

TIME OF LEGENDS

Joan of Arc

Siege



Inventaire des figurines



1 Tour de siège



1 Béliér



2 Trébuchets et leurs artilleurs



2 Balistes et leurs artilleurs



12 Hacquebutiers



2 Bombardes et leurs artilleurs



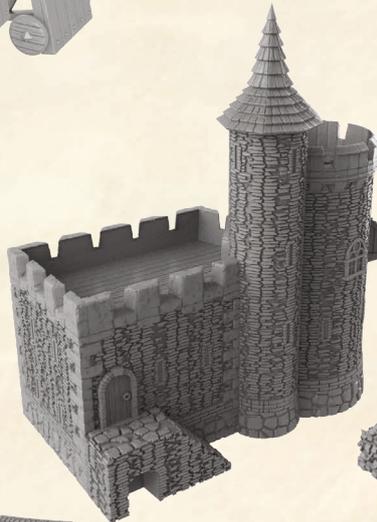
6 Pavois



3 Couleuvrines et leurs artilleurs



6 palissades



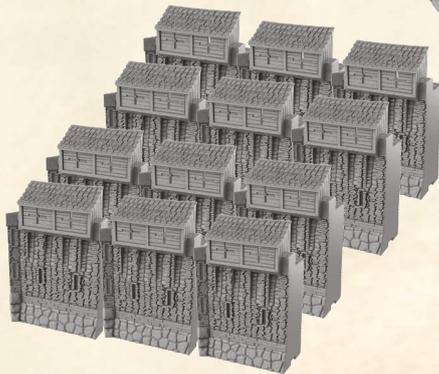
1 donjon



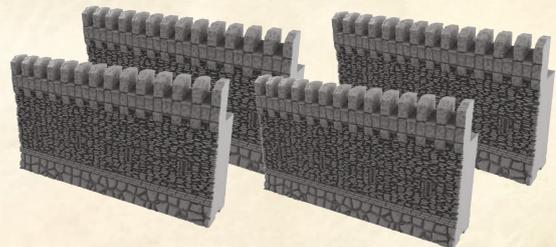
4 Sapeurs



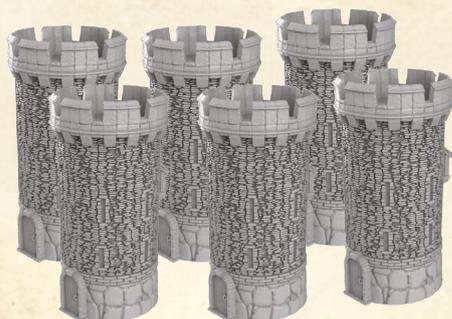
8 ruines



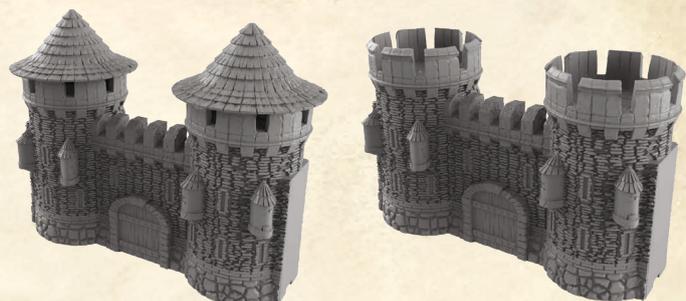
12 remparts courts



4 remparts longs



6 tours



2 portes



L'art du siège pendant la Guerre de Cent Ans

La Guerre de Cent Ans a laissé derrière elle certaines des plus grandes batailles de l'histoire, comme Azincourt, Orléans ou Patay. Néanmoins, il ne faut pas oublier que derrière chacune de ces batailles s'est tenue une longue période de siège qui a évolué à travers les âges !

La poliorcétique

La poliorcétique est le terme qui décrit l'art de prendre et de défendre les villes. Dès l'Antiquité, les Romains en ont fait leur arme de prédilection : Jérusalem, Carthage, Alésia, Ctésiphon... aucune cité ne leur a résisté (hormis Gergovie). Au Moyen-Âge, cet art n'a pas disparu, il s'est même affiné, grâce aux progrès de l'architecture pour les murailles, des mathématiques pour la balistique et surtout de l'artillerie !

Un armement puissant

L'artillerie mécanique était reine lors des sièges ; sur les champs de bataille, elle devenait anecdotique, dû à une cadence de tir trop basse et un déplacement difficile.

Le plus connu et le plus puissant de ces engins d'artillerie est le trebuchet. Avec un système de contrepoids, il permet de lancer des projectiles d'environ 150 kg à près de 200 mètres. Sa munition peut être projetée par-dessus une forteresse (utile lorsqu'on envoie des cadavres avariés, par exemple) ou directement sur ses murs.

