

Campaña de Robin Hood – Escenario 2

La sorpresa del Preboste

Descripción del Escenario

Tras la llegada de Sir Gilbert, una avalancha de impuestos y tasas cayó sobre la población de Nottingham. Sus recaudadores de impuestos estaban por todas partes, presionando a la población y exprimiéndoles hasta su último pollo. El más rastrero de los recaudadores de impuestos era uno llamado Leopold. Laberne supo que este detestable individuo se encontraba actualmente en el pueblo de Bournewick, y partió inmediatamente con su pequeña banda, decidido a darle una buena lección., pero lo que el proscrito no sabía era que Sir Gilbert estaba utilizando a Leopold como cebo para capturarlo...

Despliegue del mapa y posiciones iniciales



Coloque 4 casas (piezas de terreno de “Dragón Noir”) en el mapa del Molino, entre el río y la parte inferior del lado 7, dejando al menos un hex entre cada casa.

Leopold y sus guardias se sitúan en el patio del edificio 4:

- > Leopold frente a la puerta, 2 guardias trás él uno a cada lado, y los otros 2 en la calle, a cada lado de la entrada al patio.
- > El carro está en la calle tapando los hexes marcados con las palabras ‘The Street’, con el Buey enganchado y encarando al Sur. Los campesinos se reparten entre las diferentes casas del pueblo.
- > Laberne y sus hombres entran por el lado 4 del mapa del pueblo y mueven primero.
- > Los hombres de Sir Gilbert aparecen en el turno 3 de la siguiente manera:
 - > Para cada soldado de a pie, tire 1D6 y el número resultante indica la casa en la que aparece el personaje (un resultado de 6 significa que aparece en el molino). Nota: Ninguno de ellos podrá aparecer en las casas adicionales del mapa del molino.
 - > La caballería aparece en el lado 4 del mapa del pueblo si la tirada del dado es par y en lado 6 si la tirada del dado es impar.

Las fichas

Sir Gilbert's Troop		Laberne's Outlaws	
 <p>28 12</p> <p>Sir Gilbert</p> <p>Knights</p>	<p>Gilbert Clugney</p>	 <p>11</p> <p>Billmen</p>	<p>Tybalt Robin Rees Jean Guy</p>
 <p>24 12</p> <p>Sir Jacques</p> <p>Squires</p>	<p>Thomas Peter Alain Piers</p>	 <p>7</p> <p>Pikemen</p>	<p>Odo Bertin Perkin Hal Crispin</p>
Leopold's Escort			
 <p>12</p> <p>Halberders</p>	<p>Wynken Geoffrey Hubert Ben</p>	 <p>2 2 4</p> <p>Leopold</p> <p>Misc.</p>	<p>Léopold 1 chariot 1 boeuf</p>
			 <p>8 4 15</p> <p>Laberne</p> <p>Rebels</p>
			 <p>5 5 8</p> <p>Wulf</p> <p>Peasants</p>

Reglas Especiales

- 1- Se aplicarán las reglas suplementarias para muros bajos y carretas.
- 2- Si Leopold es capturado no se permitirá atacar a un proscrito que esté adyacente a él (ya que él es un devoto servidor de Sir Gilbert, su vida es importante y los soldados evitarán atacar a sus guardianes por temor a que puedan matarle).
- 3- Desde el inicio de éste conflicto los aldeanos lucharán del lado de los hombres de Laberne.

Condiciones de Victoria

Los proscritos de Laberne deben escapar por el río y salir del tablero de juego a través del lado 5 del mapa del molino.

- > Cada proscrito que escape de este modo, obtiene 2 VP's.
- > La captura de Leopold proporciona 3 VP's.
- > La captura del carro y sacarlo por el lado 5 del mapa del molino proporciona 5 VP's.

Los proscritos necesitan 15 VP's para ganar.