

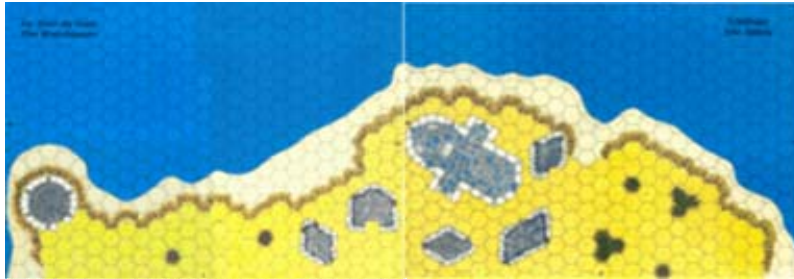
Campagne Robin des Bois 3

Il faut trouver Frère Erwan !

L'histoire

Des bruits courent à Nottingham qu'un envoyé du Roi Richard pourrait arriver bientôt en Angleterre pour organiser la résistance au Prince Jean et pour préparer son retour. Nul ne sait où l'émissaire va débarquer, si ce n'est un moine cistercien qui s'est retiré à l'Abbaye de Wearmouth, près de l'embouchure de la rivière Humber. Apprenant la nouvelle, Laberne et ses hommes décident de partir au plus tôt pour Wearmouth pour protéger ce moine, Frère Erwan, des immanquables pressions que feront peser sur lui les sbires du Prince Jean pour savoir où débarquera l'émissaire.

Assemblage des cartes & positions de départ











Les habitants de l'Abbaye sont placés n'importe où sur les 2 demi-cartes centrales.

Les sbires du Prince Jean entrent au premier tour par le côté 3 droit de la carte L' Abbaye. Ils jouent les premiers. A chaque tour de jeu des habitants de l'Abbaye, lancez 1D10. Laberne et ses hommes entrent en jeu sur un résultat

1,2 ou 3. Ils entrent par le côté 3 gauche de la carte Tour de Guet.

Les pions

Les sbires du Prince Jean		Les outlaws de Laberne	
 Chevaliers	Wulfric	 Sgts à cheval	 Rebelles
 Sergents	Sgt Pugh Sgt Morgen	 Hallebardes	Laberne Jon Barney Santiago Simon Davrich Rix Paul Dill Evans Gustav Matt
Les habitants de l'abbaye			
 Moines	Zacharie Ernest Claude Geoffrey Engeram	 Paysans	 Arcs courts
	Gawain Morris Dylan Jasper Ivor		Chretien Fletcher

Campagne Robin des Bois 3

Règles spéciales

- 1 - Pour capturer un moine, se reporter aux règles de Cry Havoc.
- 2 - Un moine est considéré sous la protection des hommes de Laberne quand il a réussi à se réfugier dans la tour de guet et que l'entrée est défendue par 2 Outlavs.
- 3 - Frère Erwan peut être identifié : Pour cela, lancez à chaque tour 1D10 pour tout moine capturé ou sous la protection des hommes de Laberne. Le premier à sortir un 0 est Frère Erwan (les moines capturés sont testés les premiers).
- 4 - Il est possible de se barricader à l'intérieur de l'Abbaye.

Conditions de victoire

L'objectif de chaque camp est de réussir à identifier et à sauver (ou capturer le cas échéant) Frère Erwan.

Si Frère Erwan n'est toujours pas identifié alors que chaque moine est soit capturé, protégé ou mort, on lance 1D10 pour chaque moine : Celui qui obtient le résultat le plus élevé est Frère Erwan.

Laberne gagne s'il réussit à faire sortir Frère Erwan par le côté gauche de la carte Tour de Guet.

Les sbires du Prince Jean gagnent s'ils réussissent à faire sortir Frère Erwan par le côté droit de la carte L'Abbaye.

Si Frère Erwan est mort, il n'y a pas de vainqueur.

Nota : Le résultat de ce scénario influence directement le déroulement du suivant.