De hautes murailles

Les artilleries mécaniques n'avaient qu'un seul but : détruire les murs des villes assiégées. Elles n'étaient pas cependant le seul moyen d'arriver à ses fins : il suffisait par exemple de creuser une sape et de mettre le feu aux fondations pour fragiliser le mortier et affaiblir le mur. Un tonneau de poudre pouvait aussi être très efficace, tout comme le bélier. Ces méthodes demandaient néanmoins plus de préparatifs, comme combler les douves ou les fosses avec de la terre et des fagots. Les tours de siège permettaient quant à elles d'ignorer tous ces problèmes en prenant directement d'assaut les murailles adverses. Les murs devenaient de plus en plus hauts et épais pour contrecarrer ces armes, jusqu'au jour où un coup de tonnerre abattit une première muraille et jeta le désarroi parmi les assiégés : la bombe venait d'entrer en scène.

Artillerie à explosion

Au départ, les bouches à feu étaient de toutes les formes et de tous les calibres. Elles tuaient aussi bien leurs servants que leurs cibles. Les alliages étaient très friables et la poudre de qualité très variable. Il fallut plusieurs siècles d'expérimentation pour trouver une poudre fiable et des fûts résistants.

Les boulets de plus de 250 kg projetés toutes les dix minutes par ces armes rendent obsolètes les hauts murs qu'il faut désormais construire très épais à la base et en arrondi. Très rapidement, les soldats se mirent aussi à utiliser des canons à main semi-portatifs. Au siège d'Orléans, Maître Jean va semer la terreur dans le camp anglais avec ses bouches à feu, qu'il porte dans sa carriole, et son audace. C'est le premier « sniper » à arme à feu de l'histoire. Les rares batailles où l'artillerie a eu un rôle à jouer sont celles de Crécy, où elle effraya les chevaux, et de Formigny, où les Français déplaçaient leurs couleuvrines sur des chariots, forçant les archers anglais à quitter leurs fortifications.

La politique du pauvre et celle du riche

Deux choses séparent les Anglais et les Français durant les sièges. L'usage d'arbalètes par les Français, plus létales et efficaces durant les sièges que les arcs anglais, prévus pour les batailles rangées, donne un gros avantage aux Français.

L'important investissement des rois de France dans l'artillerie à poudre fut également un facteur décisif. Il permit de reprendre toutes les cités de France sous domination anglaise. En face, les Anglais avaient beaucoup moins de moyens financiers et logistiques, ne pouvant pas faire venir des canons d'Angleterre (même s'ils vont de plus en plus souvent en doter la marine anglaise). Leurs longues chevauchées ne leur permettaient également pas de s'encombrer d'artillerie.

L'arme la plus efficace des Anglais restait la famine. De grandes places comme Calais et Rouen se rendirent car leurs habitants ne trouvaient plus de chevaux ni de rats à manger... Les Anglais pouvaient également imposer un blocus aux nombreux ports maritimes français. Orléans, par exemple, a tenu grâce aux vivres apportées par Jeanne d'Arc et la contre-attaque sur les tours anglaises fut couronnée de succès grâce à l'appui de l'artillerie française. En 1453, à la fin de la guerre de Cent Ans, Constantinople tomba face aux monstrueux canons ottomans produits par des occidentaux. Une nouvelle ère avait commencé...

Siège dans Time of Legends: Joan of Arc

Cette extension vous propose de revivre les célèbres batailles de siège de la Guerre de Cent Ans. Vous y trouverez de nouvelles figurines de bâtiments, ruines, engins de siège et unités ainsi que toutes les nouvelles règles permettant de les utiliser. Vous trouverez également un nouveau type de cartes, les cartes Siège, qui vous permettront de simuler les longues semaines voire les mois de siège précédant la bataille. Toutes les règles des cartes Siège vous sont fournies en page 8.

Les trois scénarios inclus dans ce livret sont trois célèbres sièges de l'histoire. Après la mise en place du scénario mais avant de livrer bataille, vous devrez jouer la phase de siège à l'aide des cartes Siège, qui modifieront le cours de la partie. Puis, vous pourrez jouer la bataille telle que décrite dans chaque scénario. Vive le son du canon !

Règles

Ajouts de terrain

Fortifications

Les fortifications (Rempart, Tour isolée, Porte fortifiée et Donjon) sont des éléments de terrain dont le sommet est une zone sur laquelle les joueurs peuvent placer des unités d'infanterie, des machines de guerre ou des Personnages uniquement (sauf s'ils possèdent le trait Grand), en respectant les règles de contenance.

Chaque fortification confère aux unités placées dessus les effets suivants :

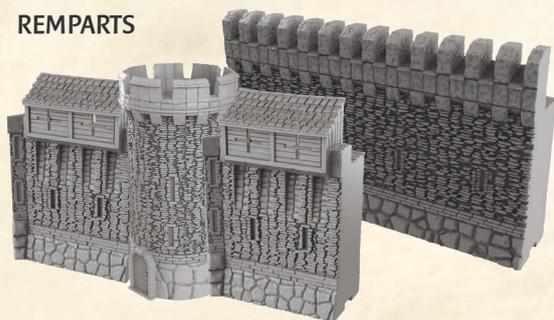
- un dé noir ajouté au jet de défense total uniquement contre les attaques venant d'une zone extérieure (voir plus loin) ;
- le trait Riposte (seulement sur les tours) ;
- une portée augmentée de 1 pour leur attaque de tir.

