

Escenario El Castillo Arybrynwrthymôr 6

Muros seguros

Descripción del Escenario

1277: El Rey Eduardo ha decidido construir el castillo de Aberystwyth en la costa central de Gales. Albañiles, carpinteros y picapedreros vienen de toda Inglaterra en busca de buenos salarios y empleo duradero, pero los alrededores no serán seguros hasta que primero construyan una muralla alrededor del pueblo para proporcionar protección contra las incursiones de los Galeses. El muro en construcción no detendrá a Aethelwulf que quiere matar a todos estos artesanos que trabajan para su enemigo.

Despliegue del mapa y posiciones iniciales



Coloque los muros en construcción con 3 torres tapando cualquier hex de terraplén en el mapa de la Aldea. Sitúe el molinete y los andamios como se indica en el dibujo (puede encontrar una ilustración con mayor detalle en la sección "Otros mapas" de [Cry Havoc Fan](#)).

> Los artesanos pueden colocarse en cualquier del mapa de la Aldea dentro de los 2 hexes del muro en construcción. Las escalas se emplean para subir al muro o a los andamios.

andamios.

- > Los guardias del pueblo se sitúan en el muro de la torre de vigilancia.
- > Los rebeldes Galeses entran por el lado 2 del mapa de la torre del Vigía.
- > El juego dura 15 turnos. El jugador Gales mueve primero.

Las fichas

Todos los personajes perteneces a CRY HAVOC, SIEGE y VIKINGS RAIDERS

The Craftsmen		The Guards		The Welsh Rebels			
 Peasants	Gam Smith Giles Radult Salter Wulf Baker Gobin Carpenter Cedric Farmer	 Squires	Thomas Roger Peter	 Earl	Aethelwulf	 Knights	Wulfric Edmund
		 Halberdiers	Frederick Wynken Tom	 Longbows	Gwyn Dylan Aylwin	 Heavy Infantry	Ceolwulf Alfred Osgar Athelferth Eadulf Sigulf
 Ladders	3 ladders	 Crossbows	Jacques Forester Gaston	 Ladders	3 ladders	 Ceorls	Aelfweard Aelfric Eardwulf Ordheh Aethelberth Aelmear

Reglas Especiales

> Los personajes que no lleven armadura pueden trepar a los árboles (ver reglas de la extensión Montjoie), y después saltar sobre el muro en construcción desde un hex de árbol (Nivel 1). El riesgo de caída es idéntico al que existe cuando se salta de un árbol a otro.

Condiciones de Victoria

El objetivo de Aethelwulf es deshacerse de los artesanos para detener la construcción del castillo. Desde su punto de vista, un artesano muerto es mejor que un artesano huido. Los Galeses consiguen puntos de la manera siguiente:

- > 2 puntos por cada artesano muerto,
- > 1 punto por cada artesano que huya por el lado 1 del mapa de la Aldea.

Al final de los 15 turnos, sume todos los puntos obtenidos por los Galeses:

- > Menos de 8 puntos, victoria Inglesa: el trabajo puede reemprenderse muy rápidamente;
- > De 9 a 12 puntos, empate: el trabajo se reanudará, pero el escaso número de artesanos restantes ralentizará su avance;
- > Más de 13 puntos, victoria Galesa: no hay bastantes trabajadores para llevar a cabo la construcción del castillo.