

El Castillo Arybrynwrthymôr (El Castillo Galés)

Extensión para CRY HAVOC, SIEGE, OUTREMER (CROISADES) y VIKING RAIDERS



Índice

1 Historia de las Guerras Galesas	3
1.1 Primera Guerra (1277)	3
1.2 Segunda Guerra (1282 - 1283)	3
1.3 El levantamiento de 1294	4
1.4 El programa de construcción de Castillos de Eduardo	4
2 Los Ejércitos Galeses	4
2.1 Clases de Guerreros	4
2.1.1 Lanceros.....	4
2.1.2 Arqueros de Arco largo	5
2.1.3 Infantería pesada	5
2.1.4 Caballería	5
3 El Castillo	5
3.1 El Nombre	5
3.2 Descripción del Castillo	6
3.3 Niveles de Elevación	6
4 Reglas Especiales	7
4.1 Resumen de los tipos de Terreno	7
4.1.1 Rocas	7
4.1.2 Escaleras de Roca	7
4.1.3 Troneras Múltiples	7
4.1.4 Ventanales dobles	7
4.2 Restricciones a los disparos	8
4.3 Edificios en construcción	8
4.3.1 Andamios	9
4.3.2 Empleo de los marcadores de construcción	9
4.3.3 Resumen de los tipos de Terreno	11
4.3.4 Movimientos	11
4.3.5 El Molinete	11
4.4 Entrada al Castillo	12
4.4.1 Resumen de los tipos de Terreno	13
4.4.2 Apertura/Cierre de la Puerta	13
4.4.3 Subida/Bajada del Portón Levadizo	14
4.4.4 Quema de las Puertas	14
4.5 Disparos desde diferentes elevaciones	14

1 Historia de las Guerras Galesas

La conquista Normanda de Inglaterra después de la Batalla de Hastings no incluía la mayoría de Gales. Aunque el Sur y el Este de la región fueron regidos por Barones Ingleses (conocidos como los Señores de la Marca), en la segunda mitad del siglo XIII, las montañas del Norte de Gales permanecían bajo el dominio de las tribus Celtas encabezadas por el Príncipe Llewelyn ap Gruffudd (Llewelyn el último). Eran tribus nómadas, mitad guerreros y mitad ganaderos que no tenían reparos a la hora de saquear y robar por los alrededores a su voluntad. Existían leyes que les permitían el pillaje y el merodeo durante seis semanas cada verano, lo cuál los convertía en feroces guerreros. Habían desarrollado y perfeccionado el famoso arco largo Galés para emboscadas y escaramuzas, que más tarde los Ingleses convertirían en un arma de destrucción masiva durante la guerra de los cien años.

1.1 La primera Guerra (1277)

Eduardo primero es coronado Rey de Inglaterra en 1274 después de regresar de cuatro en las Cruzadas. Llewelyn se niega a rendirle pleitesía, lo que Eduardo considera como una rebelión de su vasallo. Las numerosas expediciones enviadas por los Señores de la Marca fracasaron estrepitosamente debido a la terrible guerra de guerrillas de los Galeses. Eduardo envía dos ejércitos desde el sur y el Este hacia el Norte. Miles de Galeses abandonaron a Llewelyn para asaltar su última fortaleza en las montañas Snowdon en el noroeste. Eduardo lanzó entonces un ejército de 15,000 hombres reforzado con ballesteros mercenarios de Gasconia. En Julio de 1277, el ejército avanza a lo largo de la costa Norte de Gales, desde Chester, tomando los Castillos de Flint y Rhuddlan. La isla de Anglesey, rica en cereales, es aislada y bloqueada por los barcos Ingleses, impidiendo a Llewelyn la llegada de abastecimientos. Sitiado en las montañas y sin recursos, Llewelyn solo podía rendirse; juro lealtad al Rey el 9 de Noviembre de 1277, y firmó el tratado de Conwy. Se emprende la construcción o restauración de seis castillos para establecer la supremacía de Eduardo: Rhuddlan y Flint en la costa Norte, Ruthin y Hope en el noroeste, Aberystwyth y Builth en el sudoeste.

