

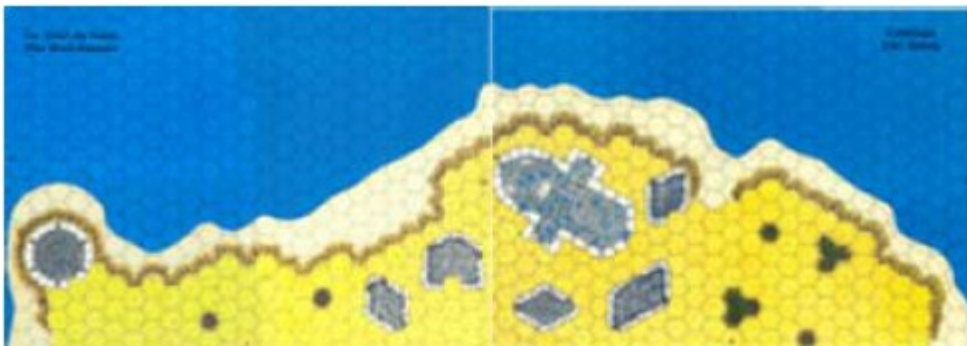
Campana de Robin Hood – Escenario 3

Buscando al Hermano Irwin

Descripción del Escenario

Los rumores que se extienden por Nottingham hablan de un mensajero del Rey Ricardo que llegará pronto a Inglaterra para organizar la resistencia contra el Príncipe Juan y preparar el regreso del Rey. Nadie sabe por donde llegará el mensajero, excepto un monje Cisterciense que acaba de regresar a la Abadía de Wearmouth cercana a la desembocadura del río Humber. Conocedor de estas noticias, Laberne y sus hombres deciden salir enseguida hacia Wearmouth para proteger al monje, hermano Irwin, de la inevitable presión a la que será sometido por los alguaciles del Príncipe Juan para obligarle a revelar por donde llegará el mensajero.

Despliegue del mapa y posiciones iniciales



Los habitantes de la Abadía, se colocan en cualquier lugar de las 2 mitades centrales de los

mapas. Los alguaciles del Príncipe Juan entran en el turno 1 por la mitad derecha del lado 3 del mapa de la Abadía. En cada turno de juego los habitantes de la Abadía tiran 1D10. Laberne y sus hombres entran en el juego con un resultado de 1, 2 ó 3. Ellos entran por la mitad izquierda del lado 3 del mapa de la Torre del vigía.

Las fichas

Prince John's Law Officers		Laberne's Outlaws	
 Knights	Wulfric	 Squires	 Rebels
 Sergeants	Sgt Pugh Sgt Morgen	 Halberdiers	Laberne Jon Barney Santiago Simon Davrich Rix Paul Dill Evans Gustav Matt
The Residents Of The Abbey			
 Monks	Zacharie Ernest Claude Geoffrey Engeram	 Peasants	 Shortbows

Reglas Especiales

- 1 - Para capturar a un monje, emplee las reglas de "Cry Havoc". [Vea las reglas suplementarias para saber como deberían aplicarse las reglas de captura en éste y otros escenarios.]
- 2 - Un monje se considera que está bajo la protección de los hombres de Laberne, cuando consigue refugiarse en la torre de vigilancia y 2 proscritos defienden la entrada.
- 3 - Identificación del hermano Irwin - para hacer esto tire 1D10 en cada turno de juego por cada monje capturado o bajo la protección de los hombres de Laberne. El primero en sacar un '0' es el hermano Irwin (los monjes capturados son comprobados primero).
- 4 - Los personajes pueden atrincherarse dentro de la Abadía [vea las reglas suplementarias].

Condiciones de Victoria

El objetivo de los dos bandos es identificar y salvar (o capturar según sea el caso) al hermano Irwin. Si el hermano Irwin no ha sido identificado cuando todos los monjes han sido capturados, protegido o muerto, tire 1D10 para cada monje, y el monje que obtenga la tirada de dado más alta será el hermano Irwin.

Laberne gana si consigue escapar con el hermano Irwin por el límite izquierdo del mapa de la Torre del vigía. Los alguaciles del Príncipe Juan ganan si consiguen salir con el hermano Irwin por el lado límite derecho del mapa de la Abadía. Si el hermano Irwin muere, nadie gana.

Nota: El resultado de éste escenario tiene una influencia directa sobre el siguiente escenario.