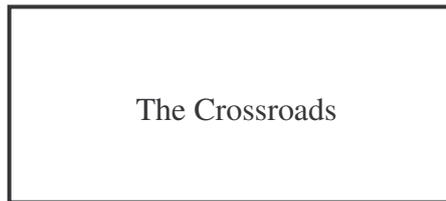


ESCENARIO 1: LOS LEPROSOS

Disposición del mapa



Nota: La charca en el mapa está seca y los personajes pueden mover normalmente sobre ella.

La historia

Durante algún tiempo el número de leprosos había estado creciendo en la ciudad de Lancaster. El Duque Gaston decidió expulsarlos del pueblo. Por suerte, la muy piadosa y caritativa Lady Claudia sugirió que la vieja abadía de Clim, abandonada por los monjes durante una década, debía convertirse en una "casa de salud". El Duque aceptó, pero en las sombras, el Conde Richard, hermanastro de Lady Claudia, conspiró. Él detendría a los leprosos que se dirigieran a la abadía que él había ocupado con una banda de mercenarios con la intención de retar al Duque. En el camino de Lancaster a Clim, él preparó una emboscada sobre estas personas enfermas. Gracias a Dios, Lady Claudia que había descubierto el plan de su pariente recurrió a su barón para enviarles a algunos caballeros para salvar a sus semejantes pobres.

Los bandos (CH = Cry Havoc, S = Siege)

Los leprosos (use los personajes heridos)

Sargento: Pugh (S);

Peones: Tybalt, Rees (CH);

Piqueros: Arnold, Stori (S);

Campeños: Cédric (CH), Ivor, Harry, Mathew (S);

Mujer: Blodwin (S).

Los hombres del Conde Richard

Caballeros a caballo: Sir Richard, Sir Piers, Sir John (CH); Sir Mortimer (S).

Sargento: Arnim;

Arquero: Fletcher;

Alabarderos: Ben, Watkin;

Piqueros: Mark, Odo (CH).

Los hombres del Duque

Caballeros a caballo: Sir Gilbert, Sir Gaston, Sir Thomas, Sir Peter, Sir Jacques, Sir James, Sir Alain, Sir Gunter, Sir William (CH), Sir Hughs (S).

Posiciones de salida e inicio de la acción

Los leprosos se ponen en el mapa en fila india. El sargento Pugh guía la fila, y se pone en el hexágono 9 hexes a la derecha del hex marcado como "Side 5" y 3 hexes en la dirección de "side 7". Blodwin está al final de la línea en el hexágono marcado como "Side 8". [Esto parece requerir una línea curva (en cualquier orden tan larga como se desee mientras que el Sargento Pugh esté en la cabeza y Blodwin en la cola) extendiéndose de U14 a Z8. Un personaje debe estar inmediatamente adyacente a aquéllos que van delante o detrás en la fila.]

Los hombres del Conde se ponen juntos en hexes de la charca seca y en el declive alrededor de ella.

Los hombres del Duque entran en el 2º turno a través de cualquier hex del lado 8.

En el primer turno, los leprosos mueven primero. En el turno segundo, y los subsecuentes, el orden es: leprosos, Duque, Conde.

Reglas especiales

- Los hombres del Duque tienen instrucciones de proteger a los leprosos pero no morirán por ellos (en cuanto estén heridos, suspenden la lucha y abandonan el mapa a través del borde más cercano). Durante su movimiento los hombres del Duque no llegarán a estar a más de 1 hex de distancia de los leprosos (aunque se permiten las retiradas).
- Prioritariamente, los arqueros del Conde deben disparar a los leprosos.

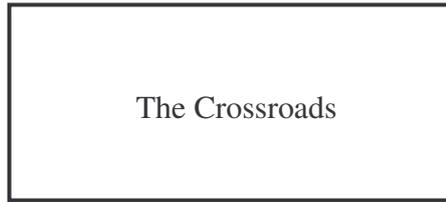
Condiciones de Victoria:

Para los leprosos y el Duque – Por lo menos un leproso debe salir a través de borde del mapa 6.

Para el Conde – Todos los leprosos están muertos o todos los caballeros del Duque han dejado el mapa.

ESCENARIO 2: MAÑANA AL ALBA: LA COLINA

Disposición del mapa



La historia

El sargento Arnim ha recibido la orden de ocupar la colina que domina el pueblo de Plebelle mañana antes del amanecer. ¿Por qué? No lo sabe. Pero eso es lo que dicen las órdenes. Así que, mañana, él y sus hombres irán y se instalarán allí, esperando que nadie descubra que ellos están allí.

