

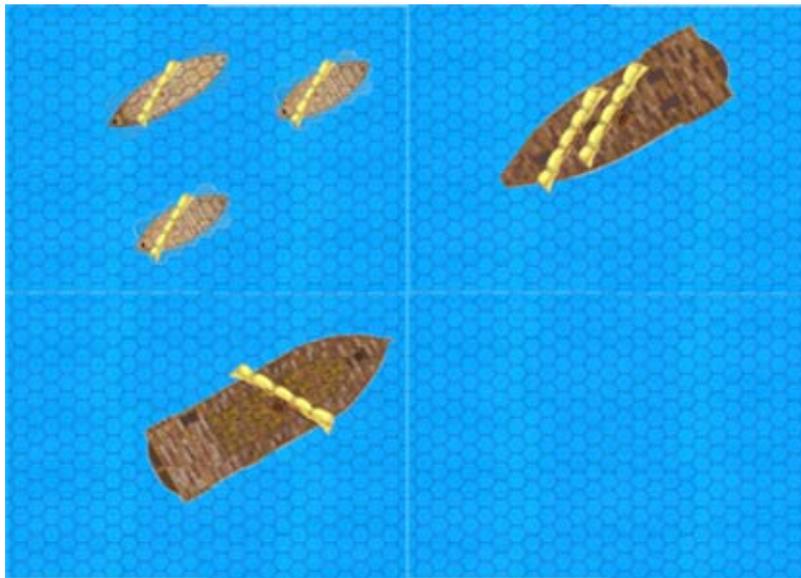
## Scénario Nefs & Galées 4

# La fin d'Eustache le Moine

### L'histoire

Août 1217 : Le prince Louis de France, fils de Philippe Auguste, guerroye dans le sud de l'Angleterre et est en attente de renforts, chevaux, machines de siège et bien sûr de l'argent. Une flotte de 80 navires quitte Calais en direction de l'embouchure de la Tamise. Elle est commandée par le redoutable Eustache le Moine, prêtre défroqué ayant servi Jean Sans Terre puis passé au service du Capétien. Les anglais le considèrent comme un pirate renégat, les français comme un corsaire : différentes perspectives ! Le navire de tête mené par Eustache est chargé à ras bord et son pont supérieur est pratiquement au niveau de la ligne de flottaison. Il a pris un peu d'avance sur le reste de l'escadre quand il voit arriver par babord un groupe de bateaux qu'il prend pour des pêcheurs. Il décide de les arraisonner mais ce sont en fait des hommes d'armes anglais menés par Richard FitzJohn le bâtard du Roi qui sont à bord, bien décidés à empêcher le débarquement !

### Assemblage des cartes et positions de départ



Le bateau d'Eustache est représenté par le navire huissier.

Les chevaliers et archers anglais ne sont placés que sur la nef.

Les autres anglais peuvent être placés sur n'importe quelle embarcation.

Les anglais jouent les premiers.

La partie se joue en 15 tours.

#### Le vent :

> Direction du vent :



> Navigation à la voile :

- Le navire huissier avance vent arrière à une vitesse de 5

- Les navires anglais avancent au près à une vitesse de 2 pour les cogues et de 3 pour la nef.

### Règles spéciales

**Déploiement des pions :** Il faut 4 marins pour manœuvrer la voile des petits bateaux et 6 par voile pour les grands bateaux. Assurez-vous d'avoir suffisamment de marins par vaisseau !

**Type de navires :** Pour les besoins du scénario, on considère que le pont supérieur du navire huissier est entièrement fermé et qu'il n'est pas possible de voir la cale. La féloque est considérée comme une cogue pour les règles de navigation.

**Ligne de flottaison :** Le navire huissier est tellement chargé que son pont supérieur affleure le niveau d'eau. On considère que ce pont est au même niveau que le fond des cogues. De ce fait, le personnage sur le pont de la nef sont à un niveau supérieur par rapport à ceux sur le navire huissier. Les anglais sur les petits bateaux peuvent simplement sauter pour passer sur le pont du navire huissier.