Les attaques de mêlée depuis ou vers un rempart sont interdites, sauf en cas de présence d'échelles, de *Tour de siège* (voir plus loin) ou d'unités volantes.

Les unités situées sur un rempart ou une porte fortifiée peuvent uniquement se déplacer vers un rempart adjacent ou reculer vers une zone adjacente intérieure du château.

Les barricades et autres défenses déployables ne peuvent pas être utilisées dans une fortification.

REMPARTS



Occupe : 4 espaces

Contenance : 3

Résistance : 3

Un rempart est constitué soit d'un grand mur, soit de deux petits murs et d'une tour. Chaque élément composant un mur avec tour compte pour 1 espace de contenance, mais ils sont considérés comme étant la même zone.

L'arrière d'un rempart n'est pas protégé ; une unité située sur un rempart subissant une attaque venant d'une zone intérieure adjacente à celui-ci ne dispose pas des bonus défensifs conférés par le rempart, à

l'exception d'unités situées dans une zone de tour si le rempart en possède. Une tour faisant partie d'un rempart ne possède pas de tuile d'intérieur.

PORTE FORTIFIÉE



Occupe : 4 espaces

Contenance : 3

Résistance : 3

Chaque élément composant une porte fortifiée (les deux tours et le rempart) compte pour 1 espace de contenance, mais ils sont considérés comme étant la même zone.

L'assiégé peut ouvrir ou fermer la porte (comblant le fossé) au prix d'une action. L'assiégeant ne peut activer la porte que s'il y possède une unité et qu'aucune unité adverse n'y est présente.

Aucune échelle ne peut être accrochée à une porte fortifiée.

Une tour comprise dans une porte fortifiée n'utilise pas de tuile d'intérieur.

TOUR ISOLÉE



Occupe : 1 espace

Contenance : 1

Résistance : 3

Une unité située sur une Tour isolée disposera toujours du bonus défensif conféré par la tour.



Lorsqu'une unité se déplace dans la tuile d'intérieur d'une tour isolée, prenez l'une des tuiles d'intérieur de la tour. Cette tuile d'intérieur est adjacente au sommet de la tour et à la zone contenant la tour. Ces deux zones peuvent contenir des unités en même temps.

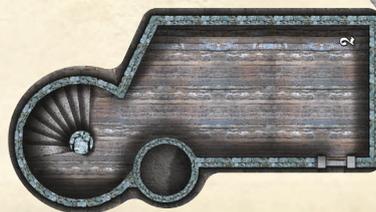
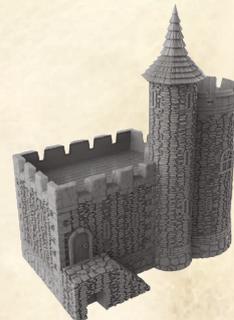
DONJON

Occupe : 3 espaces

Contenance : 2

Résistance : 4

La zone au sommet du donjon est adjacente à sa tuile d'intérieur de bâtiment.



Destruction des fortifications

Le tir de certaines machines de guerre peut infliger 1 jeton Dégâts à un bâtiment ou fortification s'il obtient au moins un résultat . Lorsque ces machines de guerre tirent sur un rempart ou une porte fortifiée, le joueur effectuant l'attaque décide avant de lancer son jet d'attaque s'il cible ces fortifications ou bien les unités présentes dessus.

Un bâtiment ou fortification ne peut recevoir qu'un jeton Dégâts par tour au maximum, sauf pouvoir d'unité ou règle spéciale de scénario.

Lorsque le nombre de jetons Dégâts égale ou excède la valeur de résistance de la fortification, elle s'écroule et est retirée du plateau de jeu, ne laissant que la zone de décombres présente en dessous. Placez une ruine de rempart dans cette zone.

Les zones de décombres disposent de l'effet suivant : l'attaquant peut annuler 1 Bouclier obtenu par les unités en défense lors de la résolution de l'attaque.

Effondrement d'une fortification : chaque unité présente dans une fortification qui s'effondre subit un jet d'attaque de 1 dé rouge et peut effectuer un jet de défense. Si une machine de guerre participe à ce jet de défense, ajoutez 1 Bouclier à votre jet de défense. Placez les unités survivantes dans les décombres.

Autres ajouts de Terrain

PALISSADE



La palissade est un élément de bordure. Au même titre que les haies de pieux, elle n'occupe aucun espace. Placez-la dans une zone, le long d'un de ses bords.

En défense, chaque unité se trouvant derrière une palissade gagne un dé blanc de défense contre les attaques à distance. La palissade bloque les tirs tendus et empêche les attaques de mêlée ainsi que les déplacements vers ou en dehors de la zone protégée par la palissade.

