

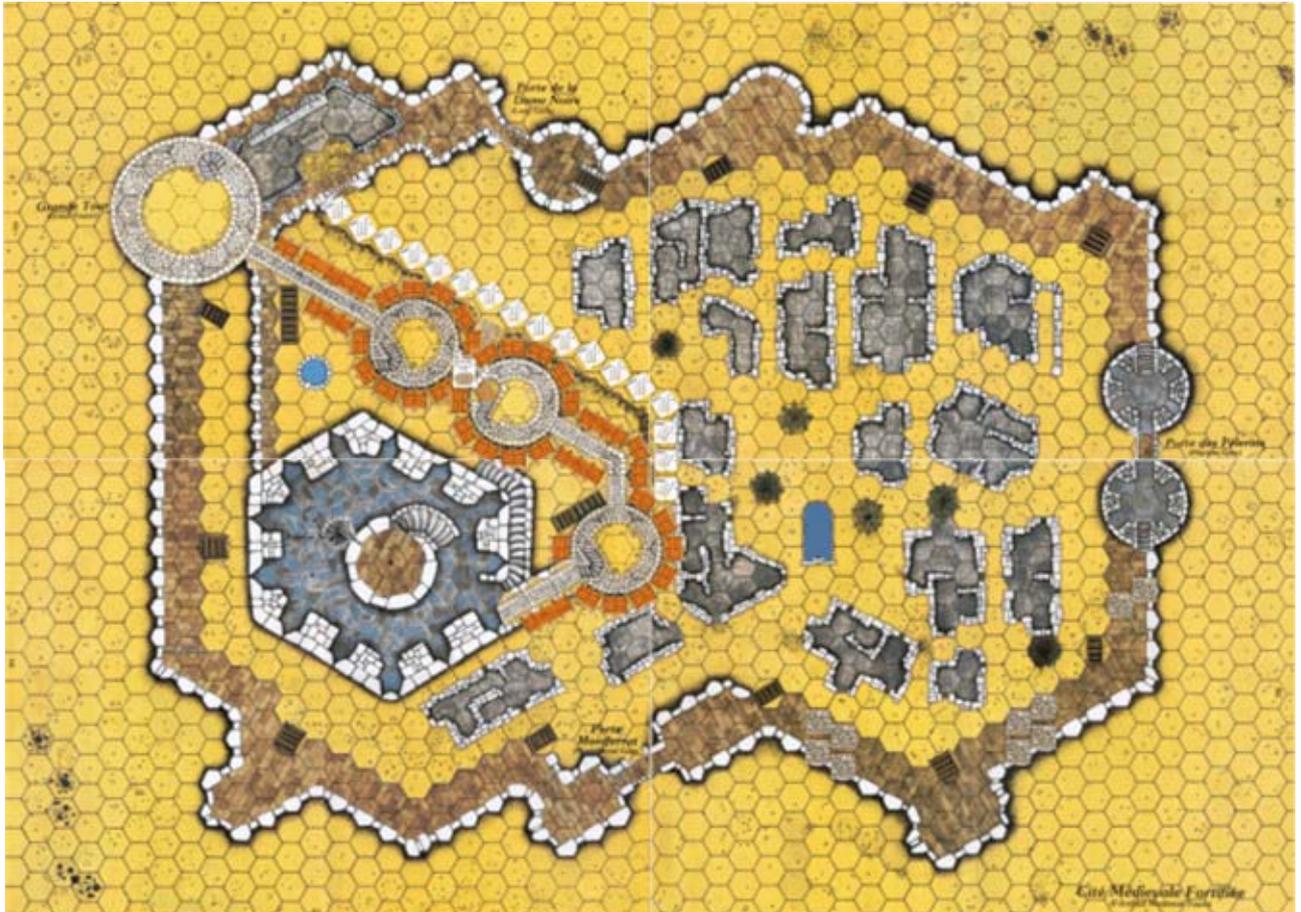
Scénario Castell Arybrynwrthymôr 3

Caernarfon brûle t'il?

L'histoire

Septembre 1294: Les rebelles gallois commandés par Madog ap Llywelyn ont déjà envahi la ville de Caernarfon. Plusieurs maisons sont en feu et les insurgés sont prêts à retourner leur colère contre le symbole de la domination anglaise : le puissant château encore en construction. Sa défense n'est assurée que par une rangée de pieux placés en avant du fossé. Le Roi Edouard guerroit en Aquitaine avec l'essentiel de son armée et n'a laissé qu'une petite garnison commandée par Sir Clarence, le shériff institué par les Statuts de Rhuddlan en 1284.

