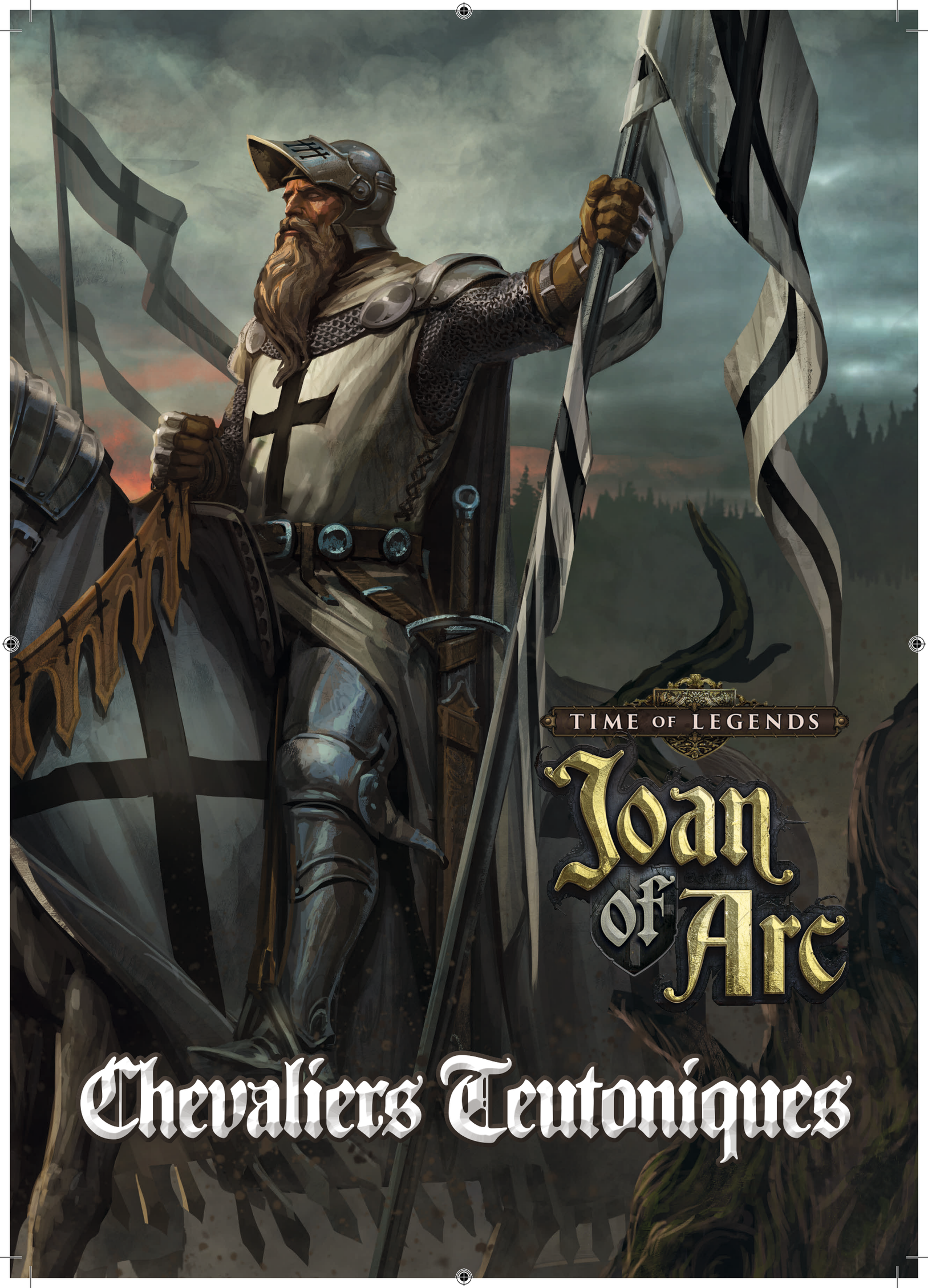
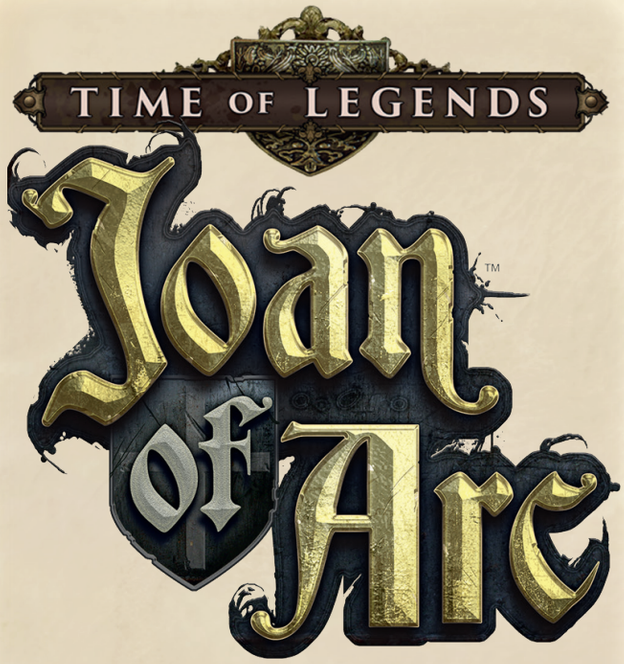

TIME OF LEGENDS
Joan of Arc
Chevaliers Teutoniques



SOMMAIRE

DE FEU ET DE FOUDRE.....212
LA BATAILLE DE STREVA.....216
RAID SUR UN BANQUET PAÏEN.....218
LA VOUIVRE.....220
LE GRAND FERRÉ.....224
LA BATAILLE D'AURAY.....226
L'ÉMISSAIRE DU DIABLE.....228
TANNENBERG.....232
LA BATAILLE DE KONITZ.....234

La bienvenue, preux chevaliers !

