

# Sherwood

**СЮЖЕТ, ПРАВИЛА  
ТА СЦЕНАРІЇ**



# Зміст

<b>1 - Історичне підгрунття</b> .....	4
<b>2 - Початкові правила</b> .....	7
<b>3 - Стандартні правила</b> .....	8
<b>4 - Сценарії</b> .....	13
Сценарій 1: Зухвалий Алан-е-Дейл .....	13
Сценарій 2: Весілля Алан-е-Дейла .....	14
Сценарій 3: Порятунок Ребекки .....	15
Сценарій 4: Засідка .....	16
Сценарій 5: Зустріч у лісі .....	17
Сценарій 6: Вожак вовків .....	18
Сценарій 7: Корчма .....	19
Сценарій 8: Принада .....	21
<b>5 - Таблиця придбання</b> .....	23

---

# Sherwood

Після перезапуску, за останні 10 років шановної середньовічної гри-сутички CRY HAVOC з усіма 5 іграми серії НОРМАНСЬКА САГА, ми відчули, що настав час додати у цю колекцію новий виток, розширити ігрову спільноту та охопити молоде покоління, яке може бути незнайоме з військовими іграми.

Як звичайне продовження Норманської саги, ми обрали тему про Робіна Гуда, дія якої відбувається лише через кілька років після останньої частини у серії, *Montgisard*.

Легенда про Робіна Гуда є однією з найвідоміших в західній історії. Різні історії складаються з серії сутичок та засідок, що ідеально підходять для моделювання за допомогою окремих персонажів. Тема має зацікавити широку аудиторію, навіть якщо молоді покоління не знайомі з міфом. Одна з цілей цієї простої гри - допомогти юним гравцям зрозуміти поняття військових ігор та насолодитися настільною грою, що відверне їх на годину-дві від їх екранів...

*Sherwood* має три рівні складності.

- > Перший рівень дуже простий та призначений для ознайомлення молодих гравців (від 10 років) з основами бойової сутички.
- > Другий рівень додає більше глибини та встановлює основний набір правил, представлених у цій брошурі. П'ять сторінок правил достатньо, щоб швидко розпочати та отримати задоволення, тримаючись подалі від більш реалістичних та часом складних для освоєння понять, таких як сумнозвісне правило проникнення, яке викликало численні дискусії в ігровій спільноті. На цьому рівні можна грати з 12 років.
- > Третій рівень - це набір правил, розроблений для різних ігор НОРМАНСЬКОЇ САГИ, також виданих *Historic'One* та доступних для безкоштовного завантаження на сайті [cryhavocfan.org](http://cryhavocfan.org). Ці дуже докладні правила додають більше реалістичності, але вони прості для розуміння та дозволяють вам керувати великими арміями або облогою замку. Щоб урізноманітнити їх використання, усі компоненти *Sherwood* повністю сумісні з іншими іграми НОРМАНСЬКОЇ САГИ (і навіть іграми з оригінальної серії CRY HAVOC, виданої у 80-х та 90-х роках).

Насолоджуйтесь!

Велика подяка:

- > Мартіну Крауелю, який переробив усі правила, щоб отримати спрощену версію, представлені в цій брошурі.
- > Крістіану Делабосу, який розробив усі сценарії та перевіряв їх зі своїми учнями, що є дуже цінним.
- > Пітеру Деннісу, одному з найповажніших у світі історичних ілюстраторів, за те, що він погодився створити чудову ілюстрацію для обкладинки, коли він офіційно вийшов на пенсію, завдяки своїй любові до легенди про Робіна Гуда. Пітер також був ілюстратором більшості оригінальних ігор серії CRY HAVOC, таких як *SIEGE*, *OUTREMER*, *VIKING RAIDERS* або *SAMURAI*.
- > Філіпу Гайяру який, як видавець, взяв на себе усі фінансові ризики, щоб втілити цю гру в життя. І саме йому прийшла геніальна ідея зв'язатися з Пітером Деннісом, щоб виконати ілюстрацію обкладинки.
- > Дену Бюмену за його ретельну перевірку всіх компонентів гри англійською мовою, щоб гарантувати оптимальну якість.
- > Ерве Делаттру, Мартіну Крауелю, Дані та Тьєррі за ігрове тестування.

Як завжди, є багато інших людей, яким можна подякувати, включно з нашими близькими, які завжди дивуються, чому ми витрачаємо стільки часу на розробку задумів, що закінчуються кількома картонними фішками, що пересуваються по паперових мапах!

Buxeria,  
29 жовтня 2022 р.

# 1 - Історичне підгрунття

## Робін Гуд: факти, що стоять за легендою.

Робін Гуд є цілковито вигаданим персонажем. Перша балада, в якій він згадується, датується 1370-ми роками, але більшість з них були створені наприкінці XV - на початку XVI століття. Вже були присутні його традиційні риси, як захисника нижчих класів, його видатні навички лучника та його постійна боротьба з шерифом Ноттінгема. Але у первісних баладах дія розгортається за правління Едуарда I, II або III (кінець XIII або початок XIV століття).