1.2 Segunda Guerra (1282 - 1283)

Los Galeses vuelven al pillaje cinco años más tarde, atacan los castillos de Flint, Rhuddlan y Hawarden en el noreste y devastan los territorios del Sur. Eduardo se siente traicionado y decide llevar al Principado a su fin. Se utilizó la misma estrategia que en 1277, con varios ejércitos apuntando hacia el noroeste. Gracias a su control de los mares, los Ingleses enviaron a Anglesey una fuerza expedicionaria mandada por Luke de Tany, Senescal de Gasconia. Una vez tomada, ordena a sus ingenieros construir un puente de barcas para cruzar los estrechos de Menai y rodear el flanco de las tropas de Llewelyn. De Tany ordena incomprensiblemente a sus tropas que crucen el puente, en lugar de esperar por el ejército de Eduardo. Cae en una emboscada de los Galeses cerca de Bangor, y ninguno de sus hombres escapa de una lucha mortal. Sintiendo a salvo, Llewelyn dirige otro asalto cerca de Builth, pero se ve sorprendido por los Ingleses en una escaramuza en Diciembre de 1282 y muere en la batalla. Un mes más tarde, el castillo de Dolwyydelan en las montañas Snowdon es tomado después de un largo asedio. En cuanto al Sur, la guarnición de Castell y Bere se rinde en Abril después de un asedio que duró 10 días. La última resistencia en el Castillo de Doldabarn es aplastada en Mayo.

En Marzo de 1283, Eduardo ordena la construcción de tres castillos para gobernar los recientemente conquistados territorios en Conwy, Caernarfon y Harlech. Estos castillos se construyen a lo largo de la costa para poder ser abastecidos por barcos en caso de asedio, aunque los Galeses ocuparan la tierra intermedia. Los estatutos de Rhuddlan aseguraban la supremacía inglesa sobre Gales. Se estableció en Caernarfon la capital de la región.

1.3 El levantamiento de 1294

Diez años más tarde, las murallas del castillo y la ciudad aún estaban lejos de ser terminadas. Los Galeses liderados por Madog ap Llywelyn, que se autodenominaba Príncipe de Gales, volvieron a tomar las armas una vez más. Eduardo estaba combatiendo en Aquitania y las guarniciones Inglesas estaban muy reducidas. Caernarfon fue atacada en Septiembre de 1294. Durante los combates, la ciudad fue incendiada. El castillo de Cardigan en la costa Oeste también fue atacado. Ambos castillos resistieron a causa de que el control de los mares impedía que las guarniciones Inglesas se quedaran sin suministros. Eduardo respondió inmediatamente. Todos los territorios perdidos fueron reconquistados en el verano siguiente, y las defensas de fueron reconstruidas en Noviembre de 1295. Se decidió la construcción del castillo de Beaumaris en la Isla de Anglesey para establecer el dominio definitivo de Eduardo sobre la provincia rebelde.

1.4 El programa de construcción de Castillos de Eduardo

A su regreso de las Cruzadas, Eduardo visitó a su primo el Conde Saboya y quedó muy impresionado con la calidad de la construcción de los diferentes castillos construidos allí. El Rey se aseguró en 1278 los servicios de James de St Georges, un maestro de albañilería e ingeniero militar al que pagó elevadas sumas, mediante un acuerdo con el Conde de Saboya para supervisar su programa de castillos en Gales. James había trabajado para los Condes Pedro II (1263-68) y Felipe (1268-85). Su sobrenombre proviene del Castillo de St Georges d'Espéranche (Isère, Francia) en donde pueden verse todavía hoy el mismo tipo de torres octogonales que se construyeron en el castillo de Caernarfon.

Eduardo comprendió que el territorio de Gales sería imposible de mantener en el caso de un levantamiento, es por ello que sus castillos fueron erigidos a lo largo de la costa junto al mar. La distancia entre dos castillos no sobrepasaba al equivalente de un día de marcha para poder ser auxiliados en caso de asedio.

Sources:

- *The Scottish and Welsh Wars 1250-1400; Osprey Publishing*
- *Harlech, Beaumaris, Conwy and Caernarfon booklets, CADW.*

2 Los ejércitos Galeses

A finales del siglo XIII, los hombres de las tribus del Noroeste de Gales habían estado expuestos a pequeños contactos con la civilización Anglo-Normanda. Como tales, ellos habían mantenido una fuerte influencia Celta en sus armas y equipos.