Un joueur peut cependant décider de déclarer une attaque de mêlée contre une palissade. Dans ce cas, la palissade est automatiquement détruite et enlevée du plateau. Ses effets ne sont donc plus appliqués à la zone protégée par ce côté. Lors d'une attaque de mêlée contre une palissade, toutes les unités présentes dans la zone activée doivent prendre part à cette action même si elles ne possèdent pas d'attaque de mêlée. Les machines de guerre peuvent déclarer une attaque contre une palissade : sur un résultat Tué ou Hors de combat, la palissade est détruite.

Il n'est pas possible d'effectuer de Poursuite après combat immédiatement après la destruction d'une palissade.

RUINE DE REMPART



La ruine de rempart est un élément de terrain, au même titre que les ruines du jeu de base. Lorsqu'une fortification est détruite, placez une figurine de ruine de rempart dans sa zone. Cet élément de terrain occupe 1 espace dans sa zone, et n'a aucun effet.

Positions

EXTÉRIEUR ET INTÉRIEUR DU CHÂTEAU



Sur un hexagone de château, les zones situées devant les zones de remparts ou les tours sont les zones extérieures du château. Celles situées derrière les tours et les remparts sont les zones intérieures du château. Les remparts et les tours sont placés de manière à ce que les arches du rempart ou de la porte de la tour soient tournées vers l'intérieur.

Une unité située dans une zone intérieure peut accéder à un rempart adjacent en effectuant une action de mouvement : on considère qu'il y a des escaliers.

Les trois zones (extérieur, rempart/décombe, intérieur) ont toutes une contenance de 4.

Une unité située dans une zone extérieure adjacente à un rempart ou à une tour doit poser un jeton Échelle ou se servir d'une *Tour de siège* pour y accéder (voir plus loin).

FOSSÉ

Seules les unités volantes peuvent se déplacer dans une zone de fossé.

Déplacement limité

Une machine de guerre **ne peut jamais se déplacer de plus d'une zone** durant le tour d'un joueur. N'étant ni une unité d'infanterie, ni une unité de cavalerie, elle ne peut pas bénéficier des effets qui pourraient la déplacer de plusieurs zones.

Tour de siège



Lorsqu'elle est adjacente à une fortification, la *Tour de siège* rend adjacentes à cette fortification sa propre zone et toutes ses zones adjacentes, en annulant également le bonus de défense d'un dé noir accordé par un rempart ou une tour.

Echelles et fascines

Le joueur assiégeant dispose d'un stock limité de jetons spéciaux pour accéder aux remparts.

JETONS FASCINES



Lorsqu'une unité d'infanterie dans une zone extérieure adjacente à un fossé est activée, si le joueur assiégeant dispose encore de jetons Fascines, il peut placer ce jeton sur le fossé en dépensant une action avec cette unité.

Un fossé qui contient un jeton Fascines est considéré comme une plaine.

JETONS ÉCHELLE



Lorsqu'une zone extérieure adjacente à un rempart comprenant une unité d'infanterie alliée est activée, si le joueur assiégeant dispose encore de jetons Échelle, il peut tenter de placer un jeton Échelle sur le rempart.

Pour cela il doit réaliser une tentative d'accrochage (voir ci-dessous).

Pour réussir une tentative d'accrochage, jetez 1 dé noir : sur un résultat , l'échelle est accrochée ; placez le jeton échelle sur le rempart pour indiquer que l'échelle est accrochée. Sur tout autre résultat, la tentative d'accrochage échoue.

Une échelle ne peut être accrochée qu'à un rempart.

Une fois placé, le jeton Échelle rend la zone extérieure au rempart dans laquelle elle est posée adjacente au rempart. Les unités d'infanterie situées dans sa zone peuvent donc réaliser une attaque de mêlée contre le sommet d'un rempart, adjacent, ou s'y déplacer s'il est allié ou libre.

Conseil : en cas d'accrochage difficile, vous pouvez user du Commandement de vos Personnages ou encore de Musicien et Porte-Étendard pour réactiver une unité et retenter l'assaut !



Phase de Siège

La phase de Siège se déroule avant un scénario impliquant un assiégeant et un assiégé, et son issue change la disposition initiale du terrain et des armées opposées. Des unités seront détruites, des éléments de décor endommagés...

Les conséquences de cette phase de Siège peuvent changer radicalement le cours de la future bataille.

Mise en place

Après avoir mis en place le scénario de Siège choisi, chacun des deux joueurs se voit attribuer un rôle et la phase de Siège peut commencer :

Le joueur attaquant la place forte est « l'assiégeant ». Le joueur devant la défendre est « l'assiégé ».

Chaque joueur prend le paquet de cartes Siège qui correspond à son rôle et reçoit un nombre de jetons Approvisionnement  et Moral  comme indiqué ci-dessous :

Assiégeant



6 jetons Moral



6 jetons Approvisionnement



Assiégé



12 jetons Moral



12 jetons Approvisionnement



Le joueur qui est désigné comme 1^{er} joueur par le scénario prend le jeton 1^{er} joueur.