Los bandos

Jugador A

Sargento: Arnim;

Alabarderos: Ben, Geoffrey;

Peones: Jean, Rees;

Piqueros: Hal, Mark, Odo, Wat;

Arqueros: Aylward, Engerrand, Fletcher;

Campeños: Baker, Carpenter, Farmer, Gobin, Wulf.

Jugador B

Sargento: a' Wood;

Alabarderos: Naymes, Watkin;

Peones: Guy;

Piqueros: Bertin, Crispin, Perkin;

Ballesteros: Arbalister, Ben, Jacques, Roland;

Campeños: Gam, Radult.

Posiciones de salida e inicio de la acción

El Jugador B coloca sus personajes en la colina (*The Hillock*). El Jugador A entra con sus personajes a través de lado 6 del mapa y comienza el juego.

Regla especial

Munición limitada

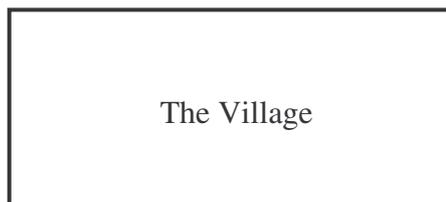
Arqueros: 1D10 + 6; Ballesteros 2D10 +2. Se anota el número y se van contando los que gasta.

Condiciones de Victoria:

El vencedor es el jugador que, a la terminación de la fase de combate, controle el mapa con un mínimo de tres personajes. Si esta condición no se produce, el juego termina en tablas.

ESCENARIO 3: POR EL AMOR DE EDITH

Disposición del mapa



La historia

Edith es la hija más joven de un lord local adinerado. Su padre la ha prometido en matrimonio a un caballero influyente y poderoso que ha estado cortejándola durante algún tiempo. En la víspera de su boda, Edith cuya belleza solo es igualada por su fuerza de voluntad, ha decidido escaparse para unirse a un joven arquero que había conocido varios meses antes durante una fiesta en el castillo. Ultrajado, su novio lanza a sus hombres de armas en su persecución, con las órdenes de traerla de vuelta a tiempo para la boda. Edith, acompañada por Leopold su fiel sirviente, es detenida al caer la noche por los hombres del caballero, no lejos de un pequeño pueblo. El grupo decide pasar allí la noche y partir para el castillo al alba. El joven arquero que estaba pendiente de su amor y conociendo su fuga, había descubierto su paradero. Acompañado por un hermano de armas, y por su tío (que es primo de un aldeano del pueblo) y sus tres hijos, partió para el pueblo al anochecer...

Los bandos

Los hombres del caballero:

Piqueros: Wat, Ben, Odo;

Peones: Tybalt, Rees;

Ballesteros: Gaston;
más Edith y Leopold.

El arquero y sus amigos:

Arqueros: Mathias, Chretien;

El tío y sus hijos (los campesinos): Gobin, Gam, Farmer, Carpenter.

Los del pueblo:

Campesinos: Baker, Cedric, Giles, Radult, Salter, Smith, Wulf, Philip el vendedor ambulante.

Posiciones de salida e inicio de la acción

El jugador del caballero coloca en secreto a sus hombres de armas y los lugareños en diferentes edificios, con la excepción de un soldado que monta guardia en la calle del pueblo. No puede haber más de dos personajes en cada aposento, y los soldados no pueden dormir en los mismos aposentos que los campesinos. Los personajes en los aposentos no pueden ocupar la puerta o hexes de ventana. Están todos dormidos y sus fichas se colocan sobre el lado aturdido. El centinela debe ponerse sobre uno de los hexes del camino, o en hexes de puerta (para los edificios 1 y 2) o en la entrada al patio. El jugador del caballero apunta entonces (todavía en secreto) la habitación donde se encuentran Edith y Leopold mientras guarda sus fichas fuera del tablero. Para edificios que tienen dos aposentos, trate el uno con el número del edificio como Aposento 1 y el otro como Aposento 2. Edith y Leopold serán adicionales a los personajes que ya pueden estar en el aposento.

Por su parte el jugador del arquero anota, también en secreto, cuál de los dos arqueros es el amante de Edith, y cuál de los lugareños es el primo de Tío Gobin. Los dos primos no se han visto durante

mucho tiempo, y Gobin ya no recuerda en qué casa vive, pero está seguro que él los ayudará.