Préparez-vous à vous partir à l'est pour rencontrer les chevaliers Teutoniques. Cet ordre militaire de moines chevaliers, vêtus de leur célèbre tunique blanche frappée de la croix noire, fut créé pendant les Croisades avec pour mission d'aider les chrétiens durant leur pèlerinage en Terre Sainte. Aujourd'hui, plusieurs siècles plus tard, les chevaliers Teutoniques ont fondé un puissant état en Europe centrale.

D'abord alliés des Polonais, ils menèrent ensuite des campagnes contre eux et le Grand-Duché de Lituanie, dans des batailles légendaires qui se déroulent au moment même où la France et l'Angleterre s'affrontent lors de la guerre de Cent Ans. Préparez-vous à revivre ces batailles au travers de cinq scénarios épiques où vous braverez des hivers glacés, traverserez des rivières gelées et rencontrerez des creatures et des dieux païens... Choisissez votre camp et faites parler vos épées !

Cette extension ne se déroule pas entièrement à l'est, cependant. Vous trouverez également quatre nouveaux scénarios se déroulant durant la guerre de Cent Ans, qui mélangent des épisodes historiques et mythiques dans le plus pur style Time of Legends. Neuf nouveaux scénarios vous attendent donc dans l'extension Teutonic Knights, chacun d'entre eux ayant été développé spécifiquement avec les règles 1.5.

Alors, qu'attendez-vous ? Il est temps de réécrire l'histoire !

Tuiles de neige

Les terrains enneigés ont le même effet que le terrain de base correspondant, à l'exception de leur contenance qui est réduite de 1.

Lituanien

Teutonique

Polonais

Credits

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 Boudoiron, 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, Phillipe 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, Phillipe 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 !

De feu et de foudre

- 4 septembre 1346 - 3 août 1347 -

Durant leur campagne contre les impies, les forces teutoniques menées par Winrich von Kniprod se retrouvent à l'orée d'une forêt dont l'aura ne leur plaît guère. En ces lieux sont pratiqués d'anciens rituels menant à l'invocation de faux dieux, qui semblent protégés par la forêt elle-même. Seul le feu et la violence sauront mettre fin aux agissements de ces barbares.

Camp lituanien

Perkunas (Voir la règle spéciales)

Arbre sacré

Héros lituanien

4 Coureurs des bois

2 Archers tatars

2 Piquiers avec pavois

2 Javeliniers

Civils

Apothicaire

Fermier

Rebouteuse

Guide

Devin

Intrigue

Camp teutonique

Winrich von Kniprod

Héros teutonique

3 Chevaliers montés teutoniques

3 Chevaliers teutoniques

4 Sergents teutoniques

Intrigue

Conditions de victoire

L'ordre teutonique gagne la partie si :

- 3 civils sont détruits avant l'invocation de Perkunas (voir règle spéciale **Rituel d'invocation de Perkunas**).
- Perkunas est détruit / mis hors de combat.
- 8 arbres sont détruits.
- Perkunas n'a pas été invoqué avant la fin du 5e round.

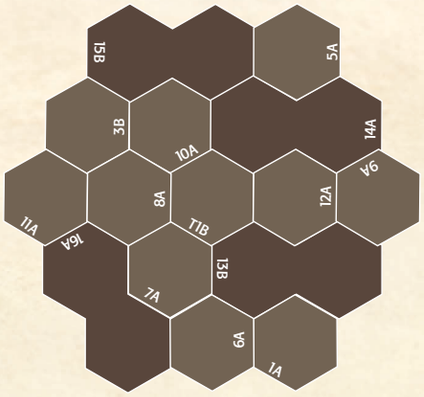
Les lituaniens gagnent la partie si :

- Les deux Personnages teutoniques sont détruits ou hors de combat à la fin du 5e round.
- Perkunas est présent sur le plateau de jeu à la fin du 5e round.

Avancement

- 1 pour chaque unité d'infanterie ennemie détruite.
- 2 pour chaque unité de Chevaliers teutoniques à pied et de Chevaliers teutoniques montés ennemie détruite.
- 3 par Personnage ennemi détruit.

Tuiles à préparer : 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, T1



Règles spéciales

CLAIRIÈRE IMPIE
Les unités du camp teutonique ne peuvent pas se déplacer dans la zone de la clairière sacrée dans ce scénario.

CIVILS
Dans ce scénario, les Civils sont considérés comme des unités lituaniennes, et ne disposent d'aucun pouvoir ou trait.
L'action de Discussion est également impossible dans ce scénario.