2.1 Clases de Guerreros

2.1.1 Lanceros

La mayoría de su infantería llevaba dos lanzas: la primera de ellas la arrojaban al comienzo del enfrentamiento, la segunda la reservaban y usaban como una pica. Los Ceorls Anglo-Sajones de VIKING RAIDERS y los piqueros de SIEGE representan mejor a estos guerreros. Aquellos de ellos que aparezcan con una lanza se considerarán que tienen 2 lanzas.



2.1.2 Arqueros de Arco largo

Los Galeses no empleaban el arco largo para disparar multitud de flechas “en masa” como empezó a hacer Eduardo a partir del año 1280 en sus guerras con Escocia. Ellos preferían usarlo como un arma para emboscadas y escaramuzas. Los arqueros de arco largo de SIEGE que no vistan petos afelpados se utilizarán para representarlos.



2.1.3 Infantería pesada

Los guerreros más ricos podían llevar una armadura mejor, compuesta por una chaqueta de piel de cuero con pequeñas anillas de hierro. Use los Thaners de VIKING RAIDERS y los Sargentos de SIEGE para esta clase de combatientes.



2.1.4 Caballería

Los Galeses no destacaban por sus guerreros a caballo. Solo los Jefes usaban caballos como un signo de su estatus nobiliario. Los Earls de VIKING RAIDERS se emplearán para representarlos.



3 El Castillo

3.1 El Nombre

Realmente quise un nombre auténticamente Galés para éste castillo (Pensé, increíblemente largo e imposible de pronunciar, al menos como yo lo veo en Gaélico), aún cuando estos castillos fueran construidos por un Rey Inglés de la casa de Plantagenet, que por lo tanto solo hablaba Francés. Es por eso que pregunté a otro fan del Cry Havoc, Christopher Walkley, para que escogiera un nombre para mí. Christopher trabaja para la oficina de Monumentos Históricos de Gales (CADW), y me proporcionó un gran número de pistas e información sobre estos fantásticos castillos.

El nombre significa « El castillo sobre la colina junto al mar », como referencia a la ubicación escogida:

- > castell = castillo
- > ar y = sobre la
- > bryn = colina
- > wrth y = junto al
- > môr = mar

3.2 Descripción del Castillo

El Castillo de Arybrynwrthymôr es un castillo hipotético inspirado en otros muchos otros castillos de la región.

El lugar es muy parecido a Harlech o Criccieth : una colina rocosa que domina el mar, con una escalera excavada en la roca para acceder al muelle.

La puerta es la típica de muchos castillos Galeses y el Barbicán se parece al del castillo de Beaumaris. Un visitante tiene que pasar por un total de 3 portones levadizos y puertas para poder entrar en el Castillo.

La muralla circular rodea completamente al Castillo para poder moverse rápidamente de un lugar a otro en caso de asedio.

El Torreón (llamado Magna Turris en la mayoría de los textos del siglo XIII) esta coronado con una torreta desde la que puede dispararse en cualquier dirección hacia fuera del castillo.

El grueso muro entre el Torreón (Magna Turris) y la Torre del Mar cuenta con múltiples troneras similares a las del Castillo de Caernarfon.

En la sala Principal destacan 2 grandes ventanales dobles orientadas hacia el patio interior. Una cámara amplía el edificio hasta el Torreón. La Capilla es el edificio localizado junto a la torre de su mismo nombre.

3.3 Niveles de Elevación

Para facilitar el despliegue y la identificación de los diferentes niveles, el fondo de las diversas edificaciones que se encuentran el mismo nivel, se han coloreado con el mismo color. La tabla siguiente especifica los diferentes niveles:

0	Mar, playa y terreno llano adyacente
1	Muelle
3	Barbicán, patio interior del castillo y demás con fondo marrón
4	Pasillo en la muralla, torres del Mar y de la Capilla y hexes con fondo azul
5	Torre del Homenaje [Magna Turris (fondo púrpura)]
6	Torreta de la Torre del Homenaje [Magna Turris (fondo verde)]