**Tonneaux de chaux :** Les anglais avaient emmené avec eux des tonneaux remplis de chaux pour aveugler leurs adversaires. 2 personnages adjacents à un tonneau de chaux pendant un tour sans aucune autre action peuvent le retourner pour répandre la poudre de chaux. La chaux s'envolera **dans le sens du vent** et recouvrira une surface de 5 cases de largeur et 7 cases de profondeur pendant 3 tours. Tout personnage situé dans une de ces cases ne peut plus mener aucune action ni bouger et reçoit un malus de (-1) au dé en cas de combat défensif.

## Scénario Nefs & Galées 4

### Pions

Le navire huissier		Les navires anglais	
 10 7 4 <b>Sergents (à pied)</b>	Sgt Guy (Eustache)	 5 6 8 <b>Paysans (marins)</b>	 7 6 8 <b>Piquiers (marins)</b>
 13 12 4 <b>Chevaliers (à pied)</b>	Lacy Clarence Wulfric Fitzwaren Mortimer Hugues	 6 5 8 <b>Piquiers</b>	 13 10 4 <b>Chevaliers (à pied)</b>
 11 9 6 <b>Sergents</b>	Morgen Pugh Llewelyn	 7 6 6 <b>Arbalétriers</b>	 5 4 8 <b>Arcs courts</b>
			 5 4 8 <b>Paysans (marins)</b>
			 11 8 6 <b>Sergents</b>
			 10 6 8 <b>Vougiers (marins)</b>
			 <b>Grappins (4)</b>
			 <b>Baril d'huile</b>
			Gam, Smith Giles, Wulf Radult Salter, Baker Gobin Carpenter Cedric Farmer
			Tyler a Wood Martin Arnim
			Tybalt Robin Rees Guy Jean
			Barils de chaux (2)

### Conditions de victoire

Les hommes de Richard Fitz John doivent capturer le navire d'Eustache et faire le plus grand nombre de nobles prisonniers. Le navire huissier peut choisir de faire face ou de fuir par l'angle inférieur gauche du tapis de jeu. A l'issue des 15 tours, un décompte de points est fait en utilisant le barème suivant :

- > Eustache mort : 5 points,
- > Chevalier français capturé : 5 points,
- > Marin ou homme d'arme français tué : 1 point.

Si le navire huissier n'a pas réussi à fuir, le nombre de points détermine la victoire ;

- > Plus de 50 points : Victoire anglaise éclatante – Il ne vont faire qu'une bouchée du reste de la flotte française ;
- > De 36 à 50 points : Victoire anglaise marginale – Haut les cœurs, braves compagnons ! Pour le Prince Jean et l'Angleterre, en avant ;
- > De 21 à 35 points : Victoire française marginale – Le reste de la flotte arrive, et ces anglais ne vont pas tarder à aller reposer au fond de la Manche.
- > 20 points ou moins : Victoire française éclatante – Le prince Louis va bientôt pouvoir repasser à l'offensive grâce à notre cargaison. Les fleurs de lys flotteront bientôt au sommet de la Tour de Londres !

### Epilogue

Bien qu'ils aient commencé la bataille avec le vent contre eux, les cogues anglaises parviennent à dépasser le navire d'Eustache et à se placer vent derrière. Ils projettent alors leurs tonneaux de chaux, ce qui aveugle les français et leur permet d'aborder le navire amiral de plusieurs côtés. Pendant ce temps, les archers sur la nef profitent de leur position en surplomb pour arroser le pont ennemi. Les français sont rapidement submergés et les chevaliers faits prisonniers, à l'exception d'Eustache Le Moine : il est découvert caché dans la cale et est ramené sur le pont supérieur. Il offre 10 000 marcs pour sa rançon mais on ne lui laisse le choix qu'entre être décapité la tête appuyée sur un trébuchet ou sur le bastingage... Enhardis par la prise du navire amiral, les anglais se retournent contre le reste de la flotte et capturent de nombreux bateaux dont les équipages sont massacrés. Seuls quinze navires purent rentrer à Calais.

### Sources

The battle of Sandwich and Eustace The Monk - Henry Lewin Cannon 1912