

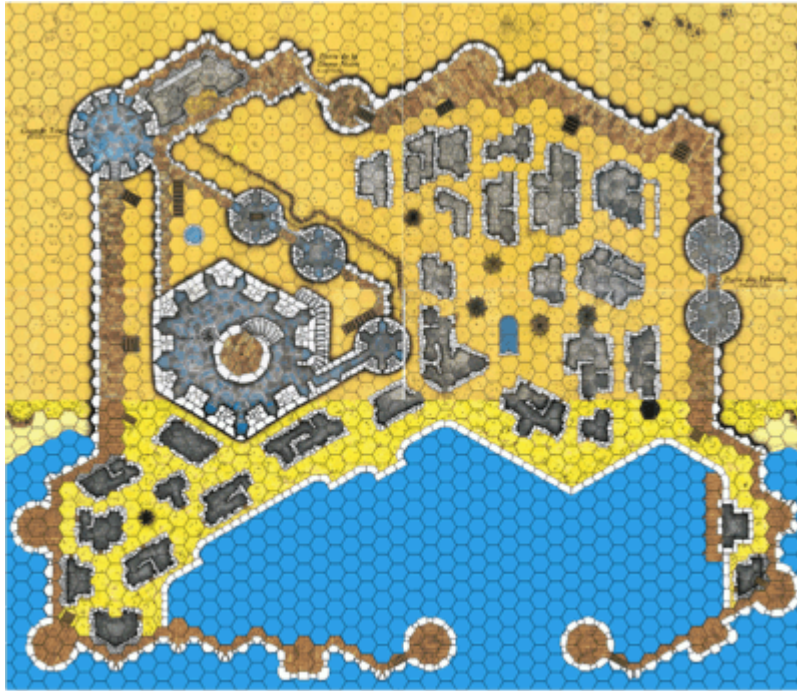
Scénario Port Saxon 2

Primae Noctis

L'histoire

La ville de Dorestad sur la côte frisonne est tenue d'une main ferme par le seigneur Godwyn qui n'hésite pas à réprimer avec beaucoup de sévérité toute tentative de révolte des Frisons. La récolte annuelle a été bonne et le produit des taxes s'entasse dans les entrepôts du port en attendant un navire qui les transportera en Angleterre. Ayant entendu que la belle Ealdgyth avait épousé le matin même ce rustre de Skallagrim, Godwyn décide de faire valoir son droit de Primae Noctis et emmène la jeune mariée dans son château. C'en est trop pour les habitants de Dorestad qui se révoltent instantanément.

Assemblage des cartes et positions de départ



Godwyn et Ealdgyth sont placés dans le donjon du château.

Les 4 sacs sont placés dans les entrepôts du port et sont gardés par un Thane et trois Coerls.




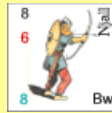


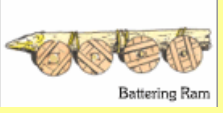








Les autres Anglo-Saxons sont placés dans le château et les remparts.

Les Frisons sont déployés dans la ville. Ils ont construit à la hâte un bélier avec un tronc d'arbre pour prendre d'assaut le château où Ealdgyth est retenue. Il est placé entre la Porte de la Dame Noire et la porte d'entrée du château. Un pont fixe enjambe le fossé. Le treuil ne sert qu'à ouvrir et fermer la porte du château.

Skallagrim s'est improvisé chef de la rébellion.

Les Frisons jouent en premier. La partie dure 12 tours.

