

Scénario Port Fortifié 4

Cette laine ne sera pas filée en Flandres

L'histoire

1337 – La première année d'une guerre qu'on n'imagine pas encore de Cent Ans entre l'Angleterre et la France est surtout économique. Interrompre le commerce de la laine entre l'Angleterre et les Flandres est une priorité pour les Français qui profitent d'un rapport de force maritime en leur faveur. Les ports anglais de Portsmouth et Plymouth ont déjà été pillés. Le prochain objectif est Southampton. Un bateau flamand rempli de ballots de laine s'apprête à appareiller, mais la cogue du capitaine Gilbert est bien décidée à l'empêcher de quitter son amarre. Par cette belle nuit étoilée, l'éclat rougeoyant d'un incendie serait de toute beauté, pense-t-il avant d'ordonner à ses hommes de foncer vers les quais du port endormi.

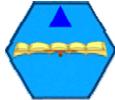
Assemblage des cartes et positions de départ



On utilise les 4 cartes du Port Fortifié. Une nef est à l'ancre dans le port. La cogue arrive voile déployée dans le bord Sud Ouest. Les pions sont répartis entre la nef, la cogue et les remparts du Port selon le tableau ci-dessous. Tous les personnages sur la nef dorment à l'exception d'un piquier qui monte la garde. Ils sont placés sur leur face Stun. Les ballots de laine sont placés sur le pont principal de la nef. La partie se joue sur 15 tours.

Le vent :

> Direction du vent :



> Navigation à la voile :

- La cogue débute avec une vitesse de 5
- La nef est arrêtée

Pions

Tous les pions proviennent des boîtes CRY HAVOC & SIEGE. Tous les cavaliers sont à pied.

La garnison		La nef		La cogue			
 Sergents	Llewelyn Morgen Pugh	 Marins	David Geoffry Harry Ivor Jasper Morris	 Chevaliers	Sir Gilbert Sir Roland Sir Gaston	 Sergents	Sgt Arnim Sgt Martin
 Arcs Longs	Idris Merlyn Owen	 Arcs longs	Myrlin Mathew	 Arbalétriers	Jacopa Giles Nicholas	 Hallebardiers	Ben Frederick Geoffrey Hubert
 Vouquiers	Cliff Godric Shawn	 Piquiers	Arnold Bryn Gareth Mordred	 Paysans	Baker Carpenter Farmer Gobin		
 Chevalier	Sir Clarence	 Ingénieur	Jones				
		 Ballots de laine	10				

Scénario Port Fortifié 4

Règles spéciales

- > Il fait nuit. La visibilité est limitée à 4 cases. Un tireur ne peut viser qu'un adversaire qu'il voit. Lorsqu'une case est en feu, la visibilité est augmentée dans un rayon de 8 cases.
- > Aucun personnage dans la nef ne peut bouger tant que l'alerte n'est pas donnée. L'alerte est donnée quand tout personnage du camp adverse est repéré, ou quand un personnage ami est attaqué et n'est pas assommé ou tué à la première tentative.
- > L'alerte est donnée un tour après qu'un anglais ait aperçu un français. L'alerte se propage au rythme de 5 cases par tour. L'alerte cesse de se propager si le personnage ayant donné l'alerte est tué.
- > Une fois l'alerte donnée, les anglais ont besoin de 2 tours pour s'armer. Entre temps, leur valeur d'attaque est de 2 et leur valeur de défense identique à celle de leur face Stun.
- > Les ballots de laine ou les cases nef prennent feu selon les règles de SIEGE (3.5 – Allumer ou éteindre un incendie, et 5.31 – flèches enflammées). Le feu peut se répandre d'un ballot de laine à la case nef dans laquelle il est situé et vice versa, en plus des cases adjacentes.
- > La nef coule si 10 cases du bateau ont entièrement brûlé. La cargaison est dans ce cas entièrement perdue.

Conditions de victoire

Les français doivent détruire le plus de ballots de laine possible :

- > de 8 à 10 ballots : victoire éclatante des français
- > de 5 à 7 ballots : belle victoire des français
- > de 2 à 4 ballots : courte victoire des français
- > 1 seul ballot : belle victoire des anglais
- > 0 : victoire éclatante des anglais

Sources

L'inspiration m'est venue en lisant « World Without An End », la suite des Piliers de la Terre, de Ken Follett !