

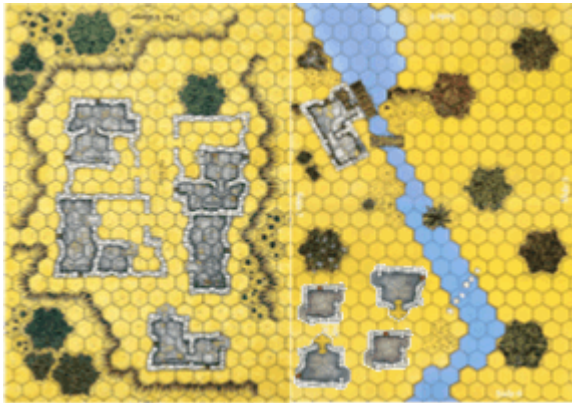
## Campagne Robin des Bois 2

### La surprise du prévôt

#### L'histoire

Avec l'arrivée de Sir Gilbert, c'est une pluie de taxes et d'impôts qui pleuvent sur le petit peuple de Nottingham. Ses prévôts sont partout, pressurant la population et leur prenant jusqu'au dernier poulet. Le plus rapace de ces prévôts s'appelle Léopold. Laberne vient d'apprendre que cet homme détestable est actuellement dans le village de Bournewich. Il part immédiatement avec sa petite troupe, bien décidé à lui jouer un tour à sa façon. Mais ce que le chef des outlaws ignore, c'est que Sir Gilbert utilise Léopold comme un appât pour le capturer ...

#### Assemblage des cartes & positions de départ



Placer 4 maisons (2 de 4 cases et 2 de 5 cases) sur la carte Le Moulin entre la rivière et le côté 7 (bas) de la carte Le Moulin en laissant au moins une case entre chaque maison.

Léopold et ses gardes se placent dans la cour de la maison 4 :

> Léopold devant le pas de la porte, 2 gardes en retrait de lui de part et d'autre, les 2 autres de part et d'autre de l'entrée de la cour dans la rue.

> Le chariot est dans la rue, couvrant les cases marquées "The Street", le boeuf attelé en direction du sud.

Les paysans sont répartis dans le village entre les diverses maisons.

Laberne et ses hommes entrent par le côté 4 de la carte Le Village. Ils jouent les premiers.

Les hommes de Sir Gilbert apparaissent au 3ème tour de la manière suivante : Pour chaque piéton, lancer 1D6, le chiffre indique la maison de laquelle sort le personnage (6 représente le moulin). Les cavaliers apparaissent du côté 4 de la carte Village (si résultat pair) ou 6 (si résultat impair).

#### Les pions

La troupe de Sir Gilbert		Les outlaws de Laberne	
<p>Chevaliers</p>	Gilbert Clugney	<p>Vougiers</p>	Tybalt Robin Rees Jean Guy
<p>Sgts à cheval</p>	Thomas Peter Alain Piers	<p>Piquiers</p>	Odo Bertin Perkin Hal Crispin
L'escorte de Léopold			
<p>Hallebardiers</p>	Wynken Geoffrey Hubert Ben	<p>Divers</p>	Léopold 1 chariot 1 boeuf
<p>Rebelles</p>	Laberne Jon Barney Santiago Simon Davrich Rix	<p>Paysans</p>	Wulf Slater Radult Gam Giles Smith Baker Gobin Cedric Carpenter Farmer

## Campagne Robin des Bois 2

### *Règles spéciales*

- 1 - Les règles additionnelles liées aux murets et au chariot s'appliquent ici.
- 2 - Si Léopold est capturé, il n'est pas possible d'attaquer un Outlaw qui lui est adjacent (en tant que serviteur dévoué de Sir Gilbert, sa vie est précieuse et les hommes d'armes éviteront d'attaquer ses gardiens de peur qu'il soit tué).
- 3 - Dès le début de l'engagement, les villageois prennent parti pour les hommes de Laberne.

### *Conditions de victoire*

Les Outlaws de Laberne doivent s'échapper par la rivière et sortir du terrain par le côté 5 de la carte Le Moulin.

- > Chaque Outlaw qui réussit à s'échapper de cette manière marque 2 points.
- > La capture de Léopold rapporte 3 points.
- > La prise du chariot et sa sortie par le côté 5 rapporte 5 points.

Les Outlaws ont besoin de 15 points pour gagner.