

## Campana de Robin Hood – Escenario 8

### El Convoy es la última esperanza

#### Descripción del Escenario

El Príncipe Juan ha decidido eliminar a los partidarios del Rey Ricardo. Ha sabido que los Barones más importante leales a Ricardo se han reunido en el Castillo de Brentwood, y ha movilizado a sus tropas para que asedien la plaza.










El sitio de Brentwood se prolonga por dos meses ya, y los defensores no pueden resistir más. Para ayudarlos, Laberne ha organizado un convoy de suministros que intentará atravesar las líneas enemigas d noche.

#### Despliegue del mapa y posiciones iniciales



Las tropas del Príncipe Juan se sitúan en el campamento. 10 soldados montan guardia en las trincheras; los demás duermen (Dé la vuelta a sus fichas por el lado “Aturdidos” y colóquelos en las tiendas o junto a las hogueras.). Los proscritos entran por el lado 6 del mapa del olivar y mueven primero.

#### Las fichas

Prince John's Troops		The Outlaws		
 <p>27 ▲ Sir Lacy 12</p> <p><b>Knights</b></p>	<p>Clarence Lacy Wulfric Clugney</p>	 <p>22 ▲ Sir Aiah 12</p> <p><b>Squires</b></p>	<p>Thomas Piers Gunter James Jacques</p>	
 <p>7 6 Ben 8</p> <p><b>Spears</b></p>	<p>Perkin Bertin Hal Crispin Odo</p>	 <p>11 8 Sgt. a Wood 6</p> <p><b>Sergeants</b></p>	<p>A'Wood Arnim</p>	
 <p>10 6 Walden 6</p> <p><b>Halberdiers</b></p>	<p>Watkin Wynken Tom Otto Frederick Hubert</p>	 <p>6 4 Berrand 6</p> <p><b>Crossbows</b></p>	<p>Gaston Forester Bertrand Roland</p>	
			 <p>6 4 Laberne 6</p> <p><b>Rebels</b></p>	<p>Laberne Jon Barney Santiago Simon Davrich Rix</p>
			 <p>5 4 Aylwin 8</p> <p><b>Long Bows</b></p>	<p>Idris Myrlin Gwyn Mathew Owen Dylan Aylwin</p>
			 <p>1 6 Mule 6</p> <p><b>Miscellaneous</b></p>	<p>6 mules</p>

## *Reglas Especiales*

- > Las mulas tienen un factor de movimiento de 10 hexes por turno.
- > La acción ocurre de noche. Utilice las reglas avanzadas de visibilidad nocturna.

Es completamente de noche. A consecuencia de ello, el menor ruido producido por los hombres de Laberne bastará para dar la alarma. Cada vez que un personaje se mueva, tire 1D10: un resultado de 0 indica que ha pisado una rama haciéndola crujir y un guardia lo ha oído. Tire el dado dos veces para los personajes a caballo (por el jinete y su caballo). Sume +1 al dado en la tirada por las mulas, ya que ellas no están familiarizadas con las tácticas de comandos.

- > Los personajes dormidos no pueden despertarse hasta 1 turno después que haya sonado la alarma. A vigilante alerta al campamento una vez que un proscrito o una mula sean visibles o hagan ruido.

## *Condiciones de Victoria*

Los proscritos deben salir por el lado 7 del mapa del molino con tantas mulas como puedan.

- > Si salen 5 ó 6 mulas, los proscritos ganan.
- > Si salen 3 ó 4 mulas, es un empate.
- > Si solo salen 1 ó 2 mulas, es una victoria para el Príncipe Juan.

Tenga en cuenta que el resultado de éste escenario condicionará al siguiente. Además del efecto de las provisiones en la guarnición, los supervivientes de éste escenario tomarán parte en el siguiente (aunque en el caso de los proscritos, solo si ellos consiguen salir por el lado 7 del mapa del molino).