Secuencia de juego:

El jugador del arquero empieza el juego entrando sus personajes a través de cualquier borde del mapa. No necesita entrar a todos ellos por el mismo borde del mapa. El jugador del caballero no coloca a nadie excepto al centinela hasta que se da la alarma. El centinela no puede mover más de 3 hexes de su hex de comienzo, en otras palabras, su movimiento se limita a un alcance de 3 hexes alrededor del lugar en el que se puso al comienzo del juego.

Reglas especiales

1) Los personajes dormidos: Cualquiera que entra en un aposento (a través de ventana o puerta) despierta a los personajes que duermen allí si saca 8, 9 o 10 con el dado. El dado se tira para cada personaje que entra y para cada aposento entrado. El resultado del dado es efectivo en el momento exacto en que el personaje anda hacia el primer hex en la habitación. Una vez un personaje está despierto, se da la vuelta a su ficha (recuperando su fuerza plena). Es posible descubrir la identidad del durmiente sin despertarlo: el personaje solamente tiene que colocarse en un hex adyacente al durmiente. También es posible atacar a un personaje dormido. En esta última situación, su fuerza de defensa está reducida a 1 durante el primer ataque después de lo cual él luchará normalmente si no se le ha matado en su sueño... es posible atravesar un hex con un personaje durmiente, pero no detenerse allí.

Edith que no ha podido dormirse se descubre en cuanto un personaje entra en su cuarto. Por cada nuevo aposento visitado, el jugador del caballero debe revelar con precisión si Edith y su sirviente están allí o no. Si son descubiertos, debe poner las dos fichas en la habitación.

Nota: El centinela no puede entrar en un aposento hasta que se haya dado la alarma.

2) La alarma: La alarma se da automáticamente en cuanto uno de los soldados del caballero sea despertado, o el centinela vea algo moviéndose (para determinar su línea de visión, trate los obstáculos de la misma manera como una línea de tiro). Sin embargo, como es de noche, no descubrirá un personaje que se mueve a través del declive, matorral o hex. de árboles. Una vez se da la alarma, el jugador del caballero puede mover sus hombres de armas como él desee durante su turno de juego. Las fichas que no mueve permanecen por su lado aturdido pero se considera que están despiertas. De esta manera él puede mantener a parte de su fuerza escondida mientras algunos de sus personajes no se muevan.

El jugador del arquero puede evitar que se da la alarma si consigue matar a todos los soldados dormidos en la misma fase del juego en que él entra en la habitación. De la misma manera, el centinela no dará la alarma si se le mata con la primera flecha disparada antes de que él hubiera visto algo de movimiento. Si los dos arqueros pueden disparar, ellos pueden disparar su primera flecha al mismo tiempo.

3) Los Lugareños y el primo: Las fichas de los campesinos no se moverán a lo largo del juego (están aterrorizados), salvo el que se ha escogido como el primo del Tío Gobin. Una vez despierto, se unirá a los amigos de los arqueros después de haber explicado la disposición de todos los personajes en detalle en el mapa (el jugador del arquero sabe la identidad de todos los personajes durmientes inmediatamente -quienes siguen durmiendo- y se ponen las fichas para Edith y Leopold en el cuarto anotado al comienzo). Las fichas de los campesinos, con la excepción del primo, no bloquearán el movimiento de otros personajes.

4) Edith y Leopold: El jugador del caballero puede mover a Edith durante su turno de juego tantos hexes como le permita tener siempre a un hombre de armas al lado de ella. El jugador del arquero

puede hacer moverse a Edith y luchar (no olvidemos su fuerza de voluntad...) si su amante mueve dentro de un alcance de 3 hex de su situación. El valiente Leopold actúa así como su señora le dice que haga y la sigue en todos sus movimientos.

Condiciones de victoria:

El jugador del caballero gana si mantiene a Edith en su poder. El jugador del arquero gana si Edith tiene éxito escapando con su amante (abandonando definitivamente el mapa). Si Edith muere, ambos jugadores pierden.

ESCENARIO 4: EL FRASCO SAGRADO

Disposición del mapa



La historia

En el año de gracia de 1226, el Frasco Sagrado que contiene el aceite consagrado - el Crisma Santo - esencial para la coronación del joven rey Luis IX, ha sido robado del seno de la iglesia de St Remy en Reims. El robo ha sido perpetrado por una banda de mercenarios a sueldo y amenaza con detener la ceremonia de coronación. Así, un grupo de caballeros y varios hombres de armas han sido enviados con la esperanza de que puedan recuperar el Frasco Sagrado seguramente durante la noche y obligar a la banda mercenaria a efectuar las debidas compensaciones. El encuentro tiene lugar en un pequeño pueblo abandonado...

