

Scénario Nefs & Galées 3

La perrière et la nef

Histoire

15 avril 1291 – Les mamelouks ont mis le siège devant Acre depuis une semaine. Ils ont installé leurs trébuchets et mangonneaux pour battre les murs. Les défenseurs décident alors de remorquer depuis le port de la ville un navire marchand équipé d'une perrière pour venir prendre à revers le flanc droit des assaillants, tenu par le sultan de Hama. La perrière commence à bombarder les machines de siège mamelouks au matin, alors que d'autres bateaux se lancent à l'assaut du camp retranché.

Assemblage des cartes et positions de départ



On utilisera pour ce scénario la carte du camp, les 2 cartes de promontoire issues de VIKINGS et la moitié d'une carte Mer. Les cartes de promontoire seront centrées par rapport au côté A de la carte Camp. Elles chevauchent la carte Camp d'une case et demi comme représenté ci-dessus.

La nef et les 2 barges sont installées comme sur l'illustration. La perrière est placée sur le pont principal de la nef.

Les 3 trébuchets sont placés dans le camp retranché

Le vent :

> Direction du vent :



> Navigation à la voile :

- La nef est arrêtée
- Les barges débutent avec une vitesse de 3

La partie se joue en 15 tours. Le joueur Chrétien joue le premier.

Scénario Nefs & Galées 3

Forces en présence

Tous les pions proviennent de la boîte CROISADES

| Les barges | | La nef | | Les mamelouks | | | |
|---|---|---|--------------------------------------|---|---|--|---|
|  14 13 4 Chevaliers | Sir Raymond Sir Walter |  12 11 4 Sergents | Sgt Guy Sgt Baldwin |  7 4 8 Inf. seldjoukide | Ageel Farhad Shammin Mohammad |  4 3 4 Inf. Syrienne | Tossaun Mesuf Baysan Ali Husseyyin Abdul |
|  18 14 4 Templiers | Sir Raoul Sir Dreux Sir Gerard Sir Michael |  6 5 6 Arbalétriers | Aubrey George Jordan Walter |  6 4 8 Archers seldjoukides | Osewl Jellal Mustafa Sadik |  11 9 8 Mamelouks légers | Baha Rashid Vezelay Fa'iz Yaghi Taki |
|  5 5 6 Archers | Ansel Fulk Jean Hugh Renier Simon |  4 3 8 Marins | David Dylan Gawain Geoffry |  4 4 8 Frondeurs | Jalil Mustaq Omar |  15 12 6 Mamelouk royaux | Abaga Al Kamil Hakim |
|  5 6 8 Marins | Ivor Jasper Morris Will'm |  Machine de jet | 1 perrière |  4 4 8 Archers | Ayub Imad Qutuz Rashid Usamah |  Machine de jet | 3 trébuchets |
|  7 6 6 Arbalétriers | Adam Bernard | | | | | | |
|  10 6 6 Vougiers | Cliff Fursa Shawn | | | | | | |
|  9 7 6 Piquiers | Arnold Bryn Gareth Hayden | | | | | | |

Conditions de victoire

Le but des défenseurs d'Acre est de détruire les trébuchets adverses qui font peser une menace trop grande sur la ville. La victoire se mesure au nombre de trébuchets détruits :

- > 3 : victoire éclatante des chrétiens
- > 2 : belle victoire des chrétiens
- > 1 : courte victoire des chrétiens
- > 0 : belle victoire des musulmans
- > 0 + la perrière est détruite : victoire éclatante des musulmans

Scénario Nefs & Galées 3

Règles spéciales

La perrière

1 - Fonctionnement

Une perrière est un petit trébuchet utilisé habituellement sur des remparts et dont le contrepoids est remplacé par la force motrice de plusieurs paires de bras tirant sur des cordes. Elle est représentée par un pion Trébuchet. La perrière peut tirer tous les trois tours, dans la même séquence que les arbalétriers. Quatre personnages doivent se trouver à proximité de la perrière durant ces trois tours pour la faire fonctionner. Voir la section 4 pour connaître le résultat du tir.

N.B. Pour bien indiquer chaque tour écoulé, on peut marquer trois pions blancs avec les chiffres 1, 2 et 3, chaque pion étant posé sur la baliste au tour correspondant.

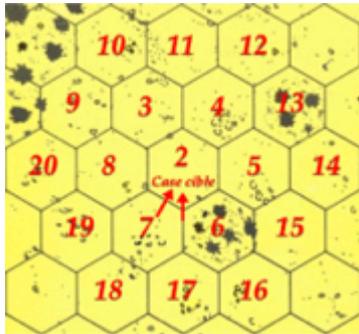
2 - Restrictions de tir

Il est impossible de tirer à travers une case contenant une perrière.

3 - Restrictions de mouvement

Aucun personnage ne peut passer sur une case occupée par une perrière.

4 - Résolution du tir



La portée d'une perrière est de 30 cases. Compte tenu du peu de précision de cette arme, la case effectivement touchée peut varier dans un rayon de 2 hexagones autour de la case cible. On lance 2D10 pour savoir dans quelle case la pierre est effectivement tombée. Les flèches indiquent la direction du tir, selon que la ligne de tir entre la perrière et la cible traverse la face d'un hexagone ou passe par un sommet.

Tout personnage dans cette case subit les conséquences d'un tir avec une baliste. Si la case est occupée par une machine de siège, elle est détruite sur un résultat de 8 à 10 avec un jet d'1D10.

Epilogue

Les troupes du sultan n'ont pas eu le temps de repositionner leurs machines de siège pour faire face à cette attaque. Seuls leurs archers ont pu faire face à l'assaut. Le raid échouera pourtant à cause d'une tempête qui dispersa les navires.

Sources

"Acre 1291, Bloody Sunset Of The Crusader States" – David Nicolle – Osprey – Collection Campaign 154