

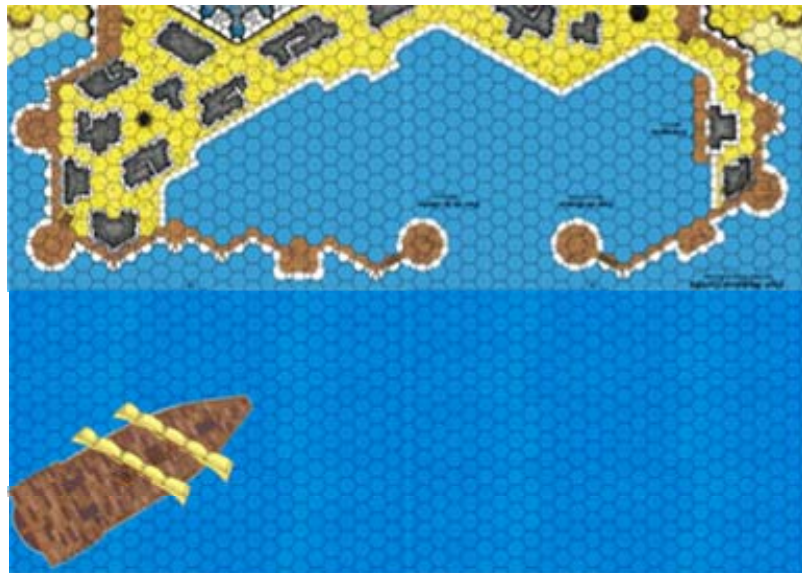
Campagne : Le Siège de Lisbonne 1147 – Scénario 2

Beffroi naval

L'histoire

Les croisés veulent utiliser leurs nefes comme des tours de siège pour prendre d'assaut les murs du port du côté du Tage. Mais les catapultes des maures les attendent !

Assemblage des cartes et positions de départ







Les croisés sont sur la nef.
Les 3 mangonneaux sont placés sur les remparts, dans les tours. Un ingénieur et 3 servants doivent être adjacents à chaque mangonneau. Les autres maures sont déployés sur les remparts.






Les maures jouent en premier.

Pions

Les croisés

 <p>13 10 4</p> <p>Sir Conrad</p> <p>Chevaliers (à pied)</p>	<p>Sir Richard Sir Roland Sir Gilbert Sir Gaston Sir Conrad Sir Clugney</p>	 <p>11 8 6</p> <p>Ben</p> <p>Hallebardiers</p>	<p>Frederick Wynken Tom Ben Naymes Otto Geoffrey Hubert Watkin</p>	 <p>7 7 6</p> <p>Jacopa</p> <p>Arbalétrier en armure</p>	<p>Jacopa Codemar Arbalester Francisco Nicholas Giles Denys</p>	 <p>7 6 8</p> <p>Ben</p> <p>Piquiers</p>	<p>Bertin Crispin Hal Odo Mark Ben Wat Perkin</p>
--	---	--	--	--	---	--	---

Les maures

 <p>7 6 6</p> <p>Anwar</p> <p>Infanterie Fatimide</p>	<p>Gashan Mehmet Anwar Magid Moshen Yasaffa Ahmed Hashmi Ibrahim</p>	 <p>5 4 8</p> <p>Khaleed</p> <p>Arbalétriers</p>	<p>Abdur Fahrat Junaid Nayeen Jehangir Khaleed</p>	 <p>5 6 8</p> <p>Jasper</p> <p>Paysans (servants des catapultes)</p>	<p>Mathew Morris Jasper Ivor Roger Will"m Harry David Geoffry</p>	 <p>4 5 8</p> <p>Baldric</p> <p>Ingénieurs</p>	<p>Jones Baldric Dai</p>
 <p>Mangoneau</p>	<p>3 mangonneaux</p>						

Campagne : Le Siège de Lisbonne 1147 – Scénario 2

Conditions de victoire

Les croisés doivent prendre possession des remparts du port. S'ils parviennent à dégager un rempart de tous ses défenseurs, ils gagnent la partie.

