

Sherwood



Robin Hood plays tricks
with the Sheriff of Nottingham
while waiting for the return
of King Richard the Lionheart

Simulation game for 2 players
or more, ages 10 and above.

HISTORICONE
Editions

Robin des Bois se joue
du Shérif de Nottingham
en attendant le retour du
roi Richard Cœur de Lion

Jeu de simulation pour 2 joueurs
et plus à partir de 10 ans.

Spis treści

Wprowadzenie 3

Wstęp historyczny 5

Zasady Wprowadzające 10

Zasady Podstawowe 12

Scenariusze 19

Sherwood

Po wznowieniu starej, dobrej średniowiecznej gry bitewnej CRY HAVOC wraz ze wszystkimi 5 grami z serii NORMAN SAGA w ciągu ostatnich 10 lat, uznaliśmy, że nadszedł czas, aby nadać tej kolekcji nowy wymiar, poszerzyć społeczność graczy i dotrzeć do młodszego pokolenia, które może nie być zaznajomione z grami wojennymi.

Wybraliśmy temat Robin Hooda jako naturalną kontynuację przygód Normanów, gdyż akcja rozgrywa się zaledwie kilka lat po Montgisard, ostatniej odsłonie serii. Legenda o Robin Hoodzie jest jedną z najbardziej znanych w historii Zachodu. Poszczególne historie składają się z szeregu potyczek i zasadzek, które można symulować za pomocą poszczególnych postaci. Temat powinien spodobać się szerokiemu gronu odbiorców, nawet jeśli młodsze pokolenia nie są zaznajomione z mitem. Jednym z celów tej prostej gry jest pomoc młodym graczom w zapoznaniu się z koncepcjami gier wojennych i cieszenie się grą planszową, która zabierze ich od ekranów na godzinę lub dwie...

Rozgrywka w Sherwood odbywa się na 3 poziomach trudności.

- > Pierwszy poziom jest bardzo prosty i ma na celu zapoznanie młodych graczy (od 10 roku życia) z podstawami zasad.
- > Drugi poziom dodaje więcej głębi i stanowi podstawowy zestaw zasad przedstawionych w tej książeczce. Pięć stron zasad wystarczy, aby szybko rozpocząć grę i dobrze się bawić, trzymając się z dala od bardziej realistycznych i czasami trudnych do opanowania koncepcji, takich jak niesławna zasada infiltracji, która wywołała niezliczone dyskusje w społeczności graczy. Na tym poziomie można grać od 12 roku życia.
- > Trzeci poziom to zestaw zasad opracowanych dla różnych gier NORMAN SAGA, również opublikowanych przez Historic'One i dostępnych do bezpłatnego pobrania na stronie cryhavocfan.org. Te bardzo szczegółowe zasady dodają więcej realizmu, a jednocześnie są łatwe do zrozumienia i pozwolą ci zarządzać dużymi armiami lub oblężeniem zamku. Wszystkie komponenty Sherwood są w pełni kompatybilne z innymi grami NORMAN SAGA (a nawet grami z oryginalnej serii CRY HAVOC wydanymi w latach 80-tych i 90-tych), aby maksymalnie zdywersyfikować ich użycie.

Bawcie się dobrze!

Wielkie podziękowania dla:

- > Martina Krauela, który przeprojektował wszystkie zasady, aby uzyskać uproszczone wersje przedstawione w tej książeczce.
- > Christian Delabos, który zaprojektował wszystkie scenariusze i zlecił ich przetestowanie swoim studentom, co bardzo doceniamy.
- > Peterowi Dennisowi, jednemu z najbardziej szanowanych ilustratorów

historycznych na świecie, za to, że zgodził się zaprojektować piękną ilustrację na okładkę, będąc oficjalnie na emeryturze, dzięki swojej miłości do legendy Robin Hooda. Peter był również ilustratorem większości oryginalnych gier z serii CRY HAVOC, takich jak SIEGE, OUTREMER, VIKING RAIDERS czy SAMURAI.

> Philippe Gaillard, który jako wydawca podjął wszelkie ryzyko finansowe, aby powołać tę grę do życia. To on wpadł na genialny pomysł skontaktowania się z Peterem Dennisem w sprawie okładki pudełka.

> Dan Buman za staranną korektę wszystkich elementów gry w języku angielskim w celu zagwarantowania optymalnej jakości.

> Hervé Delattre, Martin Krauel, Dani i Thierry za testy gry.

Jak zwykle, jest wiele innych osób, którym należy podziękować, w tym nasi bliscy, którzy zawsze zastanawiają się, dlaczego spędzamy tyle czasu na tworzeniu projektów, które kończą się na kilku kartonowych żetonach przesuwanych po papierowych mapach!

Buxeria,

29 października 2022 r.

Polskie tłumaczenie: Arnold „Arno” Jaworski

Wprowadzenie historyczne

Robin Hood: Fakty kryjące się za legendą

Robin Hood jest postacią czysto fikcyjną.

Pierwsza ballada wspominająca o nim pochodzi z lat siedemdziesiątych XIII wieku, ale większość z nich została skomponowana na przełomie XV i XVI wieku. Jego tradycyjne cechy jako obrońcy niższych klas, jego wybitne umiejętności łucznicze i ciągła walka z szeryfem Nottingham były już w nich obecne. Oryginalne ballady umieszczają historię za panowania Edwarda I, II lub III (koniec XIII lub początek XIV wieku).

Współczesne elementy legendy o Robin Hoodzie

Sir Walterowi Scottowi, w 1819 r. w jego słynnej powieści *Ivanhoe*, należy przypisać osadzenie historii w okresie, gdy książę Jan był regentem Anglii, a król Ryszard Lwie Serce był nadal przetrzymywany w niewoli w drodze powrotnej z trzeciej krucjaty. Dodał tytuł Locksley do nazwiska Robina, czyniąc go szlachcicem. Autor *Ivanhoe* jest również odpowiedzialny za założenie, że konflikt saksońsko-normański był nadal aktualny pod koniec XII wieku, 130 lat po podboju normańskim. Obecnie przyjmuje się, że dawna wrogość między Sasami i Normanami zanikła za panowania Henryka I na początku XII wieku. Z wyjątkiem arystokracji, wzajemne małżeństwa i asymilacja kulturowa doprowadziły do powstania bardzo zhomogenizowanego społeczeństwa. Współczesne cechy Robin Hooda są podobne do tych, które Scott nadał *Ivanhoe*: Powracający krzyżowiec, skłócony z ojcem, pochodzący z Sasów, zwolennik prawowitego króla (mimo że ów ma normańsko-francuskie pochodzenie), biegły w posługiwaniu się bronią i zakochany w pięknej pannie. Wreszcie, to Scott wynalazł słynną zdolność Robina do rozłupywania strzał wroga.

Weseli ludzie:

Towarzysze Robina są znani jako Weseli ludzie co jest ogólnym terminem określającym każdego zwolennika banity, rycerza lub podobnego przywódcy. Pracują jako grupa, aby okradać bogatych i dawać biednym. Sprzeciwiają się także despotycznym rządóm księcia Jana, podczas gdy król Ryszard jest więziony w Austrii.

To stawia ich w stałym konflikcie z lokalnymi zwolennikami księcia: Guyem z Gisbourne i Szeryfem z Nottingham.

Szeryf z Nottingham:

Szeryf w języku staroangielskim oznaczał królewskiego urzędnika (sołtysa) odpowiedzialnego za utrzymanie pokoju w całym hrabstwie (stąd shire reeve) w imieniu króla. Szeryf Nottingham nigdy nie jest znany z imienia w legendzie. Historycznym szeryfem, gdy Ryszard prowadził krucjatę w Outremer, był William de Wendenal, który sprawował urząd od 1190 r. do marca 1194 r., kiedy to Ryszard zastąpił go Williamem de Ferrers, 4. hrabią Derby.

Król Ryszard i książę Jan:

Współczesne postrzeganie dwóch ówczesnych władców z dynastii Plantagenetów było również pod silnym wpływem twórczości Scotta. Istnieje wiele dyskusji na temat "dobrego" króla Ryszarda i jego "złośliwego" brata księcia Jana. Ryszard był bez wątpienia świetnym żołnierzem, ale był też prawdopodobnie jednym z najgorszych królów, jakich kiedykolwiek miała Anglia. Nigdy nie dbał o administrację swojego królestwa i postrzegał Anglię jedynie jako źródło dochodów do finansowania swoich wojen z Filipem II, królem Francji na kontynencie. Spędził tylko 6 miesięcy ze swojego 10-letniego panowania (1189-1199) w Anglii i prawdopodobnie nigdy nie mówił po angielsku. Uczony z końca XIX wieku przedstawił go jako "złego syna, złego męża, samolubnego władcę i okrutnego człowieka". Dzielił tę cechę okrucieństwa ze swoim bratem Janem, który pomimo tego, że został zapamiętany jako jeden z najgorszych władców Anglii, znacznie bardziej dbał o administrację swojego królestwa. Historyk Jim Bradbury opisuje Jana jako przejawiającego "małostkowość, niegodziwość i okrucieństwo".

Bohaterowie

1. Postacie

1.1. Normanowie

1.1.1. Sir Guy z Gisbourne (Nck)



Guy jest brutalnym, ambitnym normańskim rycerzem, który pomaga księciu Janowi umocnić jego władzę w zamian za ziemię i wpływy. Nosi wczesny model wielkiego hełmu z maską na twarz.

1.1.2. Sir Brian de Bois-Guilbert (Nck)



Brian jest normańskim rycerzem, który początkowo dołączył do Zakonu Templariuszy. Spotkał Ivanhoe podczas trzeciej krucjaty i wrócił z nim do Anglii. Miał obsesję na punkcie Rebeki i walczył dla niej.

1.1.3. Sir William, szeryf Nottingham (Nck)



William de Wendenal został szeryfem Nottingham w 1190 roku. Jest odpowiedzialny za egzekwowanie prawa w hrabstwie. Jego największym zadaniem jest rozprawienie się z grupą banitów, którzy ukrywają się w lesie

Sherwood.

1.1.4. Sir Roger (Nck)



Roger jest tajemniczym rycerzem, który powraca z Outremer, jak wielu innych rycerzy w tym okresie. Jego podobieństwo do króla Ryszarda jest uderzające. Nosi płaski hełm, typowy dla późnego XII wieku.

1.1.5. Marian (Ncc)



Marian jest późniejszym dodatkiem do legendy o Robin Hoodzie. Została przedstawiona na wiele sposobów, ale zawsze jest przedstawiana jako zdolna i energiczna szlachcianka z silnym i buntowniczym charakterem, która zakochuje się w Robinie.

1.1.6. Sierżanci konni (Ncm)



Ci konni żołnierze towarzyszą szeryfowi lub innemu normańskiemu rycerzowi, gdy ci potrzebują pomocy. Noszą prosty płaszcz kolczy na przeszywanicy, ale bez rękawic lub opancerzenia jak lepiej chronieni rycerze.

1.1.7. Sierżanci (Nim)



Ci piechurzy są dobrze uzbrojeni i chronieni przez kolczugę, hełm i tarczę. Są uzbrojeni we włócznię lub "fauchard", włócznię z dużym ostrzem przypominającym

kosę.

1.1.8. Włócznicy (Nil)



Ci piechurzy są wyposażeni w lancę, hełm i tarczę, ale są chronieni jedynie przeszywanicą, wyściełaną wełnianą tuniką.

1.1.9. Miotacze oszczepów (Nij)



Oszczepy nie były powszechnie używane w Europie w średniowieczu. Te oszczepy są stosunkowo duże i używane głównie do walki w

wręcz przeciwko konnym przeciwnikom.

1.1.10. Kusznicy (Nix)



Kusza była używana jako standardowa broń dystansowa od ponad 20 lat. Jej zasięg, siła i szybka nauka sprawiły, że była to świetna broń dla najemników, z których powszechnie korzystali

ówcześni przywódcy.

