

## Scénario Nefs & Galées 6

### Winchelsea

#### L'histoire

Août 1350 : Don Carlos de la Cerda, un corsaire au service de la France, avait arraisonné avec sa flotte de 40 navires plusieurs bateaux marchands anglais dans la Manche. Le roi Edouard III décide d'attaquer les castillans alors qu'ils sont sur le retour. Il arme environ 50 bateaux et prend lui-même la direction de l'assaut. Sa nef est harponnée par un navire castillan avec une telle force que celle-ci commence à couler. Les deux embarcations restant côte à côte, les anglais passent à l'abordage : ils doivent prendre le navire castillan de force ou sombrer au fond de la Manche !

#### Assemblage des cartes et positions de départ



La nef du roi Edouard et le navire castillan (représenté par le navire huissier) sont côte à côte et ne peuvent pas bouger de tout le scénario. La nef est en train de couler (voir la règle spéciale et la Fiche de Tour). Les anglais et les castillans commencent la partie sur leurs navires respectifs. Les anglais jouent les premiers. La partie se joue en 15 tours.

#### Pions

Les castillans			Les anglais		
 <b>Chevaliers (à pied)</b>	Sir Roland Sir Gilbert Sir Gaston	 <b>Ecuyers (à pied)</b>	Sir Jacques Sir Roger Sir Thomas Sir Alain	 <b>Chevaliers (à pied)</b>	Clarence (Edouard) Lacy Wulfric
 <b>Arbalétrier</b>	Jacques Gaston Bertrand Roland	 <b>Sergents</b>	Martin Arnim	 <b>Arcs Longs</b>	Owen Idris Myrlin Dylan
 <b>Piquiers</b>	Bertin Crispin Hal Odo Mark Ben Wat			 <b>Piquiers</b>	Brendan Mordred Bryn Gareth Hayden Stori Arnold Aki
				 <b>Ecuyers (à pied)</b>	Fitzwaren Mortimer Hugues
				 <b>Sergents</b>	Morgen Pugh Llewelyn

## Scénario Nefs & Galées 6

## Règles spéciales

**Nef en train de couler :** La nef du roi Edouard s'enfonce un peu plus dans l'eau à chaque tour.

Utilisez la Fiche de Tour jointe pour savoir quelles cases sont considérées comme étant des cases de haut fond et quelles cases sont en haute mer.

- > A partir du tour 6, les cases non-submergées du château arrière sont considérées comme étant au même niveau que le pont supérieur du bateau castillan. Il n'est plus possible à partir de ce tour de franchir les cases de voiles.
- > A partir du tour 10, les cases non-submergées du château avant sont considérées comme étant au même niveau que le pont supérieur du bateau castillan.

Les règles de Vikings liées aux cases mer s'appliquent, à savoir qu'un personnage en armure qui se retrouve au début de son tour dans une case haute mer (ou bas fond) se noie immédiatement sous le poids de son armure. Les personnages sans armure bénéficient d'un répit de 2 tours avant de couler à leur tour. On placera des marqueurs pour indiquer la ligne de cases de haut fond, et on les fera progresser à chaque tour comme indiqué sur la Fiche de Tour.

November-May 2016 - Volume 28, Number 5

Il est très simple à mettre en place dans l'outil à chaque tour.

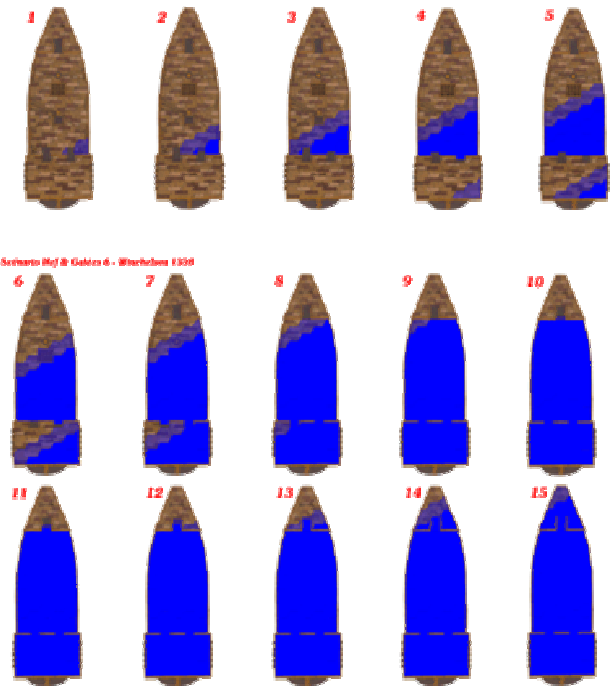
Les cases bleues correspondront à des cases de pivot rest.

1) L'outil permettra de voir les angles dans une des six cases au début de son tour au repos.

2) Les paramètres sont ajustés de façon à ce que les angles de pivot rest soient de 2 tours dans un sens.

Les cases bleues correspondent à des cases de pivot rest.

Remarque les angles de pivot rest s'ajustent.



### Conditions de victoire

Les hommes d'Edouard doivent prendre le navire castillan avant que leur nef coule.

A la fin des 15 tours, on totalise les points des anglais survivants en utilisant le barème suivant :

- > Edouard : 4 points,
- > Autre personnage en armure : 2 points,
- > Autre personnage sans armure : 1 point.

Le nombre de points détermine la victoire ;

- > Plus de 30 points : Victoire anglaise éclatante – Les anglais n’ont fait qu’une bouchée des castillans ;
- > De 24 à 30 points : Victoire anglaise marginale – Les anglais n’ont pas encore pris possession du navire, mais cela ne devrait qu’être qu’une question de temps ;
- > De 17 à 23 points : Egalité – Si un navire d’un des camps arrive à la rescousse, il emportera la décision.
- > Moins de 16 points : Victoire castillane marginale – Les anglais ne sont pas assez nombreux pour faire face à la contre attaque castillane.
- > Si les anglais n’ont pas réussi à quitter leur nef avant qu’elle ne coule, c’est une victoire castillane éclatante.
- > Si Edouard est tué ou se noie, la partie s’arrête et les castillans ont gagné.

## Epilogue

Edouard réussit à prendre le bateau castillan avant que sa nef ne coule à pic. Les deux flottes s'affrontèrent jusqu'au crépuscule. Finalement, les anglais capturèrent 24 navires alors qu'ils n'en perdirent que 2.

## Sources

Chisholm, Hugh, ed (1911). *Encyclopædia Britannica* (11th ed.). Cambridge University Press.