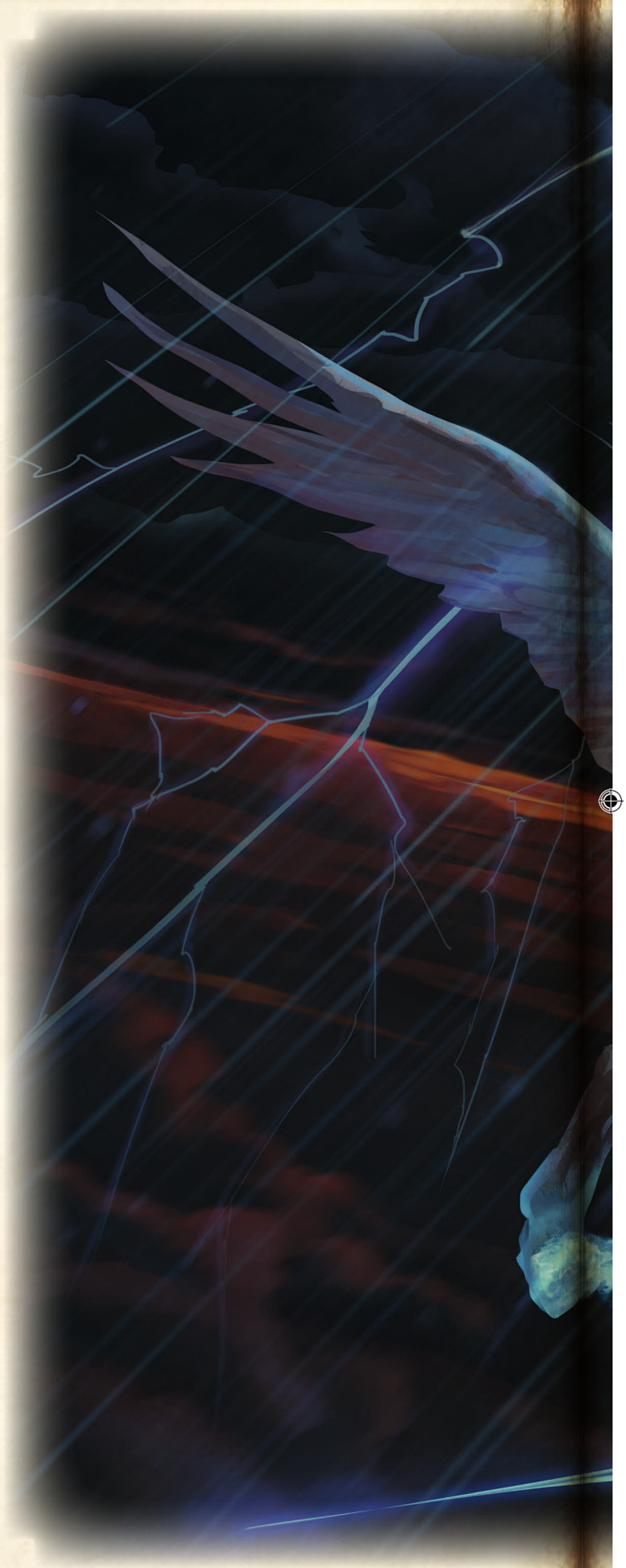
RITUEL D'INVOCATION DE PERKUNAS
Dès qu'un civil se déplace dans la zone de la clairière sacrée, il est immédiatement retiré du jeu et le joueur lituanien gagne 1 . Une fois que 3 civils ont été retirés de la partie de cette façon, le rituel d'invocation est terminé : placez Perkunas dans la zone de la clairière sacrée, sous le contrôle du joueur lituanien.
Quand Perkunas est invoqué, le joueur lituanien gagne 1 Ordre Commandement.

CHASSE AUX SORCIÈRES
Le joueur teutonique gagne 1 par Civil détruit.

INCENDIAIRES
Toute unité du camp teutonique peut placer un jeton Feu dans sa zone puis se déplacer de 1 zone, au prix d'une action.

RITES PAÏENS
Lorsqu'au moins une unité du camp teutonique entre dans la zone des ruines ou dans la zone du calvaire, le joueur teutonique remporte les ressources présentes dans la zone.

FERVEUR TEUTONIQUE
Pour 2 , le joueur teutonique peut transformer un Ordre Commandement en Ordre Charge durant son tour, en tant qu'action du joueur.



Bataille de la Streva

2 Février 1348

Winrich von Kniprod profite d'une trêve de la guerre de Cent Ans pour recruter des Chevaliers français et anglais qu'il unit sous sa bannière le temps d'une campagne. Fort de cette cavalerie lourde, il lance une chevauchée en Lituanie. Pleins de butins mais loins de leur base, les teutoniques harcelés par les troupes légères ennemies se retrouvent bloqués sur la Streva, une petite rivière qui a gelé. les teutoniques doivent passer à tout prix. Après une ultime prière à Marie, sous une pluie de flèches et en galopant sur la glace, les chevaliers de l'Ordre tentent une violente percée décisive.

Camp teutonique

Winrich von Kniprod

Héros teutonique

2 Cavaliers mercenaires

2 Chevaliers montés teutoniques

2 Sergents teutoniques

2 Chevaliers teutoniques

2 Piquiers avec pavois

Intrigue

Camp lituanien

Narimantas

Manvydas

3 Coureurs des bois

2 Archers tatars

2 Javeliniers

4 Fantassins d'infantrie légère

2 Cavalerie lourde lituanienne

Intrigue

Conditions de victoire

Le camp teutonique remporte des points de victoire lorsque des unités parviennent à fuir le champ de bataille (voir règle spéciale Point de sortie) :

- 1 point de victoire par Troupe
- 2 points de victoire par Personnage
- 4 points de victoire pour le chariot

Si le camp teutonique atteint 4 Points de Victoire avant la fin du 5e round, il remporte la partie.
Si le camp teutonique n'a pas remporté la partie à la fin du 5e round, le camp lituanien remporte la partie.

Avancement

- 1 ⊗ pour chaque troupe ennemie détruite.
- 2 ⊗ pour chaque Personnage ennemi détruit ou si le Chariot ennemi est détruit.

Règles spéciales

POINT DE SORTIE

Toute unité du camp teutonique entrant dans la zone de sortie (voir schéma de mise en place) parvient à fuir le champ de bataille. Retirez cette unité du plateau de jeu. Le camp teutonique remporte alors des points de victoire dépendant de l'unité fuyant le champ de bataille (voir Conditions de victoire).

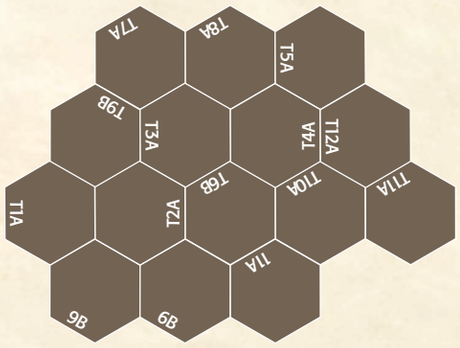
MISE EN PLACE

Durant la mise en place du scénario, mélangez les jetons Épaisseur de glace face cachée, et placez-en un sur chaque zone de rivière gelée. Révélez ensuite ces jetons.

RIVIÈRE GELÉE

Chaque zone de rivière gelée possède un jeton Épaisseur de glace. La valeur indiquée sur ces jetons indique la résistance de la zone de glace. Si un nombre d'unités supérieur à la valeur du jeton Épaisseur de glace effectue un déplacement vers une zone de glace, après ce déplacement, placez dans l'infirmerie autant d'unités de la zone que nécessaire afin que le nombre d'unités ne dépasse pas la valeur indiquée.

