

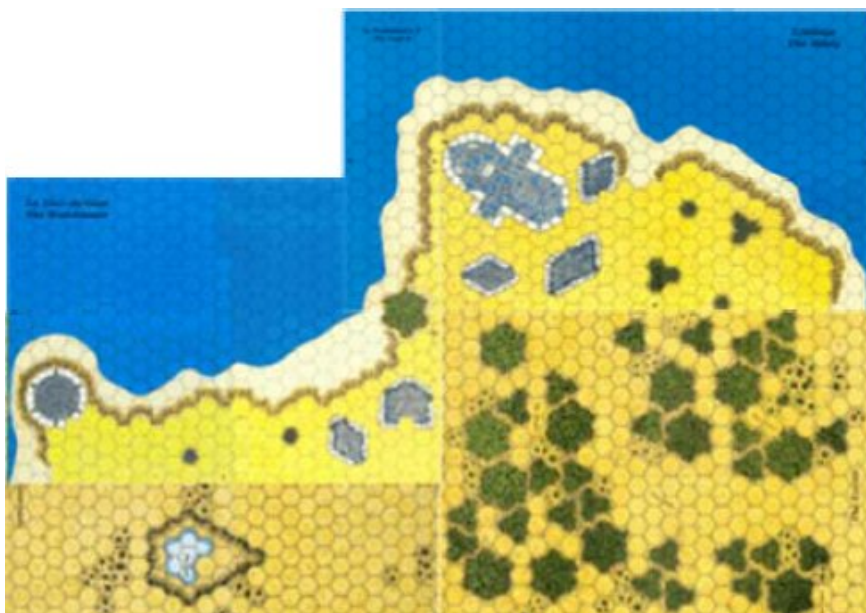
## Campaña de Robin Hood – Escenario 4

### El Mensajero del Rey Ricardo

#### *Descripción del Escenario*

Amanecía cuando el mensajero del Rey Ricardo desembarcó en una pequeña cala no muy lejos de una iglesia en ruinas. El mensajero no era otro que Sir Roger, el Senescal Templario de Londres, que había sido capturado al mismo tiempo que Ricardo, pero que, gracias a la fortuna amasada por los Templarios, había pagado su rescate. Lo habían organizado para que el hermano Irwin lo esperara en la orilla y le condujera a un lugar seguro...

#### *Despliegue del mapa y posiciones iniciales*



Primero coloque el mapa del bosque y el de la encrucijada como se indica. Después situé el mapa de la torre del vigía sobre el de la encrucijada de manera que la mitad cubra los lados 6 y 8. [El número '2' estará adyacente a los medios hexes inferiores del mapa de la Abadía.] Coloque el mapa del Cabo 2 sobre el de la torre del vigía

adyacente al lado 4 del mapa de la Abadía. Coloque un marcador de árbol de 3hexes para ocultar la unión de los niveles en el lado 3 del mapa [el acantilado de la playa en el mapa de la torre del vigía].

La guardia costera se coloca a lo largo de la costa, al menos a 3 hexes desde el acantilado.

1 - Si en el escenario anterior los alguaciles del Príncipe Juan descubrieron al hermano Irwin, los que sobrevivieron también se colocan en tierra. Los refuerzos enviados por el Príncipe Juan llegan en el turno 3 por el lado 9 del mapa del bosque. Los supervivientes del grupo de Laberne y los seguidores del Rey entrarán por el lado 7 del mapa de la encrucijada; su entrada es posible en cualquier momento a partir del turno 3 en adelante si el jugador saca 1, 2 ó 3 con 1D10.

2 - Si en el escenario anterior los proscritos de Laberne descubrieron al hermano Irwin, aquellos que sobrevivieron se colocan en el mapa del bosque. Los seguidores del Rey llegan en el turno 3 por el lado 7 del mapa de la encrucijada. Los sobrevivientes del grupo de Sir Wulfric y los refuerzos enviados por el Príncipe Juan entraran por el lado 9 del mapa del bosque; su entrada es posible en cualquier momento a partir del turno 3 en adelante si el jugador saca 1, 2 ó 3 con 1D10.





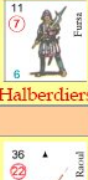
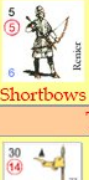

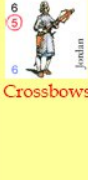



3 - Si el hermano Irwin murió antes de ser identificado en el escenario 3, se recomienda que los dos grupos de refuerzos lleguen en el turno 3 y que los dos grupos de sobrevivientes lleguen a partir del turno 3 en adelante una vez que cada uno de ellos obtenga 1, 2 ó 3 con 1D10. Cada grupo entrará por su lado del mapa apropiado como se indicó anteriormente.

Sir Roger aparece con su escolta en un hex de playa determinado por la tirada de 1D10:

- > 1-3: Entra por la playa del mapa de la Abadía.
- > 4-6: Entra por la playa del mapa del Cabo 2.
- > 7-10: Entra por la playa del mapa de la torre del vigía.

Sir Roger mueve primero.

### Las fichas

Reinforcements Sent By Prince John		The Coastal Guards	
 <p>Lacy Clarence</p>	 <p>Fitzwarren Mortimer Hughes</p>	 <p>Sgt Llewellyn Sgt Martin</p>	 <p>Shawn Godric Cliff</p>
 <p>Fursa Bors Evans</p>		 <p>Renier Nicholas Ansel</p>	
The Messenger's Escort		The King's Supporters	
 <p>Roger Balian Dreux Gérard</p>	 <p>Jordan Georges</p>	 <p>Richard Gaston Roland Conrad</p>	 <p>Baldwin Guy</p>
		 <p>2 horses</p>	

### Reglas Especiales

- > La iglesia está en ruinas. Coloque 6 marcadores de escombros al azar sobre los muros.
- > Un personaje con armadura no puede entrar en ningún hex de mar [La regla que les permite entrar en aguas costeras no se aplica; la implicación adicional (¿opcional?) de esto, es que todos los personajes a caballo tampoco pueden entrar en ningún hex de mar].

### Condiciones de Victoria

- > Las órdenes del Príncipe Juan son muy estrictas: deben librarle de éste alborotador. Las tropas del Príncipe traidor ganarán si muere Sir Roger.
- > Los proscritos y los seguidores del Rey ganan si consiguen poner a salvo a Sir Roger a través del lado 9 del mapa del bosque.

[Sugerencia: Si se juega este escenario fuera del contexto de la campaña, escoja un resultado del escenario 3 para aplicarlo a este escenario y tire 1D10 por cada personaje. De 1-3 el personaje murió, de 4-6 resultó herido, y de 7-10 sobrevivió ileso. Algo parecido podría hacerse en el escenario 9.]