4 Reglas Especiales

4.1 Resumen de los tipos de Terreno

Apariencia	Coste en MP's por Hex	Tipo de Cobertura	Ventaja del Terreno
 Rocas	4 Impasable a caballo	Ligera	-
 Escaleras de Roca	2 por los peldaños 4 por los lados	Ligera	-
 Sendero	1 siguiendo la senda 4 por los lados Impasable para personajes a caballo	Ligera	-
 Troneras Múltiples	1 No puede atravesarse	Total	
 Ventanales dobles	1 No puede atravesarse	Ligera	

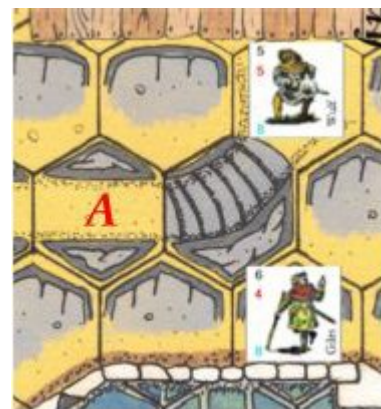
4.1.1 Rocas

El castillo está construido sobre una colina rocosa. Esas rocas son demasiado escarpadas para los caballos. Estos hexes también son impracticables para las máquinas de asedio, y no es posible excavar minas bajo ellas.

4.1.2 Escaleras de Roca

Estos accesos se consideran igual que las escaleras normales, excepto que se consideran como un hex de Roca cuando intente entrar en ellas a través de un hex exterior a los peldaños. Un caballo conducido por las riendas puede usar estas escaleras.

Ejemplo: El movimiento de Wulf hasta "A" solo le costará 3 MP's. Giles también puede moverse hasta "A", pero le costará 5 MP's porque atraviesa un lado de hex adyacente en lugar de seguir los peldaños.



4.1.3 Troneras Múltiples

Esta característica existía en el Castillo de Caernarfon. Le permite disparar en cualquier dirección y proteger al tirador de todos los disparos que provengan del exterior. La protección total solo se aplica para los disparos que provengan desde el exterior del castillo.

4.1.4 Ventanales dobles

Estas ventanas se emplean igual que las demás, excepto que no se puede pasar a través de ellas.

4.2 Restricciones a los disparos

Las azoteas no están representadas en el mapa, pero deben ser tenidas en cuenta. Esta es la razón por la que no es posible disparar desde las murallas o desde cualquier torre a un hex del Sala Principal, la cámara o la Capilla, a menos que el proyectil sea disparado a través de una ventana o de una puerta.

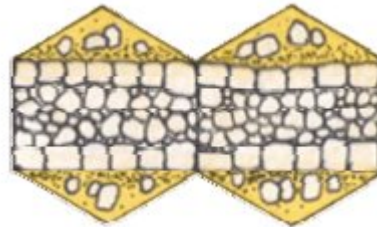
De la misma manera, que no es posible disparar desde la torreta a otro hex del Torreón (Magna Turris) situado justo debajo.

4.3 Edificios en construcción

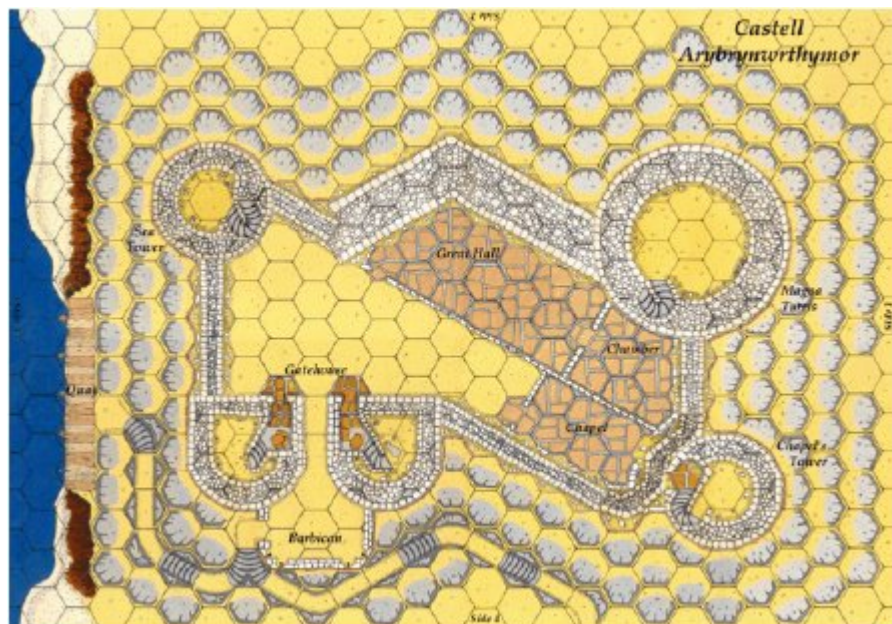
Raramente en la Edad Media se disponía de bastante tiempo para completar la construcción de un Castillo antes de que tus enemigos lo atacaran, especialmente si una vez finalizada la fortaleza resultaba imposible asediarla. Las siguientes reglas se han diseñado para incrementar el realismo y diversificar el uso de los mapas de los castillos debilitando su valor defensivo.

