



La Bataille de Pourrières

- Le 7 Septembre 1419 -



Alors que le soleil de Provence vient illuminer de ses rayons matinaux le Couvent des Minimes qui surplombe le village de Pourrières, des armées se mettent en place.

La Hire et Poton de Xaintrailles, fidèles compagnons de Jeanne d'Arc, après leurs aventures aux côtés d'une bande d'écorcheurs, se retrouvent face à John Talbot et John Falstoff.

Les français veulent prendre position autour du calvaire, qui pourrait dévoiler bien des secrets en ce jour mythique, tandis que les anglais cherchent à occuper les maisons entourant le couvent afin d'asseoir leur position sur la région.

Mais ce qui se joue vraiment derrière les murs du Couvent dépasse de loin les considérations stratégiques des généraux en place.

Ils n'en savent rien, mais ils passent à côté de l'essentiel...

Joueur 1 Français

1 Musicien

Poton de Xaintrailles

3 Piquiers

2 Chevaliers Montés Français

2 Archers Montés

1

Joueur 2 Anglais

1 Chiens de Guerre

John Talbot

2 Piquiers

3 Archers

2 Chevaliers montés

1

Joueur 3 Français

2 Chevaliers à pied Impétueux

La Hire

3 Arbalétriers Génois

2 Almogaves

1 Porte-Étendard

1

Joueur 4 Anglais

1 Pavoisiers

John Falstoff

2 Chevaliers à pied

3 Sergents d'armes

2 Archers

1

6 Rounds

Légende





Ordre de jeu

Les joueurs jouent dans l'ordre suivant : joueur 1, joueur 2, joueur 3, joueur 4

Conditions de victoire

CAMP FRANÇAIS

Les 2 joueurs du camp français jouent ensemble. Le camp français remporte la victoire si à la fin d'un tour une unité de chaque joueur français occupe la zone du calvaire. Cela met fin à la partie.

CAMP ANGLAIS

Les 2 joueurs du camp anglais jouent ensemble. Le camp anglais remporte la victoire si à la fin d'un tour au moins une unité anglaise occupe chaque maison sans unité française. Cela met fin à la partie.

Si à la fin du 6ème tour aucune condition de victoire n'est atteinte, alors les 2 camps ont perdu.

Avancement

Chaque joueur gagne :

- 1 pour chaque Troupe ennemie Détruite en combat sur un résultat Tué.
- 3 pour chaque Personnage ennemi Détruit en combat sur un résultat Tué.

Règles spéciales

Les unités de chaque camp peuvent être présentes en même temps sur la même zone. Par contre, un Ordre n'active que les unités du joueur dont c'est le tour (pas celles de son allié).

OBJETS SACRÉS

Préparez une pile de cartes Equipement composée de :
Relique, Potion de ralliement, Malédiction, Sainte Croix, Bottes de 7 lieux.

Lorsqu'un Personnage est dans une zone comprenant 1 , il peut effectuer l'action bonus S'équiper. Il retire alors le de la zone et pioche une carte Equipement.