Disposition de la carte et positions de départ



- > Placez les différents marqueurs de murs en construction sur les remparts et tours depuis la Grande Tour (incluse) jusqu'aux escaliers du donjon. Placez les pions échafaudages de chaque côté des murs en laissant libre l'accès aux deux escaliers.
- > Placez un pont-levis abaissé pour simuler le pont franchissant le fossé.
- > L'entrée du château est défendue par une porte suivie d'une herse (en venant de l'extérieur).
- > La garnison anglaise est installée dans la forteresse.
- > Le joueur gallois place 10 marqueurs d'éboulis à sa guise sur les murs de la ville dans la carte Sud Est, en s'assurant qu'au moins une ouverture est assurée dans le rempart. Une suggestion de placement est proposée dans l'image ci-dessus.
- > Les rebelles gallois se placent n'importe où dans le coin sud-est de la ville.



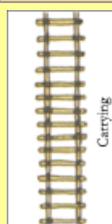
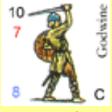
Règles spéciales

- > Les murs en construction ne font qu'un niveau de hauteur.
- > Utilisez les règles de l'extension Montjoie pour les épieux.
- > Le fossé n'est pas encore terminé et peut être franchi comme une tranchée (voir les règles de SIEGE).
- > Toutes les maisons sont considérées en bois et peuvent brûler comme des trébuchets (voir les règles de SIEGE, §5.5).
- > Les murs et tours en construction peuvent brûler du fait de la quantité de bois utilisé. Ils brûlent comme des tours de siège.

Scénario Castell Arybrynwrthymôr 3

Pions

Tous les pions sont pris de SIEGE et VIKINGS.

Garnison anglaise		Rebelles gallois					
 12 9 4 Sir Clarence Chevaliers à pied	Clarence Mortimer Fitzwaren	 4 5 8 Baldric Ingénieur	Baldric	 23 13 12 Ceolmund Comtes	Ceolmund Edwin Aethelwulf	 Carrying Engins de siege	4 échelles 10 éboulis
 Stakes Epieux	16 épieux	 11 7 6 Fursa Halbardiers	Fursa Evans Bors	 11 9 6 Sgr Llewellyn Sergents	Llewellyn Pugh Morgen	 5 4 8 Aylwin Arcs longs	Aylwin Gwyn Dylan
 6 8 Ahlrian Paysans	Adrian Cerdric Harold Walter Hugh Ralph	 10 6 6 Cliff Vougiers	Cliff Godric Shawn	 3 3 8 David Paysans	David Jasper Geoffry Ivor	 6 5 8 Byrn Piquiers	Byrn Hayden Aki Mordred Stori
		 5 5 8 Alic Arbalétriers	Alric Edric Emlyn Gawain	 10 7 6 Godwine Coerls	Aelfric Aelweard Aelmaer Aethelberht Eadric Eardwulf Godwine Ordheh Oswald Weohstan	 10 9 6 Eadulf Thanes	Alfred Ceolwulf Osgar Athelferth Eadulf Sigulf

Conditions de victoire

Les rebelles gallois sont en ville pour détruire. Les points de victoire suivants sont gagnés pour chaque bâtiment en feu:

- > Maison de ville (au moins une case en feu) : 1 point chacun ;
- > Murs du château : 1 point par case ;
- > Tours du château (au moins 3 cases brûlées) : 5 points.

Tuer Sir Clarence rapporte 10 points ; tuer Baldric rapporte 5 points.

Les gallois gagnent s'ils peuvent compter au moins 20 points de victoire après 10 tours de jeu. Tout autre résultat est une victoire anglaise.

Epilogue

Les rebelles de Madog endommagèrent considérablement les murs de la nouvelle ville et certaines parties du château. Le shériff fut assassiné. La réaction du Roi Edouard fut rapide et féroce : Tous les territoires perdus furent recouverts d'ici l'été suivant et des ordres furent donnés pour remettre les murs de la ville de Caernarfon en état de défense avant le 11 novembre 1295 .

Sources

Caernardon Castle - CADW