Para propósitos del juego, diferenciaremos 3 fases en la construcción de un muro o torre:

- **Muro en construcción:** representado con los diferentes marcadores que muestran un corte del muro o torre de mampostería. La altura del muro siempre es un nivel por encima de su base.
- **Muro sin almenas:** Pueden utilizarse los mismos marcadores que representan a los muros que ya han alcanzado su altura final. Únicamente la cobertura del personaje se ve afectada.
- **Muro completado.**



Así es como se ve el castillo de Arybrynwrthymôr con sus muros en construcción.



4.3.1 Andamios

Para construir esos muros, los albañiles empleaban andamios cuyos troncos horizontales se apoyaban directamente en huecos practicados en el muro. Los andamios se representan con marcadores de 1, 2 y 3 hexes. Una escala apoyada en ellos es obligatoria para subir a un andamio desde el suelo.

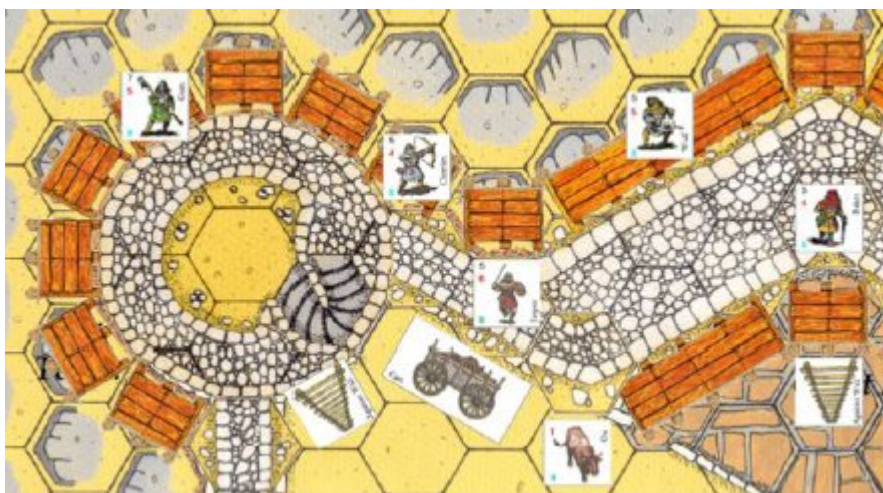


La altura de un andamio es la misma que la del muro contra el cuál esta apoyado.

Un personaje puede moverse libremente debajo de cualquier hex de andamio (se considera que están colocados a una altura de 3 a 4 metros). Los andamios se tratan igual que los explicados en las reglas de la extensión Montjoie, excepto para los disparos de proyectiles: Ud. no puede disparar a un personaje situado debajo del mismo hex andamio y la sencilla barandilla de madera que impide que los albañiles se caigan no ofrece ningún tipo de protección contra los disparos.

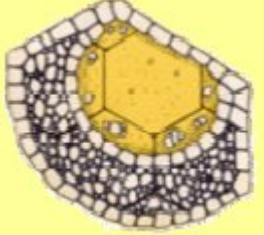
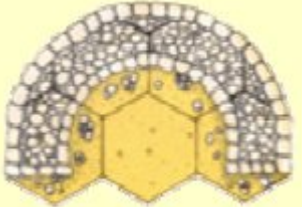

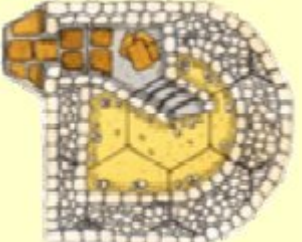

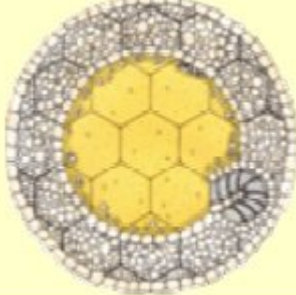
Los andamios están hechos de madera, pueden quemarse de igual modo que las escalas.