Pions

Les Frisons		Les Anglo-Saxons	
 <p>8 6 Bn</p> <p>Bondis</p>	<p>Bodvar Storla, Mar Olsen Gerdr Skallagrim Leif Skirmir Thorleif</p>	 <p>6 4 Eomer 8 M</p> <p>Miliciens</p>	<p>Romuald Salomon Wulfnoth Ceordred Ingulf, Siward Eomer, Kevin Wilder, Gruffydd Malcolm, Oswulf</p>
 <p>12 9 Snorri 6 Hd</p> <p>Hirdmen</p>	<p>Atli, Grettir Budli Asbjörn Egil Gisli</p>	 <p>8 6 Njall 8 Bw</p> <p>Archers</p>	<p>Njall Ormr Almundi Grimskald Vigfuss</p>
 <p>4 3 Edwig 8 P</p> <p>Paysans</p>	<p>Gerbold Tuvald Edwig</p>	 <p>2 2 Ealdgyth 8</p> <p>Femme</p>	<p>Ealdgyth</p>
 <p>Bélier</p>		 <p>14 11 Godwyn 4 E</p> <p>Earl</p>	<p>Godwyn</p>
		 <p>13 9 Leofwinc 6 H</p> <p>Housecarls</p>	<p>Ealdred Leofwinc</p>
		 <p>8 6 Morcar 8 C</p> <p>Coerls</p>	<p>Waltheof Morcar Gyrth Regenbald Stigand</p>
		 <p>10 8 Edgar 6 T</p> <p>Thanes</p>	<p>Egbert Aelfwig Edgar Aethelric</p>
		 <p>12 10 Eudes 6 N</p> <p>Nobles</p>	<p>Wilbur Herfast</p>
		 <p>7 4 Leofric 8 B</p> <p>Archers</p>	<p>Aethelmaer Edmond Leofric Haakon Mauger</p>
		 <p>12 8 Eadwulf 6 S</p> <p>Sergents</p>	<p>Eadwulf Gontard Ralph</p>
		 <p>Sacs</p>	<p>4 sacs</p>

Scénario Port Saxon 2

Règles spéciales

Pour éventrer un sac, un Frison doit rester un tour complet sans combattre sur une case adjacente au sac. Un seul sac peut être éventré par tour par personnage.

Ealdgyth doit rester dans une case adjacente à Godwyn en permanence. Elle ne peut s'échapper que si Godwyn est tué ou assommé. S'il est blessé, on lance 1D6 : Ealdgyth s'échappe sur un résultat de 4 ou plus.

Conditions de victoire

Les Frisons marquent des points pour tout Anglo-Saxon tué ou sac éventré selon la table suivante :

- Godwyn : 5 points
- Anglo-saxon avec armure : 3 points
- Sac éventré : 2 points
- Anglo-saxon sans armure : 1 point

Si Skallagrim est tué, les Frisons retranchent 3 points à leur total.

Si Ealdgyth parvient à s'échapper, les Frisons marquent 3 points.

A l'issue des 12 tours, le joueur Frison fait le décompte des points :

- > Plus de 35 points : Victoire totale. Les Frisons se sont enfin débarrassés de leurs oppresseurs. Vive la Frise libre !
- > Plus de 25 points : Victoire marginale. Les Frisons ont montré qu'on ne peut pas les humilier impunément. Plus personne n'osera exercer un droit de cuissage sur leurs épouses !
- > Plus de 15 points : Défaite marginale. Godwyn va faire appel à des renforts pour dompter ces insoumis. Si Skallagrim n'est pas encore mort, cela ne saurait tarder.
- > 15 points et moins : Lourde défaite. Les charpentiers sont déjà à l'œuvre pour dresser les échafauds où les meneurs de la rébellion vont recevoir leur juste châtement sous le regard effaré de la belle Ealgyth.

Sources

Ce scénario est très librement inspiré du film « Le seigneur de la guerre » (1965) de Franklin Schaffner avec Charlton Heston. Les séquences de siège y sont très réalistes. Dans le film, Heston joue le rôle de Chrysagon de la Cruz (!), chevalier normand qui reçoit en fief une région marécageuse de la Frise avec son simple donjon. S'il exerce effectivement son droit de cuissage sur une belle frisonne, celle-ci devient bien vite consentante et le pauvre mari est tué dans les combats.

PS : Au risque de vous décevoir, le droit de cuissage est une affabulation du XIXe siècle et n'a jamais existé !