

Campagne Robin des Bois 1

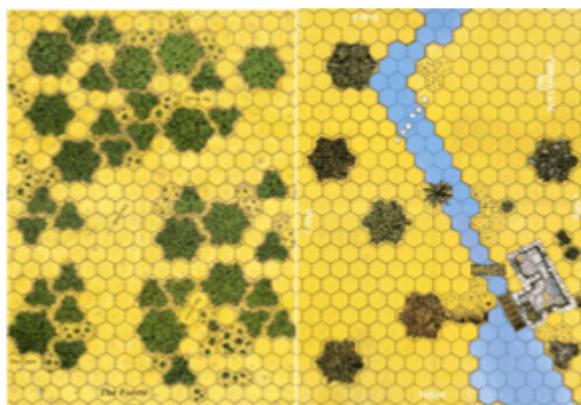
Bienvenue Shériff !

L'histoire

Sir Gilbert, dernier rejeton d'une famille obscure du Poitou, a trouvé refuge auprès du Prince Jean en Angleterre. Leur similitude de condition ainsi que leur avidité a vite permis à ces deux coquins de faire cause commune. Souhaitant ardemment un fief qu'il puisse pressurer à sa guise, Sir Gilbert s'est proposé pour prendre la direction du comté de Nottingham, le dernier Sheriff ayant lamentablement échoué à mater une bande d'outlaws menés par un certain Laberne, archer hors pair à ce qu'il paraît. N'ayant rien à lui refuser, le Prince Jean s'est empressé de lui remettre les titres de sa charge et, lui confiant une escorte, l'a prié de partir sans tarder.

Le moulin et la rivière passée, le voici sur ses terres. Plus que la forêt de Sherwood à traverser et le nouveau Sheriff pourra prendre possession de sa bonne ville de Nottingham...

Assemblage des cartes & positions de départ



Les troupes de Sir Gilbert entrent par le côté 7 de la carte Le Moulin.

Les Outlaws sont tous à pied, cachés dans ou derrière les arbres. Le joueur Outlaws note sur une feuille les positions de départ de chaque personnage. Leur placement reste secret jusqu'au moment de leur première intervention.

Les troupes de Sir Gilbert jouent en premier.

Les pions

L'escorte normande de Sir Gilbert		Les outlaws de Laberne	
 <p>Chevaliers</p>	Gilbert Clugney	 <p>Vougiers</p>	Jean Robin
 <p>Sgts à cheval</p>	Jacques Roger	 <p>Piquiers</p>	Perkin Ben Wat
 <p>Sergents</p>	A'Wood Martin	 <p>Paysans</p>	Wulf Slater Radult Gam Giles Smith Baker Gobin
		 <p>Rebelles</p>	Laberne Jon Barney Santiago Simon Davrich Rix
		 <p>Arcs longs</p>	Aylwin Myrlin Gwyn

Campagne Robin des Bois 1

Règles spéciales

Les règles additionnelles liées aux arbres doivent être utilisées

Laberne est le meilleur archer du royaume. Il bénéficie de ce fait d'un bonus permanent de -3 au dé lorsqu'il tire sur une cible. Par ailleurs, il ne subit pas les effets des restrictions de mouvement dues à l'arc long.

Laberne sait que la mort de Sir Gilbert entrainerait des représailles terribles sur le petit peuple. En conséquence, il a interdit à ses hommes de le tuer, mais plutôt de le capturer.

Conditions de victoire

L'escorte de Sir Gilbert doit quitter la carte Forêt par le côté 9 pour gagner :

- > chaque piéton quittant la forêt par ce côté marque 1 point ;
- > chaque cavalier quittant la forêt par ce côté marque 2 points ;
- > Sir Gilbert quittant la forêt par ce côté marque 4 points.

Un personnage quittant le terrain par un des 3 côtés libres de la carte Le Moulin retranche un nombre équivalent de points.

L'escorte de Sir Gilbert est victorieuse si elle marque plus de 10 points.

La capture de Sir Gilbert entraine la victoire immédiate des Outlaws. Passer dans ce cas au scénario 3.

La capture de Laberne entraine la victoire immédiate des Normands. Passer dans ce cas au scénario 7.