

## Scénario Castell Arybrynwrthymôr 6

### Le mur de la sécurité

#### L'histoire

1277: Edouard a décidé de construire le château d'Aberystwyth sur la côte centrale du Pays de Galles. Des maçons, charpentiers et tailleurs de pierre affluent de toute l'Angleterre, attirés par la promesse de bons salaires. Mais la contrée est tellement dangereuse qu'il faut d'abord fortifier le village des ouvriers pour les protéger des incursions galloises. Pourtant, le mur en construction n'arrêtera pas Aethelwulf qui est décidé à tuer ou faire fuir tous ces artisans à la solde de son ennemi.

#### Disposition de la carte et positions de départ



Placer des murs en construction avec 3 tours de façon à masquer toutes les cases de talus de la carte Village. Placer aussi la cage à écureuil et des échafaudages comme indiqué (vous trouverez une vue agrandie de cette carte assemblée sur [Cry Havoc Fan](#), section Autres Cartes).

- > Les artisans s'installent n'importe où sur la carte le village à moins de 2 cases du mur en construction. Les échelles permettent de monter sur le mur ou les échafaudages.
- > Les gardes du village se placent sur le mur ou dans la tour de gué.
- > Les gallois entrent par le côté 2 de la carte « La tour de gué ».
- > La partie se joue en 15 tours. Les gallois commencent.

#### Forces en présence

> Tous les pions sont pris de CRY HAVOC, SIEGE et VIKINGS.

Les artisans		Les gardes		Les gallois			
 5 6 8 Paysans	Gam Smith Giles Radult Salter Wulf Baker Gobin Carpenter Cedric Farmer	 12 9 6 Ecuyers	Thomas Roger Peter	 14 11 4 Comte	Aethelwulf	 11 10 5 Chevaliers	Wulfric Edmund
		 12 8 6 Hallebardiers	Frederick Wynken Tom	 5 4 8 Arcs longs	Gwyn Dylan Aylwin	 11 9 6 Infanterie lourde	Ceolwulf Alfred Osgar Athelferth Eadulf Sigulf
 Echelles	3 échelles	 7 4 8 Arbalétriers	Jacques Forester Gaston	 Echelles	3 échelles	 8 6 8 Ceorl	Aelfweard Aelfric Eardwulf Ordheh Aethelberth Aelmear

#### Règles spéciales

> Des personnages sans armure peuvent grimper dans les arbres (voir règles [Montjoie](#)), et de là sauter sur un mur en construction depuis une case arbre (niveau 1) adjacente. Le risque de chute est identique à celui pour sauter d'un arbre à un autre.

#### Conditions de victoire

L'objectif d'Aethelwulf est de se débarrasser des artisans pour que la construction du château soit stoppée. Et de ce point de vue, un artisan mort vaut mieux qu'un artisan en fuite. Les gallois marquent donc :

- > 2 points pour tout artisan tué,
- > 1 point pour tout artisan fuyant par le bord 1 de la carte Le Village.

A l'issue des 15 tours, on fait le total des points marqués par le joueur gallois :

- > Moins de 8 points, c'est une victoire anglaise : les travaux pourront reprendre très vite ;
- > De 9 à 12 points, égalité : les travaux vont reprendre, mais le faible nombre d'artisans va beaucoup ralentir leur progression ;
- > Plus de 13 points, c'est une victoire galloise : il n'y a plus assez d'artisans pour continuer les travaux.