

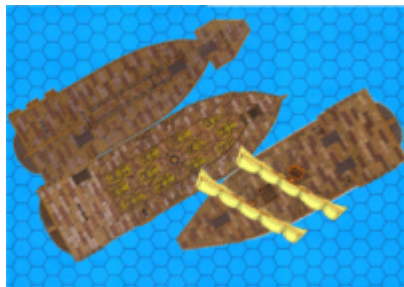
Scénario Nefs & Galées 2

L'Ecluse 1

Histoire

Juin 1340. La flotte française bloque l'Ecluse, l'avant-port de Bruges dans les Flandres. Les 200 bateaux commandés par Béhuchet et Quiéret sont attachés bord à bord sur 3 rangs pour bloquer l'embouchure du Zwyn. Edouard III et son escadre comprennent l'erreur tactique des français : à la marée montante, ayant le soleil derrière lui, ses nef attaquent la barricade de navires qui est dans l'impossibilité de manœuvrer.

Assemblage des cartes et positions de départ














La galée et le navire huissier représentent des bateaux français. Ils sont placés bord à bord et ne peuvent pas être séparés. Les français s'installent dans les 2 bateaux avec au moins 10 personnage dans l'un. Au moins 4 arbalétriers doivent être sur le navire huissier.

La nef anglaise vient de riper sur la bastingage du navire huissier. Son équipage est prêt à l'assaut.

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

Forces en présence

Les anglais		Les français					
 Chevaliers à pied	Clarence Fitzwaren Wulfric	 Piquiers	Brendan Arnold Hayden Gareth Mordred	 Chevaliers à pied	Sir Gilbert Sir John Sir Piers Sir Thomas Sir James	 Piquiers	Hal Mark Perkin Wat Crispin Bertin
 Vougiers	Cliff Godric Shawn	 Arcs longs	Aylwin Myrlin Gwyn Owen Dylan Idris	 Arbalétriers	Forester Roland Gaston Bertrand Jacques Codemar	 Sergents	Martin Arnim Tyler
 Paysans	Geoffry Morris Will'm Jasper Harry Ivor	 Sergents	Llewellyn Pugh Morgen	 Paysans	Baker Cedric Gam Salter Wulf Smith		

Règles spéciales

Dans ce scénario, les bateaux ne peuvent pas se déplacer.

Les français ont le soleil dans les yeux : on ajoute +1 au résultat de chaque tir ou combat quand l'arc frontal de l'attaquant est face à la proue d'un navire français.

Les règles de déplacement et d'affectation sur un bateau sont utilisées telles qu'expliquées dans le fascicule Nefs & Galées.

Conditions de victoire

Il n'y aura pas de quartiers. La victoire reviendra au camp qui causera le plus de pertes à l'adversaire :

- > Chaque chevalier tué rapporte 5 points,
- > Chaque archer ou arbalétrier tué rapporte 3 points,
- > Chaque autre personnage capturé rapporte 1 point (à l'exception des paysans).

Au bout des 15 tours, on fait la différence des points obtenus

- > Plus de 15 points : victoire écrasante
- > Plus de 10 points : belle victoire
- > Plus de 5 points : victoire marginale
- > Moins de 4 points : égalité

Epilogue

Les arbalètes des français deviennent rapidement inopérantes dans le corps à corps qui suit l'abordage, alors que les archers anglais continuent à décocher leurs flèches tout en se déplaçant d'un pont à un autre. Bientôt, les français sont submergés : aux cadavres sur les ponts s'ajoutent les noyés.

Sources

La guerre de 100 ans, Jean Favier – Retranscription de Victor Drakkar