Los andamios se construían normalmente en ambos lados del muro, como se muestra en el gráfico del ejemplo siguiente:



4.3.2 Empleo de los marcadores de construcción

Los diferentes tipos de torres se pueden emplear sobre cualquier mapa de castillos, ya sea en el castillo fronterizo, el castillo de los Templarios, la ciudad medieval y por supuesto el castillo de Arybrynwrthymôrr. Utilice la siguiente carta de compatibilidad para una fácil referencia:

Apariencia	Castillo Fronterizo	Castillo Gales	Castillo de los Templarios	Ciudad Medieval
	Torre de Morrigan Torre Owl			
			Barbicán (x2) Torre del Torno Torre Sur	Torre Norte de la ciudad
	Puerta de la Torre Sur Puerta de la Torre Norte Torre Redonda	Torre del Mar Torre de la Capilla	Torre NE Torre Este Torre Oeste	Torre SE de la Fortaleza Puerta de los Peregrinos (x2) Puerta de la Dama Negra Puerta de la Fortaleza (x2)
		Puerta		
				Puerta de Monferrat Torre SW de la ciudad Torre SE de la ciudad
	El Torreón	Magna Turris	Torre de la Doncella Torre de Salomón	El Torreón

4.3.3 Resumen de los Tipos de Terreno

Apariencia	Coste en MP's por Hex	Tipo de Cobertura	Ventaja del Terreno
 Andamios	2	Ligera	-
 Muro en construcción	2	Ligera	-
Muro sin almenas	1	Media	0

4.3.4 Movimientos

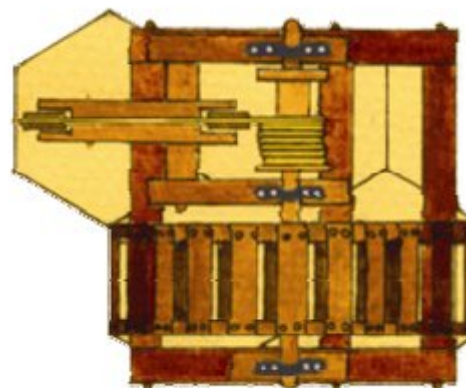
Los puntos de movimiento adicionales por cruzar de un hex a otro se calculan de la manera siguiente:

	Muro en construcción	Muro sin almenas	Andamios	Escalas	Muro terminado
Muro en construcción	0		0	+1	
Muro sin almenas		0	0	0	0
Andamios	0	0	0	+1	+2
Escala Izada	+1	0	+1		+4
Muro terminado		0	+2	+4	0

Excepción: puede moverse desde un muro en construcción a un muro sin almenas o a un muro terminado si están en el mismo nivel de elevación.

4.3.5 El Molinete

Este engranaje para levantar pesos, se utilizaba para subir las pesadas piedras hasta lo más alto de los muros. El molinete ocupa 4 hexes y debe colocarse sobre el muro de una torre, el hex que representa el brazo de la grúa, debe situarse por fuera del muro.



El molinete está fijo y no puede moverse durante un escenario.

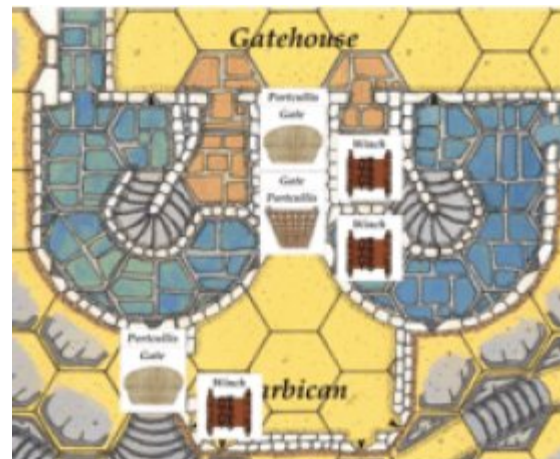
Para subir o bajar cargas, un personaje debe estar dentro de la rueda para girarla. El coste para entrar en un hex de molinete (ya sea trate de la rueda, el torno o la grúa) es de 3 MP's. El personaje en el interior de la rueda debe permanecer ahí un turno completo para subir o bajar una carga a un nivel de elevación.