1.1.11. Biskup (Nic)



Waleran jest bogatą osobistością, który jest bardziej zainteresowany gromadzeniem złota niż modlitwą za dusze swojego ludu.

1.2. Sasi



1.2.1. Sir Wilfred z Ivanhoe (Xck)

Wilfred z Ivanhoe jest rycerzem, który podążył za królem Ryszardem do Outremer, mimo że jest synem saskiego szlachcica. Walczył tam z powodzeniem, a po powrocie do Anglii spotkał Isaaca i jego córkę Rebekę.

1.2.2. Robin Hood (Xca)



W ostatnich filmach pojawiło się wiele wersji Robin Hooda, ale my woleliśmy klasycznego bohatera w zielonych rajtuzach, granego przez Errola Flynna ponad osiemdziesiąt lat temu, ponieważ jego dynamiczna fizycznie postać dobrze nadaje się do

gry bitewnej.

1.2.3. Mały John (Xil)



Pomimo swojego przydomka, Mały John jest ogromnym wojownikiem o wzroście 2,1 m, który jest drugim dowódcą Wesołych Ludzi. Zazwyczaj walczy za pomocą ogromnej lagi.

1.2.4. Braciszek Tuck (Xic)



Tuck jest zakonnikiem, a więc członkiem zakonu żebraczego. Jest przedstawiany jako gruby mnich z wielkim zamiłowaniem do jedzenia i piwa. Jest zawsze wesoły i uwielbia żartować.

1.2.5. Szkarłatny Will (Xca)



Will jest ważnym członkiem Wesołych Ludzi, pomimo swojego młodego wieku. Jego nazwisko ilustruje jego zamiłowanie do pięknych ubrań i czerwonego jedwabiu. Czasami bywa porywczy.

1.2.6. Alan z Doliny (Xic)



Alan był wędrownym minstrelem, który dołączył do Wesołych Ludzi. Lubi grać na lutni wszędzie, co czyni go dobrym towarzyszem dla przyjaciół Robina.

1.2.7. Łucznicy (Xia)



Pod koniec XII wieku łucznictwo w Anglii nadal nie jest wysoko rozwinięte, a przerażający długi łuk nadal jest głównie bronią myśliwską w Walii. Minie kolejna swą rodzinę.

60 lat, zanim prawo będzie wymagało od wszystkich mężczyzn w wieku od

15 do 60 lat szkolenia w łucznictwie. Banici z lasu Sherwood używają swoich łuków, by przeciwstawić się sile opancerzonych rycerzy.

1.2.8. Chłopi (Xip)



Chłopi muszą płacić ciągle podatki, a także ogromny okup za uwolnienie króla Ryszarda. Nic dziwnego, że niektórzy z nich decydują się zostać

banitami i dołączyć do Wesołych Ludzi w lesie, aby uciec przed swoim losem.

1.2.9. Much (Xic)



Much jest kowalem. Jest najsilniejszym człowiekiem w wiosce i mało kto ośmieliłby się z nim dyskutować. Całe dnie spędza w swojej kuźni i nie lubi, gdy mu się przeszkadza.

1.2.10. Mildred (Xic)



Jest kelnerką w karczmie. Jest tak przyzwyczajona do walki z pijanymi klientami, że ludzie unikają konfliktów z nią.

1.2.11. Isaac (Xic)



Isaac jest żydowskim lichwiarzem. Podobnie jak inni Żydzi w Anglii, podlega jurysdykcji króla, który zapewnia im ochronę w zamian za ich funkcję ekonomiczną. Isaac nosi typową żydowską czapkę, spiczasty kapelusz w kształcie stożka w kolorze białym lub żółtym.

1.2.12. Rebeka (Xic)



Rebeka jest córką Izaaka. Oprócz fizycznego piękna i delikatności, jest także wykwalifikowaną i zdolną uzdrowicielką.

1.3. Zwierzęta

1.3.1 Wilki



Wilki grasują w lesie Sherwood i mogą zaatakować każdego samotnego podróżnika, dlatego zawsze należy zachować ostrożność.

1.3.2 Jelenie



Jelenie w lesie należą do króla i nie można na nie polować. Każdy chłop, którego zobaczono by zabijającego jelenia, zostałby powieszony. Wielu Wesołych Ludzi to chłopi, którzy szukali schronienia w lesie po zabiciu jelenia, aby wyżywić

1.3.3 Świnia



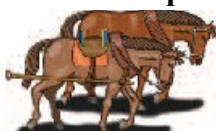
Wielu chłopów i wieśniaków hoduje to zwierzę dla jego mięsa.

1.3.4 Wół



Woły są typowymi zwierzętami pociągowymi dla wozów, ale mogą być również hodowane dla mięsa.

1.3.5 Konie pociągowe



Konie te były używane do ciągnięcia pojazdów kołowych, takich jak wozy lub powozy, tylko na krótkich trasach, ze względu na bardzo zły stan średniowiecznych dróg.

1.3.6 Wozy



Wozy były używane do przewożenia towarów lub ludzi.

1.3.7 Powozy

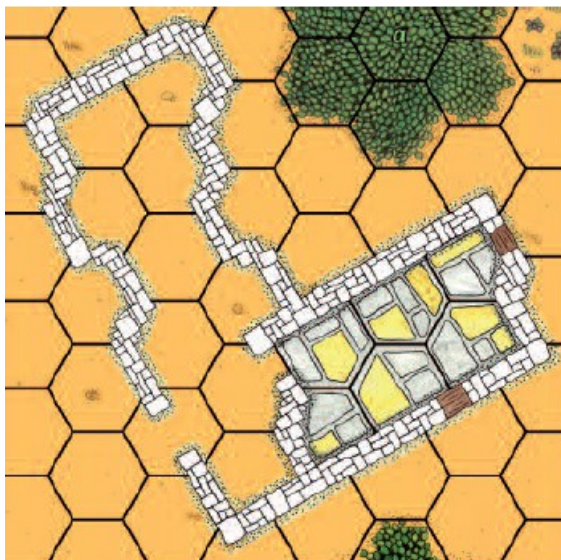


Powozy to kryte wozy używane do przewozu szlachetnie urodzonych. Zazwyczaj są one ozdobione jaskrawymi kolorami. Plandeka jest utrzymywana na miejscu przez drewniane ograniczniki.

1.4. Budynki

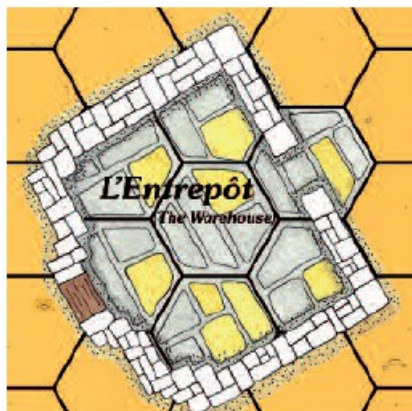
Mapy Sherwood przedstawiają budynki widziane pionowo. Ściany są reprezentowane przez białe kamienie, podczas gdy podłoga jest zilustrowana przez płyty z kolorowych kamieni. Płyty wskazują również na obecność dachu. Okna są zilustrowane poziomymi drewnianymi ramami. Drzwi są prostymi przejściami przez ściany.

1.4.1 - Domek leśniczego



Ten dom ma dwa okna i dziedziniec od frontu, który jest ograniczony niskim murem.

1.4.2 - Magazyn



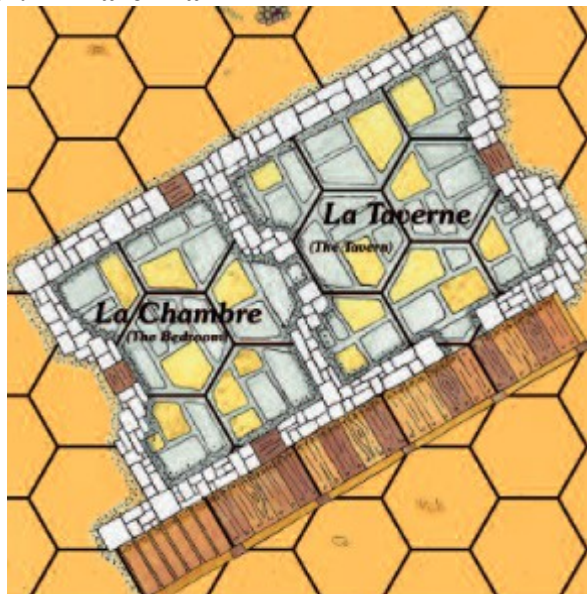
Ten niewielki dom ma tylko jedno okno z tyłu.

1.4.3 - Kuźnia



Ten długi budynek z dwoma oknami z tyłu jest otwarty od frontu. Kuźnia i jej miechy zajmują większość powierzchni i uniemożliwiają ruch.

1.4.4 - Karczma



Jest to dwupiętrowy budynek, na mapie zaznaczono tylko górne piętro. Prowadzą do niego drewniane schody, które otwierają się na

zadaszony balkon dający dostęp do tawerny, a następnie do sypialni oświetlonej trzema oknami.

Zasady wprowadzające

Te bardzo uproszczone zasady są przeznaczone dla młodych graczy (w wieku od 8 do 12 lat).

Przygotowanie gry

W Sherwood rozgrywka toczy się pomiędzy z wojownikami. Niektórzy z nich to silni rycerze na wielkich koniach, w ciężkiej zbroi, inni to zwykli żołnierze lub odważni banici. Niektórzy walczą po stronie złego szeryfa z Nottingham, inni walczą wraz z Robinem Hoodem i jego Wesołymi Ludźmi.

Wojownicy nazywani są postaciami. Drukowani są na tekturowych żetonach. Wszystkie postacie mają indywidualne imiona. Na żetonach są trzy liczby. Czarna liczba to wartość ataku, **czzerwona** liczba to wartość obrony, a **niebieska** liczba to wartość ruchu. Lepszy wojownik ma wyższe wartości ataku i obrony, podobnie jak postacie na koniach. Ci jeźdźcy są również szybsi. Niektóre postacie, np. rycerze, noszą zbroje. Mają **czzerwone** kółko wokół swojej wartości obrony.

Są lepiej chronione, ale także wolniejsze. Niektóre postacie używają broni dystansowej, łuków, oszczepów i kuszy. Widzicie je na żetonach. Potrafią strzelać strzałami i bełtami w dowolne miejsce na mapie, ale często są słabi w walce.

Każda postać ma dwa żetony lub cztery żetony w przypadku jeźdźców. Żeton o niższej wartości używany jest, gdy postać jest ranna. W przypadku jeźdźców używasz większych żetonów, gdy jeżdżą na koniach, lub mniejszych żetonów, gdy zsiadają. Jeśli odwrócisz żeton z nie rannym jeźdźcą, znajdziesz konia bez jeźdźcy. Mapy przedstawiają małe sześciokątne pola zwane heksami (heks to w starożytnym greckim sześć). Żetony postaci mieszczą się na tych heksach lub na dwóch heksach w przypadku jeźdźców. Jeden heks jest wystarczająco duży, aby jeden wojownik mógł machać mieczem lub strzelać z łuku. Jedno pole może zajmować tylko jedna postać.

Aby zagrać, możesz wybrać scenariusz z książki. Określa, które strony są zaangażowane, kto zaczyna, jakie postacie i mapy są używane, gdzie na mapach postacie zaczynają i jakie są twoje cele. Aby zapoznać się z grą, możesz także po prostu przypisać graczom wybrane przez siebie postacie, umieścić je na mapie i kazać im walczyć.

Jeśli znasz grę i te proste zasady, możesz spróbować zastosować zasady standardowe.

Rozgrywka w zasadach uproszczonych

Jeden z was zaczyna grać. Kiedy nadejdzie Twoja kolej, wszystkie Twoje postacie mogą działać. W pierwszym kroku strzelać może każda postać posiadająca broń dystansową (łuk, oszczep lub kusza). Następnie wszystkie postacie mogą się poruszać. Po tym, jak wykonają już swoje ruchy, mogą atakować wrogów znajdujących się obok nich za pomocą broni ręcznej (miecze, włócznie, sztylety i tak dalej). Nie każda postać musi działać na każdym kroku, ale każdą czynność można wykonać tylko w ramach tego kroku. Gdy obaj gracze przez to przeszli, tura gry dobiega końca. Jeśli rozgrywasz scenariusz, kończy się on po określonej liczbie tur gry, więc śledź ich ilość. Kiedy gra się kończy, scenariusz zawiera zasady określające, kto wygrał.