Tuiles à préparer : 6, 9, 11, T1, T2, T3, T4, T5, T6, T7, T8, T9, T10, T11, T12



Des unités repoussées dans une zone de rivière gelée ayant déjà atteint sa limite de capacité sont immédiatement placées dans l'infirmerie.

CHARIOT

Dans ce scénario, le Chariot est considéré comme une unité du camp teutonique. Il occupe 1 espace dans sa zone, et possède une défense de 1 ⬛

Le Chariot peut effectuer 2 actions de déplacement par round. Il est détruit s'il subit un résultat 🪖 ou 🗡. Le Chariot peut subir un résultat 💥.

INTRIGUES

Dans ce scénario, les Intrigues peuvent être activées avec des ✕.

Raid sur un Banquet Païen

11 Décembre 1348

Les forces teutoniques, perdues dans la neige et le froid en terrain inconnu, tombent à court de ressources et de rations. Des lumières dansantes et des chants émanent du bois dans lequel les chevaliers transis de froid sont perdus, attirant leur attention. Entre les arbres, un grand banquet est dressé en l'honneur de divinités païennes, victuailles nombreuses et prêtes à être offertes aux dieux. Tiraillés par la faim, les chevaliers teutoniques s'arment et se préparent à un assaut, tant pour mettre un terme aux actions de ces villageois impies, que pour s'emparer de la nourriture qui leur est si grotesquement présentée...

Camp lituanien

Aitvaras

Laima, déesse de la Chance

Wickerman

2

Camp teutonique

Héros teutonique

Héros monté teutonique

1

Intrigue

2 Javeliniers

4 Coureurs des bois

2 Archers tatars

3 Fantassins d'infanterie légère

4 Chevaliers teutoniques

3 Sergents teutoniques

3 Chevaliers montés teutoniques

Intrigue

Nourriture et **Nourriture bénie**

Conditions de Victoire

Le joueur Lituanien remporte la partie si au moins 1 de ces conditions est remplie à n'importe quel moment de la partie :

- Les 2 Personnages teutoniques sont détruits.
- De la nourriture bénie est présente dans chacune des 3 zones marquées sur la carte (voir la règle spéciale Offrande aux dieux).
- Le joueur teutonique n'a pas accompli ses objectifs avant la fin du 6ème round.

Le joueur teutonique remporte la partie si au moins 1 de ces conditions est remplie à n'importe quel moment de la partie :

- L'*Aïtvaras* et *Laima, déesse de la Chance* sont détruits.
- 3 jetons Nourriture ou Nourriture bénie ont été placés dans la zone contenant le Point de Ralliement du camp teutonique.
- Les 2 maisons et les 2 chaumières du village sont pillées.

Avancement

- 1 pour chaque troupe ennemie détruite.
- 2 pour chaque Personnage ennemi détruit.

Règles spéciales

OFFRANDE AUX DIEUX

Laima, déesse de la Chance peut bénir un jeton Nourriture présent dans sa zone en tant qu'action bonus. Retournez le jeton sur son côté Nourriture bénie. Le joueur lituanien gagne alors 1 .

Un jeton Nourriture ou Nourriture bénie occupe un espace dans sa zone. Lorsqu'un jeton Nourriture est placé dans la zone contenant le point de Ralliement du joueur teutonique, retirez-le du plateau. Le joueur teutonique gagne alors 1 .

Tuiles à préparer : 1, 9, 11, 17, T4, T5, T6, T7, T8, T9, T10, T11, T12

GARDIEN ENDORMI

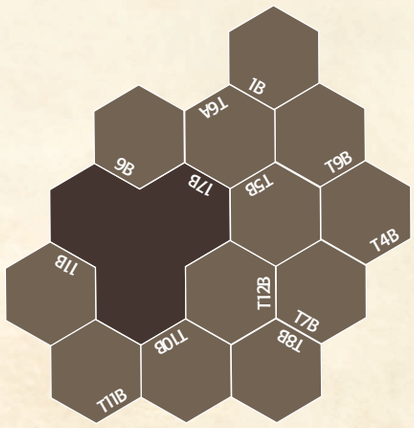
Au début de la partie, le *Wickerman* est endormi et ne peut pas être activé. Le *Wickerman* est éveillé tant qu'au moins un jeton Nourriture bénie est présent dans l'une des 3 zones d'objectif de la carte (voir schéma de mise en place). Si plus aucun jeton Nourriture bénie n'est présent dans les 3 zones d'objectif, le *Wickerman* se rendort et n'est plus activable.

NOUVELLE ACTION SPÉCIALE : DÉPLACER DE LA NOURRITURE

Toutes les unités peuvent effectuer l'action Déplacer de la Nourriture dans ce scénario : au prix d'une activation, une unité se déplace dans une zone adjacente, déplaçant un jeton Nourriture contenu dans sa zone avec elle. La zone d'arrivée doit respecter les limites de saturation.

ATTAQUE SURPRISE

Durant le premier round de la partie, le camp lituanien reçoit un Ordre Commandement de moins que la valeur indiquée sur la carte Round.



PILLER LES PAÏENS

Lorsqu'une unité du camp teutonique entre dans une zone contenant un bâtiment et ne contenant pas de jeton Pillage, placez un jeton Pillage dans cette zone. Le joueur teutonique gagne 1 .

La Vouivre

22 Avril 1356

Tapie dans les marais depuis des décennies, la légendaire Vouivre quitte un jour son repaire afin d'étancher son appétit sur les habitants de la région. Terrorisés depuis maintenant plusieurs semaines, les rares survivants profitent de la visite d'Etienne Marcel pour organiser leurs défenses et fomenter une contre-attaque visant la créature, afin de s'en débarrasser une bonne fois pour toutes et de sauver leurs proches.

Camp du Bien

Etienne Marcel

2 Chevaliers à pied

2 Sergents d'armes

2 Almogavres

Intrigue

3 Paysans

3 Paysans révoltés

Prêtre

Camp du Mal

La Vouivre

Intrigue

Conditions de victoire

Le camp qui possède le plus de points de victoire à la fin du 6e round, ou lorsque la dernière unité de Paysans ou de Paysans révoltés est détruite, remporte la partie.