Los bandos

La banda de mercenarios:

Líder: Sir Richard*;

Lugartenientes: Sir Alain*, Sir Jacques;

Alabarderos: Frederick*, Watkin;

Piqueros: Hal*, Bertin;

Ballesteros: Roland*, Gaston;

Arquero: Mathias*;

Hombres de armas (campesinos): Farmer*, Baker, Carpenter;

Caballos: 3 - sólo el de Sir Richard está sin arneses y dormido -;

[más 6 marcadores para las linternas, 1 marcador para el Frasco].

El grupo proseguidor:

Lores: Sir Gilbert, Sir Roland, Sir Gunter, Sir Thomas, Sir Piers;

Sargentos: Sgt a'Wood, Sgt Arnim;

Alabarderos: Ben, Tom, Hubert;

Peones: Jean, Rees, Tybalt;

Piqueros: Crispin, Wat;

Ballesteros: Gilles;

Arqueros: Chretien, Fletcher;

Caballos: Ninguno (necesitan acercarse en silencio).

Posiciones de salida y reglas especiales:

Como el escenario se juega de noche, deben usarse algunas reglas especiales teniendo en cuenta el clima y la luz de la luna.

El defensor (los mercenarios): Parte de la banda está en la cama; todos los personajes marcados con asterisco (*) [=7] se considera que están dormidos. Ellos deben gastar un turno completo, además del turno en que los atacantes entran en el mapa, para representar que se despiertan, se levantan y se arman. [El caballo de Sir Richard también necesita gastar 1 turno adicional para colocarle los arneses.]

Los guardias (los mercenarios que están despiertos) cada uno tiene una linterna. Éstos pueden ponerse en cualquier parte, e iluminar un radio de cinco (5) hexes alrededor del de la linterna. La luz no atraviesa los obstáculos.

Los personajes que se esconden en los edificios o quienes no están en una área iluminada tienen su ficha cubierta [sugerencia: por un marcador en blanco] de tal manera que sus características no se revelan al otro jugador (quien juega casi a ciegas).

El defensor debe poner un máximo de cuatro (4) y un mínimo de dos (2) personajes por edificio durante la fase de preparación, mientras que el atacante debe preparar su despliegue en secreto (él entra a través de no más de dos bordes del mapa diferentes sin descubrir sus fuerzas - las fichas se tapan-).

[Las instrucciones anteriores parecen significar que los guardias deben empezar fuera de los edificios, aunque no está claro si ellos pudieran poner sus linternas fuera para iluminar el área; la mejor interpretación parece ser que los guardias pueden apresurarse fuera de los edificios con sus linternas en cuanto los asaltantes entren en el mapa, mientras que los durmientes deben esperar un turno antes de moverse.]

Restricciones al movimiento: El movimiento por áreas iluminadas es normal; pero por áreas oscuras el movimiento se divide por 2 (redondeando hacia arriba).

Restricciones al tiro de proyectiles: El blanco debe estar en un área iluminada.

Restricciones al combate: Ninguna diferencia en las áreas oscuras.

Se considera que un portador de linterna ha soltado la linterna antes del combate. Ésta puede ser recogida por cualquiera.

El Frasco Sagrado estará automáticamente en la casa con Sir Richard (representelo por un marcador que se pone bajo la ficha del personaje que lo lleva).

[**Nota:** No hay ninguna regla respecto a dar la alarma: Se supone que, puesto que es una noche con clara luz de la luna que la alarma se da en el momento en que los asaltantes entran en el mapa.]

Condiciones de victoria:

El grupo de los caballeros perseguidores ganará si uno de ellos tiene éxito dejando el mapa después de haberse apoderado del Frasco.

Los mercenarios ganarán si Richard o uno de sus lugartenientes tienen éxito abandonando el mapa con el Frasco.

Nota: El personaje que tiene el Frasco no ganará aunque abandone el mapa si un personaje enemigo está situado dentro de un radio de 3 hexes del hex por donde salió el fugitivo. Esto no aplica si el poseedor del Frasco va a caballo pero el otro va a pie. Para recoger el Frasco, es necesario luchar con el personaje que está llevando el Frasco, pero el marcador sólo puede recogerse después de gastar un turno completo sin luchar.

Condición de victoria absoluta: Eliminar totalmente al enemigo.