

Campaña de Robin Hood – Escenario 5

Lucha ó Muere

Descripción del Escenario

La información traída por Sir Roger volvió a hacer renacer las esperanzas de los que no soportaban por más tiempo el gobierno tiránico del Príncipe Juan. Un complot fue urdido en torno a la figura de Sir Gaston, Conde de Gloucester, con objeto de probar al príncipe traidor. Se concertó un encuentro secreto de los principales líderes del complot para el día de hoy no lejos de Norwich, en la costa Este de Inglaterra. Sin embargo, desafortunadamente un traidor ha revelado todo al Príncipe Juan, el cuál ha enviado una gran fuerza de caballería al lugar del encuentro para arrestar a los partidarios de su hermano. Laberne, que ha sido nombrado responsable de la seguridad del encuentro, tiene el tiempo justo para advertirles de la inminente llegada de los hombres del Príncipe. La defensa fue organizada febrilmente. Arrinconados con sus espaldas al mar, los conspiradores sabían que no les quedaba otra alternativa que vencer al enemigo o morir en el patíbulo.

Despliegue del mapa y posiciones iniciales



> El mapa de la encrucijada debe cubrir el lado 1 del mapa de la arena hasta 6 filas de hexes completas; un ancho de 10 hexes de la parte central del tablero de juego debe permanecer visible. Coloque un árbol de 7-hexes para tapar el acantilado. [Esto dejará un pasillo de 1 hex de ancho entre el mapa de la Arena y la colina.] Coloque un árbol de 3-hexes para tapar la unión del acantilado en el lado 4 del mapa de la Arena, éste árbol debe estar adyacente al árbol de 3-hexes que hay en el mapa de la encrucijada.

> Los campesinos se colocan cerca de las casas. La opresión del Príncipe Juan recae sobre ellos tan pesadamente como en los Barones, y han decidido espontáneamente unirse a los partidarios del buen Rey Ricardo. Los proscritos de Laberne se sitúan en el lado 2 del mapa de la Arena, entre el acantilado y la colina. Los arqueros se colocan en lo alto del acantilado del mapa de la arena o sobre la colina. Los Templarios y Caballeros se colocan entre el acantilado del mapa de la arena y la playa.

> La caballería del Príncipe Juan mueve primero y entra por el lado 7 del mapa de la encrucijada.

Las fichas

The troops sent by Prince John			The King's supporters		
 <p>27 ▲ 14 Sir Lacy 12</p>	Lacy Clarence Wulfric Clugney	 <p>28 ▲ 16 Sir Raymond 12</p>	Raymond Walter	 <p>22 ▲ 11 Sir Alain 12</p>	Alain Roger William Peter Jacques Thomas Piers John James Gunter
 <p>22 ▲ 10 Sir Fitzwaren 12</p>	Fitzwaren Mortimer Hughs	 <p>24 ▲ 12 Sgrt Guy 12</p>	Baldwin Guy		
Les Outlaws					
 <p>0 ▲ 4 Laberne 15</p>	Laberne Jon Barney Santiago Simon Davrich Rix	 <p>5 ▲ 4 Aylwin 8</p>	Aylwin Myrlin Gwyn Mathew	 <p>5 ▲ 5 Wolf 8</p>	Baker Gobin Cedric Carpenter
				 <p>36 ▲ 22 Sir Ranoul 12</p>	Roger Balian Dreux Gérard
				 <p>30 ▲ 14 Sir Richard 12</p>	Richard Gaston Roland Conrad

Reglas Especiales

Los campesinos deben usar las reglas suplementarias de cortadores de tendones.

Condiciones de Victoria

Por cada caballero o Templario muerto o hecho prisionero, el jugador que controla las tropas del Príncipe Juan obtiene 2 VP's. La captura o muerte de Sir Gaston otorga 4 VP's, y la de Laberne 2 VP's. Necesitan 14 VP's para ganar [de un máximo de 20].

Cada jinete muerto proporciona 1 VP a los partidarios del Rey Ricardo. Necesitan 14 VP's para ganar [de un máximo de 21].