

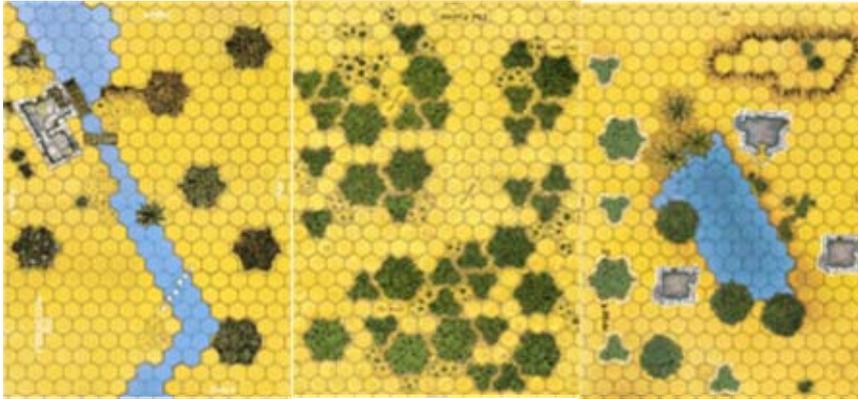
Campagne Robin des Bois 6

La fin des Outlaws

L'histoire

Sir Gilbert vient enfin d'apprendre où se trouve le repaire de Laberne en forêt de Sherwood. Il décide de ne pas perdre de temps et prends la tête d'une petite troupe, bien décidé à en finir avec un hors-la-loi dont la popularité ne cesse de grandir. La route qui mène au camp de Laberne passe par un moulin à eau. Ce qu'il ne sait pas, c'est que ce moulin a été choisi par un lieutenant de Laberne, Jon, pour conter fleurette à la fille d'un bourgeois de Nottingham.

Assemblage des cartes & positions de départ



Rajouter sur la carte Oasis les éléments de terrain suivant

- > Côté 3 : 3 arbres (3 cases) et 2 arbres (7 cases alternés en commençant à 3 cases du bord supérieur. Chaque arbre est espacé du suivant de 2 cases.
- > 1 maison (5 cases) entre le point d'eau et la colline. - 1 maison (4 cases) entre le point d'eau et le côté 1, rangs P et Q.
- > 1 maison (4 cases) entre le point d'eau et le nom Watering Hale
- > 1 arbre (3 cases) au dessus du nom Side 2.

Jon et Audrey sont placés dans le moulin ; Hayden qui fait le guet est sur le pas de la porte.

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

Les archers Outlaws sont placés en guetteurs dans les arbres de la carte Forêt.

Les autres Outlaws sont placés sur la carte Oasis. Les rebelles sont à pied, leurs chevaux étant rassemblés au bord du trou d'eau, côté 1.

Sir Gilbert joue en premier.

Les pions

Les Outlaws		La troupe de Sir Gilbert	
 Rebelles	Laberne Jon Barney Santiago Simon Davrich Rix	 Arcs longs	Idris Myrlin Gwyn Mathew
 Paysans	David Harry Jasper Roger	 Piquiers	Hayden Arnold Byrn Stori
 Divers	Audrey	 Chevaliers	Lacy Clarence Clugney
		 Sergents à cheval	Alain John James
		 Hallebardes	Watkin Wynken Tom Otto Frederick Ben Geoffrey Naymes
		 Arbalétriers	Denys Giles

Campagne Robin des Bois 6

Règles spéciales

> Les Outlaws sur la carte L'Oasis ne peuvent pas bouger tant que l'alerte n'est pas donnée. On les considèrera alertés quand un des personnages amis situé sur une des 2 autres cartes aura eu dans son champ de vision les troupes ennemies et sera entré sur une case contigüe à Laberne.

> Les règles avancées concernant les arbres et les coupe-jarrets peuvent être utilisées ici.

Conditions de victoire

> Pour chaque outlaws tué ou capturé, le joueur représentant Sir Gilbert marque 1 point.

> La mort ou la capture de Laberne rapporte 5 points.

Sir Gilbert a besoin de 15 points pour gagner.

> La mort ou la capture d'un cavalier de l'escorte de Sir Gilbert rapporte 3 points.

> La mort ou la capture de Sir Gilbert rapporte 5 points.

> La fuite d'un Outlaw par le côté 1 de la carte l'Oasis rapporte 1 point.

Laberne a besoin de 25 points pour gagner.

La capture d'un homme de Laberne est comptabilisée quand le personnage capturé a franchi la rivière.

La capture d'un cavalier de l'escorte est comptabilisée quand le personnage capturé est sorti de la carte l'Oasis par le côté 1.