

## Scénario Port Fortifié 4

# Cette laine ne sera pas filée en Flandres

### L'histoire

1337 – La première année d'une guerre qu'on n'imagine pas encore de Cent Ans entre l'Angleterre et la France est surtout économique. Interrompre le commerce de la laine entre l'Angleterre et les Flandres est une priorité pour les Français qui profitent d'un rapport de force maritime en leur faveur. Les ports anglais de Portsmouth et Plymouth ont déjà été pillés. Le prochain objectif est Southampton. Un bateau flamand rempli de ballots de laine s'appête à appareiller, mais la cogue du capitaine Gilbert est bien décidée à l'empêcher de quitter son amarre. Par cette belle nuit étoilée, l'éclat rougeoyant d'un incendie serait de toute beauté, pense t'il avant d'ordonner à ses hommes de foncer vers les quais du port endormi.

### Assemblage des cartes et positions de départ



On utilise les 4 cartes du Port Fortifié. Une nef est à l'ancre dans le port. La cogue arrive voile déployée dans le bord Sud Ouest. Les pions sont répartis entre la nef, la cogue et les remparts du Port selon le tableau ci-dessous. Tous les personnages sur la nef dorment à l'exception d'un piquier qui monte la garde. Ils sont placés sur leur face Stun. Les ballots de laine sont placés sur le pont principal de la nef. La partie se joue sur 15 tours.

### Le vent :

> Direction du vent :



> Navigation à la voile :

- La cogue débute avec une vitesse de 5
- La nef est arrêtée

### Pions

Tous les pions proviennent des boîtes CRY HAVOC & SIEGE. Tous les cavaliers sont à pied.

La garnison		La nef		La cogue			
 Sgr. Morggen <b>Sergents</b>	Llewelyn Morgen Pugh	 David <b>Marins</b>	David Geoffry Harry Ivor Jasper Morris	 Sir Gilbert <b>Chevaliers</b>	Sir Gilbert Sir Roland Sir Gaston	 Sgt. Martin <b>Sergents</b>	Sgt Arnim Sgt Martin
 Idris <b>Arcs Longs</b>	Idris Merlyn Owen	 Myrlyn <b>Arcs longs</b>	Myrlyn Mathew	 Jacopa <b>Arbalétriers</b>	Jacopa Giles Nicholas	 Hubert <b>Hallebardiers</b>	Ben Frederick Geoffrey Hubert
 Godric <b>Vouquiers</b>	Cliff Godric Shawn	 Gareth <b>Piquiers</b>	Arnold Bryn Gareth Mordred	 Baker <b>Paysans</b>	Baker Carpenter Farmer Gobin		
 Sir Clarence <b>Chevalier</b>	Sir Clarence	 Jones <b>Ingénieur</b>	Jones				
		 <b>Ballots de laine</b>	10				

## **Scénario Port Fortifié 4**

### **Règles spéciales**

- > Il fait nuit. La visibilité est limitée à 4 cases. Un tireur ne peut viser qu'un adversaire qu'il voit. Lorsqu'une case est en feu, la visibilité est augmentée dans un rayon de 8 cases.
- > Aucun personnage dans la nef ne peut bouger tant que l'alerte n'est pas donnée. L'alerte est donnée quand tout personnage du camp adverse est repéré, ou quand un personnage ami est attaqué et n'est pas assommé ou tué à la première tentative.
- > L'alerte est donnée un tour après qu'un anglais ait aperçu un français. L'alerte se propage au rythme de 5 cases par tour. L'alerte cesse de se propager si le personnage ayant donné l'alerte est tué.
- > Une fois l'alerte donnée, les anglais ont besoin de 2 tours pour s'armer. Entre temps, leur valeur d'attaque est de 2 et leur valeur de défense identique à celle de leur face Stun.
- > Les ballots de laine ou les cases nef prennent feu selon les règles de SIEGE (3.5 – Allumer ou éteindre un incendie, et 5.31 – flèches enflammées). Le feu peut se répandre d'un ballot de laine à la case nef dans laquelle il est situé et vice versa, en plus des cases adjacentes.
- > La nef coule si 10 cases du bateau ont entièrement brûlé. La cargaison est dans ce cas entièrement perdue.

### **Conditions de victoire**

Les français doivent détruire le plus de ballots de laine possible :

- > de 8 à 10 ballots : victoire éclatante des français
- > de 5 à 7 ballots : belle victoire des français
- > de 2 à 4 ballots : courte victoire des français
- > 1 seul ballot : belle victoire des anglais
- > 0 : victoire éclatante des anglais

### **Sources**

L'inspiration m'est venue en lisant « World Without An End », la suite des Piliers de la Terre, de Ken Follett !