

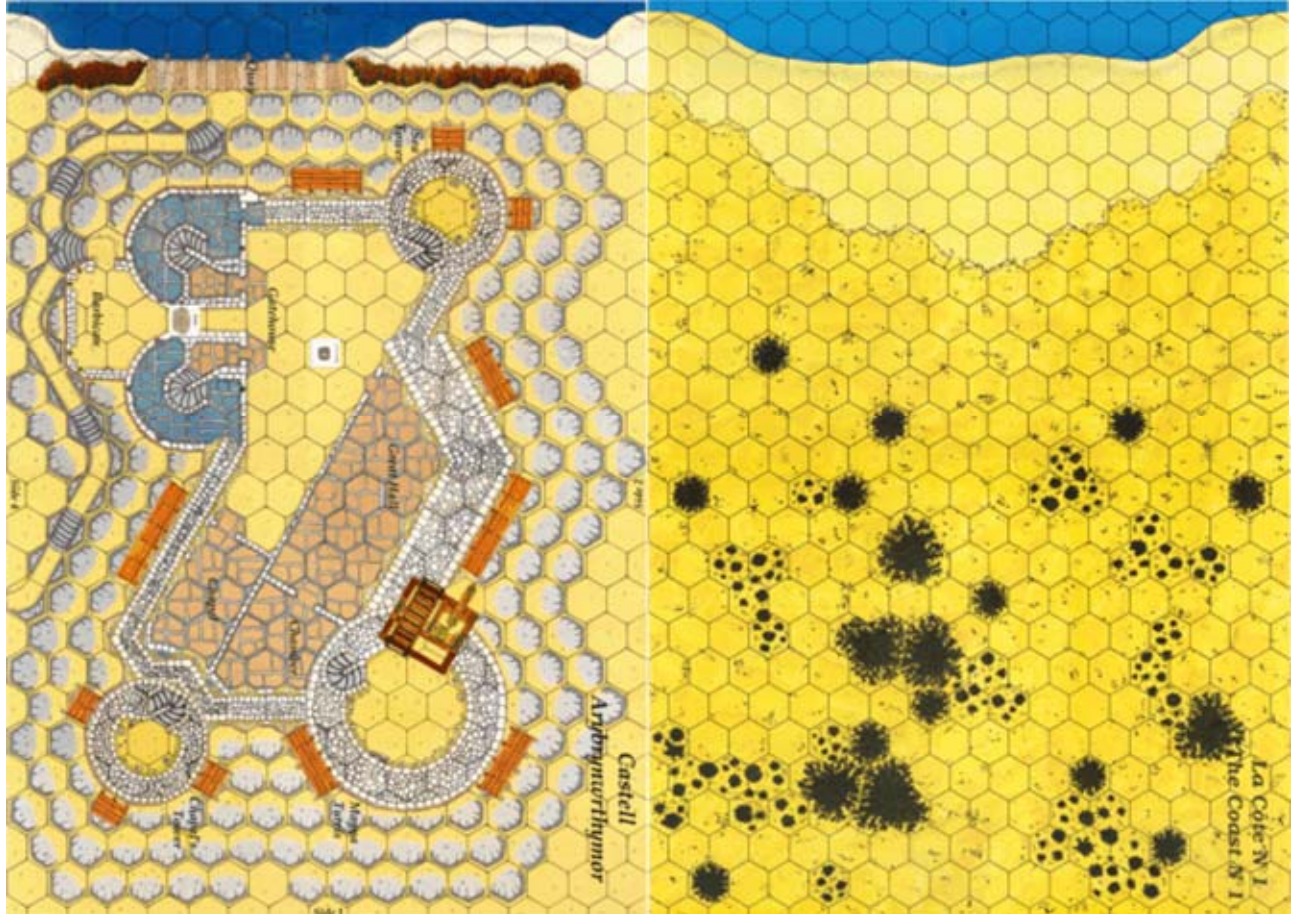
## Scénario Château Gallois 2

### Pause-déjeuner

#### *Histoire*

1282. La construction de Castell Arybrynwrthymôr progresse conformément aux plans du maître d'œuvre Jacques de St Georges. De nombreux manœuvres s'affairent sur le chantier. Mais à la demande de Llewelyn, un parti gallois est décidé à mettre à sac le château avant qu'il ne représente une trop grande menace. C'est justement l'heure de la pause pour les maçons, une bonne occasion d'attaquer le château alors qu'il y a peu de monde sur les remparts en construction.