Le camp du Bien remporte immédiatement la partie si la Vouivre est détruite ou mise Hors de combat.

Si les deux joueurs possèdent le même nombre de points de victoire à la fin de la partie, la partie se termine sur une égalité.

Mise en place

Prenez les 8 jetons Tanière de Vouivre (4 paires de jetons identiques), et séparez les paires en 2 piles de 4 jetons différents. Placez aléatoirement, face visible, chaque jeton d'une de ces piles dans chacune des zones de tanière de la Vouivre. Placez l'autre pile de jetons, face cachée, dans les 4 zones d'égouts.

Le camp de la Vouivre place 1 de ses 3 jetons Cible (2 jetons Cible mineure, 1 jeton Cible majeure) sur des unités de Paysans ou Paysans révoltés différentes jusqu'à avoir placé ses 3 jetons sur des unités de Paysans différentes. Ils placent ensuite la Vouivre dans une zone de tanière. Placez un jeton quelconque dans la zone de la Vouivre, qui servira de jeton Repère.

Tuiles à préparer : 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 17, 4 *tuiles d'égout*

Règles spéciales

Il est impossible de se déplacer vers un intérieur de bâtiment dans ce scénario.

APPÉTIT DE VOUIVRE
Au début de chaque round, après la résolution de la phase de Conseil de guerre, Le camp de la Vouivre place 1 de ses 3 jetons Cible (2 jetons Cible mineure, 1 jeton Cible majeure) sur des unités de Paysans ou Paysans révoltés différentes jusqu'à avoir placé ses 3 jetons sur des unités de Paysans différentes.

TOUR DU BIEN
Lorsqu'*Étienne Marcel* termine son activation ou est activé dans une zone d'égouts, il peut secrètement prendre connaissance du jeton qui y est placé, le laissant face cachée dans la zone. *Étienne Marcel* est ensuite retiré du plateau de jeu.

Au début de chacun des tours du camp du Bien, si *Étienne Marcel* n'est pas en jeu (retiré du plateau ou détruit / mis Hors de Combat), déployez le automatiquement dans la zone de l'église.

Lorsqu'*Étienne Marcel* termine une action de mouvement dans une zone contenant au moins une unité de *Paysans* ou de *Paysans révoltés*, il peut effectuer une action de mouvement supplémentaire.

La Vouivre ne peut pas appliquer ses résultats d'attaque à des unités de *Paysans* ou de *Paysans révoltés* grâce à son trait Visée tant que d'autres cibles valides sont présentes dans leur zone.

La zone de l'église sert de point de Ralliement au camp du Bien.

TOUR DE LA VOUIVRE
Toute zone de tanière détruite, enfumée (voir Intrigue Fumigation) ou contenant un jeton Repère est considérée comme n'étant pas disponible. À la fin de son tour, placez *La Vouivre* dans une zone de tanière disponible au choix du joueur du Mal. Prenez le jeton Repère déjà en jeu et placez-le dans la zone de *La Vouivre*.

Toute unité de *Paysans* ou de *Paysans révoltés* détruite par *La Vouivre* est retirée du jeu définitivement. Toute autre unité détruite par *La Vouivre* est placée dans le cimetière normalement.

Si *La Vouivre* dévore (détruit ou mets Hors de combat) une de ses cibles, elle gagne :
- 1 point de victoire par Cible mineure dévorée
- 3 points de victoire par Cible majeure dévorée

La Vouivre ne peut pas effectuer d'attaque gigantesque dans ce scénario.

TUILES DE CRYPTES
Seuls *La Vouivre* et *Étienne Marcel* peuvent se déplacer vers une zone d'égouts dans ce scénario. Ces zones sont adjacentes à la tanière la plus proche et à la zone la plus proche contenant un bâtiment. Les tuiles d'égouts sont toutes considérées comme adjacentes les unes aux autres.

PIÈGES
A la fin de son tour, lorsque *La Vouivre* retourne dans sa tanière, *Étienne Marcel* peut révéler un jeton situé dans une zone d'égouts dont il a déjà pris connaissance. Si le jeton révélé correspond à celui de la tanière dans laquelle se trouve *La Vouivre*, elle tombe dans un piège, subissant 1 Blessure. Le Camp du bien gagne 3 points de victoire. La tanière est alors détruite : Retirez tous les jetons présents dans la zone. *La Vouivre* ne pourra plus être placée dans cette zone de tanière durant les prochains rounds.

INTRIGUE
- Le camp du Bien gagne 1 à chaque fois que l'une de ses unités est détruite.
- Le camp du Mal gagne 1 à chaque fois que *La Vouivre* subit une Blessure.

Le Grand Ferré

13 Mai 1359

Creil, dans l'Oise. Le Grand Ferré et son capitaine Guillaume d'Alloue font face à des pillards anglais s'attaquant au manoir de Longueil Sainte Marie pour le détrousser. Armés de leur courage, leurs outils et de leur manque d'entraînement, les paysans de la région vont faire de leur mieux pour protéger leurs biens et leurs vies. Heureusement pour eux, Le Grand Ferré s'avère être une véritable force de la nature...

Camp Français

Guillaume d'Alloue

Le Grand Ferré

5 Milice bourgeoise

3 Milice d'archers

4 Paysans

Intrigue

Camp Anglais

Héros monté

Héros

3 Sergents d'armes

5 Guisarmiers

2 Archers montés

4 Fantassins d'infanterie légère

Intrigue

Civils

Devin

Prêtre

Rebouteuse

Forgeron

Conditions de victoire

Le joueur Anglais remporte immédiatement la partie s'il gagne au moins 17 points de victoire avant la fin du 6e round. Le joueur Anglais gagne :

- 1 point de victoire pour chaque Troupe ennemie détruite.
- 3 points de victoire pour chaque Personnage français détruit.
- 3 points de victoire par bâtiment pillé (voir règle spéciale Pillards Anglais)

Le joueur Français remporte la partie si le joueur Anglais n'a pas atteint ses objectifs avant la fin du 6e round, ou si les 2 Personnages Anglais sont détruits à n'importe quel moment de la partie.

