# EXTENSION DES CHEVALIERS TEUTONIQUES

Fondé lors du siège de Saint-Jean d'Arc, l'Ordre des Chevaliers Teutoniques fut dans un premier temps un ordre hospitalier en Terre Sainte. Puis, à la fin des croisades, il prit un caractère plus militaire et commença à annexer le nord-est de l'Europe. L'Ordre des Chevaliers Teutoniques vous permettra d'accroître votre puissance militaire. Cette voie est longue et coûteuse, mais peu d'armées pourront ensuite s'opposer à la charge de vos chevaliers teutoniques !

**Matériel** : 4 marqueurs **SEIGNEUR TEUTONIQUE**, un marqueur **GRAND MAÎTRE DES CHEVALIERS TEUTONIQUES**, 24 pions **CHEVALIERS TEUTONIQUES** (4 par joueur), 5 tuiles **CHÂTEAU TEUTONIQUE**.

Voici les nouvelles règles qui s'appliquent, ordonnées par phase du tour de jeu.

## CT 1.0 PHASE 1 : OYEZ ! OYEZ !

### CT 1.1 LE GRAND MAÎTRE DES CHEVALIERS TEUTONIQUES

**Élection** : l'élection du Grand Maître des Chevaliers Teutoniques a lieu après les mariages et avant les élections d'évêques *(1.4)*. Elle se déroule après l'élection du Grand Maître des templiers si l'extension Templiers est également jouée.

**Candidats** : tout seigneur teutonique *(T 2.1)* qui n'est pas prisonnier ni excommunié.

**Voix** : chaque joueur dispose d'une voix par seigneur teutonique non prisonnier ni excommunié qu'il a dans sa famille.

**Résultat** : un candidat est élu s'il a la majorité relative (plus de voix que chacun des autres candidats) et au moins 2 voix.

Lorsque le Grand Maître des Chevaliers Teutoniques est en jeu, le bonus des pions **CHEVALIERS TEUTONIQUES** sur le total d'un jet de combat passe à **+1 f par pion** *(voir CT 3.2 Chevaliers Teutoniques)*.

### T 1.2 L'ARCHEVÊQUE

**Changement de règle** : un évêque peut obtenir un **2ème titre d'évêque** suite à une élection "normale". Il devient alors archevêque. Exemple : ARTHUR, archevêque des évêchés 3 et 1.

Un archevêque :

- a 2 titres d'évêque,
- peut percevoir la dîme sur ses 2 évêchés (en jouant 2 cartes impôts),
- suffit comme soutien religieux pour que le roi soit élu (le roi doit obtenir la voix de 2 évêques, 1 cardinal, le pape ou 1 archevêque - *1.8*),
- apporte 2 voix lors de l'élection des évêques (comme un évêque).

## CT 2.0 PHASE 2 CARTES

À la place de piocher une carte **PERSONNAGE** ou **ÉVÉNEMENT**, un joueur peut prendre un marqueur **SEIGNEUR TEUTONIQUE** disponible en réserve et l'attribuer immédiatement à l'un de ses seigneurs homme, non marié, sans titre religieux ou royal, non templier *(extension Templiers)*, non excommunié et non renégat *(extension Croisades)*.

Le marqueur est placée à coté de la carte **SEIGNEUR**. Lorsqu'un seigneur teutonique meurt, son marqueur **SEIGNEUR TEUTONIQUE** est replacé dans la réserve. Il pourra de nouveau être pris et affecté à un autre seigneur.

**Dans une même famille on ne peut pas avoir à la fois des seigneurs templiers et teutoniques.**

Lorsqu'un joueur possède au moins un seigneur teutonique, il prend les 4 pions **CHEVALIERS TEUTONIQUES** de sa couleur et les place sur son plateau **FAMILLE**.

### CT 2.1 SEIGNEUR TEUTONIQUE

Moine soldat, il ne peut pas se marier ni être évêque, cardinal, pape ou templier. **Il peut avoir des titres de fief mais il ne peut pas être élu roi**. Un seigneur teutonique ne peut pas attaquer un autre seigneur teutonique. Il ne peut pas commanditer d'assassinat. Un seigneur teutonique excommunié ne perd pas son statut de chevalier teutonique, mais il ne peut pas se présenter ou voter lors de l'élection du Grand Maître des chevaliers teutoniques. Une fois par tour, il peut jouer une ambassade sans dépenser de pion **AMBASSADE** pour discuter avec un autre joueur ayant au moins un seigneur teutonique dans sa famille.

## CT 3.0 PHASE 4 : ACHATS

Posséder au moins un seigneur teutonique permet de construire des fortifications teutoniques et recruter des chevaliers teutoniques.