Krok 1: Ostrzał

Wszyscy twoi łucznicy, miotacze oszczepów i kusznicy mogą strzelać. Dla każdego strzelca wybierz postać będącą celem. Nie możesz strzelać do celów znajdujących się za innymi postaciami (przyjawnymi lub wrogami), ani za ścianami lub drzewami. Można strzelać przez okna, drzwi lub w drzewa. Aby trafić, rzucasz jedną dziesięciościenną kością. „0” na kostce oznacza „10”. Jeśli cel jest opancerzony (wokół **wartości obrony** znajduje się okrąg), wyrzucenie liczby od 1 do 3 oznacza zranienie. Jeśli cel nie jest opancerzony, zostaje zabity przy wyniku 1 lub trafiony przy wyniku 2 do 4.

Krok 2: Ruch

Wszystkie Twoje postacie mogą się poruszać. Mogą poruszać się przez heksy zajmowane przez przyjazne postacie, ale nie przez wroga. Ruch na lub przez jeden pusty heks (żółty grunt lub piętro budynku) kosztuje jeden punkt ruchu: można poruszyć się o tyle heksów, ile wskazuje **niebieska liczba** na ich żetonach. Poruszanie się po trudnym terenie (drzewa, zarośla, okna, zbrocza) kosztuje dwa punkty ruchu na heks.

Jeźdźcy na koniach nie mogą wchodzić do budynków ani na heksy drzew. Zamiast się poruszać, jeździec może zsiąść. Umieść żeton pieszego obok i obróć żeton jeźdźcy na stronę

konia. Za dwa punkty ruchu jeździec może ponownie dosiąść konia. Usuń znacznik pieszego i odwróć konia z powrotem na stronę jeźdźcy. Jeźdźcy mogą dosiąść dowolnego konia. Jeżeli ranny jeździec zsiada z konia, pamiętaj o skorzystaniu ze znacznika rannego pieszego. Konie bez jeźdźcy nie poruszają się i nie atakują, ale można je zaatakować.

Krok 3: Atak

Wszystkie postacie, które w tej turze nie strzelały, mogą zaatakować jednego wroga znajdującego się obok nich. Łucznicy, miotacze oszczepów i kusznicy mogą atakować, jeśli nie strzelali w tej turze. Aby trafić, rzucasz jedną dziesięciościenną kością. Porównaj swój czarny wynik ataku z **czzerwonym** wynikiem obrony wroga. Kilku atakujących dodaje swoje wyniki ataku

razem.

> Jeśli wynik ataku jest niższy niż wynik obrony, cel zostaje trafiony na 1 lub 2.

> Jeśli wynik ataku jest co najmniej o 10 wyższy niż wynik obrony, cel zostaje zabity przy wyniku 1, zostaje trafiony przy wyniku 2 do 5.

> W przeciwnym razie cel zostaje trafiony od 1 do 4.

Efekt trafień:

> Każda postać, która zostanie trafiona, zostaje ranna. Natychmiast zamień nieuszkodzony żeton na zraniony żeton (o tej samej nazwie, z niższymi wynikami). Ranna postać ginie, jeśli zostanie ponownie zraniona.

> Zabite postacie są usuwane z planszy. Trafiony koń lub inne zwierzę również jest usuwane z mapy.

Zasady standardowe

1 - Postacie

1.1 - Skala czasu i dystans

Sherwood to gra symulująca walkę między ludźmi na mapach taktycznych. Innymi słowy, każda tura gry reprezentuje bardzo krótki okres czasu rzeczywistego: najwyżej kilka sekund.

Wystarczająco dużo czasu, aby wystrzelić strzałę, zadać cios mieczem lub przebiec kilka metrów. Szerokość hekza odpowiada dwóm metrom (6 stóp), co stanowi przestrzeń wystarczającą dla jednego żołnierza do wygodnego władania bronią, ale niewystarczającą dla jeźdźca na koniu. Z tego powodu każda postać na koniu zajmuje dwa hekсы i zabrania się posiadania dwóch żywych postaci na tym samym heksey.

1.2 - Żetony i postacie

Każda postać piesza jest reprezentowana przez dwa dwustronne żetony. Pierwszy przedstawia z jednej strony postać w dobrym zdrowiu, a z drugiej postać oszołomioną. Drugi żeton pokazuje z jednej strony tę samą postać, gdy jest ranna, a z drugiej... martwą.

Postacie posiadające wierzchowca mają cztery żetony: dwa reprezentują je pieszo, a dwa inne na wierzchowcach. Z tyłu żetonu zdrowego jeźdźca

znajduje się obrazek konia bez jeźdźcy, a z tyłu żetonu rannego jeźdźcy - martwy koń. Jeźdźcy mają mały trójkąt, który wskazuje, gdzie znajduje się głowa konia, a tym samym kierunek ruchu. Na każdym żetonie znajduje się imię i wizerunek postaci, a także trzy cyfry:

> **czarna liczba**: reprezentuje siłę ataku postaci. O jego wartości decyduje długość i ciężar broni, umiejętności posługującej się nią oraz kondycja fizyczna.

> **czzerwona liczba**: reprezentuje siłę obrony postaci. O jego wartości decyduje umiejętność parowania i unikania ciosów, a także kondycja fizyczna. Postacie w zbroi mają czerwony numer otoczony kółkiem.

> **niebieska liczba**: reprezentuje limit ruchu postaci, innymi słowy liczbę punktów ruchu, które postać może wydać w każdej turze gry. O jego wartości decyduje rodzaj transportu (pieszy lub konny), waga noszonej zbroi oraz kondycja fizyczna postaci.

Kod składający się z trzech liter opisuje cechy charakteru. Pierwsza litera określa pochodzenie postaci, Norman (N) lub SaXon (X). Druga litera oznacza rodzaj ruchu, kawalerię (c) lub piechotę (i). Ostatnia z liter oznacza funkcję, rycerza (k), średnią piechotę (m), lekką piechotę (l), łuczników (a), kuszników (x), miotaczy oszczepów (j), chłopów (p) i cywili (c).

	Face		Reverse	
Zdrowa postać na koniu: William właśnie został mianowany szeryfem Nottingham. Jest pewien, że uda mu się oczyścić las Sherwood z bandytów.		Counter A		Koń bez jeźdźcy: William zsiadł z konia i zaczął walczyć pieszo lub został z niego zrzuty.
Ranna postać na koniu: William przecenił swoje siły i znalazł silniejszego przeciwnika, niż się spodziewał.		Counter B		Zabity koń: Aby kontynuować walkę konno, William musi pożyczyć kolejnego konia.
Zdrowa postać piesza William uznał, że wygodniej będzie zejść z konia i kontynuować walkę.		Counter C		Ogluszona postać: William nie zauważył Małego Johna, którego powalił go wielkim kijem.
Ranna postać Koniec Williama jest już widoczny i powinien być ostrożny.		Counter D		Zabita postać: Książę Jan nie będzie tęsknił za Williamem

2 – Kolejność gry

W Sherwood każdy scenariusz składa się z następujących po sobie tur gry. W turze gry gracz

rozpoczynający każe swoim postaciom strzelać, poruszać się i walczyć, a wszystko to w oddzielnych fazach.

Gdy pierwszy gracz zakończy wszystkie swoje fazy, drugi gracz rozgrywa swoje. Powtarza się to podczas każdej kolejnej tury gry.

Każdy scenariusz określa, która strona zaczyna. Fazy graczy to:

1. FAZA OSTRZAŁU: Strzelcy aktywnego gracza mogą strzelać.
2. FAZA RUCHU: Postacie aktywnego gracza mogą się poruszać.
3. FAZA WALKI: Postacie aktywnego gracza, które mają kontakt z postaciami wroga, mogą je zaatakować.
4. FAZA REGENERACJI: Wszystkie ogłuszone postacie aktywnego gracza wracają do zdrowia.

3 Faza Ostrzału

Aby rozpatrzyć ostrzał, aktywny gracz wybiera postać z łukiem, kuszą lub oszczepem i wybiera wroga, czyli cel, do którego strzelec ma linię strzału. Trafienie wybranego celu wymaga rzutu na trafienie, a następnie kolejnego rzutu, aby określić efekt tego trafienia, o ile miało ono miejsce.

Żaden heks sąsiadujący ze strzelcem nie może być celem ostrzału. Postać sąsiadująca z dowolną postacią wroga nie może strzelać, chyba że ta postać wroga zostanie ogłuszona. Tylko łucznicy mogą strzelać mając status „Na drzewie”. Mogą wówczas strzelać do sąsiadujących wrogów, jeśli znajdują się oni na ziemi, nawet jeśli są na tym samym heksie co co oni.



Przykład: Łucznik Reynold nie może strzelać do Gebbo, który sąsiaduje z nim, ale Gilbert, który jest „Na drzewie”, może strzelać do Bero.

3.1 - Linia strzału

Postać może strzelić do wroga, jeśli pomiędzy strzelcem a celem znajduje się niezakłócona linia strzału. Linia strzału to wymyślona linia prosta, którą można prześledzić od środka heksu strzelca do środka heksu celu.

Policz liczbę heksów dzielących strzelca od celu i porównaj ją z zasięgiem użytej broni. Jeśli liczba ta przekracza daleki zasięg używanej broni, strzał jest niemożliwy. Jeśli zasięg mieści się w Krótkim zasięgu broni, strzelec ma kilka bonusów (patrz poniżej).

Jeśli linia strzału przecina heks zawierający inną postać lub teren inny niż płaski, strzał będzie podlegał ograniczeniom wyjaśnionym poniżej.

3.1.1 - Budynki: ściany, okna i drzwi

Ściany blokują pole widzenia, z wyjątkiem strzelania przez drzwi lub okno.

Postać znajdująca się w budynku może strzelać tylko do zewnętrznych heksów z okna lub drzwi. Linia wzroku jest wówczas wyznaczana od środka zewnętrznej krawędzi, a nie od środka heksu.

Postać na zewnątrz budynku może strzelać do postaci znajdującej się w pomieszczeniu tylko wtedy, gdy cel znajduje się bezpośrednio za oknem lub drzwiami i jeśli strzelający znajduje się co najmniej 2 hekсы od budynku.

Postacie znajdujące się w pomieszczeniu mogą normalnie do siebie strzelać. Postać znajdującą się na balkonie zajazdu nie znajduje się w budynku. Każdy strzelec strzelający z zewnątrz do dowolnego celu w gospodzie musi znajdować się co najmniej dwa hekсы od budynku, aby uwzględnić różnicę poziomów.



Przykłady: Arbalester Rudolf może strzelić do Willa Scarlett lub Robina, ale Baldric nie może,

ponieważ znajduje się zbyt blisko balkonu, co blokuje jego linię strzału. Oszczępnik Geri nie może strzelać do minstrela Alana, ponieważ ten nie sąsiaduje z oknem. Saxbert może strzelać do dowolnej postaci na pomarańczowych heksach, ponieważ jego linia strzału zaczyna się od środka zewnętrznej krawędzi heksu z oknem.

3.1.2 - Inny teren

Nie można strzelać przez heksy drzew. Możliwe jest jednak oddanie strzału w heks drzewa, o ile linia strzału nie przecina żadnego innego heksa drzewa. Inne rodzaje terenu nie przerywają linii strzału.