Avancement

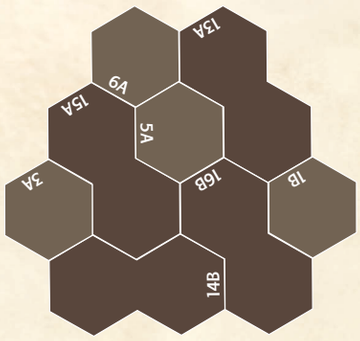
- 1 pour chaque Troupe ennemie détruite.
- 2 pour chaque Personnage ennemi détruit.

Tuiles à préparer : 1, 3, 5, 6, 13, 14, 15, 16

Règle Spéciale

PILLARDS ANGLAIS

Si un Personnage Anglais se déplace ou est activé dans une zone contenant un bâtiment sans jeton de pillage, placez un jeton pillage dans la zone. Le joueur Anglais gagne 3 points de victoire.



La Bataille d'Auray

29 Septembre 1364

En 1341, Jean III le Bon se voit offrir un chien, du nom de Yoland, par une sorcière qu'il a sauvée du lynchage. Il est dit de cette bête qu'elle ne sera fidèle qu'au roi de Bretagne. En 1364, durant la guerre de succession du trône de Bretagne, une ultime bataille oppose les deux prétendants, Jean IV de Montfort et Charles de Blois. Afin de se départager, les deux hommes se battent pour prouver leur légitimité à Yoland : celui qui sera choisi remportera la victoire... et gouvernera.

Camp Français

Du Guesclin monté

Héros

2 Chevaliers montés

2 Chevaliers à pied

4 Arbalétriers

3 Piquiers

3 Arbalétriers montés (voir Intrigue)

Intrigue

Camp Anglais

Jean III de Montfort

John Chandos

3 Sergents d'armes

2 Piquiers

4 Archers

1 Chevaliers montés

1 Chevaliers à pied

2 Hallebardiers

Intrigue

Avancement

- 1 ⚔ pour chaque Troupe ennemie détruite.
- 3 ⚔ pour chaque Personnage ennemi détruit.

Règles spéciales

POUR LE TRÔNE !

Aucun des deux camps ne dispose de point de ralliement dans ce scénario : toute unité mise Hors de combat est immédiatement détruite.

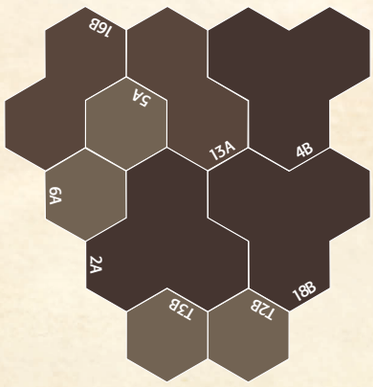
COMPAGNON FIDÈLE

Dans ce scénario, le chien Yoland est situé au centre du champ de bataille (représenté par une figurine de Chiens de guerre seule). À chaque fois qu'une unité est détruite, le joueur ayant détruit l'unité peut déplacer Yoland d'une zone (les unités détruites durant une attaque sont résolues avant les unités détruites par une Riposte). Un joueur ne peut pas déplacer Yoland vers la zone qu'il vient de quitter, de façon à annuler son déplacement précédent.

Si Yoland se déplace dans une zone contenant des unités d'un joueur, ce joueur gagne 1 ⚔.

Le champ de bataille est séparé en deux parties, une pour chaque camp (voir schéma de mise en place), à l'exception de la zone de départ de Yoland, qui est neutre. Si Yoland termine la partie dans l'un des deux camps, celui-ci gagne la partie. S'il termine la partie dans sa zone de départ, la partie se termine sur une égalité.

Tuiles à préparer : 2, 4, 5, 6, 13, 16, 18, T2, T3



L'Émissaire du Diable

2 Octobre 1364

Des évènements étranges se produisent dans les rues de Paris ces derniers temps : vieillards fous clamant avoir aperçu des entités divines à chaque coin de rue, nuées de rats venant des souterrains... Et cette voix étrange qui résonne depuis les profondeurs, attirant les hommes vers elle. Plusieurs d'entre eux sont déjà tombés victimes des charmes de la Succube, et elle ne compte pas s'arrêter de sitôt. Il est temps de mettre un terme à ses agissements; que les cieux nous viennent en aide.

Mise en place

Le joueur du bien prend les 8 jetons Atour, les mélange face cachée et en place 1 dans chaque zone contenant un bâtiment autre que l'église, ou des égouts.

Vide (x2)

Bijoux (x1)

Baume (x2)

Habits de cour (x3)

Conditions de victoire

Le joueur du Mal remporte la partie si il obtient au moins 6 points de victoire et conserve la Succube en jeu jusqu'à la fin du 5e round (voir règle spéciale Corrompre).
Le joueur du Bien remporte la partie s'il remplit au moins une de ces conditions à n'importe quel moment de la partie :

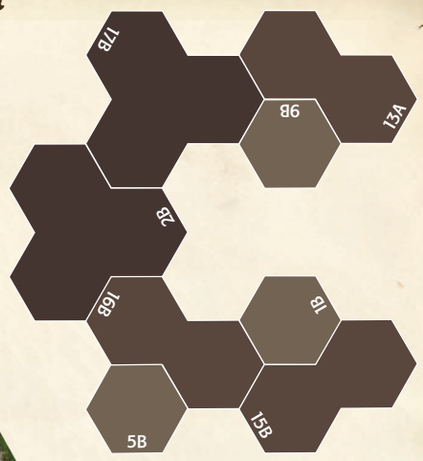
- La Succube est détruite.
- La Succube est enfermée dans les cryptes ou les égouts.

Si le joueur du Mal possède moins de 6 points de victoire à la fin du 5e round, le joueur du Bien remporte la partie.

Déploiement

Au début de la partie, le joueur du Mal déploie toutes ses unités dans des zones de crypte et d'égouts différentes (maximum une unité par zone de crypte ou d'égouts).

