

EXTENSION TEMPLIERS



L'Ordre du Temple fut fondé le 13 Janvier 1129 avec pour mission la protection des pèlerins. Ordre religieux et militaire, il devint rapidement une puissance financière conséquente prêtant aussi bien aux pèlerins qu'aux princes et rois. Les templiers furent les précurseurs du système bancaire actuel.

La voie des templiers permettra à votre famille de bénéficier de la protection de l'ordre et d'augmenter ses revenus. Mais la puissance grandissante de l'ordre peut lui être fatale : l'Édit Royal pourrait décimer une famille trop impliquée dans les affaires de l'Ordre du Temple...

Matériel : 1 marqueur GRAND MAÎTRE DES TEMPLIERS, 4 marqueurs TEMPLIER, 1 pion ÉDIT ROYAL, 4 pions CHEVALIERS TEMPLIERS, 5 pions COMMANDERIE.

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

T 1.0 PHASE 1 OYEZ, OYEZ !

T 1.1 LE GRAND MAÎTRE DES TEMPLIERS



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

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

Voix : chaque joueur dispose d'une voix par seigneur templier (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.

T 1.2 L'ARCHEVÊQUE



Changement de règle : un évêque peut obtenir un 2^{ème} 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).

T 1.3 ÉDIT ROYAL



À n'importe quel moment de la phase **Oyez, Oyez !**, le roi peut décider de promulguer l'Édit Royal. Il peut demander l'appui du pape, ce qui renforce son effet. **Si le Grand Maître des Templiers est en place, demander l'appui du pape est obligatoire. Si celui-ci refuse, l'Édit Royal ne peut pas être promulgué. L'Édit Royal ne peut être promulgué qu'une fois dans la partie.**

Lorsque l'Édit Royal est promulgué, le roi pille immédiatement toutes les commanderies présentes sur le plateau. Chacune lui rapporte 3 écus. **Si le trésor des templiers a été caché (T 4.1)**, le pillage ne rapporte au roi que 2 écus par commanderie. Les commanderies sont détruites et retirées du jeu. Plus aucune ne pourra être construite.

De plus, si le pape appuie l'Édit Royal, tous les seigneurs templiers sont éliminés, Grand Maître compris ! L'Ordre est dissout : il ne peut plus y avoir de templiers jusqu'à la fin de la partie. S'il était en place, le Grand Maître des Templiers maudit le roi et le pape avant de mourir : tout de suite et au début de chaque phase **Oyez, Oyez !** suivante jusqu'à leur mort, le roi et le pape doivent lancer 1D6. Sur un résultat de 1, le personnage meurt. Le médecin arabe (extension **Croisade**) est impuissant face à la malédiction.

T 2.0 PHASE 2 CARTES



A la place de piocher une carte PERSONNAGE ou ÉVÈNEMENT, un joueur peut prendre un marqueur TEMPLIER disponible en réserve et l'attribuer immédiatement à l'un de ses seigneurs hommes, non marié, non titré (Roi, Fief ou Religieux), non teutonique (extension *Chevaliers Teutoniques*), non excommunié et non renégat (extension *Croisades*). Le marqueur est placée à côté de la carte SEIGNEUR. Lorsqu'un templier meurt, son marqueur TEMPLIER 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 seigneur devient templier, on place également 1 pion CHEVALIERS TEMPLIERS à ses côtés. Les chevaliers templiers ont les mêmes caractéristiques que les chevaliers "normaux", mais le pion doit toujours rester au côté du seigneur templier, et disparaît à sa mort. Les chevaliers templiers ne peuvent pas être recrutés autrement.

T 2.1 SEIGNEUR TEMPLIER

Moine soldat, il ne peut pas se marier ni avoir de titre (baron, roi, évêque...). Il ne peut donc pas hériter d'un titre.

Un seigneur templier ne peut pas attaquer un autre chrétien (donc ne peut pas attaquer du tout, sauf les sarrasins dans l'extension **Croisades** !), mais il peut se défendre (une sortie en cas de siège est considérée comme un acte défensif). Il ne peut pas commanditer d'assassinat (10.3).

Un seigneur templier excommunié ne perd pas son statut de templier, mais il ne peut pas se présenter ou voter lors de l'élection du Grand Maître des templiers (ni à tout autre élection - 1.7.1).

Une fois par tour, il peut jouer une ambassade sans dépenser de pion **AMBASSADE** pour discuter avec un autre joueur ayant au moins un templier dans sa famille.

Si l'extension **Croisades** est jouée, il peut partir en renfort en croisade lors de la phase **Déplacements** du **tour de Saladin**, et doit le faire si le Grand Maître des Templiers est en jeu.

T 3.0 PHASE 4 ACHATS

Tout joueur qui possède au moins un seigneur templier dans sa famille peut acheter des commanderies, mais une au maximum par phase **Achats**.

T 3.1 COMMANDERIE



Prix : 2 écus.

Nombre : 5.

Placement : Sur n'importe quel village, mais avec l'autorisation du joueur qui contrôle le village. Chaque village ne peut accueillir qu'une seule commanderie.

Revenus :

- Une commanderie rapporte 2 écus lors de la phase **Revenus**.
- Comme pour les moulins, les cartes événements **Beau temps** et **Bonnes récoltes** donnent un bonus de +1 écu.
- Les commanderies ne sont pas concernées par les cartes **Famine**, ni par l'impôt dîme.

Effets :

- Une commanderie ne peut pas être pillée ou détruite autrement que par l'Édit Royal. Elle est la propriété du joueur contrôlant le village où elle se trouve.
- On ne peut pas jouer de carte **Révolte** sur un village où se trouve une commanderie.
- Un village sur lequel se trouve une commanderie n'est jamais touché par la peste. Les seigneurs et troupes qui s'y trouvent sont donc protégés, mais seront touchés s'ils quittent le village.

T 4.0 PHASE 5 : DÉPLACEMENTS

T 4.1 TRÉSOR DES TEMPLIERS

Lorsqu'au moins 2 templiers sont présents sur un même village, ils peuvent essayer de cacher le trésor des templiers.

Lorsque 2 templiers (d'un ou plusieurs joueurs) sont présents sur un même village, ils peuvent d'un commun accord tenter de cacher le trésor des templiers. Cela peut arriver en cours de mouvement. Pour cela, le templier dont c'est la phase **Déplacements** peut lancer 1D6 :

- Sur un résultat de 4, 5 ou 6, c'est une réussite : le trésor a bien été caché. Une seule tentative par tour et par templier est possible. Le trésor ne peut être caché qu'une seule fois par partie.

Lorsque l'édit Royal est promulgué et si le trésor a été caché, chaque joueur qui a dans sa famille au moins un templier vivant (avant d'appliquer les effets de l'édit !) touche immédiatement 1 écu par commanderie qu'il contrôle.

T 4.2 CROISADES

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

Les seigneurs templiers 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 Templiers 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**.

T 5.0 FAQ

Le titre de Grand Maître des Templiers permet-il d'avoir 1 voix lors de l'élection du roi ?

Non. Seuls les titres de fief, les titres religieux (évêques, cardinaux et pape) ou le titre de reine régente apportent des voix.

L'Édit Royal est promulgué. Le trésor a été enterré. Je contrôle une commanderie mais je n'ai pas de templier dans ma famille. Est-ce que je touche 1 écu ?

Non, il faut avoir au moins 1 templier (note de l'auteur : l'écu touché correspond au trésor récupéré. Seuls les templiers savent où il se trouve !).