Déroulement de la phase de Siège

La phase de Siège se déroule en trois manches:

Durant chaque manche, chaque joueur dispose de trois emplacements devant lui où il peut poser ses cartes Siège (voir Déroulement d'une manche).



Chaque paquet de cartes Siège contient 16 cartes. Les deux paquets ont en commun la carte « Trahison », qui doit toujours être en main au premier tour de jeu. Sortez la carte du paquet et

prenez-la en main au début de la phase de siège. Ce qui fait donc un paquet de 15 cartes à piocher et 1 carte « Trahison » dans la main de chaque joueur. Mélangez les 15 cartes du paquet de chaque joueur.

Déroulement d'une manche

1) Les joueurs piochent 5 cartes dans leur paquet respectif (cartes Assiégeant ou cartes Assiégé selon le rôle).

2) Les joueurs posent une carte de leur main, face cachée, sur chacun des trois emplacements d'une ligne imaginaire située devant eux, de gauche à droite. Ils défaussent ensuite toutes les cartes restantes dans leur main, sauf une, qu'ils devront garder pour la manche-suivante.

Permanent Attention ! Une carte avec la mention « Permanent » jouée lors des manches précédentes occupe son emplacement d'une manche à l'autre et (si elle est conservée) limite les places disponibles.

3) En commençant par le joueur possédant le jeton 1^{er} joueur, chaque joueur révèle et applique l'effet d'une carte posée devant lui puis son adversaire fait de même jusqu'à ce que toutes les cartes posées par les 2 joueurs soient révélées. Les joueurs doivent révéler leurs cartes dans l'ordre où elles ont été posées, de gauche à droite.



Appliquer l'effet (**A**) d'une carte Siège peut nécessiter la dépense d'un ou plusieurs jetons Moral ou Approvisionnement (**B**). Si le joueur n'en dispose pas en nombre suffisant, la carte est défaussée sans que son effet soit appliqué et les jetons ne sont pas dépensés.

Le coût d'une carte avec la mention « permanent » n'est payé que la première fois qu'elle est activée ; elle reste active durant les manches suivantes, sans coût supplémentaire.

4) À la fin de chaque manche :

- Les joueurs peuvent défausser une ou plusieurs cartes de type « Permanent » placées devant eux.
- À la fin des 1^{er} et 2^e manches, l'assiégeant reçoit 3  et l'assiégé perd 1 .

Fin de la phase de Siège

À la fin de la 3^e manche du siège, les joueurs peuvent acheter des ressources pour la bataille qui va suivre en dépensant leurs jetons Moral OU Approvisionnement restants, selon ce barème :

Ressource	Approvisionnement	Moral
 1	 6	 8
 1	 4	 5
 1	 4	 5
 1	 3	 3

Les jetons Moral ou Approvisionnement non dépensés sont perdus et défaussés.

Le scénario peut débuter.





Le Siège de Calais

- 4 septembre 1346 - 3 août 1347 -



Après sa victoire éclatante à Crécy, Édouard III décide d'assiéger Calais afin d'avoir une place forte et un port qui lui permettront de faire la liaison d'un pas entre ses îles et le continent. Au départ, il commande plusieurs assauts et bombarde la cité avec toutes les machines de siège à torsion, à balancier et à poudre qu'il trouve. Devant la vaillance des défenseurs dirigés par Jean de Vienne, il se résout à affamer la cité et à attendre. Il resserre son étau et se fortifie sur les deux fronts, tel César à Alésia. Pendant ce temps, le roi de France apporte une armée de secours.

6 Roules

4

2

Légende

T



Joueur anglais



1



2



Intrigue



Édouard III



10 Archers



5 Chevaliers à pied



4 Sergents d'armes



3 Vougiers



2 Sapeurs



1 Porte-étendard



1 Musicien



1 Bombarde



2 Trébuchet



2 Baliste



6 Pavois



1 Bélier

Armée assiégée dans Calais :



Joueur français



Intrigue



2



Jean de Vienne (Niv.2)



1 Chevaliers à pied



4 Milice bourgeoise



2 Arbalétriers



3 Piquiers



Philippe VI de Valois (Niv.2)



6 Chevaliers montés



4 Milice bourgeoise



1 Porte-étendard



1 Musicien



Civils



Apothicaire



Fermier



Bourgeois



Marchande



Forgeron



Prêtre



Guide



Devin

Tuiles à préparer : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8,
 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18,
 S1 (x6), S2 (x2), S3 (x4)



Conditions de victoire

Le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin du 6^e round gagne la partie. Les Hors de combat sont comptés à la fin du 6^e round.

Si l'un des 2 joueurs voit son roi (*Édouard III* ou *Philippe VI de Valois*) détruit, la partie prend fin immédiatement et son adversaire gagne la partie.

