

Scénario Castell Arybrynwrthymôr 5

Contre-attaque

L'histoire

Début 1295: La fureur d'Edouard est telle qu'il est décidé à reprendre toutes les places prises au plus vite et faire payer aux gallois cette humiliation. Après avoir repris Caernarfon, le voilà devant Castell Arybrynwrthymôr. Mais il ne sait pas si l'étendard aux lions qui flotte sur la plus haute tour est le signe de sa puissance ou un leurre de ces maudits gallois, d'autant qu'un fort parti de rebelles a été signalé dans les environs.

Disposition de la carte et positions de départ



La mise en place de ce scénario dépend des résultats du scénario 4 :

- > Si la garnison anglaise a résisté jusqu'au bout, les troupes d'Edouard s'installent dans le château en plus des anglais survivants du scénario précédent. Les gallois survivants et leurs renforts sont déployés sur la carte Tour de gué.
- > Si les gallois ont pris le château, ils se déploient dans celui-ci et les troupes anglaises sur la demie-carte la Plaine, côté droit.
- > Les herses et portes du château qui n'ont pas été endommagées dans le scénario précédent sont placées sur la carte.
- > Les anglais jouent en premier.
- > La partie se joue en 15 tours

Forces en présence

- > Tous les pions sont pris de CRY HAVOC, SIEGE et VIKINGS.
- > Les pions survivants du scénario 4, plus :

Renforts anglais		Renforts gallois	
<p>Richard Roland Clugney</p>	<p>John Piers Peter</p>	<p>Edwin Coelmund</p>	<p>Wulfric Edmund</p>
<p>Bertin Hal Odo Wat</p>	<p>Arnim Tyler A' Wood Martin</p>	<p>Myrlin Owen Idris</p>	<p>Hygeberht Osmed Ecgbruht Beorthulf Aethdred Aelfwine</p>
<p>Forester Jacques</p>	<p>Salter Gobin Wulf Cedric Gam</p>		<p>Cerdric Adrian Harold Orlac Eadwig</p>

Règles spéciales

- > La rivière en amont du quai du château peut être traversée à gué.
- > Lancer 1D10 pour chaque personnage blessé dans le scénario précédent : Si le résultat est 1-2, le personnage n'a pas survécu à ses blessures. Si le résultat est 3-6, le personnage est encore blessé. Si le résultat est 7-10, le personnage est rétabli.
- > Utilisez les règles d'épieux et de coupe-jarrets de l'extension Montjoie.

Scénario Castell Arybrynwrthymôr 5

Conditions de victoire

Sir Richard sait que le Roi Edouard ne veut que des gallois prisonniers ou morts. Edwin, lui, veut venger les exactions commises par les anglais dans les villages environnants. Il n'y aura donc pas de quartiers et la fuite n'est même pas envisageable. Chaque personnage mort ou prisonnier rapporte 1 point à son adversaire (les personnages à cheval comptent double, même s'ils combattaient à pied).

A l'issue des 15 tours, chaque camp compte ses points et on fait la différence:

- > En cas d'égalité, c'est une victoire galloise car les anglais ont été tenus en échec ;
- > Un résultat supérieur à 5 est une victoire significative pour le camp ayant le plus de points ;
- > Un résultat supérieur à 10 est une victoire éclatante pour le camp ayant le plus de points.