

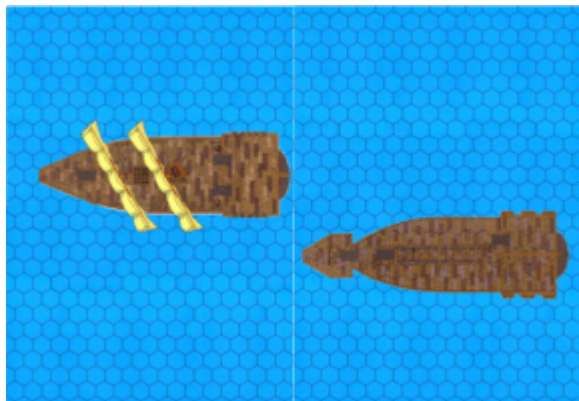
Scénario Nefs & Galées 1

Proie en vue !

Histoire

Mars 1296. Partie d'Harfleur, une galée française croise au large des côtes anglaises à la recherche d'une proie. La lourde nef anglaise repérée le matin n'a pas la vitesse nécessaire pour échapper à la rapide galère. La poupe de la nef prise en chasse se rapproche. Bientôt, ce sera la curée.

Assemblage des cartes et positions de départ



La poupe de la nef est placée contre le bord intérieur de la première carte Mer. La galée est installée en retrait, de sorte qu'elle soit bord à bord au moment de l'abordage. La proue de la galée est située une demie-case derrière la nef.

Les anglais prennent place sur la nef, les français sur la galée. Il y a des galériens au pont inférieur mais ils ne prennent pas part au combat et doivent être ignorés dans ce scénario.

La partie se joue en 15 tours. Le joueur anglais joue le premier.

Forces en présence

Les anglais		Les français					
 13 12 Sir Lacy 4 Chevaliers à pied	Sir Lacy Sir Mortimer Sir Hughes	 6 5 Byrn 8 Piquiers	Byrn Arnold Hayden Gareth Mordred	 15 12 Sir Richard 4 Chevaliers à pied	Sir Richard Sir Roland Sir Peter Sir William	 8 6 Hal 8 Piquiers	Hal Mark Perkin Wat Crispin
 10 6 Cliff 6 Vougiers	Cliff Godric Shawn	 4 4 Gwynn 8 Arcs longs	Aylwin Myrlin Gwyn Owen	 7 7 Jacopa 6 Arbalétriers	Jacopa Roland Gaston Bertrand Jacques	 10 9 Sgt. Martin 6 Sergents	Martin Anim
 7 4 Matthew 8 Paysans	Matthew Roger Will'm Jasper Harry Ivor	 Barrel of oil Tonneaux	4 tonneaux	 5 6 Shlter 8 Paysans	Baker Cedric Gam Salter Wulf Smith	 Grapins	4 grapins

Règles spéciales

Inutile de s'encombrer de règles de navigation pour ce scénario : On suivra la séquence de jeu de Vikings. Pendant la phase de mouvement naval, seule la galée peut se déplacer de 3 cases en ligne droite (c'est en fait la différence de vitesse entre les 2 vaisseaux qui est simulée, sans quoi il faudrait beaucoup trop de cartes). Les règles de déplacement et d'affectation sur un bateau sont utilisées telles qu'expliquées dans le fascicule Nefs & Galées.

A tout moment pendant les 15 tours de jeu, le joueur français peut décider de couper les grapins (en utilisant les règles de VIKINGS) et de s'éloigner de la nef en utilisant les mêmes règles de différentiel de vitesse que ci-dessus. Le joueur anglais peut couper les grapins mais cela n'a pas de conséquence sur la position des bateaux.

Tout membre d'équipage français peut capturer un anglais : la capture est automatique si le joueur français la déclare dans un des cas suivants : (a) le rapport de forces est de 8 :1 ou plus en faveur du français, ou (b) toutes les cases navire adjacentes à un anglais sont tenues par des français. Un français est tenu de garder chaque anglais capturé. Cependant, les prisonniers peuvent être conduits sur la galère et forcés de descendre au pont inférieur. En ce cas, les personnages capturés sont gardés par les galériens et les combattants français peuvent retourner se battre. Les anglais eux ne peuvent pas faire de capture.

Scénario Nefs & Galées 1

Conditions de victoire

Les français ne sont intéressés que par le pillage et les rançons :

- > Chaque tonneau transféré sur la galée rapporte 1 point,
- > Chaque chevalier capturé rapporte 5 points,
- > Chaque autre personnage capturé rapporte 1 point (à l'exception des paysans).

Au bout des 15 tours, on fait le total des points

- > Plus de 20 points : victoire française totale
- > Plus de 10 points : victoire française marginale
- > Plus de 5 points : égalité
- > De 1 à 4 points : victoire anglaise marginale
- > 0 point : victoire anglaise totale

Sources

La guerre navale franco-anglaise, par Christian Delabos – Histoire médiévale N°51 – Mars 2004