Camp français

- Machine de guerre (*Bombarde, Trébuchet, Baliste, Béliet*) ennemie détruite : 2 points de victoire
- Unité anglaise détruite ou Hors de combat à la fin du 6^e round : 1 point de victoire

Camp anglais

- *Jean de Vienne* Hors de combat ou détruit à la fin du 6^e round : 3 points de victoire
- Unité française de l'armée assiégée Hors de combat ou détruite : 1 point de victoire
- Unité anglaise dans Calais à la fin du 6^e round : 1 point de victoire par unité.

En cas d'égalité, c'est le camp anglais qui gagne la partie.

Avancement

- 1  pour chaque unité d'infanterie ou de cavalerie ennemie détruite.
- 2  pour chaque Personnage ou machine de guerre détruit.

Règles spéciales

TERRAIN ET DÉPLOIEMENT

Le joueur français place en premier les unités de Calais dans les zones à l'intérieur du château.

Ensuite, le joueur anglais place ses troupes entre les murailles de la ville et ses barricades. Il ne peut y avoir qu'un seul *Pavois* par hexagone au déploiement.

Enfin, le joueur français place l'armée royale au Sud, derrière les barricades anglaises.







Siège de Rouen

- 29 juillet 1418 - 19 janvier 1419 -



Edouard III avait vaincu à Crécy, puis prit Calais. Henri V, après sa victoire inespérée à Azincourt, voulut réaliser le même exploit et assiégea Rouen. Il encercla la cité et tendit une chaîne dans la Seine pour empêcher les bateaux de passer. En face, la défense était très active : la population ayant des canons et des troupes, elle lança plusieurs sorties pour briser le siège, dont une qui finit à l'eau à cause d'un pont scié. Les prisonniers anglais furent suspendus aux murs pour dissuader Henri V. Néanmoins, il insista et affama la ville. Les bouches inutiles furent chassées de la cité et coincées entre les murs et les lignes anglaises. Les défenseurs mangeaient tout ce qu'ils trouvaient : chats, chiens, rats... Au bout du désespoir, la cité lança alors une dernière sortie.



Joueur français



Intrigue



Alain Blanchard, Capitaine Arbalète



1 Chevaliers à pied



4 Milice paysanne



4 Paysans



2 Pavoisiers



3 Piquiers



Jean Jourdain, maître de l'artillerie



Guy Le Bouteiller



4 Chevaliers montés français



1 Baliste



3 Arbalétriers



1 Hacquebutiers



2 Coulevrine



Joueur anglais



Intrigue



Henry V



5 Chevaliers à pied



4 Sergents d'armes



3 Vougiers



2 Sapeurs



1 Porte-étendard



1 Tour de siège



2 chariots



8 Archers



3 Hacquebutiers



1 Bombarde



1 Coulevrine



1 Baliste



6 Pavois



1 Musicien



Civils



Apothicaire



Fermier



Bourgeois



Marchande



Forgeron



Prêtre



Guide



Devin

Tuiles à préparer : 1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18,
 S1 (x6), S2 (x5), S3 (x3)





Conditions de victoire

Le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin du 6^e round gagne la partie.

Si le roi anglais Henry V est détruit, le camp français gagne immédiatement la bataille.

Camp français

- Machine de guerre (*Bombarde, Couleuvrine, Baliste, Tour de siège*) ennemie détruite : 2 points de victoire
- Chariot ennemi détruit : 3 points de victoire
- Personnage français sur le plateau à la fin du 6^e round : 1 point de victoire par Personnage.

Camp anglais

- Personnage ennemi détruit ou Hors de Combat à la fin du 6^e round : 3 points de victoire
- Unité anglaise dans Rouen à la fin du 6^e round : 1 point de victoire
- Unité anglaise dans ou sur le donjon à la fin du 6^e round : 3 points de victoire

En cas d'égalité, le camp anglais gagne la partie.

Avancement

- 1  pour chaque unité d'infanterie ou de cavalerie ennemie détruite.
- 2  pour chaque Personnage ou machine de guerre détruit.

Règles spéciales

TERRAIN ET DÉPLOIEMENT



Le camp anglais place tout d'abord ses chariots et ses machines de guerre dans des zones de champs, de plaine et/ou de village à l'extérieur du château.

Le camp français place ensuite toutes ses unités (sauf ses *Chevaliers montés français*) sur n'importe quelle zone de village à l'intérieur du château, adjacente aux remparts (voir zone de déploiement française, bleutée sur le plateau de mise en place), rempart, porte fortifiée ou tour. Les machines de guerre peuvent être placées sur les remparts, mais dans ce cas, elles ne pourront pas se déplacer de la partie. Si elles subissent un résultat Recul, elles reçoivent une Blessure. Si la fortification sur laquelle la machine de guerre se trouve est détruite, la machine de guerre est aussi détruite.

Le joueur anglais place ensuite ses unités dans n'importe quelle zone à l'extérieur du château. Il ne peut y avoir qu'un seul Pavois par hexagone lors du déploiement.