Tuiles à préparer : 1, 2, 5, 9, 13, 15, 16, 17, 4 *tuiles de Crypte*, 4 *tuiles d'égout*



Actions spéciales

Dans ce scénario, toute unité mise Hors de Combat est immédiatement détruite.

RÉCUPÉRER UN ATOUR
Lorsque la Succube termine son déplacement ou est activée dans une zone contenant un jeton Atour, ce jeton est récupéré par le joueur du Mal : retirez-le du plateau. Un jeton Vide est immédiatement défaussé. Ces jetons sont utilisés pour Corrompre les unités du camp du Bien.

CORROMPRE
La Succube peut corrompre une unité du camp du Bien située jusqu'à 2 zones de distance si elle se trouve dans une zone autre que de crypte ou d'égouts.

La Succube peut, au début de son activation, défausser 1 et 1 seul jeton Atour pour corrompre 1 unité du Bien à portée avant d'effectuer son action.

La corruption réussit automatiquement si le jeton Atour correspondant à l'unité ciblée est défaussé :
- L'Atour Bijoux permets de corrompre les Nobles (Héros)
- L'Atour Baume permets de corrompre les Soldats (Milice bourgeoise et Sergents d'armes)
- L'Atour Habits de cour permets de corrompre le Peuple (Paysans)

La Succube peut également défausser 1 jeton Atour ne correspondant pas à l'unité ciblée. Dans ce cas, lancez 1 : sur un résultat Bouclier, la corruption réussit. En cas d'échec, le joueur du Bien gagne 1 .

Lorsqu'une unité est corrompue, elle est retirée de la partie, et le camp du mal gagne 1 et des points de victoire :
- 1 point de victoire par unité de Paysans corrompue
- 2 points de victoire par unité de Milice bourgeoise ou de Sergents d'armes corrompue
- 3 points de victoire par unité de Héros générique corrompue

DÉTRUIRE LA SUCCUBE
Seul l'Ange glorieux peut détruire la Succube dans ce scénario. Si n'importe quelle autre unité attaque la Succube, le joueur du Bien gagne 1 si la Succube doit subir au moins 1 résultat ou , puis place la Succube dans une zone de crypte ou d'égouts pouvant l'accueillir.

ZONES DE CRYPTE ET D'ÉGOUTS
Seules les unités de Mendiant, Nuée de Rats, Succube et Ange glorieux peuvent se déplacer vers une zone d'égouts ou de crypte. Toutes les zones contenant des bâtiments sont considérées comme adjacentes à la tuile de crypte qui leur est adjacente. De même, toute tuile contenant un jeton Bouche d'égout est considérée comme adjacente à la tuile d'égouts qui lui est adjacente.

Il est possible de se déplacer depuis n'importe quelle tuile de crypte ou d'égouts vers n'importe quelle autre tuile de crypte ou d'égouts du plateau (en respectant les règles de contenance). Ces zones sont toutes considérées comme adjacentes les unes aux autres.

FERMER UNE CRYPTE OU UNE BOUCHE D'ÉGOUTS
Toute unité présente dans une zone contenant un jeton Bouche d'égouts peut, au prix d'une action, fermer l'accès aux égouts (retirez le jeton Bouche d'égouts du plateau). Il est impossible de se déplacer dans une zone d'égouts depuis la zone adjacente si elle ne contient pas de jeton Bouche d'égouts.

Toute unité présente dans une zone contenant un bâtiment peut, au prix d'une action, fermer la crypte qui lui est adjacente (placez 1 jeton Verrou dans la zone de l'unité). Il est impossible de se déplacer dans une zone de crypte depuis la zone adjacente si elle contient un jeton Verrou.
Il est impossible de fermer l'accès à une zone de crypte ou d'égouts contenant la Succube.

Si une zone de crypte ou d'égouts contient une ou plusieurs unités de Nuée de Rats au moment de sa fermeture, le joueur du Mal déplace toutes ces unités de Nuée de Rats vers une autre zone de crypte ou d'égouts de son choix.

HOMME DE FOI
Lorsque le *Prêtre* effectue une action de Prière, vous pouvez détruire 1 unité de *Nuée de Rats* située dans une zone adjacente. Il est impossible d'initier une action de Discussion avec le *Prêtre* dans ce scénario.

VIEILLARD FUYANT
Lorsqu'un Personnage du camp du Bien effectue une action de Discussion avec le *Mendiant*, piochez une des cartes de Discussion spéciale du *Mendiant*. Lisez la question indiquée sur cette carte, et demandez à votre adversaire de vous en lire la réponse au dos avant d'en appliquer les effets. Des suites de cette Discussion, le *Mendiant* n'est pas retiré de la partie : le joueur du Mal le place dans une zone de son choix contenant un jeton Bouche d'égout.

Le joueur du Bien ne gagne de que lorsqu'il initie une Discussion avec le *Mendiant* pour la première fois.

Tannenberg

15 juillet 1410

La bataille tourne au massacre pour les forces teutoniques : leurs positions brisées, leurs lignes défensives traversées de toutes parts... Ce jour pourrait bien marquer la fin du règne du grand ordre teutonique sur ces terres barbares. S'ils sont vaincus aujourd'hui, les croisés en armure ne comptent pas tomber sans combattre. Avec leurs dernières forces, ils s'efforcent d'entretenir le code d'Honneur et les symboles teutoniques, gardant leur blason brandi vers le ciel ; on se souviendra de leur chute en ce lieu pour les générations à venir. Les forces lituaniennes, cependant, comptent bien éradiquer leurs envahisseurs une bonne fois pour toutes.

Camp teutonique

Ulrich von Jungingen

Héros teutonique

Friedrich von Wallenrode

4 Sergents teutoniques

2 Chariot de guerre

4 Chevaliers teutonique

4 Chevaliers montés teutoniques

Camp lituanien

Camp polonais

Héros lituanien

Vytautas

Ladislas II Jagellon

3 Coureurs des bois

2 Fantassins d'infanterie légère

3 Javeliniers

5 Sergents polonais

2 Chevaliers polonais

2 Cavalerie lourde lituanienne

Conditions de victoire

Le camp possédant le plus de points de victoire à la fin du 6e round remporte la partie.

