

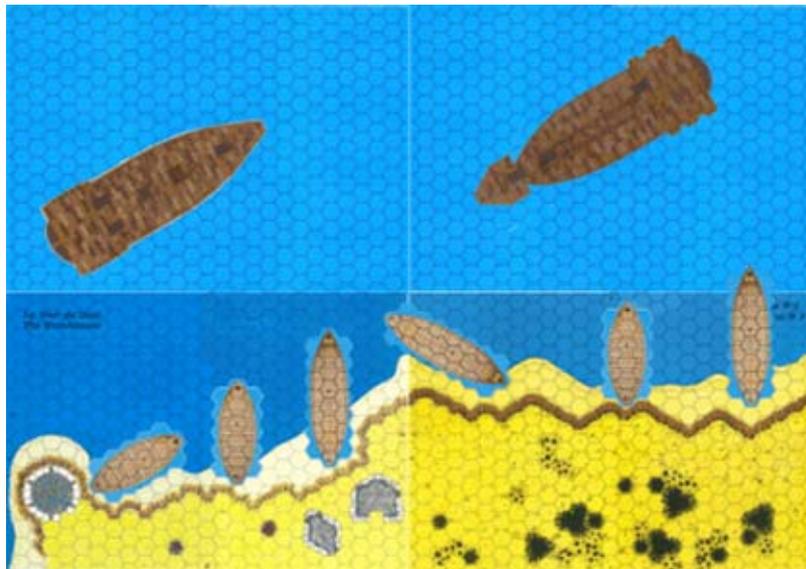
Scénario Nefs & Galées 5

Damme

L'histoire

Mai 1213 : Philippe Auguste rassemble son armée et sa flotte dans les Flandres pour préparer une invasion de l'Angleterre. En attendant d'avoir rallié toutes ses forces, le Roi de France attaque successivement Ypres et Gand et pille les environs, laissant ses 1700 navires à la garde d'une petite troupe près de la ville de Damme. Jean Sans Terre décide une attaque préventive et envoie 500 nef commandées par Guillaume Longuespée, Comte de Salisbury pour détruire l'escadre française.

Assemblage des cartes et positions de départ



Les 3 galiotes et les 3 drakkars sont échoués sur la berge comme représenté sur la carte ci-contre.

La nef est placée sur le coin inférieur gauche d'une des deux cartes « Mer ». Elle est à l'encre et ne peut pas bouger de tout le scénario.

La galée anglaise entre par le coin supérieur droit de l'autre carte « Mer ». Les français sont déployés à terre et dans la nef.

Les anglais sont déployés dans la nef. La chevauchée entre par le côté droit de la carte Côte 2.

Les anglais jouent les premiers. La partie se joue en 12 tours.

Pions

Les français		Les anglais					
Le piquet de garde	L'équipage de la nef	La chevauchée	L'équipage de la galée				
 13 12 4 Chevaliers (à pied)	Clarence Wulfric	 13 12 4 Chevaliers (à pied)	Lacy	 26 12 12 Chevaliers	Sir Gaston Sir Conrad Sir Clugney	 7 6 8 Piquiers	Bertin Crispin Hal Odo Mark Ben Wat Perkin
 6 5 8 Piquiers	Brendan Mordred Bryn Gareth Hayden Stori Arnold Aki	 11 8 4 Ecuyers (à pied)	Mortimer Hugues	 24 11 12 Ecuyers	Sir Peter Sir William Sir Piers Sir John Sir James Sir Gunter	 5 4 8 Paysans	Gam, Smith Giles, Wulf Radult Salter Baker Gobin Carpenter Cedric Farmer
 9 6 6 Vougiers	Godric Cliff Shawn	 11 9 6 Sergents	Morgen Pugh Llewellyn	 5 4 8 Arcs courts	Aylward Bowyer Chretien	 5 4 8 Arcs courts	Engerrand Mathias Fletcher
 11 8 4 Ecuyers (à pied)	Fitzwaren	 7 6 6 Arbalétriers	Emlyn Edric Gawain Alric			 13 10 4 Chevaliers (à pied)	Sir Richard Sir Roland Sir Gilbert

Scénario Nefs & Galées 5

Règles spéciales

Les torches : Les écuyers à cheval sont munis de torches. Ils doivent rester adjacents à une case bateau pendant un tour complet sans bouger ni combattre pour mettre le feu au navire.

Les flèches enflammées : On applique les règles de Siège ou de la Magna Carta (section 10.8). Un navire est assimilé à un trébuchet sur la table des incendies. Il n'est pas nécessaire d'attendre 3 tours pour considérer une case de bateau perdue : toute case enflammée participe au décompte des points de victoire.

Conditions de victoire

Les hommes de Guillaume Longuespée doivent incendier un maximum de bateaux.

Au moins un tiers des cases d'un navire doivent être en feu pour que celui-ci soit considéré perdu. Cela correspond à 20 cases pour la nef, 8 pour un drakkar et 5 pour une galiote.

A la fin des 12 tours, le joueur anglais compte le nombre de bateaux détruits en utilisant le barème suivant :

- > Nef : 4 points,
- > Drakkar : 2 points,
- > Galiote : 1 point.

Le nombre de points détermine la victoire ;

- > Plus de 10 points : Victoire anglaise éclatante - La flotte de Philippe Auguste est anéantie, il ne pourra pas débarquer en Angleterre ;
- > De 7 à 10 points : Victoire anglaise marginale - La flotte est tellement endommagée qu'il faudra des semaines à Philippe Auguste pour la reconstituer et constituer une menace pour l'Angleterre ;
- > De 4 à 6 points : Victoire française marginale – Avec les renforts annoncés dans quelques jours, Philippe Auguste n'aura pas de mal à reconstituer sa flotte d'ici quelques jours pour aller faire valoir ses droits outre-Manche.
- > Moins de 4 points : Victoire française éclatante – Quand est-ce qu'on embarque pour Douvres ?

Epilogue

L'attaque surprise des anglais pris complètement de cours les quelques troupes assignées à la garde de la flotte.

Au moins 400 vaisseaux furent détruits. Prévenu, Philippe Auguste revint à bride abattue pour sauver ses navires mais il était trop tard : Bien qu'il réussit à repousser les anglais dans leurs bateaux, ceux-ci s'enfuyait en emportant un butin considérable. Démoralisé et couvert de dettes, Philippe abandonne ses projets de conquête et bat en retraite, non sans avoir au préalable incendié ses derniers navires pour éviter qu'ils ne tombent entre de mauvaises mains.

Sources

The Rise of France: The War of Bouvines (Medieval Warfare 1 – Mai 2011 – Karwansaray Publishers)