

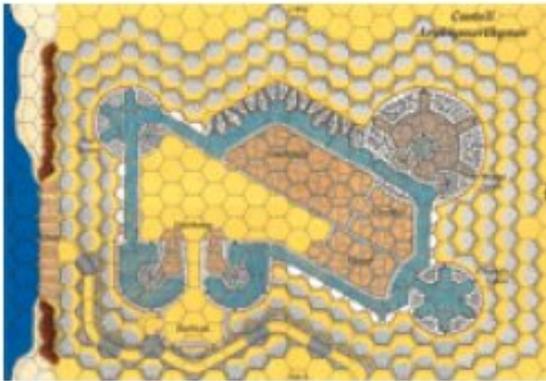
## Escenario El Castillo Arybrynwrthymôr 7

### El rapto del Infante

#### *Descripción del Escenario*

El castillo de Arybrynwrthymôr es el hogar de Sir Roger de Lyll y de sus criados. Es un pequeño territorio de poco valor, el país está en calma y por ello la vigilancia es escasa. Mientras tanto, su vecino, el poderoso y malvado Sir Robin está planeando obligar a Sir Roger a cederle la propiedad de sus posesiones. Con este propósito, Cedric, un astuto criado de Sir Robin se ha hecho pasar por un mercader ambulante, y aprovechando las afecciones de Audrey, una de las mujeres del castillo, (casada actualmente con el Sgt. Tyler) ha espiado las costumbres del castillo y su situación general. La esposa de Sir Roger ha fallecido recientemente al dar a luz a su primer hijo, Otto, ahora al cuidado de Edith. El plan consiste en que un grupo de hombres armados consiga entrar al castillo mediante cuerdas y garfios y luego escapar llevándose al pequeño Otto. El pequeño puede ser mutilado de forma que lo incapacite para defender un territorio (en el libro le cortan su mano derecha) y puesto que Sir Roger no tiene otro heredero... El cobarde Sir Robin permanece a salvo y regresa confortablemente a su hogar, dispuesto a negar todo conocimiento si las cosas se ponen feas

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



A medianoche, todos los habitantes del castillo duermen excepto dos hombres que permanecen de guardia.

- > De guardia: Roland y Wat.
- > Los demás guardias duermen a lo largo del pasillo de las murallas: Watkin, Perkin, Wynken, Tom, y Giles.
- > En la Magna Turris: Sgt. Tyler, Audrey.

> En la Capilla: Leopold (Padre Leopold en éste escenario).

> En el patio: Phillip, un pozo, el caballo de Sir Roger y una antorcha encendida que no está representada pero que proporciona bastante luz para jugar el escenario. Phillip es un maestro hojalatero que ha salido abrigado de su vivienda durante la noche. No luchará a menos que sea atacado, pero alertará a los defensores del castillo de cualquier problema.

> En las torres del cuerpo de guardia: Smith, Gobin

> En la sala principal: Farmer, Carpenter, Edith y el bebé representado por un marcador de rescate,

> En la Cámara: Sir Roger, Blodwin (una joven sirvienta que alegra a Sir Roger tras la muerte de su esposa).

Los Atacantes, situados a lo largo y por fuera de los muros son:

> Edric, Sgt. Pugh, Sgt. Llewellyn, Brendan, Mordred, Godric, Evans, Bors, Fursa y Roger.

## Las fichas

Todas las fichas pertenecen a CRY HAVOC y SIEGE excepto Sir Roger que pertenece a CROISADES.

Sir Roger		Sir Robin's Attackers	
 <p>Sir Roger</p> <p><b>Knight on foot</b></p>	 <p>Roland Giles</p> <p><b>Crossbow</b></p>	 <p>Edric</p> <p><b>Crossbow</b></p>	 <p>Bors Evans Fursa</p> <p><b>Halberdiers</b></p>
 <p>Wat Perkin</p> <p><b>Pikemen</b></p>	 <p>Watkin Wynken Tom</p> <p><b>Halberdiers</b></p>	 <p>Pugh Llewellyn</p> <p><b>Sergeant</b></p>	 <p>Brendan Mordred</p> <p><b>Pikemen</b></p>
 <p>Tyler</p> <p><b>Sergeants</b></p>	 <p>Smith Gobin Farmer Carpenter</p> <p><b>Peasants</b></p>	 <p>Roger</p> <p><b>Peasants</b></p>	 <p>Godric</p> <p><b>Billmen</b></p>
 <p>Leopold Phillip</p> <p><b>Bystanders</b></p>	 <p>Audrey Edith Blodwin</p> <p><b>Women</b></p>		

## Reglas Especiales

- > Las puertas y portones están cerrados. Las puertas se abren desde el interior. Los portones levadizos pueden levantarse en dos turnos desde cualquiera de las torres del cuerpo de guardia, pero esta acción puede detenerse/invertirse y accionarse el mecanismo desde cualquiera de ellas.
- > Excepto los dos guardias, todos los hombres de armas están desarmados, de modo que sus factores defensivos se reducen a la mitad redondeados hacia arriba. El factor de movimiento de Sir Roger es '6'. Ellos realmente tienen sus armas a mano. Los Hombres y Mujeres que duermen juntos comienzan en el mismo hex.
- > Los guardias comienzan en las torres opuestas del cuerpo de guardia, cada uno a la vista del otro. Ellos andan a lo largo del muro, desviándose solo para entrar en el hex central de las torres del Mar y de la Capilla, y pasando sobre los demás guardias dormidos en el pasillo de las murallas. Aproximadamente en esta ubicación, deberían encontrarse el uno con el otro. Cuando lleguen al cuerpo de guardia, esperarán para verse el uno al otro nuevamente y volverán a hacer el mismo recorrido. Si uno de ellos no encuentra al otro por el camino ó no ve al otro después de terminar una vuelta completa en el cuerpo de guardia, se dará cuenta de que algo no marcha bien y dará la alarma.
- > No hay ninguna campana de alarma ni nada parecido, los que duermen deben ser despertados zarandeándolos a cada uno de ellos (un MP por persona) o gritando; también pueden despertarse al ser atacados o por el ruido de la batalla. El sonido se propaga hasta 5 hexes pero no traspasa los muros. Pasará a través de las puertas.
- > Los personajes dormidos se tratan como aturdidos para propósitos de combate.
- > Le lleva 2 turnos a un personaje recién despertado entrar en acción, a menos que esté siendo atacado.
- > La cuerda puede alcanzar cualquier sección de muro con un suelo de color gris. Un hombre de cada vez puede ascender o descender por ella.
- > Normalmente los atacantes deslizarán hombres al interior del Castillo, hasta que alguno haga un ruido o sean descubiertos por alguno de los guardias que los vea en persona,, o descubra un cadáver o la cuerda. Si ocurre lo primero, ese guardia se detiene, y todos los atacantes que puedan alcanzar al guardia con un movimiento, pueden hacerlo y atacarlo. Si un guardia muere en el primer ataque, no hay ningún ruido.

## Condiciones de Victoria

- > Los atacantes ganan si pueden llevarse fuera del castillo al bebé o le matan a él y a Sir Roger.
- > De lo contrario, los defensores ganan.