3.1.3 - Inne postacie

Jeśli linia strzału przechodzi przez heks zajmowany przez żywą postać, przyjaciela, wroga lub żywe zwierzę, strzelanie jest niemożliwe, chyba że postać ta zostanie ogłuszona. Łucznicy mogą strzelać nad innymi postaciami pod warunkiem, że heks docelowy znajduje się na dużym dystansie. Łucznicy „Na drzewie”, każdy strzelec znajdujący się na balkonie Karczmy lub w oknie Karczmy może strzelać ponad innymi postaciami, ale w ten sam sposób mogą do nich strzelać strzelcy z ziemi.

3.1.4 - Oslona

Niektóre rodzaje terenu zapewniają osłonę wybranej postaci, utrudniając trafienie. Postać na heksie zarośli lub drzewa korzysta z osłony, podobnie jak postać na heksie zbocza, jeśli linia strzału przechodzi nad krawędzią zbocza. Postać znajdująca się na heksie budynku korzysta z osłony, jeśli zostanie ostrzelana z zewnątrz. Postać znajdującą się za niskim murem korzysta z osłony.



Przykłady: Jeśli Falko strzela do łuczniaka w lewym górnym rogu, Odryk i Folmar korzystają z

osłony dzięki heksom zarośli, podczas gdy Robert korzysta z linii strzału przechodzącej przez krawędź zbocza. Grégoire pod drzewem nie może zostać trafiony przez Falko, ponieważ Folmar blokuje linię strzału. Boldewin może strzelić do Rogera, który nie ma żadnej osłony, ponieważ linia strzału nie przechodzi przez krawędź zbocza. Odryk nadal korzysta z osłony heksu zarośli, w którym się znajduje. Fulmar i Grégoire nie mogą zostać ostrzelani, ponieważ linia strzału jest blokowana przez Rogera.

3.2 - Łucznicy konni

Łucznicy konni nie mogą strzelać, jadąc na koniu. Najpierw muszą zejść.

3.3 – Rzuty na trafienie

Aby trafić w cel, potrzebny jest rzut 1 – 6 na krótkim dystansie, a rzut 1-4 na długim dystansie. Ten rzut jest modyfikowany o +2 dla celu znajdującego się za osłoną, +1 dla strzelca, który jest ranny i +1 dla strzelca, który znajduje się na drzewie.

3.4 - Rzut na obrażenia

Jeśli pierwszy rzut się powiedzie, wykonywany jest drugi rzut, aby określić wynik strzału. Sprawdź tabelę odpowiadającą rodzajowi celu (piechota lub jeździec). Ten rzut ma dwa modyfikatory: -2 dla kuszy i +2 dla opancerzonego celu.

4 – Faza ruchu

W każdej turze gracz może poruszyć wszystkie swoje postacie, wykorzystując całość lub część przysługującego im limitu punktów ruchu. Niewykorzystany ruch nie może zostać przeniesiony z jednej postaci na drugą, ani nie może być przechowywany w rezerwie na przyszłe tury.

Każda postać ma kilka Punktów Ruchu (MP) wydrukowanych na żetonie, który ją reprezentuje (jako **niebieska** liczba). Każdy kolejny heks wymaga wydania kilku MP odpowiadających trudności napotkanego terenu (patrz tabela typów terenu). Niektóre rodzaje terenu mają inny koszt MP dla postaci konnych lub dla postaci pieszych. Jeśli postać nie ma wystarczającej ilości MP, aby wejść na określony heks, nie może tego zrobić.

4.1 - Ograniczenia w poruszaniu się

Postacie nie mogą przechodzić przez heksy zawierające żywe postacie wroga, chyba że te zostaną ogłuszone. Z drugiej strony możliwe jest przekraczanie heksów zawierających przyjazne

postacie. Postać nie może zakończyć swojego ruchu na heksie zawierającym jakkolwiek żywą postać.

Ściany są nie do przejścia. Do domów można wchodzić wyłącznie przez drzwi i okna. Tylko piesze postacie mogą przejść przez okno lub niski murek, za cenę 3 MP oprócz kosztu wejścia na heks. Zjazd jest przypadkiem szczególnym, gdyż znajduje się na wyższym wzniesieniu. Schody zapewniają dostęp do balkonu. Stamtąd do wnętrza budynku można wejść drzwiami lub oknem.

Postacie na koniach nie mogą przejść przez heks drzewa, heks ze schodami ani heks wnętrza budynku. Mogą jednak uzyskać dostęp do dziedzińców lub zajmować heksy z drzwiami. Konie bez jeźdźcy i prowadzone za uzdę mogą przekraczać pola drzew.

Kusznicy, którzy strzelali w fazie ostrzału, nie mogą się poruszać w tym samym etapie.

4.2 - Infiltracja

Jeśli postać porusza się z heksu sąsiadującego z wrogiem na inny heks sąsiadujący z tym samym lub innym wrogiem, wejście na to heks wiąże się z kosztem 2 MP oprócz kosztu wejścia na heks ze względu na ukształtowanie terenu.

4.3 - Jeźdźcy i konie

W przypadku jeźdźców koszt punktów ruchu obliczany jest poprzez przesunięcie przedniej części żetonu (strony ze strzałką kierunkową). Postać płaci za koszt wejścia na heks jedynie za przednią połowę żetonu.

Jeśli nie wydają żadnych MP na ruch, jeźdźcy mogą dosiadać lub zsiadać ze swoich koni na lub z jednego z heksów sąsiadujących z obydwoma heksami znacznika konia.

Postać „Na drzewie” może dosiąść konia z dowolnego sąsiedniego heksu (wskoczyć na wierzchowca), ale podlega testowi skoku (patrz poniżej).

Konie bez jeźdźcy pozostają nieruchome, dopóki ktoś na nie nie wsiądzie lub będą prowadzone za uzdę (patrz poniżej).

4.4 - Wspinaczka na drzewa i do gospody

Postać nieopancerzona może wspiąć się na duże drzewo (zajmujące 7 heksów na mapie). Postać musi znajdować się na centralnym heksie drzewa (reprezentującym pień), aby móc wspiąć się w górę lub w dół, kosztem 6 MP. Umieść znacznik „Na drzewie” pod postacią, aby zaznaczyć jej pozycję na szczycie drzewa. Postać może poruszać się na inne heksy tego samego drzewa

kosztem 4 MP.

Kiedy dwa duże drzewa sąsiadują ze sobą, można wykonać ruch z jednego dużego drzewa na drugie, co stanowi skok (patrz poniżej). Postać „Na drzewie” może wejść i stanąć na heksach zajmowanych przez postacie wroga, jeśli znajdują się one na ziemi.

Poprzez wspinaczkę nieopancerzona postać może przejść z pola ziemi przez okno na sąsiedni heks wnętrza gospody lub na sąsiedni heks balkonu lub odwrotnie, płacąc za to 6 MP.

4.5 - Skakanie i spadanie

Postać „Na drzewie” może poruszyć się na ten sam lub dowolny sąsiedni heks na ziemi poprzez skok, który kosztuje 4 MP. Postać znajdująca się na balkonie lub w karczmie przy oknie może w ten sam sposób poruszyć się na sąsiednie heksy na ziemi. Skacząca postać ląduje na ziemi na heksie obok.

Postać ryzykuje zranieniem w wyniku skoku.

Aby sprawdzić, czy dobrze wylądowała, rzuć K10 i sprawdź wynik w tabelce skoku:

> od 1 do 7, skok udany.

> 8 lub 9, postać upada i jest oszołomiona.

> 10, postać upada i zostaje ranna. Postacie opancerzone dodają +2 do rzutu.

Skacząca postać może wskoczyć na konia, ale dodaje +1 do rzutu.

Postać, która skoczyła, nie może się już poruszać w tej fazie, nawet jeśli pozostały jej punkty ruchu.



Przykład: Robin goni Marian, która była w gospodzie. Robin wspina się przez okno tawerny, wydając 8 punktów, ale Marian była wystarczająco szybka, aby zeskoczyć z balkonu, wydając 4 punkty ruchu, wykonując test skoku i uciekając przed nim. Może następnym razem?

5 – Faza walki

Każda postać, która nie strzelała w fazie ostrzału, może wykonać jeden atak na postać na sąsiednim heksie. Atak nie jest możliwy, jeśli atakujący nie może wejść na heks, na którym znajduje się obrońca, poprzez zwykły ruch, np. jeźdźcy nie mogą atakować przez okno lub na heks drzewa lub postać „Na drzewie” nie może zaatakować wroga na heksie ziemi i odwrotnie.

Aby rozstrzygnąć walkę, oblicz różnicę pomiędzy siłą ataku (**czarna cyfra**) i siłą obrony (**czerwona cyfra**).

Otrzymujesz różnicę odpowiadającą kolumnie możliwych wyników wymienionych w odpowiedniej Tabeli Walki na arkuszu Pomocy gracza.

Następnie atakujący rzuca kością, aby określić dokładny wynik danej walki.

„0” na kostce oznacza „10”. Istnieją dwie Tabele Walki – jedna służy do rozstrzygania ataków na postaci na koniach, druga do ataków na postaci piesze.

5.1 – Wpływ terenu na walkę

Kolumnę Tabeli Walki można przesuwając w zależności od terenu. Tabela typów terenu (patrz arkusz Pomocy gracza) definiuje teren jako neutralny, niekorzystny (-) lub korzystny dla obrońcy (+). Jeśli tylko obrońca znajduje się na niekorzystnym terenie, kolumna Tabeli Walki zostaje przesunięta o jedną kolumnę w prawo. Jeśli obrońca znajduje się na korzystnym terenie lub atakujący na niekorzystnym terenie, kolumna Tabeli Walki przesuwana się o jedną kolumnę w lewo. Jeśli obie strony znajdują się na tym samym terenie, kolumna nie jest przesuwana. Uważa się, że postać konna zajmuje najmniej korzystny teren spośród dwóch zajętych heksów.

5.2 - Ataki więcej niż jednej postaci

Kiedy dwie postaci (lub więcej) są w stanie zaatakować tę samą postać wroga, mogą atakować indywidualnie lub, alternatywnie, mogą dodać swoje punkty ataku, aby utworzyć i przeprowadzić jeden wspólny atak. Dodatkowo, jeśli zaatakują razem, kolumna

Tabeli Walki zostanie przesunięta o jedną kolumnę w prawo (oprócz przesunięcia kolumny ze względu na ukształtowanie terenu). Zasada ta nie ma zastosowania podczas atakowania postaci na koniu, chyba że zostanie ona zaatakowana przez kilku jeźdźców.

Jeżeli napastnicy postanowią zaatakować wspólnie i znajdują się na różnych typach terenu, do porównania z terenem zajmowanym przez obrońcę zostanie wliczony najmniej korzystny teren.



Przykład: Brian i Guy atakują Hardouina. Obaj rycerze znajdują się na heksach zboczy, co jest niekorzystne i przesuwają kolumnę Tabeli Walki o jedną kolumnę w lewo. Kiedy jednak atakują razem, uzyskują przewagę w postaci przesunięcia kolumny Tabeli Walki o jedną kolumnę w prawo, eliminując poprzednią karę. Łączą swoje siły ataku, co daje $30+28=58$, w porównaniu z wartością obrony wynoszącą 5 dla Hardouina. Wynik ataku jest następnie odczytywany w kolumnie „> 41” tabeli walki.

Jeśli postaci decydują się atakować osobno, to każdą walkę rozstrzyga się indywidualnie.

5.3 - Atak podczas skoku

Każda postać będąca w stanie skoczyć (mając status „Na drzewie”, z balkonu gospody lub jednego z jej zewnętrznych okien) może wskoczyć na wrogą postać znajdującą się na sąsiednim heksie poniżej (lub tym samym heksie, jeśli atakujący siedzi na drzewie). Skacząca postać musi najpierw wykonać test skoku (patrz § 4.5). Jeśli się powiedzie, wynik tej walki zostaje przesunięty o jedną kolumnę na prawo od tabeli walki.

6 - Skutki ostrzału i walki

Postacie ostrzelane lub będące w trakcie walki mogą zostać zmuszone do odwrotu, zostać

ogłuszone lub zranione, a nawet po prostu zabite. W przypadku postaci na koniach można je dodatkowo zrzucić lub zabić konie. Wszystkie efekty są wprowadzane natychmiast, przed rozpatrzeniem kolejnego ataku.

