

## Campaña de Robin Hood – Escenario 1

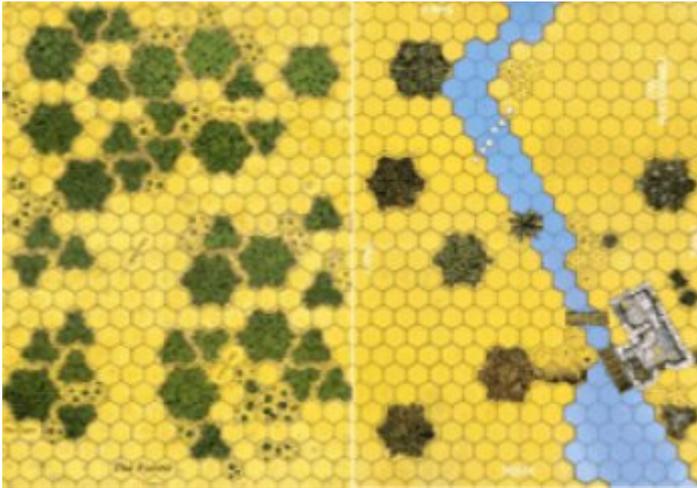
### ¡Saludos Sheriff!

#### Descripción del Escenario

Sir Gilbert, hijo menor de una oscura familia de Poitou, ha encontrado refugio con el Príncipe Juan en Inglaterra. Lo parecido de sus condiciones y sus ansias de poder, han provocado que estos dos amigos hicieran causa común. Esperan con impaciencia un feudo en el que puedan gobernar como a ellos les gusta, Gilbert propuso que él debería tomar el control del condado de Nottingham, el anterior Sheriff tuvo la desgracia de ser derrocado por una banda de proscritos liderada por un tal Laberne, aparentemente un arquero sin igual. Dispuestos a derrotarlo, el Príncipe Juan concedió a Sir Gilbert los derechos sobre el condado y le proporcionó una escolta, ordenándole partir sin demora.

Habiendo pasado el molino y el río, él se encuentra ahora en sus tierras. Solo resta cruzar el bosque de Sherwood y el nuevo Sheriff podrá tomar posesión de la próspera ciudad de Nottingham...

#### Despliegue del mapa y posiciones iniciales



Las tropas de Sir Gilbert entran por el lado 7 del mapa del molino.

Los proscritos están todos a pie, ocultos en o detrás de los árboles. El jugador que controla los proscritos anota la posición inicial de todos sus personajes en una hoja de papel. Esas localizaciones permanecen en secreto hasta su primera intervención.

Las tropas de Sir Gilbert mueven primero.

#### Las fichas

Sir Gilbert's Norman Escort		Laberne's Outlaws	
 <b>Knights</b>	Gilbert Clugney	 <b>Billmen</b>	 <b>Rebels</b>
 <b>Squires</b>	Jacques Roger	 <b>Pikemen</b>	 <b>Peasants</b>
 <b>Sergeants</b>	A'Wood Martin		 <b>Longbows</b>
			 <b>Aylwin Myrlyn Gwyn</b>

## ***Reglas Especiales***

Deben usarse las reglas suplementarias para subir a los árboles.

Laberne es el mejor arquero del reino, él se beneficia de una bonificación permanente de -3 en la tirada del dado cuando dispare. Además, él no está sujeto a las restricciones normales del movimiento de los arqueros con arco largo. Esto significa que él emplea la cadencia de tiro de los arcos cortos.

Laberne sabe que la muerte de Sir Gilbert traería consigo terribles represalias sobre el pueblo. A consecuencia de ello, ha prohibido a sus hombres que lo maten y les ha ordenado que lo capturen.

## ***Condiciones de Victoria***

La escolta de Sir Gilbert debe abandonar el mapa del Bosque a través del lado 9 para ganar.

- > Cada soldado a pie que deje el mapa del bosque a través del lado 9, obtiene 1VP.
- > Cada jinete que deje el mapa del bosque a través del lado 9, obtiene 2VP's.
- > Si Sir Gilbert sale del mapa del bosque a través del lado 9, obtiene 4VP's.

Un personaje que deje el tablero de juego por uno de los 3 lados abiertos del mapa del molino ocasiona una pérdida equivalente de VP's. La escolta de Sir Gilbert gana si obtienen 10 VP's.

La captura de Sir Gilbert otorga la victoria automáticamente a los proscritos; en ese caso pase al escenario 3. La captura de Laberne proporciona inmediatamente la victoria a los Normandos; en tal caso pase al escenario 7.