

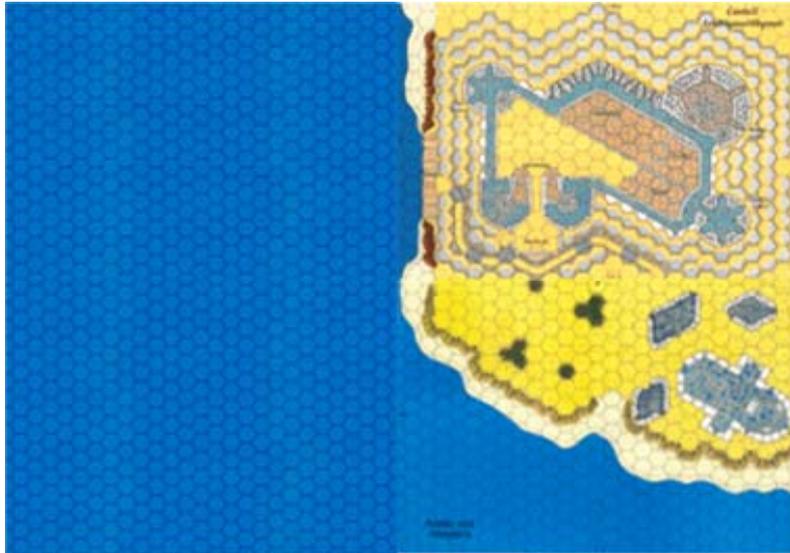
Scénario Château Gallois 1

Le bateau de l'espoir

Histoire

1294. Le Pays de Galles est à nouveau à feu et à sang. Le château de Cardigan est assiégé depuis plusieurs semaines par une horde de gallois et les vivres commencent à manquer. Des messagers ont pu parvenir au roi Edouard qui a fait affréter une galiote pour ravitailler la forteresse. Sir Richard souhaite débarquer par une nuit sans lune et transférer sa cargaison dans le château avant que les assiégeants ne le voient.

Assemblage des cartes et positions de départ



L'entrée du château est protégée par un double ensemble herse/porte (de l'extérieur vers l'intérieur) situés au niveau de la barbicanne et du châtelet d'entrée.

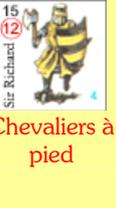
La garnison anglaise s'installe la première dans le château ou sur le quai.

Puis les gallois se déploient sur la demie-carte L'Abbaye, du côté des bâtiments. La galiote rentre par le côté gauche d'une des deux cartes Mer.

Note : pour un jeu plus rapide, il est possible de se passer des deux cartes de mer en démarrant la partie avec la galiote à quai (voir règle spéciale).

Les gallois jouent en premier

Forces en présence

La garnison		La galiote		Les gallois			
 27 14 Sir Lacy 12 Chevaliers	Sir Lacy Sir Hughes Sir Mortimer	 15 12 Sir Richard 4 Chevaliers à pied	Sir Richard Sir James Sir Peter Sir William	 23 13 Ceolmund 12 Comtes	Aethelwulf Ceolmund Edwin	 5 4 Aylwin 8 Arcs longs	Aylwin Dylan Gwyn Idris Myrlin Owen
 10 6 Cliff 6 Vougiers	Cliff Godric Shawn	 7 7 Jacopa 6 Arbalétriers	Jacopa Roland	 11 9 Sgt. Llewellyn 6 Sergents	Llewellyn Morgen Pugh	 10 9 Eadulf 6 Thanes	Alfred Athelferth Ceolwulf Eadulf Osgar Sigulf
 5 5 Alic 8 Arbalétriers	Alric Edric Emlyn Gawain	 5 6 Salter 8 Paysans	Baker Cedric Gam Salter Smith Wulf	 10 7 Coerls 6 Coerls	Aelfric Aelward Aelmaer Aethelberht Eadric Eardwulf Godwine Ordheh Oswald Weohstan		
 11 7 Fursa 6 Hallebardiers	Bors Evans Fursa	 Barrel of oil Tonneaux	4 tonneaux				

Scénario Château Gallois 1

Règles spéciales

- > On utilisera les règles de nuit de l'extension Montjoie (ou de la Magna Carta).
- > Les tonneaux sont considérés comme des tonneaux de vivres. Un personnage peut déplacer un tonneau avec une pénalité de mouvement de 2 points, et une situation défavorable s'il est attaqué. En revanche, il bénéficie d'une protection légère contre les tirs.
- > Si les cartes Mer ne sont pas utilisées, la garnison peut jeter un dé (D10) pour connaître le nombre de tours à attendre avant l'arrivée de la galiote. Elle pourra être placée à quai par le joueur anglais à n'importe quel tour supérieur ou égal au résultat du dé. Il est recommandé au joueur anglais de masquer le résultat du dé à son adversaire pour que la surprise soit totale.
- > Les gallois peuvent non seulement prendre les tonneaux mais également les détruire de la manière suivant : un personnage doit rester sur une case contenant un tonneau sans bouger ni combattre.
 - au premier tour, un résultat 1-3 avec 1D10 le détruit ;
 - au deuxième tour, un résultat 1-4 ;
 - au troisième tour, un résultat 1-5, etc.

Conditions de victoire

Les anglais doivent faire entrer un maximum de tonneaux dans le château pour leur permettre de tenir le siège :

- > 4 tonneaux entrés : victoire anglaise totale
- > 3 tonneaux entrés : victoire anglaise marginale
- > 2 tonneaux entrés : égalité
- > 1 tonneau entré : victoire galloise marginale
- > Aucun tonneau entré : victoire galloise totale

Epilogue

Grâce à des ravitaillements réguliers par mer, le château de Cardigan ne fût jamais pris par les gallois.

Sources

The Welsh And Scottish Wars – Osprey