

Campaña de Robin Hood – Escenario 6

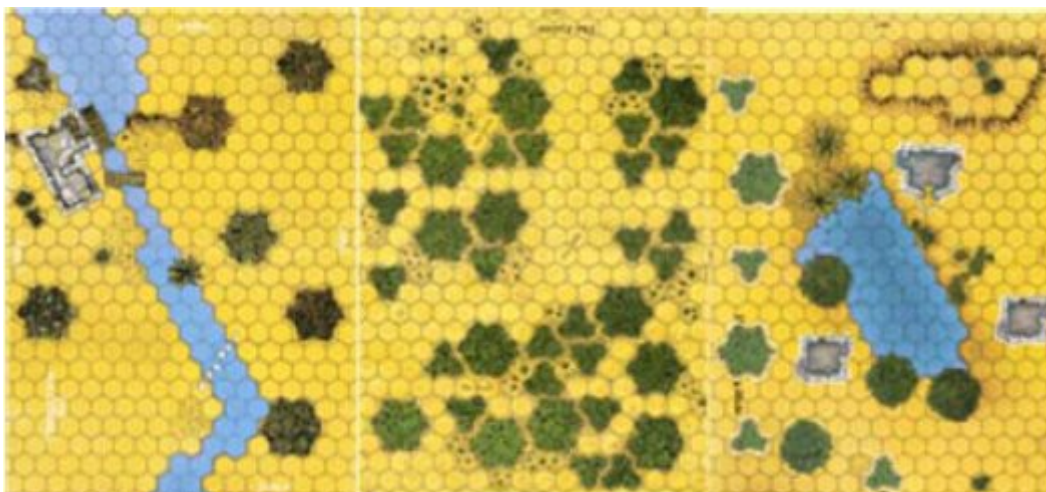
El fin de los Proscritos

Descripción del Escenario

Sir Gilbert por fin conocía la ubicación del escondite de Laberne en el bosque de Sherwood. Sin pérdida de tiempo, tomó el mando de un pequeño ejército decidido a terminar con los proscritos cuya popularidad iba en aumento.

El camino que conduce al campamento de Laberne pasa junto a un molino. Lo que sir Gilbert no sabía era que éste molino había sido elegido por uno de los lugartenientes de Laberne, Jon, para susurrarle cosas dulces a la hija de un respetable ciudadano de Nottingham.










Despliegue del mapa y posiciones iniciales



Añada los siguientes elementos al mapa de la charca:

- > 3 árboles de 3 hexes y 2 de 7 hexes alternativamente a lo largo del lado 3 empezando a 3 hexes desde el límite superior del mapa. Cada árbol está separado 2 hexes del siguiente.
- > 1 casa de 5 hexes entre la charca y la colina.
- > 1 casa de 4 hexes entre la charca y el lado 1 en las filas P y Q.
- > 1 casa de 4 hexes entre la charca y las palabras 'The Watering Hole'
- > 1 árbol de 3 hexes sobre las palabras 'Side 2'.
- > Jon y Audrey se colocan en el molino. Hayden, que es quien vigila, se sitúa en la puerta. Las tropas de Sir Gilbert entraran a través del lado 7 del mapa del molino.
- > Los arqueros proscritos se colocan como vigilantes sobre los árboles en el mapa del bosque. Los demás proscritos se despliegan en el mapa de la charca. Los rebeldes van a pie, sus caballos están agrupados en el lado 1 del mapa de la charca, próximos a ella.
- > Sir Gilbert mueve primero

Las fichas

The Outlaws		Sir Gilbert's Troops	
 <p>6 3 8 Liberne Rebels</p>	<p>Liberne Jon Barney Santiago Simon Davrich Rix</p>	 <p>5 4 8 Aylwyn Long Bows</p>	<p>Idris Myrlin Gwyn Mathew</p>
 <p>4 3 8 Gwain Peasants</p>	<p>David Harry Jasper Roger</p>	 <p>6 5 8 Byrn Spears</p>	<p>Hayden Arnold Byrn Stori</p>
 <p>2 2 4 Audrey Miscellaneous</p>	<p>Audrey</p>	 <p>27 14 12 Sir Lacy Knights</p>	<p>Lacy Clarence Clugney</p>
		 <p>22 11 12 Sir Alain Squires</p>	<p>Alain John James</p>
		 <p>10 6 6 Watkin Halberdiers</p>	<p>Watkin Wynken Tom Otto Frederick Ben Geoffrey Naymes</p>
		 <p>5 6 6 Denys Crossbows</p>	<p>Denys Giles</p>

Reglas Especiales

- > Los proscritos situados en el mapa de la charca, no pueden moverse hasta que haya sonado la alarma. Se consideran alertados cuando cualquier personaje amigo en uno de los otros dos mapas, que haya visto a las tropas enemigas, entre en un hex adyacente a Liberne [o cuando el propio Liberne pueda ver al enemigo].
- > Pueden emplearse en éste escenario las reglas avanzadas sobre árboles y cortadores de tendones. [No puede subirse a las palmeras en éste escenario]
- > Audrey tiene un factor de movimiento de 8.

Condiciones de Victoria

- > Por cada proscrito muerto o capturado, Sir Gilbert recibe 1 VP.
- > La muerte o captura de Liberne proporciona VP's.

Sir Gilbert necesita 15 VP's para ganar.

- > La muerte o captura de uno de los escoltas a caballo de Sir Gilbert proporciona 3 VP's.
- > La muerte o captura de Sir Gilbert proporciona 5 VP's.
- > La fuga de cada proscrito a través del lado 1 del mapa de la charca vale 1 VP.

Liberne necesita 25 VP's para ganar.

- > La captura de uno de los hombres de Liberne cuenta para propósitos de VP's en el momento en que el personaje capturado cruce el río.
- > La captura de uno de los personajes de la escolta a caballo cuenta para propósitos de VP's en el momento en que el personaje capturado sale del mapa de la charca por el lado 1.