## CT 3.1 FORTIFICATIONS TEUTONIQUES

Une **fortification (château ou cité fortifiée) teutonique** est un centre de pouvoir de l'Ordre des Chevaliers Teutoniques. Un joueur qui a au moins un seigneur teutonique peut, une fois par phase **Achats**, acheter une fortification teutonique, ou transformer une fortification "normale" sous son contrôle en son équivalent teutonique.

### CT 3.1.1 CHÂTEAU TEUTONIQUE

**Coût** : **10 écus** (ou **4 écus** pour transformer un château existant en château teutonique).

**Placement**: Le château construit ou modifié doit se trouver dans un village contrôlé par le joueur, sur lequel ne se trouve aucune autre fortification, et **où un de ses seigneurs teutoniques est présent**.

### CT 3.1.2 CITÉ FORTIFIÉE TEUTONIQUE

Lorsqu'un titre de fief est acheté, si le château choisi pour être transformé en cité *(4.3)* est un château teutonique, il est transformé en cité fortifiée teutonique.

Un joueur peut transformer lors de la phase **Achats** une cité "normale" qu'il contrôle en cité fortifiée teutonique, **si un de ses seigneurs teutoniques s'y trouve,** pour un coût de **4 écus**.

### CT 3.1.3 CAPACITÉS SPÉCIALES DES FORTIFICATIONS TEUTONIQUES

- Les fortifications teutoniques ont les mêmes caractéristiques de protection que leur équivalent "normal" : **-1 dé de Malus à l'attaquant** pour un château, **-2 dés** pour une cité fortifiée *(6.2.1)*.
- On ne peut pas jouer de carte Souterrain *(10.2.2)* pour attaquer une fortification teutonique.
- Une fortification teutonique ne peut pas être détruite par une révolte.
- Les fortifications teutoniques situées à 3 étapes ou moins l'une de l'autre sont reliées par un souterrain. Les seigneurs et troupes qui les accompagnent peuvent se déplacer d'une fortification teutonique jusqu'à la suivante **pour 1 étape seulement**. Il faut toujours l'autorisation du joueur qui contrôle la fortification d'arrivée pour pouvoir le faire. Les troupes situées sur le chemin «normal» sont ignorées, ainsi que les troupes assiégeantes *(6.4)*. Exemple : SABINE obtient la permission d'aller avec son seigneur et l'armée qui l'accompagne, situés dans le château teutonique de LA SALLE (au nord-est du plateau), au château teutonique de VILLENEUVE. Cela compte comme la première étape de son mouvement. Elle le déplace ensuite pour sa deuxième étape jusqu'à la cité fortifiée teutonique de ST ANDRE (au sud-est du plateau). L'armée a traversé tout le plateau en une seule phase **Déplacements**, en ignorant les troupes présentes sur le chemin !

## CT 3.2 PIONS CHEVALIERS TEUTONIQUES

**Coût** : **3 écus**. Pour pouvoir en acheter, il faut avoir au moins un seigneur teutonique et contrôler une fortification teutonique. À leur achat, ils doivent être placés dans une fortification teutonique.

**Effets** :

- les chevaliers teutoniques ont les caractéristiques des chevaliers normaux. Ils peuvent accompagner des seigneurs non teutoniques ou être laissés en garnison dans un village,
- **dans une bataille où se trouve un seigneur teutonique**, à chaque round de bataille, **chaque paire** de pions **CHEVALIERS TEUTONIQUES** présente donne un bonus de **+1 f au jet de combat**. Si le Grand Maître des Chevaliers Teutoniques est en place, ce bonus passe à **+1 f par pion**.

Les chevaliers teutoniques tués au combat sont replacés dans la réserve du joueur. Il pourra les racheter lors d'une prochaine phase **Achats**.

# CT 4.0 PHASE 5 DÉPLACEMENTS

## CT 4.1 CROISADES

Note de l'auteur : le point suivant n'est utile que si vous jouez aussi avec l'extension **Croisades**.

Les seigneurs teutoniques peuvent partir en croisade à la fin de leur phase **Déplacements du tour de Conquête**. Mais ils peuvent aussi (**ou doivent** si le Grand Maître des Chevaliers Teutoniques est en place) partir en renfort des croisades lors de la phase **Déplacements du tour de Saladin**, comme expliqué dans les règles de l'extension **Croisades**.

# CT 5.0 F.A.Q.

Le titre de GM des chevaliers teutoniques permet-il d'avoir une voix lors de l'élection du roi ?
Non, mais le Grand Maître peut avoir 1 voix s'il a un titre de fief. Seuls les titres de fief et les titres religieux (évêques, cardinaux et pape) ou celui de reine régente apportent des voix pour l'élection du roi.

Je viens de perdre mon dernier seigneur teutonique. Que deviennent mes pions **CHEVALIERS TEUTONIQUES** ?
Ils restent en jeu, mais ne peuvent plus apporter de bonus teutonique au combat tant qu'un nouveau seigneur teutonique n'arrive pas dans la famille.