6.1 – Wycofywanie się

Wycofująca się postać oddala się od atakującego o określoną liczbę heksów. Postać może wycofać się przez heksy zajmowane przez przyjazne postacie. Nie jest możliwy odwrót na heksy, na które postać nie może normalnie wejść, np. jeździec nie może wycofać się na heks drzewa. Wycofująca się postać nie może wejść na żadne pole sąsiadujące z jakąkolwiek wrogą postacią. Jeśli odwrót nie jest możliwy, zamiast tego wycofująca się postać zostaje ranna. Należy pamiętać, że koszt MP nie ma znaczenia. Podczas wycofywania się nie można wspinać się ani skakać.

Jeśli odwrót dotyczy kilku atakujących, należy go wykonać wszystkimi.

6.2 - Ogłuszanie, ranienie i zabijanie

Postać, która jest ogłuszona lub zraniona, zostaje przewrócona ze zdrowej strony na stronę ogłuszoną lub wymieniona na żeton rannego. Ogłuszona lub ranna postać umiera natychmiast, jeśli zostanie ponownie zraniona lub ogłuszona. Ogłuszona postać zmuszona do odwrotu również zostaje zabita. Ogłuszona postać nie może się poruszać ani atakować i jest bardzo słaba w obronie, natomiast ranna postać jest słabsza i wolniejsza. Oszłamiona postać „Na drzewie” spada nieprzytomna, co kończy się jej śmiercią.

6.3 - Ruch po walce

Jeśli w wyniku ataku w fazie walki obrońca zostanie zmuszony do odwrotu, ogłuszony lub zabity, atakująca postać (lub jedna z nich, w przypadku wspólnego ataku kilku postaci) może posunąć się naprzód o liczbę MP równą połowie bazowo posiadanych MP. Wszelkie dodatkowe koszty MP wynikające z zasady Infiltracji są ignorowane. Pierwszy heks musi zawsze być heksem opuszczonym przez wroga (lub heksem ogłuszonej lub zabitej postaci). Jeśli atakujący

zostaną zmuszeni do odwrotu lub zabici, obrońca może posunąć się w ten sam sposób.

Przykład: Wilfred i Guy stanęli twarzą w twarz z grupą 3 Normanów. Jeden z nich został ogłuszony, co dało Wilfredowi szansę na ruch. Po wydaniu połowy swoich MP (lub 3) ustawia się za Bartholomé, tak że w następnej rundzie połączony atak z Guyem powinien zakończyć się zwycięstwem, ponieważ jego droga ucieczki jest teraz odcięta.

Ruch po walce nie jest obowiązkowy, ale należy go przeprowadzić natychmiast, nie czekając na rozstrzygnięcie pozostałych walk w tej fazie. MP użyte podczas ruchu po walce nie uniemożliwiają danej postaci normalnego poruszania się podczas następnej tury gry.

6.4 – Zrzucenie z konia

Kiedy jeździec zostaje zrzuty w wyniku walki lub ostrzału, właściciel konia umieszcza odpowiedniego jeźdźcę – ogłuszonego, rannego lub martwego – na jednym z heksów sąsiadujących ze swoim koniem. Jeśli wszystkie sąsiednie heksy są zajęte, przyjazna postać może zostać przesunięta o jeden heks, aby zrobić miejsce dla zrzuconego jeźdźcy. Jeśli jest otoczony przez wrogów, zsiadający jeździec zostaje automatycznie zabity. Sam koń pozostaje na tym samym miejscu i musi być reprezentowany przez swój własny żeton, chyba że zostanie zabity.

6.5 – Faza regeneracji

Wszystkie ogłuszone postacie aktywnego gracza są odwracane na zdrową stronę.

6.6 - Schwytywanie postaci

Kiedy postać jest otoczona przez wrogów, a różnica w walce przekracza 40, postać poddaje się. Postać, która się poddaje, zostaje rozbrojona i nie może już walczyć. Jej wartość obrony zostaje zmniejszona do 2. Jest strzeżona i nie może uciec, dopóki przeciwna postać stoi u jego boku i nie jest zaangażowana w inną walkę.



7 - Konie, inne zwierzęta i wozy

Przepisy dotyczące koni mają zastosowanie do zwierząt domowych, w tym koni bez jeźdźcy, zwierząt pociągowych i zwierząt hodowlanych. Generalnie traktuje się je jak postacie, ale nigdy w żadnym celu nie uważa się ich za wrogie

postacie.

7.1 - Przemieszczanie zwierząt domowych

Konie i inne zwierzęta domowe pozostają nieruchome, dopóki postać nie poprowadzi ich za uzdę.

Aby poprowadzić dowolne zwierzę, postać musi wejść na jedno z 3 pól sąsiadujących z przednim heksem zwierzęcia. Postać może prowadzić tylko jedno zwierzę. Nie jest to możliwe, jeśli obok przedniego heksu zwierzęcia znajduje się wróg. Przez pozostałą część tej fazy ruchu za postacią prowadzi zwierzę, które od tej pory jest traktowane jako przedłużenie postacią ją prowadzącej.

Zwierzę nie może poruszyć się więcej niż raz podczas ruchu tego samego gracza. Wroga postać nie może dosiąść konia, jeśli go nie kontroluje. Konie bez jeźdźców mogą wchodzić na hekсы drzew. Żadne zwierzę nie może poruszyć się „Na drzewo”.



Przykład: Ludbert musi znajdować się na jednym z 3 pomarańczowych pól, aby prowadzić konia. Postać traci kontrolę nad zwierzęciem podczas strzelania w fazie ostrzału lub inicjowania ataku w fazie walki. To samo dzieje się, gdy zostaje ogłuszona lub zmuszona do odwrotu.

7.2 - Ruch wozów

Wóz jest nieruchomy, ale można go przyczepić do zwierzęcia pociągowego, takiego jak konie pociągowe lub woły. Wóz będzie się poruszał za każdym razem, gdy zwierzę zostanie przesunięte.

Wóz może poruszyć nie więcej niż 6 MP w przypadku konia pociągowego lub 4 MP w przypadku wołu. Wóz nie może wjeżdżać na teren inny niż płaski.

Postacie piesze mogą wejść na heks wozu za 3 MP. Pozostaną na wozie jako pasażerowie.

Zwierzę pociągowe może być prowadzone przez

postać jak każde zwierzę domowe, jak w 7.1, przy czym zwierzę podąża za ruchem postaci, a wóz podąża za zwierzęciem. Nie jest to możliwe, jeżeli wozem steruje woźnica. Woźnica to postać znajdująca się na heksie wozu sąsiadującym ze zwierzęciem pociagowym.

Zamiast się poruszać, woźnica może przesunąć zwierzę pociagowe, a wóz podążający za nim. Woźnica nie może atakować ani strzelać, chyba że zrezygnuje z kontroli nad wozem.

Aby zaprzęgnąć lub wyprzęgnąć zwierzę pociagowe do lub z wozu, postać musi spędzić jedną pełną turę bez wykonywania innych akcji lub ruchów w sąsiedztwie zwierzęcia i wozu.

7.3 - Zwierzęta i wozy podczas walki

Zwierzęta i wozy blokują linię strzału niczym postaci. Jeśli zostaną zaatakowane lub postrzelone, zwierzęta są traktowane jak piesze postacie.

Zwierząt nie można ogłuszyć ani zranić; zamiast tego są zabijane.

Postacie na heksie wozu są traktowane jak na heksie z osłoną. Nie mają ograniczeń w ataku i strzelaniu. Postać w wozie może zostać zaatakowana w walce. Jeśli postać zostanie zaatakowana spoza wozu, postać broni się z przewagą (+).

7.4 - Dzikie zwierzęta

Dzikie zwierzęta, takie jak wilki czy jelenie, poruszają się jak postaci i atakują jak one, jeśli mają wartość ataku. W zależności od konkretnego scenariusza, w którym się pojawiają, są kontrolowane przez jednego z graczy.

8 – Zasadzki

Jeśli jednej ze stron uda się zaskoczyć drugą, to może ona uzyskać dużą przewagę: Weseli Ludzie ukrywają się w lasach, gotowi zaatakować niczego niepodróżujących podróżników, a poplecznicy szeryfa zwabiają Robina w pułapkę. Jeżeli jedna ze stron znajdzie się w takiej sytuacji, scenariusz umożliwi graczowi zorganizowanie zasadzki.

8.1 - Przygotowanie zasadzki

Postacie mogą ukrywać się w budynkach lub na dużych drzewach. Gracz musi zapisać, która postać ukrywa się w której kryjówce, ale nie na konkretnym heksie. Wszystkie budynki mają nazwy, a wszystkie duże drzewa mają na mapie odpowiednie kody literowe.

Na drzewie można ukryć nie więcej niż dwie postacie. Budynek może ukryć jedną postać na każde dwa heksy. Ukryte postacie muszą mieć możliwość przedostania się do kryjówek, np. nie można ukryć jeźdźców w domach.

Scenariusz może nałożyć ograniczenia na postacie lub lokalizacje użyte do zasadzki.

8.2 – Uruchomienie zasadzki

Przygotowujący zasadzkę może przerwać fazę aktywnego gracza w dowolnym momencie, pomiędzy poruszającymi się postaciami lub nawet podczas ruchu jednej postaci. Nie jest to możliwe jedynie wtedy, gdy aktywny gracz porusza swoją postać przez heks z przyjaznymi postaciami. Ruch natychmiast zostaje czasowo wstrzymany.

Napastnik może ujawnić dowolną liczbę ukrytych postaci z dowolnej liczby kryjówek. Żetony ukrytych postaci umieszcza się na dowolnym heksie w obszarze ukrycia (budynek lub „Na drzewie”). Po ujawnieniu wszystkich, każdy może wykonać jeden atak, wystrzeliwując pocisk, angażując się w walkę lub wykonując atak z wysoku.

Możliwych jest wiele zasadzek w jednej fazie ruchu.

8.3 - Ataki z zasadzki

Każda z postaci w zasadzce może albo wystrzelić jeden pocisk, albo wykonać jeden atak.

Atak dystansowy przebiega według normalnych zasad. Strzelec otrzymuje dodatkowy modyfikator -1 do rzutu, który wpływa na postać znajdującą się na heksie trafienia, ze względu na dłuższy czas śledzenia celu.

Walka jest możliwa tylko pomiędzy sąsiednimi heksami, zgodnie z zasadami walki. Zastawiający

zasadzkę przesuwają kolumnę w Tabeli Walki o jeden w prawo, w wyniku zaskoczenia, oprócz wszystkich innych modyfikatorów.

Alternatywnie, postacie „Na drzewie” mogą wykonać specjalny atak z wysoku, gdy wychodzą z ukrycia. Umieszcza się je na swoim heksie na ziemi i mogą wykonać atak na jednego sąsiadujących wrogów. Skacząca postać będzie musiała najpierw wykonać test skoku (patrz § 4.5). Jeśli rzut się powiedzie, atakujący może przesunąć kolumnę tabelki walki o dwie kolumny w prawo, oprócz wszystkich innych modyfikatorów, z powodu zaskoczenia i siły skoku.

Jeśli postać wpadła w zasadzkę i otrzymała jakikolwiek rezultat walki w trakcie swojego ruchu, ruch tej postaci kończy się. Jeśli zasadzka nie miała żadnego wpływu, ruch może być kontynuowany.

Po rozpatrzeniu wszystkich ataków z zasadzki aktywny gracz kontynuuje swoją fazę ruchu.

8.4 - Zakończenie zasadzki

Napastnik może na początku swojej tury odkryć dowolną liczbę ukrytych postaci i umieścić je w dowolnym miejscu kryjówki.

Jeśli postać innego gracza wejdzie na heks budynku kryjówki (a nie tylko na heks przed drzwiami lub oknem) lub wspina się na drzewo,

na którym znajdują się ukryte postacie, a napastnik nie aktywował zasadzki, wszystkie znajdujące się tam ukryte postacie są natychmiast umieszczane na mapie i traktowane normalnie.

