

Campagne Robin des Bois 8

Le convoi de la dernière chance

L'histoire

Le Prince Jean est bien décidé à en finir avec les partisans de Richard. Ayant appris que les principaux barons fidèles à Richard s'étaient réunis au château de Brentwood, il a mobilisé ses troupes pour assiéger la place. Le blocus de Brentwood dure depuis deux mois déjà et les assiégés n'en peuvent plus. Pour leur venir en aide, Laberne s'est chargé de leur faire parvenir un convoi de ravitaillement en traversant les lignes ennemies de nuit.

Assemblage des cartes & positions de départ



Placez 3 pions Feu dans le camp.

Les troupes du Prince Jean sont placées dans le camp. 10 soldats font le guet dans les tranchées, les autres sont endormis (retournez les pions côté Stun et placez les dans les tentes ou à côté des feux).

Les Outlaws entrent par le côté 4 de la carte l'Oliveraie.

Les Outlaws jouent les premiers.

Les pions

Les troupes du Prince Jean		Les Outlaws	
<p>Chevaliers</p>	Clarence Lacy Wulfric Clugney	<p>Ecuyers</p>	Thomas Piers Gunter James Jacques
<p>Piquiers</p>	Perkin Bertin Hal Crispin Odo	<p>Sergents</p>	A'Wood Arnim
<p>Hallebardes</p>	Watkin Wynken Tom Otto Frederick Hubert	<p>Arbalétriers</p>	Gaston Forester Bertrand Roland
		<p>Rebelle</p>	Laberne Jon Barney Santiago Simon Davrich Rix
		<p>Arcs longs</p>	Idris Myrlin Gwyn Mathew Owen Dylan Aylwin
		<p>Divers</p>	6 mules

Règles spéciales

- > Les mules ont un potentiel de déplacement de 10 cases par tour.
- > L'action se déroule de nuit. Appliquez les règles avancées liées à l'obscurité.
- > La nuit est totalement calme. En conséquence, le moindre bruit fait par la troupe de Laberne peut suffire à donner l'alerte. Chaque fois qu'un personnage est déplacé, lancer 1 D10 : un résultat 0 signifie qu'il a fait craquer une brindille et qu'un guetteur l'a entendu. Lancer 2 fois le dé pour les personnages à cheval (le cavalier et sa monture). Pour les mules, ajoutez un malus de +1 au résultat car elles ne sont pas familières des tactiques commando.
- > Les personnages endormis ne peuvent se lever qu'un tour après que l'alerte ait été donnée. Un guetteur alertera le camp dès qu'un Outlaw ou une mule sera visible ou aura fait du bruit.

Campagne Robin des Bois 8

Conditions de victoire

Les outlaws doivent sortir un maximum de mules par le côté 7 de la carte Le Moulin.

- > Si 5 ou 6 mules sont ainsi sorties, les Outlaws gagnent.
- > Si 3 ou 4 mules sont sorties, c'est un match nul.
- > Si 1 ou 2 mules sont sorties, c'est une victoire pour les troupes du Prince Jean.