

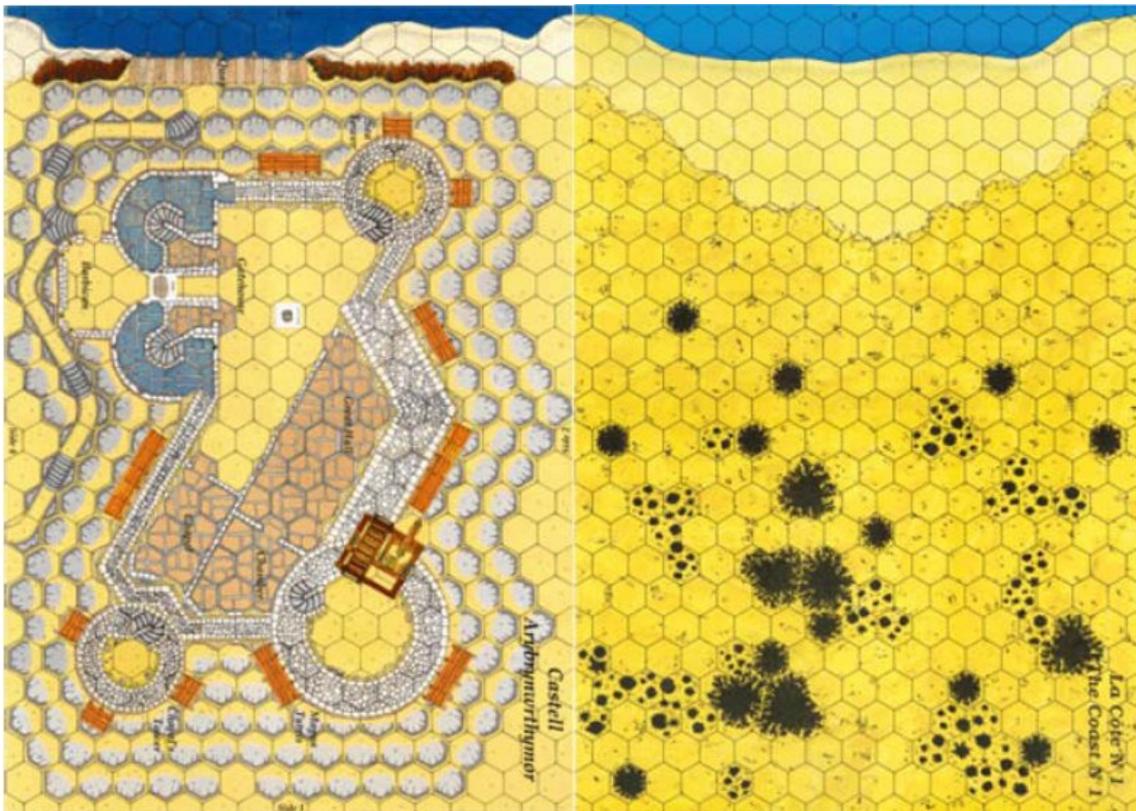
## Escenario El Castillo Arybrynwrthymôr 2

### Pausa para comer

#### *Descripción del Escenario*

1282. La construcción del castillo de Arybrynwrthymôr se desarrolla de acuerdo a los planes diseñados por el Maestro James de St Georges. Numerosos albañiles trabajan en el lugar. El Príncipe Llewelyn ha ordenado a una banda de Rebeldes Galeses saquear el castillo antes de que se convierta en una amenaza demasiado grande. En este momento han hecho una pausa para comer, es la ocasión perfecta para atacar el castillo mientras tan solo unos pocos guardias permanecen sobre los muros en construcción.

#### *Despliegue del mapa y posiciones iniciales*



Todo el castillo está en construcción, con andamios colocados como se muestra en el dibujo.

El molinete está sobre la Magna Turris. Hay 4 escalas para subir a los andamios desde el patio del castillo.

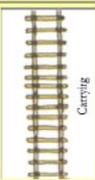
La guarnición Inglesa está diseminada por lo alto de los muros. Los caballeros comparten el almuerzo con el arquitecto. Los albañiles, los caballeros y el arquitecto se encuentran reunidos alrededor de un barril en el patio del castillo.

Los rebeldes Galeses se despliegan en el mapa de la costa Nr 1, a no más de 5 hexes del lado 4.

El jugador Gales mueve primero.

## Las fichas

Todas las fichas se toman de CRY HAVOC, SIEGE y VIKING RAIDERS.

The Garrison		The Masons		The Welsh Rebels			
 Knights on Foot	Sir Conrad Sir Clugney Sir Gaston Sir Gilbert	 Engineers	Jones	 Earls	Ceolmund Edwin Aethelwulf	 Longbow	Aylwin Gwyn Dylan
 Halberdiers	Ben Geoffrey Naymes Tom Frederick Hubert	 Peasants	David Geoffrey Harry Ivor Jasper Mathew Morris Roger Will'm	 Coerls	Aelfric Aelfweard Aelmaer Aethelberht Eadric Eardwulf Godwine	 Siege Engines	6 ladders
 Crossbow	Jacopa Roland Giles Nicholas	 Siege engines	4 ladders	 Thanes	Alfred Ceolwulf Osgar Athelferth		

## Reglas Especiales

Use las reglas sobre muros en construcción.

Los edificios en el interior del castillo no se han construido todavía. Sus hexes se consideran como terreno llano. El castillo tiene una puerta, pero de momento no hay portones levadizos.

Tan pronto como un rebelde entre en el mapa del Castillo, cada albañil realiza un test de moral para saber si se queda o huye. Tire 1D10 por cada albañil:

> De 1 a 3, el albañil decide huir. Sin duda él encontrará otro trabajo en un lugar menos arriesgado donde sus conocimientos serán justamente recompensados. Se moverá al máximo de su capacidad de su movimiento en dirección al lado 4 del mapa.

> De 4 a 10, el albañil piensa que sería una calamidad que todo su trabajo resultara destruido si los Galeses arrasan el castillo, y prefiere resistir.

Los albañiles que escapen, tienen la posibilidad de pedir refuerzos. Una vez que un albañil haya salido del mapa, tire 1D10 por cada uno de ellos:

> De 1 a 3, el albañil encuentra una pequeña partida de soldados que corren de inmediato hacia el castillo. Cada partida está compuesta de un ballestero sin armadura, un lancero y un peón de infantería. Cada albañil solo puede activar a una partida de socorro. Cada grupo activado entra en el mapa del castillo por el lado 4.

> De 4 a 10, el albañil corre tan deprisa que no se percató que esos 3 soldados descansan bajo un árbol cercano.

## Condiciones de Victoria

Los Galeses necesitan matar o hacer huir a todos los Ingleses para tener tiempo suficiente para desmantelar el castillo. Si lo consiguen en menos de 10 turnos, consiguen una victoria total. De lo contrario, use el siguiente sistema de puntos:

- > 3 puntos por cada caballero;
- > 2 puntos por cada soldado y el arquitecto;
- > 1 punto por cada albañil.

Con 15 puntos los Galeses consiguen una victoria parcial. Entre 5 y 14 puntos, los Ingleses consiguen una victoria parcial. Cualquier resultado por debajo de 4 puntos es una victoria total Inglesa.