Le camp français choisit enfin quelle porte fortifiée sera ouverte au début de la partie et place un jeton Pont sur le fossé situé devant

cette porte fortifiée (ce pont est considéré comme une zone de plaine qui contient 2 espaces). Il place enfin tous ses *Chevaliers montés français* dans la zone intérieure de cette porte fortifiée ouverte.

CHARIOTS

Les deux chariots anglais ne peuvent pas se déplacer.

Un chariot attaqué est détruit s'il subit un résultat  ,



ou  , après une attaque.





L'Attaque des Tourelles

- 6 Mai 1429 -



1429. Le 6 mai, Jeanne et Dunois attaquent le fort des Tourelles pour lever le siège de la porte sud d'Orléans. Le combat va être sans pitié : la veille, les Français se sont emparés de la bastide des Augustins et du boulevard menant aux Tourelles. Les Anglais, quant à eux, se sont repliés dans le fort des Tourelles et sont acculés dos à la Loire. Le capitaine Glasdale hait profondément Jeanne d'Arc et l'a insultée à plusieurs reprises du haut de ses remparts. Il sait que le combat sera décisif car plus aucune bastide ne tient l'est et le sud de la ville.



Joueur français



Jeanne d'Arc



Couleuvrine (de Maître Jean)



1 Bombarde



3 Arbalétriers



2 Hallebardiers

Renforts sur l'îlot (règles spéciale) :