Należy pamiętać, że dotyczy to każdego rodzaju ruchu, w tym odwrotu lub ruchu po walce. W takim przypadku atakujący nie może przeprowadzić zasadzki, ponieważ zasadzka jest możliwa tylko w fazie ruchu przeciwnika.

Scenariusze

Dla Sherwood istnieje 8 scenariuszy o rosnącym stopniu trudności.

Dodatkowe scenariusze wykorzystujące inne mapy i liczniki z innych gier z serii NORMAN SAGA będą dostępne w niedalekiej przyszłości.

Tabela zakupów na końcu tej broszury umożliwia tworzenie własnych scenariuszy przy użyciu zrównoważonych sił. Na stronie www.cryhavocfan.org dostępne jest narzędzie programu Excel, które ułatwia konfigurowanie scenariuszy. Tam także w przyszłości znajdą się dodatkowe scenariusze do gry. Zachęcamy ponadto do tworzenia własnych i dzielenia się nimi.

Scenariusz 1: Bezczelny Alan z Doliny

Tło

W swoich piosenkach minstrel Alan z Doliny zawsze kpił z ludzi szeryfa. Tym razem posunął się za daleko i ci zamierzają wysłać go do lochu. Nie wzięto jednak pod uwagę mieszkańców wioski, którzy nie mają zamiaru porzucić muzyka.

Układ mapy i pozycje startowe

Skorzystaj z mapy

Zajazd.

Mieszkańcy osady są umieszczani na mapie jako pierwsi. Nie mogą sąsiadować z żadnym budynkiem.

Much jest umieszczany na jednym z pól kuźni;

Alan, jeden wieśniak i Mildred zostają umieszczeni w gospodzie.

Pozostali mieszkańcy wioski są umieszczani na mapie dowolnie, poza budynkami i polami z nimi sąsiadującymi.

Ludzie szeryfa rozpoczynają grę wchodząc na mapę tylko z jednej wybranej strony, z wyjątkiem strony 1.

Scenariusz liczy 12 tur.

Strony



Specjalne zasady

1. Nikt nie chce umierać za Alana! Gdy tylko postać zostanie ranna, jej znacznik

zostaje usunięty z gry.

2. Gdy tylko postać ludzi szeryfa, która nie sąsiaduje z wieśniakiem, zdoła stanąć obok Alana, minstrela uważa się za schwytanego.

Warunki zwycięstwa

Jeśli ludziom szeryfa uda się schwycić Alana przed końcem gry, wygrywają.

W przeciwnym razie wygrywają wieśniacy.

Scenariusz 2: Ślub Alana z Doliny

Tło

Minstrel Alan jest zdesperowany. Jego ukochana narzeczona, którą chce poślubić, Mildred, ma zostać przymusowo poślubiona staremu, brzuchatemu sierżantowi Martinowi. Biskup Waleran ma odprawić ceremonię w małej kaplicy głęboko w lesie. Na szczęście na ratunek muzykowi przybywa brat Tuck i kilku Wesołych Ludzi.

Układ mapy i pozycje startowe

Chata leśniczego imituje kaplicę.

Walerana umieszcza się w kaplicy (ale nie w przedsionku).

Martin, Mildred i reszta orszaku biskupiego wchodzi od strony 1 jako pierwsi.

Następnie Alan i jego przyjaciele wchodzi na mapę od strony 2.

Od drugiej tury strona kontrolująca Mildred porusza się jako pierwsza.

Scenariusz liczy 12 tur.

Strony



Alan & his friends					
4 3 8 Alan Xic	7 4 8 Friar Tuck Xic	8 5 8 Robin Xca	7 5 8 Will Scarlett Xca	9 7 8 Little John Xil	7 4 8 Falko Xia

The bishop and his retinue						
5 3 4 Waleran Nic	6 5 6 Emeric Nix	10 7 8 Finn Nil	10 7 8 Gebbo Nil	10 6 8 Martin Nil	9 7 8 Walker Nil	3 2 6 Mildred Xic

Specjalne zasady

1. Dopóki Mildred sąsiaduje z postacią ze świty biskupa (w tym z Waleranem), jest kontrolowana przez stronę Martina. W przeciwnym razie odzyskuje wolność, a porusza ją strona Alana. Może ponownie być kontrolowana przez świtę Walerana, jeśli nadal sąsiaduje z biskupem lub jednym z jego ludzi. Mildred jest spokojną, młodą dziewczyną; nie bierze udziału w żadnych atakach, niezależnie od tego, która strona ją kontroluje.

2. Małżeństwo: Aby poślubić Mildred, każdy zalotnik musi pozostać z nią i księdzem przez jedną turę w kaplicy, nie poruszając się ani nie walcząc (w ataku lub obronie). Tylko brat Tuck może zaślubić Alana i Mildred; tylko Waleran może zaślubić Martina

i Mildred.

3. Nikt nie może atakować ani strzelać do Walerana i brata Tucka, dopóki sami nie wezmą udziału w ataku. Jako duchowni są chronieni.

Warunki zwycięstwa

Jeśli Alanowi uda się poślubić Mildred, wygrywa grę.

Jeśli Martinowi uda się poślubić Mildred, wygrywa grę.

Jeśli któryś z graczy zrani lub zabije Mildred, natychmiast przegrywa grę.

Jeśli żadnemu z zalotników nie uda się poślubić Mildred, uważa się to za niewielkie zwycięstwo Alana: poślubi Mildred przy innej okazji!

Inspiracja

Howard Pyle, *Wesołe przygody Robin Hooda* (1883).

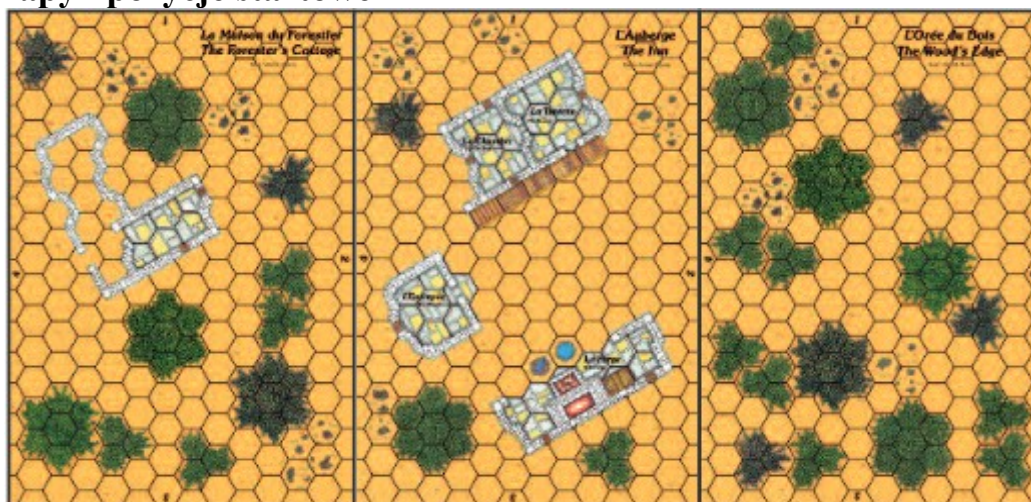
Robin of Sherwood, serial telewizyjny Richarda Carpentera (1984), odcinek 5.

Scenariusz 3: Na ratunek Rebecce

Tło

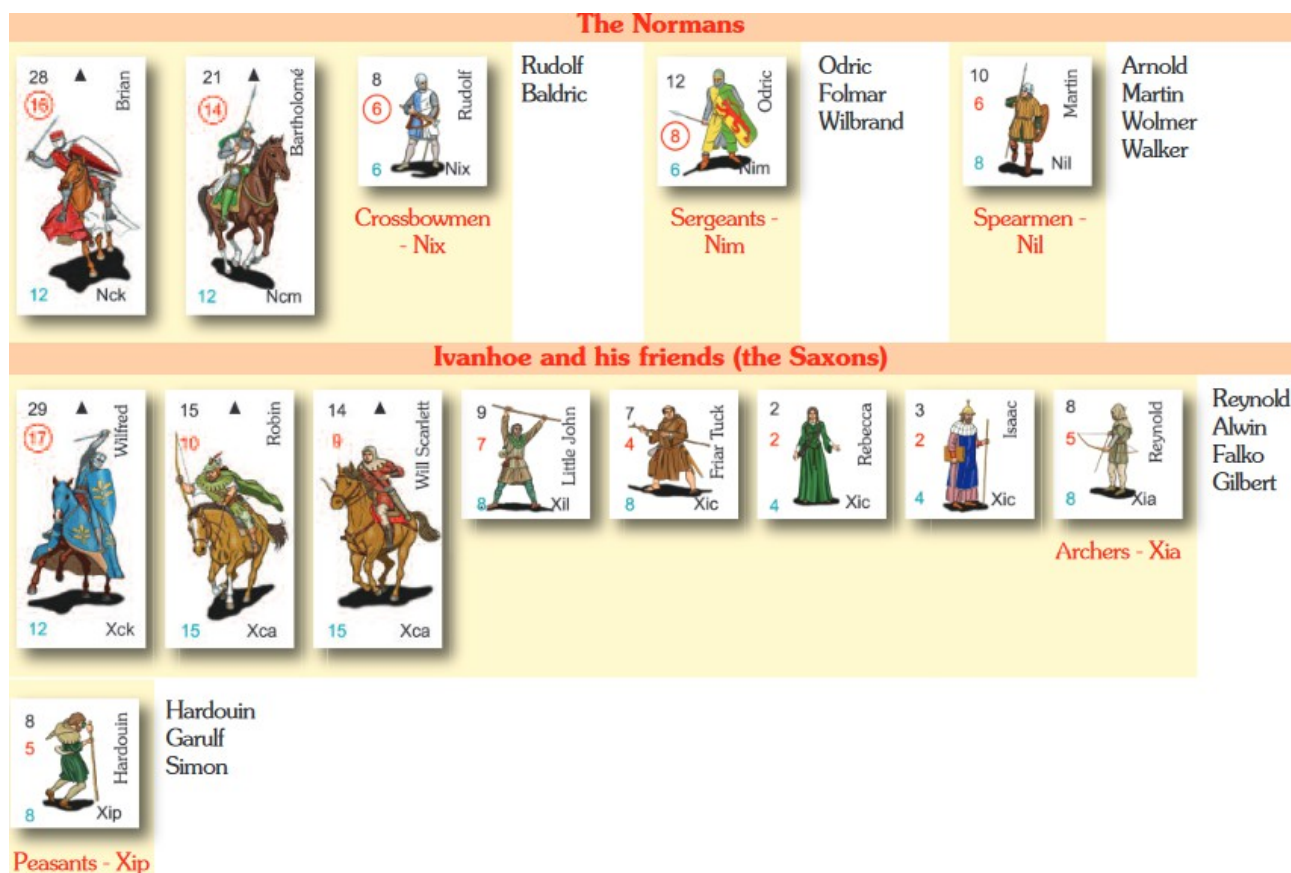
Norman Brian de Bois-Guilbert zakochał się w pięknej Rebecce. Ponieważ ona nie chce ulec jego zalotom, przetrzymuje ją jako więźnia wraz z jej ojcem Izaakiem. Z pomocą przychodzi jej szlachetny Wilfred z *Ivanhoe*, również zakochany w Rebecce. Robin i jego weseli ludzie towarzyszą mu, aby udzielić pomocy.

Układ mapy i pozycje startowe



Rebeka i Izaak zostają umieszczeni w magazynie. Drzwi nie są zamknięte. Czterech Normanów umieszcza się w wybranych budynkach (z wyjątkiem magazynu). Resztę umieszcza się dowolnie na mapach Chaty Leśnika i Karczmy. Sasi rozpoczynają grę od wejścia na mapę Krawędzi Lasu od wybranej przez siebie strony. Poruszają się jako pierwsi. Scenariusz liczy 12 tur.

