

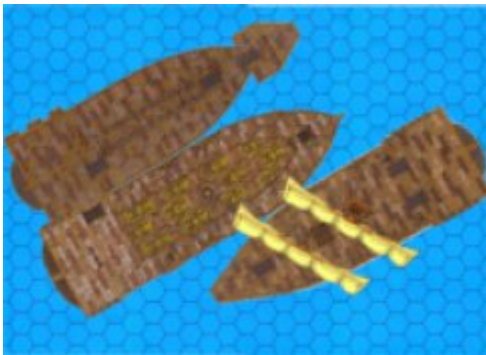
Escenario Navíos & Galeras 2

La batalla de Sluys 1

Descripción del Escenario

Junio 1340. La flota Francesa está bloqueando el puerto de Sluys, frente a la ciudad Flamenca de Brujas. Los 200 barcos mandados por Béhuchet y Quiéret están formados en tres líneas, con los barcos amarrados el uno al otro. Eduardo III y su flota advierten el error táctico de los Franceses y sitúan sus barcos a barlovento y con el sol a sus espaldas sus Navíos atacan al amanecer mientras la barrera de buques Franceses es incapaz de maniobrar.

Despliegue del mapa y posiciones iniciales



> La Galera y el transporte de caballos representan a los barcos Franceses. Se encuentran amarrados el uno al otro y no pueden separarse.












> Los Franceses se reparten entre los dos barcos: al menos 4 ballesteros deben estar en el transporte de caballos y un mínimo de 10 personajes deben estar en cada barco.

> El Navío Inglés está abordando al transporte de caballos. Todos los miembros de su tripulación están

listos para atacar.

> El escenario dura 15 turnos. Los Ingleses mueven primero.

Las fichas

The English		The French			
 Knights on foot	Clarence Fitzwaren Wulfric	 Spearmen	 Knights on foot	 Spearmen	Sir Gilbert Sir John Sir Piers Sir Thomas Sir James Hal Mark Perkin Wat Crispin Bertin
 Billmen	Cliff Godric Shawn	 Long bows	 Crossbows	 Sergeants	Forester Roland Gaston Bertrand Jacques Codemar Martin Arnim Tyler
 Peasants	Geoffry Morris Will'm Jasper Harry Ivor	 Sergeants	 Peasants		Baker Cedric Gam Salter Wulf Smith

Reglas Especiales

- > Los barcos no pueden moverse en éste escenario.
- > Los Franceses tiene el sol de cara: Sume 1 al resultado del dado cuando disparen proyectiles o cuando combatan encarando al barco Inglés. Se emplean las reglas sobre movimiento y asignación de tareas en los barcos explicadas en el folleto de Nefs & Galleys.

Condiciones de Victoria

No habrá piedad. La victoria será del bando que infrinja mayores perdidas a su enemigo:

- > Cada caballero muerto proporciona 5 puntos,
- > Cada ballestero o arquero muerto proporciona 3 puntos,
- > Cualquier otro personaje (excepto los campesinos) proporcionan 1 punto.

Al final de los 15 turnos, calcule la diferencia entre las puntuaciones totales obtenidas:

- > Más de 15 puntos: Victoria total
- > Más de 10 puntos: Victoria decisiva
- > Más de 5 puntos: Victoria marginal
- > Menos de 4 puntos: Empate

Epilogo

Los ballesteros Franceses pronto resultaron inefectivos en el combate cuerpo a cuerpo, mientras que los arqueros Ingleses continuaron disparando flechas moviéndose de una cubierta a otra. Los Franceses se vieron rápidamente abrumados, muchos de ellos murieron en los barcos o ahogados.