

Campagne Robin des Bois 5

Combattre ou mourir

L'histoire

Les informations apportées par Sir Roger ont redonné espoir à tous ceux qui ne supportent plus le gouvernement tyrannique du Prince Jean. Une conjuration s'organise autour de Sir Gaston, Comte de Gloucester, pour renverser le prince félon. Un rendez-vous secret des principaux chefs de la conjuration est prévu ce jour non loin de Norwich, sur la côte de L' East Anglia. Un traître a malheureusement tout dévoilé au Prince Jean qui dépêche sur les lieux une cavalerie nombreuse pour arrêter les partisans de son frère. Laberre, qui était chargé d'assurer la sécurité de la rencontre, a juste le temps de les prévenir de l'arrivée imminente des hommes du Prince. La défense s'organise fébrilement. Acculés le dos à la mer, les conjurés savent qu'ils n'ont pas d'autre alternative que de vaincre ou de mourir sur l'échafaud.

Assemblage des cartes & positions de départ



La carte Croisée des Chemins doit recouvrir L'Arène jusqu'aux cellules. 10 cases doivent rester visibles sur la nervure centrale. Placer 1 arbre (7 cases) pour masquer le crâne et la barrière. Placer 1 arbre (3 cases) pour masquer la jointure du talus côté 4 ; l'arbre doit être adjacent à celui situé sur la Croisée des Chemins.











Les paysans sont placés près des maisons. L'oppression du prince Jean leur pèse autant qu'aux barons et ils décident de se ranger spontanément du côté des partisans du bon Roi Richard.

Les rebelles de Laberne sont placés sur le côté 2 de

l'arène, entre le talus et la colline. Les archers sont placés en haut du talus de L'Arène ou sur la colline. Les templiers et les chevaliers sont placés entre le talus de L'Arène et la plage.

Les cavaliers du Prince Jean entrent au premier tour par le côté 7 de la Croisée des Chemins.

Les pions

Les troupes envoyées par le Prince Jean				Partisans du Roi			
 <p>27 ▲ 14 Sir Lacy 12</p> <p>Chevaliers</p>	Lacy Clarence Wulfric Clugney	 <p>28 ▲ 16 Sir Raymond 12</p> <p>Chevaliers</p>	Raymond Walter	 <p>22 ▲ 11 Sir Alain 12</p> <p>Sergents à cheval</p>	Alain Roger William Peter Jacques Thomas Piers John James Gunter	 <p>36 ▲ 22 Sir Ranulf 12</p> <p>Templiers</p>	Roger Balian Dreux Gérard
 <p>22 ▲ 10 Sir Fitzwaren 12</p> <p>Sergents</p>	Fitzwaren Mortimer Hughes	 <p>24 ▲ 12 Sir Guy 12</p> <p>Sergents</p>	Baldwin Guy			 <p>30 ▲ 14 Sir Richard 12</p> <p>Chevaliers</p>	Richard Gaston Roland Conrad
Les Outlaws							
 <p>8 ▲ 4 Laberne 15</p> <p>Rebelles</p>	Laberne Jon Barney Santiago Simon Davrich Rix	 <p>5 ▲ 4 Aylwin 8</p> <p>Arcs longs</p>	Aylwin Myrlin Gwyn Mathew	 <p>5 ▲ 5 Wulf 8</p> <p>Paysans</p>	Baker Gobin Cedric Carpenter		

Campagne Robin des Bois 5

Règles spéciales

Les paysans doivent utiliser les règles liées aux coupe-jarrets

Conditions de victoire

Pour chaque chevalier ou templier tué ou fait prisonnier, le joueur représentant les troupes du Prince Jean marque 2 points. La capture ou la mort de Sir Gaston rapporte 4 points, celle de Laberne 2 points. Il lui faut 14 points pour gagner.

Chaque cavalier tué rapporte 1 point aux partisans du Roi Richard. Il leur faut 14 points pour gagner.