

Campaña de Robin Hood

Prólogo

Historia

Esta campaña con 9 escenarios fue escrita por Hervé Tardy y publicada en el número 5 de la revista Claymore en el año 1994. Fue traducida al Inglés por Bob Gingell en Febrero del 2001 y al Castellano por Antonio Navarro en Abril del 2008. La campaña utiliza y necesita de los juegos "Cry Havoc", "Siege", "Croisades" (o "Outremer"), y "Dragón Noir Volumen 1", más los dos "conjuntos de extensiones de Siege" (El Castillo de los Templarios y La Ciudad Medieval amurallada) además de algunos mapas adicionales ("The Island" de los Vikingos, y "The Forest").

Los escenarios están separados pero enlazados dentro de una historia global. Sólo dos de los escenarios (El 4 y el 9) están afectados por el resultado de un escenario anterior.

Contenidos

- Escenario 1: ¡Saludos Sheriff!
- Escenario 2: La sorpresa del Preboste
- Escenario 3: Buscando al Hermano Irwin
- Escenario 4: El mensajero del Rey Ricardo
- Escenario 5: Lucha ó muere
- Escenario 6: El fin de los Proscritos
- Escenario 7: El verdugo de Nottingham
- Escenario 8: El convoy de la última esperanza
- Escenario 9: El Asalto final

Apéndice

Reglas suplementarias empleadas en la campaña

Parte A: Reglas de la extensión Montjoie escritas por Hervé Tardy: Visibilidad nocturna, Árboles, Muros bajos, Azoteas, Carretas, Cortadores de tendones.

Parte B: Otras reglas suplementarias: Barricadas en las puertas, Torres de asedio, Racionamiento, Captura de personajes.

Notas

1. La regla Especial 2 del escenario1 (Nivel de puntería de Laberne) debería emplearse en todos los escenarios. Se supone que todos los arqueros tienen munición ilimitada.
2. Los jugadores que deseen usar "Dark Blades" en lugar de "Dragón Noir Volumen 1" deberían tener en cuenta que "Santiago" es Peterson, "Paul" es Leigh y "Gustav" es MacKandy. Paul, Dill, Evans, Gustav, y Matt llevan armadura. Los siguientes marcadores de terreno adicionales (o fotocopias de los elementos del terreno de esos mapas) también serán necesarios; algunos de esos marcadores están disponibles en la expansión del Dark Blades: 4 casas (1x7 hex, 1x5 hex, 2x4 hex), 6 árboles (2x7 hex, 4x3 hex), 2 puentes (1x2 hex pequeño, 1x3 hex medio).

3. Los jugadores pueden usar "Outremer" en lugar de "Croisades", pero deberán tener en cuenta que estos escenarios se juegan normalmente con las reglas de fuego defensivo utilizadas en "Croisades", y en todos los juegos Franceses posteriores en la serie "Cry Havoc": la segunda oportunidad de disparar, interrumpe el movimiento del jugador oponente en vez de tener lugar dentro del turno del propio jugador que dispara. Las reglas sobre racionamiento de "Croisades" se han incluido en las reglas suplementarias.
4. El escenario 4 está afectado por el resultado del escenario 3, y el escenario 9 se ve afectado por el resultado del escenario 8. Ambos escenarios pueden jugarse individualmente por separado, pero los jugadores necesitarán determinar (mediante proporcionalidad o la tirada de un dado) cuales de los personajes murieron o resultaron heridos en el escenario anterior.