1 Hallebardiers



Jean de Dunois



4 Piquiers



4 Sergents d'armes



4 Chevaliers à pied



1 Porte-étendard



1 Chevaliers à pied



1 Musicien



4 Pavois



1 Bélier



Apothicaire



1 Arbalétriers



Joueur anglais



William Glasdale



Guillaume de Molins



6 Archers sans pieux



2 Couleuvrine



4 Sergents d'armes



2 Piquiers



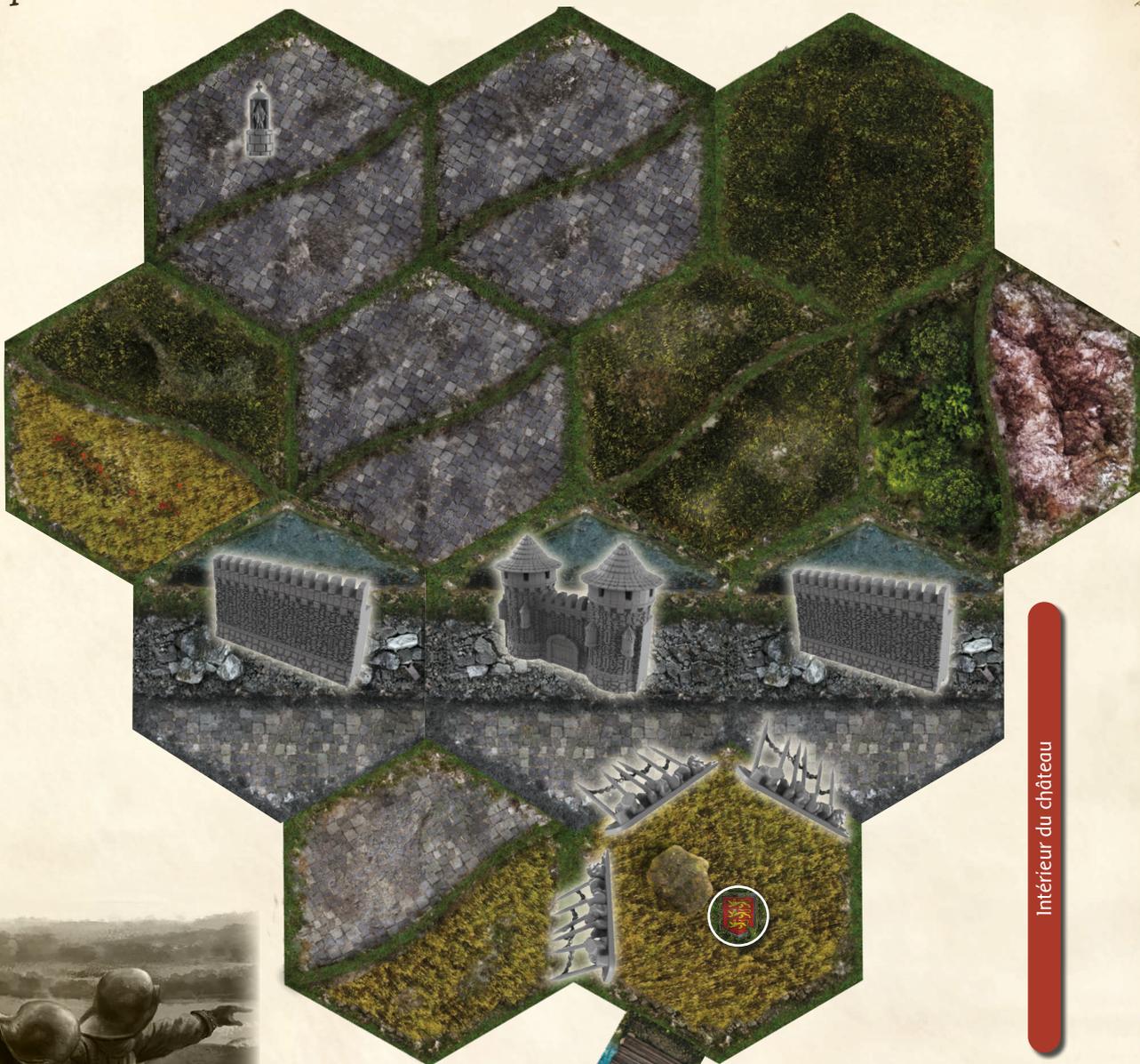
2 Chevaliers à pied



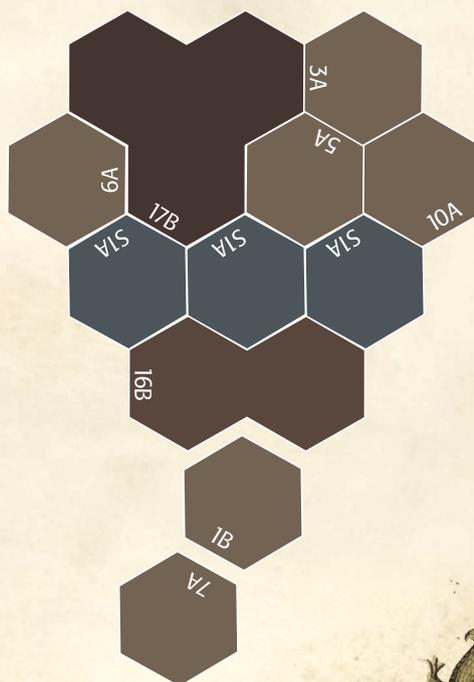
1 Porte-étendard

Tuiles à préparer : 1, 3, 5, 6, 7, 10, 16, 17, S1 (x3)

Extérieur du château



Intérieur du château



Conditions de victoire

Si une unité du camp français est située dans ou sur la tour des Tourelles à la fin d'un round, son camp remporte la partie.

Si le camp français n'est pas victorieux avant la fin du 5^e round, le camp anglais remporte la partie.

Si Jeanne d'Arc est détruite, le camp anglais gagne immédiatement la partie.

Avancement

- 1  pour chaque Chevaliers français, Chevaliers anglais ou Archers anglais détruit
- 2  si Jean de Dunois, William Glasdale ou Guillaume de Molins sont détruits
- 1  pour toute autre unité anglaise détruite.

Règles spéciales

PAS DE FOSSÉ

Dans ce scénario, les fossés sont considérés comme des plaines.

MISE EN PLACE

Les Anglais se placent en premier à l'intérieur du château, et ne peuvent placer qu'une seule unité maximum en haut des remparts ou de la porte au déploiement. Aucune unité ne peut être déployée dans les hexagones 1B et 7A.

Les Français se placent ensuite à l'extérieur du château et ne peuvent déployer qu'un seul pavois par hexagone.

DANS LA TOUR DES TOURELLES

La tour des Tourelles est une fortification massive qui annule tous les résultats  pour l'unité se trouvant à l'intérieur.

FATIGUE

Au début de la phase de Conseil de guerre des 3^e, 4^e et 5^e round, les Anglais posent un jeton Fatigue (prendre un jeton générique ou un cube) sur une zone contenant des unités françaises ne possédant pas de jeton Fatigue. Pour être activées, ces unités devront payer 1 cube d'activation supplémentaire.

Le jeton est retiré dès que le Français paye son jeton d'activation supplémentaire.

PRÉPARATION ANGLAISE

Une fois pendant son tour, le camp anglais peut échanger 3  contre un Ordre Opportunisme.

COULEVRINE DE MAÎTRE JEAN

La couleuvrine de Maître Jean possède 1 dé rouge à la place de l'un de ses dés jaunes en attaque.

CONSTRUCTION D'UN PONT DE FORTUNE

À partir du 3^e round, le camp français peut, au prix de 3 , construire un pont de fortune :

Posez le pont qui relie l'île et l'hexagone de la tourelle et placez les unités de renforts sur une des zones de la tuile 7A. Le pont de fortune est, comme le pont des Tourelles, considéré comme une zone de plaine qui contient 2 espaces.



Si vous possédez l'extension Village Pack, vous pouvez remplacer cette tuile par la figurine du Pont de bois.

BATEAU FUMIGÈNE

Le camp anglais peut, au prix de 3 , mettre le feu sur l'un des ponts. Placez-y un jeton Feu.



Toute unité se trouvant sur la zone du pont ou souhaitant y entrer doit jeter un dé jaune :

- Face vierge, l'unité est détruite. Si c'est un personnage possédant plusieurs points de vie, ajoutez lui un jeton Blessure.
- Sur tout autre résultat, rien ne se passe.

JEANNE D'ARC PRIE

Quand Jeanne d'Arc utilise l'action Prière dans la zone contenant le calvaire, elle gagne 1  supplémentaire.