#### *Assemblage des cartes et positions de départ*



Les tours et les murs d'enceinte sont en construction, à l'exception du châtelet d'entrée, avec des échafaudages disséminés comme sur la carte ci-dessus.

La cage à écureuil est installée sur la Magna Turris. Les échelles permettent d'accéder aux échafaudages depuis la cour du château.

La garnison anglaise se déploie sur les remparts en construction, à l'exception des chevaliers qui déjeunent avec les maçons.

Les maçons et l'ingénieur sont installés autour d'un tonneau dans la cour du château.

Les gallois se déploient sur la carte La Côte 1, à 5 cases maximum du bord 4.

Les gallois jouent en premier.

#### **Règles spéciales**

On utilisera les règles de murs en construction.

Les bâtiments à l'intérieur du château ne sont pas encore construits. On les considère comme du terrain plat.

Le château est équipé d'une porte.

## Scénario Château Gallois 2

Dès qu'un gallois entre sur la carte du château, chaque maçon subit un test de moral pour savoir s'il va résister ou fuir. Lancer 1D10 pour chaque maçon :






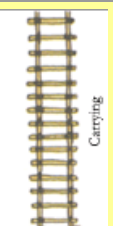
- > De 1 à 3, le maçon fuit, en se disant qu'il y aura d'autres chantiers moins exposés où sa compétence sera payée à sa juste valeur. Il se déplace à chaque tour du nombre de points maximal vers le bord gauche de la carte.
- > De 4 à 10, le maçon se dit que ce serait dommage que tout son travail n'ait servi à rien si les gallois détruisent le château. Il préfère résister.

Les fuyards ont la possibilité de rameuter des renforts. A chaque tour suivant leur sortie de la carte, on lance 1D10 pour chaque maçon :

- > De 1 à 3, le maçon a pu croiser un petit groupe d'hommes d'armes qui accourent à la rescousse. Chaque groupe de renfort est constitué d'un arbalétrier sans armure, d'un piquier et d'un vougier. Chaque fuyard ne peut activer qu'un groupe de renfort. Un groupe activé entre par le côté 4 de la carte du château.
- > De 4 à 10, le maçon a détalé tellement vite qu'il n'a même pas aperçu ces 3 hommes d'armes qui se reposaient dans le creux d'un vallon à proximité.

### Forces en présence

Tous les pions sont pris des boîtes CRY HAVOC, SIEGE et VIKINGS

La garnison	Les manoeuvres	Les gallois
 <p>Sir Conrad Sir Clugney Sir Gaston Sir Gilbert</p> <p><b>Chevaliers à pied</b></p>	 <p>Jones</p> <p><b>Ingénieur</b></p>	 <p>Ceolmund Edwin Aethelwulf</p> <p><b>Comtes</b></p>  <p>Aylwin Gwyn Dylan</p> <p><b>Arcs longs</b></p>
 <p>Ben Geoffrey Naymes Tom Frederick Hubert</p> <p><b>Hallebardiers</b></p>	 <p>David Geoffry Harry Ivor Jasper Mathew Morris Roger Will'm</p> <p><b>Paysans</b></p>	 <p>Aelfric Aelfweard Aelmaer Aethelberht Eadric Eardwulf Godwine</p> <p><b>Coerls</b></p>  <p>6 échelles</p> <p><b>Engins de siege</b></p>
 <p>Jacopa Roland Giles Nicholas</p> <p><b>Arbalétriers</b></p>	 <p>4 échelles</p> <p><b>Engins de siege</b></p>	 <p>Alfred Ceolwulf Osgar Athelferth</p> <p><b>Thanes</b></p>

### Conditions de victoire

Les gallois doivent tuer ou mettre en fuite tous les anglais pour avoir assez de temps pour démanteler les défenses du château. S'ils réussissent en moins de 10 tours, les gallois remportent une victoire complète.

Sinon, utilisez le système de points suivant pour tout anglais tué ou mis en fuite :

- > 3 points pour un chevalier;
- > 2 points pour un homme d'arme ou un ingénieur;
- > 1 point pour tout maçon.

Les gallois emportent une victoire partielle s'ils marquent au moins 15 points. Les anglais emportent une victoire partielle si le total est compris entre 5 et 14. Enfin, les anglais remportent une victoire totale si le résultat est inférieur à 4.