Strony



Zasady specjalne

Ani Rebeka, ani Izaak nie mogą zaatakować Normanów.

Warunki zwycięstwa

Ivanhoe i jego przyjaciele wygrywają, jeśli Rebecce i Izaakowi uda się opuścić mapę przez dowolną krawędź

Normanowie muszą uniemożliwić Rebecce i jej ojcu opuszczenie mapy.

- > Jeśli tylko Rebecce uda się opuścić mapę, Sasi odniosą niewielkie zwycięstwo.
- > Jeśli Izaak zostanie zabity przez Normanów, następuje remis.
- > Jeśli Rebeka zostanie zabita przez Normanów, ci ostatni przegrywają grę.

Inspiracja

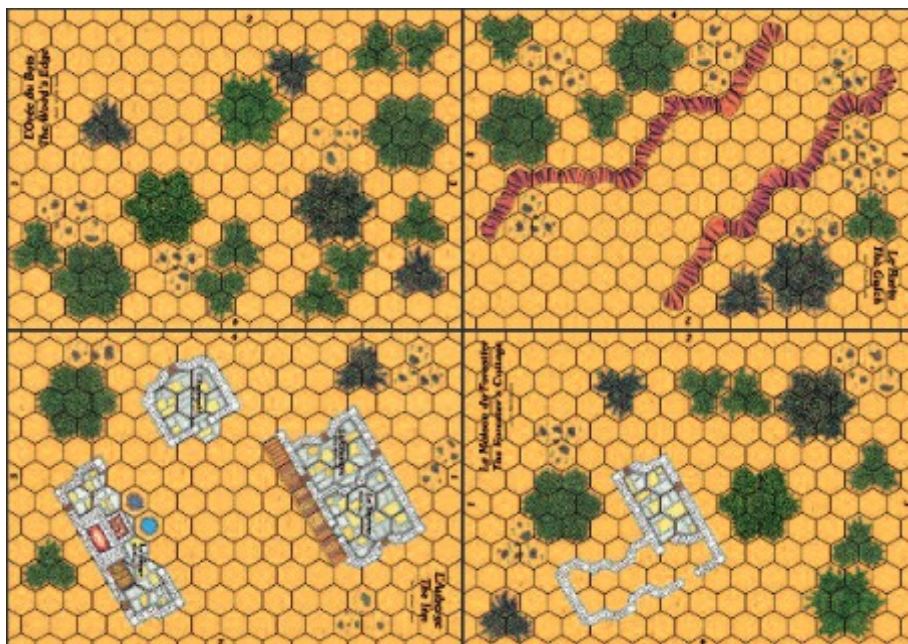
Sir Walter Scott, Ivanhoe, 1819.

Scenariusz 4: Zasadzka

Tło

Robin i jego towarzysze usłyszeli pogłoski, że biskup Waleran ma osobiście przyjechać do wioski Bernysdale, aby odebrać dziesięcinę. Postanawiają poczekać na niego w lesie. Jest to jednak pułapka. William, szeryf Nottingham, zastawia zasadzkę ze swoimi ludźmi. Będzie próbował schwytać lub zabić Robina.

Układ mapy i pozycje startowe



Mieszkańcy wioski są umieszczani jako pierwsi na planszach Karczmy i Domku Leśnika

Robin i jego ludzie umieszczani są na drzewach wybranych przez siebie map. Są w zasadzce (patrz Zasada 8).

Waleran i jego eskorta wchodzi na mapę Wąwozu od strony 4 i rozpoczynają ruch przez sam wąwóz. Waleran i skarby są umieszczone w powozie. Powóz musi już w pierwszej turze ruszyć w stronę wioski, wykorzystując maksymalną liczbę punktów ruchu.

William i jego ludzie wchodzi na jedną z map z wybranej przez siebie strony i w wybranej przez siebie turze.

Kolejka wygląda następująco: Waleran, Robin, William, wieśniacy.

Scenariusz liczy 12 tur.

Zasady specjalne:

Zdobądź skarb: Ten, kto jest właścicielem powozu, jest właścicielem skarbu. Jeśli w powozie nie ma żadnej postaci, skarb jest własnością strony kontrolującej konia pociągowego.

Opcje (aby dostosować poziom trudności):

- > Na korzyść Williama: dodaj rycerza Rogera,
- > Na korzyść Walerana: dodaj kusznika Emerica,
- > Na korzyść mieszkańców wioski: dodaj wilka. Ten wilk jest kontrolowany przez Hardouina. Jeśli Hardouin umrze, wilk ucieka.
- > Na korzyść Robina: Robin jedzie konno.

Strony:

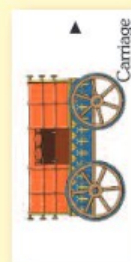
Waleran and his retinue



Martin
Finn
Walker
Wolmer



Geri
Bern
Albert



Spearmen -
Nil

Javelin
throwers- Nij

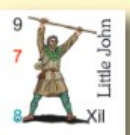
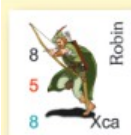
William and his men



Bero
Odric
Folmar
Wilbrand

Sergeants -
Nim

Robin and his Merry Men



Alwin
Reynold
Falko
Boldewin
Saxbert

Archers - Xia

The villagers



Hardouin
Garulf
Sibold
Simon
Fulmar
Ubbo
Huge
Lidbert

Peasants - Xip

Warunki zwycięstwa

W ten scenariusz można grać w dwie lub cztery osoby.

W grze dla dwóch graczy jedna strona kontroluje Normanów (Waleran, William i ich ludzie), a druga Saksonów (Robina, Wesółych Ludzi i Chłopów).

W grze czteroosobowej istnieją cztery obozy: Waleran, William, Robin i wieśniacy.

W każdym razie Sas nigdy nie może zaatakować Sasa, a Norman nigdy nie może zaatakować Normana.

W przypadku gry dla dwóch graczy:

- > Jeśli Robin zostanie zabity lub schwytany, Waleran będzie żywy i wolny, a skarb nadal będzie w rękach Normanów: całkowite zwycięstwo Normanów;
- > Jeśli Robin zostanie zabity lub schwytany, niewielkie zwycięstwo Normanów;
- > Jeśli Waleran zostanie zabity lub schwytany, Robin będzie żywy i wolny, a skarb będzie w rękach Sasów: całkowite zwycięstwo Sasów;
- > Jeśli skarb jest w rękach Sasów, niewielkie zwycięstwo Sasów;
- > Jeśli Waleran ORAZ Robin zostaną zabici lub schwytani: remis.

W przypadku gry czteroosobowej:

- > Zwycięstwo chłopów, jeśli uda im się zabić lub schwycić Walerana;
- > Zwycięstwo Robina i jego ludzi, jeśli uda im się przejąć skarb i zatrzymać go do

końca gry;

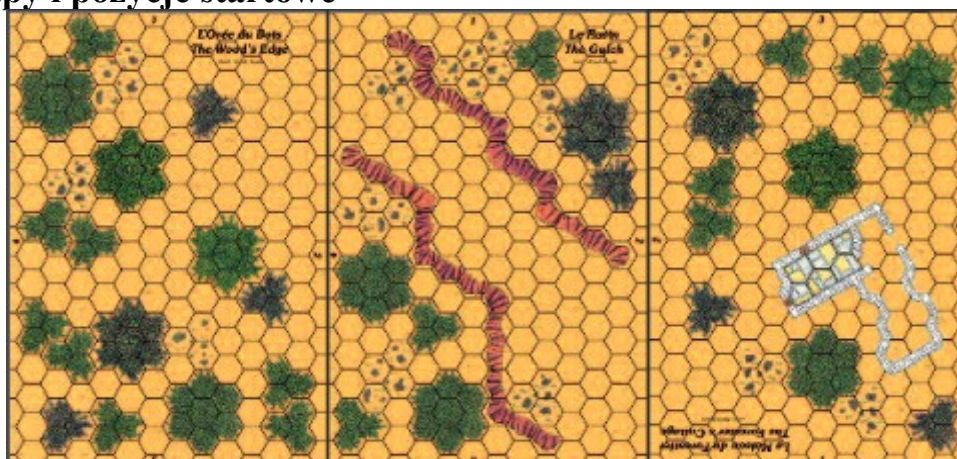
- > Zwycięstwo Williama i jego ludzi, jeśli uda im się zabić lub schwytać Robina;
 - > Zwycięstwo Walerana i jego eskorty, jeśli uda im się ochronić Walerana i skarb.
- Zwycięzców może być wielu lub ani jednego.

Scenariusz 5: Spotkanie w lesie

Tło

Robin i Marian spotykają się w domku głęboko w lesie. Niestety, Normanowie zostali poinformowani o tym spotkaniu i chcą wykorzystać fakt, że Robin jest sam i bezbronny, aby go schwytać. Nie wiedzą jednak, że Weseli Ludzie pilnują Robina.

Układ mapy i pozycje startowe

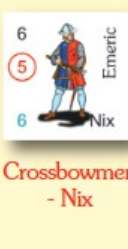
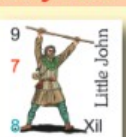


W domku leśniczego umieszcza się Robina i Marian.

Will Scarlett zostaje umieszczony na heksie wejściowym dziedzińca chaty.

Trzy konie są umieszczone na zewnątrz dziedzińca. Muszą przylegać do co najmniej jednej ściany domu lub podwórka.

Weseli Ludzie są ukryci w drzewach dowolnej z map. Są w zasadzce (patrz Zasada 8).

The Normans							
 30 18 Guy Nck	Guy Brian Roger William	 20 13 Grégoire Ncm	Bartholomé Grégoire	 10 7 Gebbo Nil	Martin Walker Gebbo Finn	 6 5 Emeric Nix	Emeric Baldric
Knights - Nck		Mounted sergeants - Ncm		Spearmen - Nil		Crossbowmen - Nix	
Robin and his Merry Men							
 8 5 Robin Xca	 7 5 Will Scarlett Xca	 7 4 Maid Marian Ncc	 7 4 Friar Tuck Xic	 9 7 Little John Xil	 6 3 Saxbert Xia	Alwin Reynold Falko Boldewin Saxbert	
Archers - Xia							

Normanowie rozpoczynają grę wchodząc od 4. strony mapy Krawędzi Lasu. Scenariusz liczy 15 tur.

Specjalna zasada

W tym scenariuszu Robin nie może wspiąć się na drzewo.

Warunki zwycięstwa

Normanowie wygrywają grę, jeśli uda im się zabić lub schwycić Robina.

Jeśli Marian zostanie schwytana przez Normanów, następuje remis.

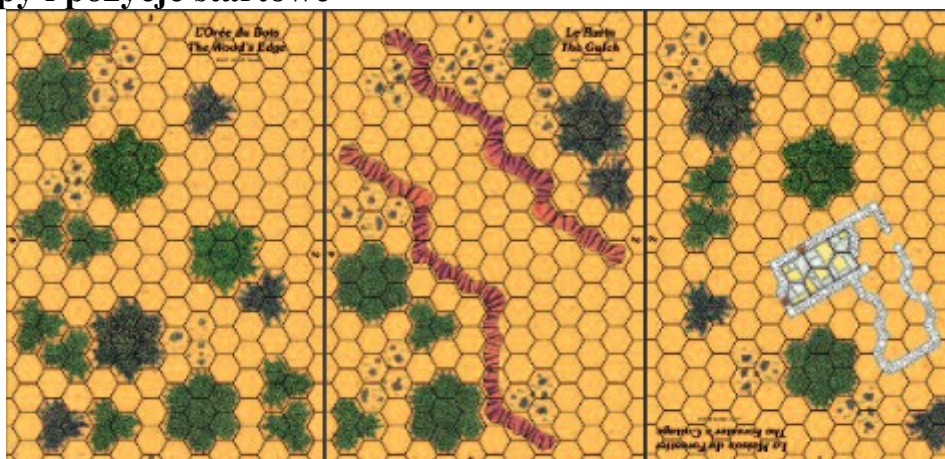
We wszystkich pozostałych przypadkach Robin wygrywa.

