

Campana de Robin Hood - Escenario 7

El Verdugo de Nottingham

Descripción del Escenario

Laberne ha sido capturado. Tras un rápido juicio ha sido condenado a muerte. Con el fin de impresionar a la multitud, Sir Gilbert decide que la ejecución será en público y tendrá lugar en la plaza principal de Nottingham el martes siguiente, a la hora después de vísperas. Los amigos de Laberne están decididos a correr cualquier riesgo para rescatarlo de su fatal destino.

Despliegue del mapa y posiciones iniciales



> Sitúe un puente de 2 hexes sobre la artesa de agua: este será el patíbulo.

> Coloque una escalera apoyada al patíbulo por su lado Norte.

> Coloque un puente de 3 hexes a lo largo de la fachada de la casa de la derecha orientado hacia el patíbulo: esta será la tribuna.

> Coloque una escalera apoyada en la tribuna por su lado Sur.

> Prepare una carreta tirada por un buey.

> Los 3 caballeros Normandos están a pie en la tribuna. Sus caballos están en los establos. El Sargento A'Wood asume el papel de verdugo; él está sobre el patíbulo. Coloque a 4 alabarderos uno en cada esquina del patíbulo y uno delante de la escalera de la tribuna. Sitúe a 1 sargento y a 1 lancero en cada una de las 3 puertas de la ciudad. Las puertas de la ciudad permanecen abiertas durante todo el juego.

> Sitúe a los 4 ballesteros en las almenas de la fortaleza. Los 4 sargentos a caballo y los otros 2 alabarderos [uno de ellos sujeta y guía al buey] componen la guardia del condenado, y rodean la carreta.

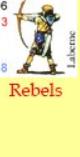
> Laberne está en la carreta. La carreta y la guardia salen de los establos, el buey se coloca en uno de los hexes delante de la entrada de los establos.

> Los campesinos son el público para la ejecución, se han congregado en la plaza con el patíbulo. El cordón de guardias les impide estar adyacentes al patíbulo.

> Los proscritos han conseguido entrar secretamente en la ciudad. Ellos están escondidos en las casas que rodean la plaza. Sus caballos, así como también el de Laberne, están ocultos a la vista en los callejones del norte de la ciudad custodiados por Barney. Los proscritos escondidos son los últimos en colocarse sobre el mapa.

> Los Normandos mueven primero.

Las fichas

The Nottingham Garrison		The Outlaws		The People	
 Knights	Gilbert Lacy Wulfric	 Mounted Sergeants	 Rebels	 Peasants	Wulf Salter Radult Gam Giles Smith Baker Gobin Farmer Carpenter Cedric
 Halberdiers	Watkin Wynken Tom Otto Frederick Ben Geoffrey	 Crossbows	 Long bows		
 Spears	Perkin Ben Wat	 Sergeants			

Reglas Especiales

- > Las reglas avanzadas de azoteas y carros se aplican en éste escenario. [Asuma que la carreta puede ser conducida o guiada, aunque empiece siendo guiada.]
- > Cedric es un proscrito que se ha disfrazado de campesino. Su misión es la de reclutar al público para la causa de Laberne, y ayudar así a sus partidarios en el rescate. Durante el primer turno, al comienzo de la fase de movimiento, tire 1D10 por cada campesino adyacente a Cedric. El se unirá si el resultado es 6-10. Repita el test cada vez por cada campesino adyacente a un personaje amigo. Si el personaje testeado se encuentra al lado de 2 campesinos aliados, sume +1 a la tirada del dado; si son 3 los campesinos aliados próximos sume +2, y así sucesivamente. Estos tests se detienen una vez que los proscritos comienzan la lucha. Un personaje que intente reclutar un aliado, no puede mover durante ese turno. Todos los campesinos que no se hayan unido a la causa de los proscritos cuando empiecen los combates serán considerados como enemigos.
- > Hasta que llegue, el carro debe moverse hacia delante cada turno en dirección al patíbulo. Los guardias deben hacer que Laberne baje de la carreta, conducirlo al patíbulo, y ejecutarlo. Para llevar a cabo la ejecución, un soldado debe permanecer en un hex del patíbulo adyacente a Laberne durante un turno completo, sin moverse ni combatir.
- > Mientras los proscritos no empiecen los combates, los campesinos deben apartarse de la carreta para permitirle a ella y su escolta avanzar hacia el patíbulo. Este movimiento (el de los campesinos al apartarse), no se descuenta de su capacidad normal de movimiento permitido. Los campesinos aliados deben apartarse igualmente para evitar que los Normandos descubran su status real demasiado pronto.
- > La parte trasera del carro debe de encontrarse en uno de los 5 hexes rojos indicados en el dibujo de la derecha, para que Laberne se apeee de ella directamente en el hex que conduce a la escalera.
- > Tan pronto como Laberne bajé a tierra, deberá estar siempre adyacente a 2 guardias que le empujaran hacia el patíbulo. Si sólo hay un guardia junto a él, se resistirá y detendrá su movimiento. En el momento en que no haya ningún guardia junto a él, podrá correr y escaparse.
- > Laberne está atado y solo puede mover la mitad de su factor normal de movimiento. Su factor defensivo es 1 y no puede atacar.
- > Laberne puede cortar sus ataduras si permanece un turno completo sin moverse ni combatir.
- > Sir Gilbert se ha comprometido a esta ejecución pública pase lo que pase: Laberne solo puede morir en el patíbulo siempre que este prisionero. Si él consigue escapar, cualquier Normando puede matarle de cualquier manera.



Condiciones de Victoria

- > Los Normandos ganan si Laberne es ejecutado.
- > Los proscritos ganan si consiguen que Laberne huya sano y salvo.
- > Cualquier otro resultado es un empate.