CAMP LITUANIEN

Pour chaque Etendard teutonique situé dans une zone alliée à la fin d'un round : 1 point de victoire

- Héros teutonique ou Friedrich détruit : 2 points de victoire
- Ulrich détruit : 4 points de victoire

CAMP TEUTONIQUE

- Personnage ennemi détruit : 1 point de victoire
- Point de Ralliement lituanien/polonais détruit : 2 points de victoire
- Pour chaque Etendard teutonique situé dans une zone neutre ou alliée à la fin d'un round : 1 point de victoire

Si tous les Personnages du camp teutonique sont détruits durant la partie, le camp lituanien remporte immédiatement la partie.

Avancement

- 1 pour chaque unité d'infanterie détruite.
- 2 pour chaque unité de cavalerie détruite.
- 3 pour chaque Personnage détruit.

Règles spéciales

Il est impossible de se déplacer vers un intérieur de bâtiment dans ce scénario.

HONNEUR DE CHEVALIER

Lorsqu'une unité du camp teutonique se déplace vers une zone contenant un point de Ralliement lituanien/polonais, ce dernier est détruit. Le point de Ralliement secret Lituanien/polonais ne peut pas être détruit.

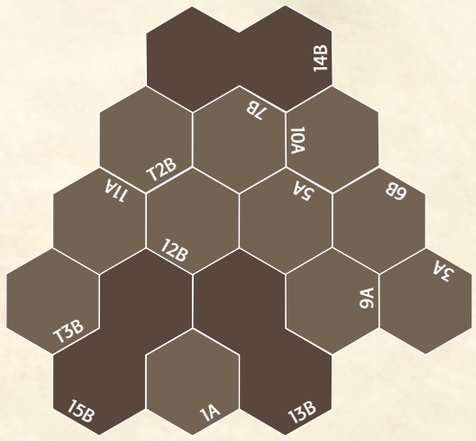
DOS AU MUR

Dans ce scénario, les unités ne peuvent pas être ralliées. Toute unité placée dans l'infirmerie est immédiatement détruite.

Tuiles à préparer : 1, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, T2, T3

ILS SONT LÉGION

A la fin de chaque round, au lieu de résoudre la phase d'infirmerie, le joueur lituanien lance un dé rouge et peut déployer sur l'un de ses points de ralliement normaux les troupes associées au résultat obtenu. Si il ne reste pas assez de figurines pour déployer la totalité des troupes, leur déploiement est annulé. Le joueur lituanien peut dépenser 2 ⚔ pour déployer ses renforts sur le point de Ralliement secret plutôt qu'un autre point de Ralliement.



2 Sergents d'armes polonais

1 Coureurs des bois
1 Infanterie légère

1 Chevaliers polonais
1 Sergents d'armes polonais

1 Cavalerie lourde lituanienne
1 Sergents d'armes polonais

La Bataille de Konitz

2

18 Septembre 1454

L'armée polonaise en ayant assez de l'occupation teutonique sur son territoire, une très grande offensive est levée par le roi Casimir IV de Pologne. Près de 20 000 hommes approchent ainsi de la ville de Chojnice, où les attendent 15 000 teutoniques lourdement placés derrière leurs chariots de guerre, prêts à l'affrontement. Malgré la tournure délicate que prend la bataille pour le camp polonais, Casimir IV se donne corps et âme dans la bataille, au risque d'y laisser la vie.

Camp polonais

Roi Casimir IV de Pologne

Héros monté

Héros monté polonais

Intrigue

4 Cavalerie lourde lituanienne

4 Chevaliers polonais

2 Fantassins d'infantrie légère

2 Coureur des bois

Camp teutonique

Héros monté teutonique

Bernard Szumborski

Intrigue

4 Chevaliers montés teutoniques

4 Chevaliers teutoniques

1 Sergents teutoniques

6 Piquiers avec pavois

2 Chariot de guerre

3 Arbalétriers (Voir Intrigue)

Avancement

- 1 pour chaque unité d'Infanterie ennemie détruite.
- 2 pour chaque unité de Cavalerie ennemie détruite.
- 3 pour chaque Personnage ou Chariot de guerre ennemi détruit.

Conditions de victoire

POUR LE TRÔNE !

Le camp polonais gagne la partie si Casimir IV atteint la zone d'objectif et effectue une action de sortie (voir la règle spéciale) avant la fin du 5e round.

Si le camp polonais n'a pas gagné la partie avant la fin du 5e round, ou si Casimir IV est détruit, le camp teutonique gagne la partie.

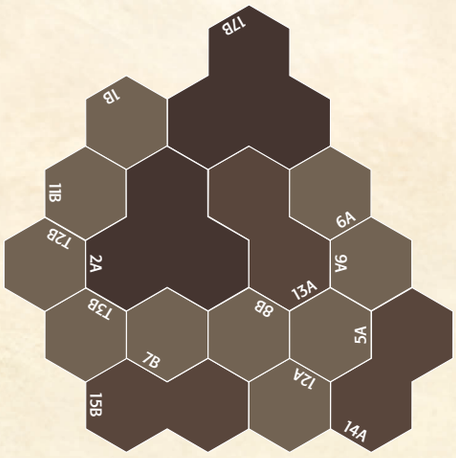
Règles spéciales

LA FUITE DU ROI

Dans ce scénario, l'armée polonaise, prise en étau par les forces teutoniques, tente de battre en retraite. Les généraux polonais vont escorter le roi Casimir IV en lieu sûr.

Si Casimir IV est activé dans la zone d'objectif (voir schéma de mise en place), il peut effectuer une action de sortie : Casimir IV est alors retiré du plateau de jeu, et le camp polonais remporte immédiatement la partie.

INTRIGUE

Dans ce scénario, les Intrigues peuvent être utilisées avec des en plus des .

Tuiles à préparer : 1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, T2, T3