

Escenario El Castillo Arybrynwrthymôr 5

Contraataque

Descripción del Escenario

Principios de 1295: La indignación de Eduardo es tal, que lo único que anhela es recuperar tan pronto como sea posible todas las fortalezas capturadas. Además, los Galeses tendrán que pagar por esta humillante situación. Trás reconquistar Caernarfon, Eduardo se encuentra ahora frente al Castillo de Arybrynwrthymôr; todavía no sabe si el estandarte del León Rojo que ondea en lo más alto de la torre del castillo, es el símbolo verdadero de su poder, u otra artimaña de esos endiablados Galeses. Además, una potente contingente de rebeldes ha sido avistado en las proximidades.

Despliegue del mapa y posiciones iniciales



El despliegue de éste escenario esta condicionado por los resultados del escenario 4:

- > Si la guarnición Inglesa resistió victoriosamente, las tropas de Eduardo son desplegadas en el castillo junto a los sobrevivientes del escenario anterior. Los Galeses supervivientes y sus refuerzos se colocan en el mapa de la torre del Vigía
- > Si los Galeses han tomado el Castillo, pueden desplegarse dentro de él, y las tropas Inglesas lo harán entonces en el lado izquierdo del pliegue medio del mapa del campo abierto.
- > Todos los portones y puertas del castillo que no fueron destruidos en el escenario anterior, se colocan de nuevo en el mapa.
- > El jugador Inglés mueve primero.
- > El juego dura 15 turnos.

Las fichas

Las fichas se toman de CRY HAVOC, SIEGE y VIKING. Sobrevivientes del escenario anterior más:

English Reinforcements		Welsh Reinforcements			
<p>30 14 Sir Richard</p> <p>Knights</p>	Richard Roland Clugney	<p>21 10 Sir John</p> <p>Squires</p>	John Piers Peter		
<p>9 7 Bertin</p> <p>Pikemen</p>	Bertin Hal Odo Wat	<p>11 8 Sir John Wood</p> <p>Sergeants</p>	Arnim Tyler A' Wood Martin		
<p>6 5 Forester</p> <p>Crossbows</p>	Forester Jacques	<p>5 6 Salter</p> <p>Peasants</p>	Salter Gobin Wulf Cedric Gam		
		<p>Stakes</p>	6	<p>5 3 Ceric</p> <p>Peasants</p>	Cerdric Adrian Harold Orlac Eadwig
		<p>25 13 Edwin</p> <p>Earls</p>	Edwin Coelmund	<p>18 12 Wulfic</p> <p>Knights</p>	Wulfic Edmund
		<p>5 6 Myrlin</p> <p>Longbows</p>	Myrlin Owen Idris	<p>13 6 Hygeberht</p> <p>Housecarls</p>	Hygeberht Osmed Ecgbriht Beorthulf Aethdred Aelfwine

Reglas Especiales

- > El riachuelo del Norte del muelle puede cruzarse como un vado.
- > Tire 1D10 para cualquier personaje herido en el escenario anterior:
 - 1-2: no sobrevive a sus heridas y muere;
 - 3-6, el personaje continua herido;
 - 7-10: el personaje se recupera de sus heridas.
- > Utilice las reglas de estacas y cortadores de tendones de la extensión de Montjoie.

Condiciones de Victoria

Sir Richard sabe que el Rey Eduardo solo quiere a los Galeses prisioneros o muertos. Edwin, por su parte, desea castigar a los Ingleses por sus atrocidades en los pueblos vecinos. No habrá ningún tipo de piedad y la huida no es una opción.

Cualquier personaje muerto o capturado, proporciona 1 punto al bando opuesto (los personajes a caballo dan el doble de puntos, aunque ellos combatan a pie). Los totales de cada bando se suman al final de los 15 turnos y se halla la diferencia:

- > En caso de empate, se considera victoria Galesa, ya que los Ingleses han sido detenidos;
- > Cualquier resultado mayor de 5 es una victoria marginal del bando con más puntos;
- > Cualquier resultado mayor de 10 es una victoria total del bando con el mayor número de puntos.