Les maures doivent infliger suffisamment de points de dégâts à la nef pour qu'elle coule et ainsi empêcher les croisés de prendre les remparts d'assaut.

Règles spéciales

1. Tirs de catapulte sur la nef :

1.1 La catapulte

Chaque catapulte nécessite 4 servants dont un ingénieur pour pouvoir tirer. Sa portée à courte distance est de 25 cases. Elle peut tirer toutes les 5 phases et ne peut pas être déplacée.

1.2 Résolution du tir

Le tir sur la nef est résolu avec la table suivante :

Dé	Roc
1	C
2	C + 1
3	C + 1
4	C + 2
5	C + 2
6	C + 3
7	C + 3
8	C + 4
9	D
10	D

C : Case cible. Le projectile atteint la case voulue.

C + "x" : Le projectile tombe à "x" cases de la cible. En fonction du rayon, le tireur jette :

- 1D6 si le rayon est de 1 case,
- 2D6 si le rayon est de 2 cases,
- 3D6 si le rayon est de 3 cases,
- 4D6 si le rayon est de 4 cases.

Le résultat indique la case dans laquelle tombe le projectile. Le calcul s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre, la première case étant celle située dans l'axe de la machine de jet et de la case cible.

D : Défaut de la machine de jet, le projectile n'est pas lancé. A chaque phase suivante, et si le nombre de servants reste constant, le jet d'1D10 indique s'ils ont réussi à réparer le dommage (corde cassée ou mécanisme coincé) :

- de 8 à 10, la machine est réparée ;
- de 1 à 7, la machine reste en défaut.

Une fois la machine réparée, le nombre de phases correspondant au temps d'armement doit être respecté.

1.3 Nature des dégâts

Si la case atteinte est le pont supérieur de la nef, les dégâts sont de 2 points de dommages. Si la case atteinte est une voile, les dégâts s'élèvent à 1 point de voilure. Tout personnage sur la case atteinte est mort. De plus un autre membre d'équipage dans une case adjacente est atteint par les débris projetés par le roc et est blessé, 2 autres sont assommés.

Placez un marqueur sur la case touchée (comme le marqueur « Palissade détruite » de Chevauchées. Cette case devient impassable.

Une voie d'eau se déclare dans toute case de bordage touchée par un tir de catapulte. Cela oblige le joueur à rajouter un nombre de dégâts égal à la fin de chaque nouvelle phase navale. Ceci traduit le fait que le niveau d'eau à bord continue d'augmenter à chaque phase. Les personnages à bord en train d'écoper permettent de limiter les dégâts. Par paire de personnages affectés à écoper, le joueur peut retirer un point de dégât du total.

Toutefois, ce total ne peut jamais être inférieur au nombre d'impacts subis par le bateau au cours de la partie.

Le total des dégâts encaissés par un bateau influe sur sa vitesse maximale et sa capacité à accélérer. C'est logique: l'eau monte et alourdit le bateau. Par 3 points de dégâts, la vitesse maximale est diminuée de 1 point. Par 6 points, l'accélération est diminuée de 1 point.

Quand la nef atteint 30 points de dégâts, elle coule.

Campagne : Le Siège de Lisbonne 1147 – Scénario 2

2. Niveaux d'élévation du port et de la nef

Les règles de tirs liés à des niveaux différents de l'extension Cité Médiévale s'appliquent entièrement.

Pour garder une cohérence avec les niveaux d'élévation des différentes forteresses, il a été nécessaire de raisonner en demi-niveau pour éviter que la hune ne soit aussi élevée que le donjon.

Le tableau ci-dessous résume les différences de niveaux d'élévation entre les différents éléments du port saxon fortifié et ceux de la nef pour estimer si le tir est possible.

Niveau d'élévation	Port Fortifié	Nef
-0.5	Cases de mer Entrepôts	
0	Cases terrain plat Quais	
+0.5		Pont supérieur
+1	Cases rempart	Châteaux avant/arrière
+2	Tour de Morcar Tour de la Cloche	Hune
+4	Donjon	

Note : Ceci est un résumé des différentes règles des extensions Nefs et Galées et Port Fortifié compilées dans la Magna Carta.