Scenariusz 6: Przywódca wilków

Tło

Od pewnego czasu las Sherwood przemierza czarodziej. Jest przywódcą wilków, który w swojej służbie zniewolił dwie bestie. Zaprzyjaźnił się z grupą bandytów, na której czele stoi Much, były kowal. Zmęczeni ich napaściami, niektórzy odważni mieszkańcy wioski zwrócili się do Małego Johna, aby pomógł im wysledzić tych łotrów w samym sercu lasu.

Układ mapy i pozycje startowe



Przywódca wilków, jego bestie i bandyci są umieszczani jako pierwsi, na mapie Krawędzi Lasu.

Następnie wieśniaków umieszcza się na planszy Chatka Leśnika.

Inicjatywa jest ustalana przez rzut kością na początku każdej tury.

Scenariusz liczy 12 tur.

Specjalne zasady

Hardouin, przywódca wilków, ma dziesięć punktów ruchu (i 5, jeśli jest ranny).

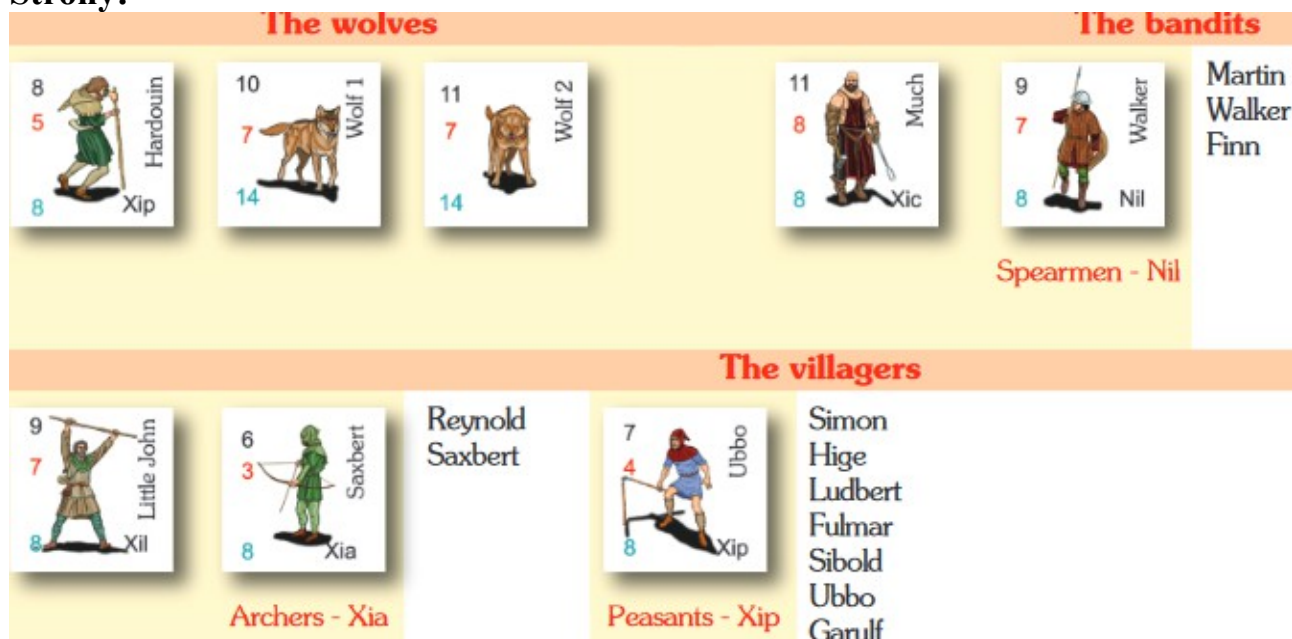
Aby zwiększyć szanse mieszkańcom wioski, możesz dodać do nich Hige (Xip).

Aby zwiększyć szanse czarnoksiężnika i jego wilków, Hardouin może otrzymać zdolność oślepiania wieśniaka znajdującego się w odległości maksymalnie czterech pól.

Ta akcja zastępuje ewentualny atak bojowy ze strony czarownika. Aby odnieść sukces, potrzebny jest wynik niższy niż 5. Jeżeli oślepienie się powiedzie, cel nie

może wykonywać żadnej akcji (ruchu, ataku, strzelania) przez dwie tury.

Strony:



Warunki zwycięstwa

Bandyci wygrywają, jeśli uda im się zabić lub zranić wszystkich mieszkańców wioski.

Wieśniacy wygrywają, jeśli uda im się zabić Mucha, wilki oraz przywódcę wilków.

Inspiracja

Bernard Daniel Charmeurs et meneurs de loups, d'hier à aujourd'hui. W: Le Monde alpin et rhodanien. Revue régionale d'ethnologie, nr 1-3/2002. Le fait du loup. De la peur à la pasja: le renversement d'une image. s. 163-1

Scenariusz 7: Tawerna

Tło

Król Ryszard wraca z krucjaty pod fałszywą tożsamością, ale został odkryty przez szeryfa, który wzywa swoich popleczników, aby przechwycili go, gdy je w tawernie. Na tyłach sali Robin i jego Weseli ludzie jedzą cicho, dopóki słudzy szeryfa nie wchodzi przez drzwi tawerny.

Układ mapy i pozycje startowe



Ryszard i jego świta zostają umieszczeni w tawernie, natomiast Robin i jego Weseli Ludzie przebywają w sąsiednim pokoju.

Szeryf i jego poplecznicy znajdują się na balkonie gospody lub w promieniu 3 heksów wokół gospody.

Wieśniacy są umieszczani na mapie według własnego uznania, z wyjątkiem gospody.

Grę rozpoczynają poplecznicy szeryfa.

Scenariusz liczy 12 tur.

Strony:

The King and his retinue					
14 9  6 Nck	Roger (King Richard)	12 7  6 Ncm	Bartholomé Grégoire	12 8  6 Nim	Odric
Knight – Nck		Mounted sergeants – Ncm			
Robin and his Merry Men					
8 5  8 Xca	Robin	9 7  8 Xil	Little John	7 5  8 Xca	Will Scarlett
				9 6  8 Xia	Gilbert
				7 5  8 Xia	Alwin Saxbert
Archers - Xia					
The villagers					
6 3  8 Xip	Hardouin Garulf Hige Sibold	11 8  8 Xic	Much		
Peasants - Xip					
The Sheriff's henchmen					
15 10  6 Nck	William	9 6  8 Nil	Wolmer	Finn Martin Walker Gebbo Wolmer Arnold	
		Spearmen – Nil		10 7  6 Nim	Folmar Wilbrand
		Sergeants - Nim			

Warunki zwycięstwa

Poplecznicy szeryfa wygrywają, jeśli uda im się schwytać lub zabić Richarda przed końcem gry. W przeciwnym razie wygrają zwolennicy Richarda.

Scenariusz 8: Przynęta

Tło

Rebeka zaaranżowała spotkanie Marian i Robina w gospodzie na skraju lasu. Udają

się z małą eskortą na miejsce spotkania, gdzie ma się udać także Wilfred z Ivanhoe. Ściga ich Guy de Guisbourne, który chce schwytąć Rebekę. Ale szpiedzy szeryfa również dowiedzieli się o tym spotkaniu. Ten chce użyć ich jako przynęty, aby schwytąć Robina.

Układ mapy i pozycje startowe



Konwój Marian jest umieszczony na środku mapy Wąwóz.

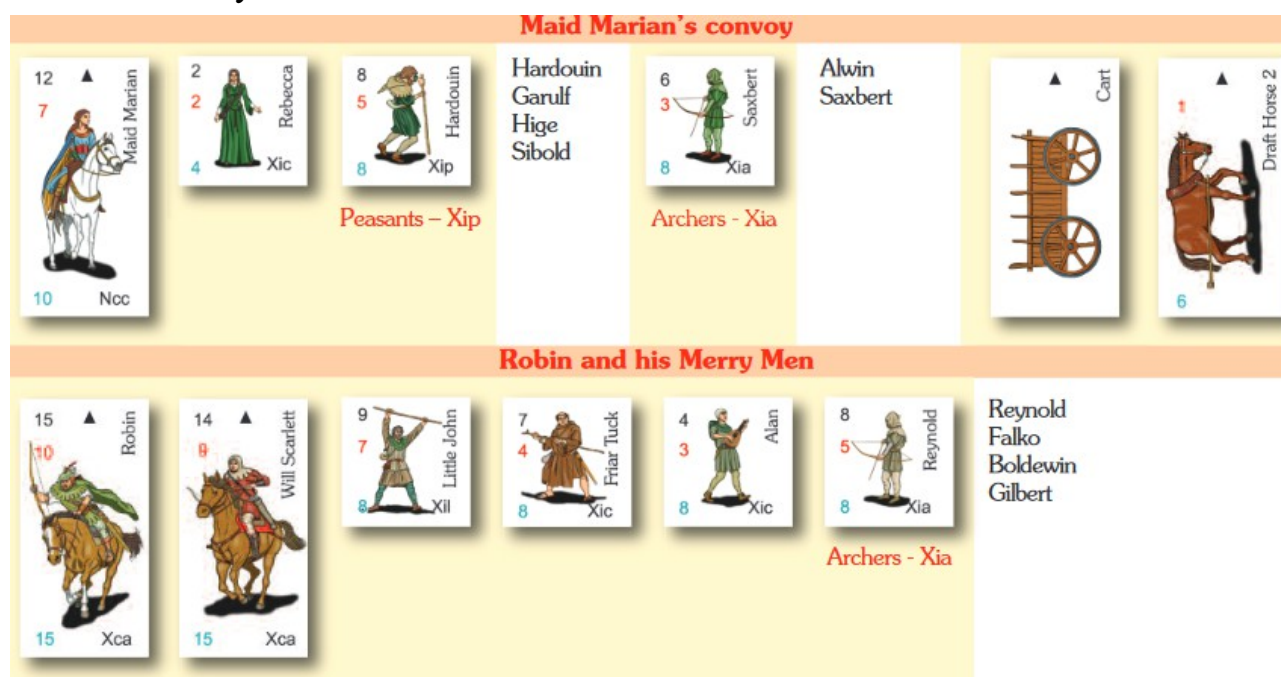
Czterech łuczników z drużyny Robina ukrywa się na drzewach. Są w zasadzce (patrz Zasada 8).

Robin, jego pozostali towarzysze i mieszkańcy wioski zostają umieszczeni na mapach Karczma i Chata Leśnika.

Guy de Gisbourne i jego eskorta wchodzi w pierwszej turze przez krawędź 1 mapy Skraj Lasu.

Szeryf i jego ludzie wchodzi w pierwszej turze przez krawędź 3 mapy Chata Leśnika. Jako pierwsi poruszają się Normanowie.

Scenariusz liczy 12 tur.



The villagers



Peasants – Xip



The Sheriff's henchmen



Knights – Nck

William
Roger



Spearmen – Nil

Arnold
Finn
Wolmer
Walker
Gebbo



Sergeants – Nim

Folmar
Wilbrand



Javelin
throwers- Nij

Albert
Bern

Guy de Guisbourne's escort



Knights – Nck

Guy



Mounted
sergeants – Ncm

Grégoire
Bartholomé

Specjalne zasady

W tym scenariuszu Robin nie może wspiąć się na drzewo.

Warunki zwycięstwa

Dwa cele Normanów to Rebeka i Robin. Szeryf wydał ścisłe instrukcje, że Robina nie należy zabijać, lecz schwytać żywcem.

- > Jeśli oboje zostaną schwytani, gra się kończy, a Normanowie odniosą spektakularne zwycięstwo.
- > Jeśli tylko Robin zostanie schwytany, Normanowie odniosą marginalne zwycięstwo.
- > Jeśli tylko Rebek zostanie schwytana, Robin i jego ludzie odniosą marginalne zwycięstwo.
- > Jeśli na koniec 12 tur żadne z nich nie zostanie schwytane, Robin i jego ludzie odniosą spektakularne zwycięstwo.