Ejemplo: Giles debe permanecer 2 turnos completos dentro de la rueda para subir una carga hasta arriba de la Magna Turris (2 niveles de elevación sobre el nivel del suelo).

4.4 Entrada al Castillo

La entrada al Castillo de Arybrynwrthymôr está defendida por 3 grupos consecutivos de portones levadizos y puertas: El primer grupo está situado en el Barbicán, y los otros dos en el cuerpo de guardia. Cada portón levadizo, puerta y torno, se colocan en el mapa por medio de un marcador individual. Los marcadores de portones levadizos y puertas pueden estar apilados, el marcador colocado encima representa al primer obstáculo que un personaje que venga del exterior del castillo, se encontrará primero. Debe utilizarse un torno para levantar o bajar el portón levadizo. El torno puede encontrarse a un nivel diferente que la puerta.



4.4.1 Resumen de los Tipos de Terreno

Apariencia	Coste en MP's por Hex	Tipo de Cobertura	Ventaja del Terreno
 Portón Levadizo	Impasable cuando el portón está echado	Ligera (cuando se le dispare a través de él)	0 (No se permiten los combates a través de los portones)
 Puerta	Impasable cuando la puerta está cerrada	Total (cuando se le dispare a través de ella)	0
 Torno	2 a pie Impasable a caballo	Ligera	-

4.4.2 Apertura/Cierre de la Puerta

Las puertas están hechas con madera gruesa de roble, que solo puede destruirse con maquinaria de asedio. No pueden dispararse proyectiles dentro o a través de una puerta cuando está cerrada.

Para abrir o cerrar una puerta, un personaje debe finalizar su movimiento en un hex de puerta, y no moverse ni combatir (incluyendo también el disparo de proyectiles) durante un turno completo. Al final de su turno, la puerta se abrirá o cerrará. Cuando permanezca abierta, coloque un marcador de "Puerta Abierta" (Open Door) (de la extensión Caravanserai) en el hex en que se encuentre el personaje que movió la puerta.



Las puertas solo pueden abrirse desde el interior del castillo.

Nota: Para facilitar el desarrollo del juego, el portón levadizo y la puerta del Barbicán se colocan por delante de los muros, pero se consideran en el eje de la apertura del muro para propósitos de disparos de proyectiles. Un tirador situado en la torre izquierda del cuerpo de guardia puede disparar libremente y sin ninguna penalización sobre cualquier personaje en el hex de la puerta y/o Portón levadizo.

Cuando un portón levadizo es abatido, y se interpone entre el personaje y la puerta, es necesario levantar el portón antes de poder acceder a la puerta (ver abajo).

Ejemplo: Arnold debe esperar a que Mathew levante el portón para poder abrir la primera puerta. Una vez hecho esto, él podrá moverse y abrir la segunda puerta libremente, puesto que el portón está situado detrás de la segunda puerta (marcador encima).



4.4.3 Subida/Bajada del Portón Levadizo

El marcador del torno debe estar situado en un hex adyacente al portón. Un personaje debe permanecer un turno completo en el hex del torno para mover el portón. Cada portón tiene su propio torno. En el ejemplo anterior, Mathew tendrá que moverse un hex hasta el segundo torno para poder levantar el segundo portón.

Cuando se levante un portón levadizo, simplemente retire su marcador del mapa.

4.4.4 Quema de las Puertas

Una puerta puede ser quemada empleando flechas incendiarias o aceite hirviendo como ya se explicó en las reglas de SIEGE. Una puerta se considera como una torre de asedio para los resultados de incendio.

Sin embargo, un portón levadizo no puede ser quemado.

4.5 Disparos desde diferentes elevaciones

Se aplican las reglas incluidas en el Castillo de los Templarios y la Ciudad Medieval.