



La Révolte des Pastoureux

- 10 Juin 1320 -

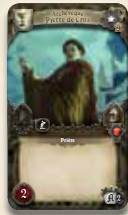


Saintes,

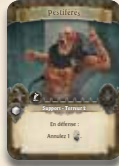
La Croisade des Pastoureux, rassemblement hétéroclite de paysans et autres menus gens vêtus de simples sarraus de toile, arrive en Saintonge. Ils marchent sur la ville de Saintes, qu'ils comptent mettre à sac tout en emmenant dans leur sillage les exclus de tous bords. Mais Pierre de Ferrières, chevalier au service du roi de France, et le sergent Guillaume de la Mole s'opposent au mouvement et organisent la défense de la cité.



Camp des Pastoureux
Joueur 1



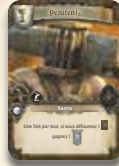
Le Moine
(Archevêque
Pierre de Cros)



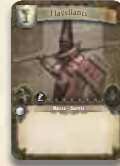
2 Pestiférés



4 Paysans
Révoltés



2 Pénitents



2 Flagellants



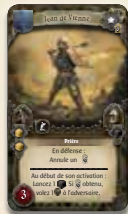
2 Sapeurs



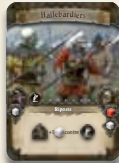
Civils



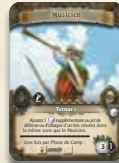
Camp Français
Joueur 2



Pierre de
Ferrières
(Jean de Vienne)



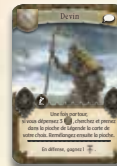
3 Hallebardiers



1 Musicien



1 Chevaliers à
pied



Devlin



Marchande



Camp des Pastoureux
Joueur 3



Le Prêtre
(Boucicaut)



1 Jeune
Moine



1 Vieux
Moine



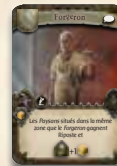
2 Sapeurs



4 Paysans
Révoltés



1 Hérétiques



Forgeron



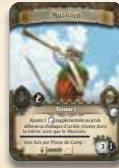
Camp Français
Joueur 4



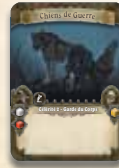
Guillaume
de la Mole
(Jean Stuart
de Buchan)



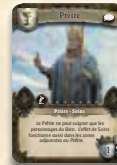
3 Piquiers



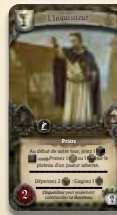
1 Musicien



3 Chiens
de Guerre



Prêtre



Pierre Roussel
(Inquisiteur)



Conditions de victoire

Le camp des Pastoureux gagne des points de Révolte qui sont ajoutés sur la piste de Révolte :



- Chaumière, petite maison ou grande maison en feu ou Détruite : 1 point de Révolte
- Eglise en feu ou Détruite : 2 points de Révolte
- Donjon en feu ou Détruit : 3 point de Révolte
- Pierre Roussel libéré : 5 points de Révolte
- Personnage français Détruit ou HdC à la fin du 5ème tour : 3 points de Révolte
- Chariot Détruit : 2 points de Révolte

Le camp français fait perdre des points de Révolte qui sont enlevés de la piste de Révolte :

- Boucicaut ou Pierre de Cros Détruit ou HdC à la fin du 5ème tour : 3 points de Révolte enlevés
- Pierre Roussel Détruit ou HdC à la fin du 5ème tour : 4 points de Révolte enlevés
- Feu éteint sur une zone de bâtiment : 1 point de Révolte enlevé
- Chariot amené sur la zone du donjon ou de l'église : 3 points de Révolte enlevés

Si le camp des Pastoureux atteint plus de 9 points de Révolte durant un tour, le tour se termine et la partie prend fin.

A la fin de la partie :

Si le camp des Pastoureux a plus de 7 points de Révolte, c'est une victoire majeure des Pastoureux.

Si le camp des Pastoureux a 6 ou 7 points de Révolte, c'est une victoire mineure des Pastoureux.



Si le camp des Pastoureux a 5 points de Révolte, c'est une égalité.

Si le camp des Pastoureux a 3 ou 4 points de Révolte, c'est une victoire mineure des Français.

Si le camp des Pastoureux a moins de 3 points de Révolte, c'est une victoire majeure des Français.

Avancement

Chaque joueur gagne :

- 1  pour chaque unité de troupe Détruite.
- 2  pour chaque Personnage Détruit.

Règles spéciales

LES CIVILS :

Seules les unités du camp des Pastoureux peuvent recruter ou discuter avec les Civils (elles les convertissent). Les unités du camp français ne peuvent pas recruter ou discuter avec les Civils.

CAMP DES PASTOUREAUX :

Invasion !

Toute unité de paysans révoltés ou de pestiférés du camp des Pastoureux tuée ou mise Hors de Combat est placée sur la zone de retour de l'infirmerie.

Libérer Pierre Roussel :

Pierre Roussel (l'inquisiteur) est prisonnier dans le donjon. Dès qu'une unité du camp des Pastoureux pénètre dans le donjon, Pierre Roussel rejoint le camp auquel appartient cette unité.

Pierre Roussel ne peut pas être attaqué par le camp français tant qu'il n'a pas été libéré.

CAMP FRANÇAIS :

Génie :

Toutes les troupes françaises (sauf les chiens de guerre) sont considérées comme ayant le Trait Génie.

Le convoi :

Le convoi est composé des 2 chariots ainsi que des sergents d'armes qui les accompagnent.

Ces unités sont neutres et ne peuvent être activées, mais elles se défendent si elles sont attaquées.

Dans ce cas, un joueur du camp français jette les dés de défense et résout le combat.

A la fin de chaque round le camp français déplace chaque unité qui compose le convoi d'une zone vers l'Eglise. Si la zone est occupée, les unités dans la zone sont repoussées sur une zone adjacente au choix du camp auquel appartiennent les unités, afin de pouvoir placer les unités du convoi dans la zone.

Un Chariot attaqué est Détruit s'il subit un résultat Tué, HdC ou Recul.