## Сучасні складові частини легенди про Робіна Гуда:

Заслуга розміщення подій до періоду, коли принц Джон був регентом Англії, а король Річард Левове Серце все ще перебував у полоні, повертаючись з Третього хрестового походу, належить серу Вальтеру Скотту зі своїм знаменитим романом "Айвенго" 1819 року. Він додав титул Локслі до імя Робіна, зробивши його шляхтичем. Автор "Айвенго" також несе відповідальність за припущення, що через 130 років після норманського завоювання, саксонсько-норманський конфлікт все ще залишався предметом суперечки наприкінці XII століття. В наш час заведено вважати, що колишня ворожість між саксонцями та норманами зникла за правління Генріха I, на початку XII століття. За винятком аристократії, змішані шлюби та культурна асиміляція призвели до дуже гомогенізованого суспільства. Сучасні риси, надані Робіну Гуду, подібні тим, які Скотт надав Айвенго: хрестоносець, що повернувся, не в ладах зі своїм батьком, саксонського походження, прихильник законного короля (хоча він й нормансько-французького походження), досвідчений у поводженні зі зброєю та закоханий у прекрасну дівчину. Нарешті, саме Скотт винайшов прославлену здатність Робіна розщеплювати стрілу свого ворога.

## Веселі розбишаки:

Супутники Робіна відомі як Веселі розбишаки, загальний термін для послідовників будь-якого розбійника, лицаря чи подібного ватажка. Вони працюють як група, щоб грабувати багатих та віддавати бідним. Вони також виступають проти тиранічного правління принца Джона, поки король Річард перебуває в полоні у Австрії. Тому в них постійний конфлікт із місцевими прихильниками принца: Гаєм Гісборном та шерифом Ноттінгема.

## Шериф Ноттінгеми:

Шериф староанглійською - це призначений королівський представник (рів), відповідальний за підтримку миру у ширі (звідси й "шир рів") від імені короля. Шериф Ноттінгема ніколи не згадується в легенді під своїм імям. Історичним шерифом часів, коли Річард перебував у хрестовому поході в Утремері, був Вільям де Венденаль, який обіймав цю посаду з 1190 до березня 1194 року, коли Річард змінив його Вільямом де Феррерсом, 4-м графом Дербі.

## Король Річард та принц Джон:

На роман Скотта, також сильно вплинуло сучасне сприйняття двох правителів того часу з роду Плантагенетів: багато є суперечок про 'доброго' короля Річарда та його 'злісного' брата принца Джона. Річард, без сумніву, був чудовим воїном, але він також, ймовірно, був одним з найгірших королів, яких коли-небудь мала Англія. Він ніколи не дбав про управління своїм королівством та розглядав Англію лише як джерело доходу на фінансування своїх війн на континенті проти Філіпа II, короля Франції. Він провів у Англії лише 6 місяців свого 10-річного правління (1189-1199) та, ймовірно, ніколи не говорив англійською. Вчений кінця XIX століття описав його як "поганого сина, поганого чоловіка, егоїстичного правителя та порочну людину". Він поділяв цю рису жорстокості зі своїм братом Джоном, який, попри те, що його пам'ятають як одного з найгірших правителів Англії, набагато більше дбав про управління своїм королівством. Історик Джим Бредбері описує Джона як прояв "жорсткої дрібязковості, злості та жорстокості".

## 1. Персонажі

### 1.1. Нормани

#### 1.1.1. Сер Гай Гісборн (Nck)

Гай є жорстоким, амбітним норманським лицарем, який допомагає принцу Джону зміцнити свою владу в обмін на землі та вплив. Він носить ранню модель великого шолома з маскою для обличчя.



#### 1.1.2. Сер Бріан де Буа-Гільбер (Nck)

Бріан є норманським лицарем, який спочатку приєднався до Ордену Тамплієрів. Він зустрів Айвенго під час 3-го хрестового походу та повернувся з ним до Англії. Він був одержимий Ребеккою та боровся за неї.



#### 1.1.3. Сер Вільям, шериф Ноттінгема (Nck)

У 1190 році Вільям де Венденаль став шерифом Ноттінгема. Він відповідає за дотримання законів у графстві. Його головне завдання - розібратися з ватагою розбійників, що ховаються у Шервудському лісі.



#### 1.1.4. Сер Роджер (Nck)

Роджер є тасмничим лицарем, який повертається з Утремеру, як й багато інших лицарів цього періоду. Його схожість з королем Річардом разюча. Він носить плоский шолом, типовий для кінця XII століття.



#### 1.1.5. Діва Меріан (Ncc)

Діва Меріан є пізнішим доповненням до легенди про Робіна Гуда. Її зображували по-різному, але завжди як здібну та енергійну шляхтянку з міцним та бунтівним характером, яка закохується у Робіна Гуда.



#### 1.1.6. Сержанти-вершники (Ncm)

Ці воїни-вершники супроводжують шерифа або будь-якого іншого норманського лицаря, якщо їм потрібна допомога. Вони носять просту кольчугу на гамбезоні, але не мають рукавиць або поножів, як краше захищені лицарі.



#### 1.1.7. Сержанти (Nim)

Ці піхотинці добре озброєні та захищені кольчугою, шоломом та щитом. Вони озброєні списом або фošаром - списом з великим косо-подібним лезом.



#### 1.1.8. Списники (Nil)

Ці піхотинці оснащені списом, шоломом та щитом, але вони легше захищені, простим гамбезоном, що є м'якою вовняною тунікою.



#### 1.1.9. Метальники дротиків (Nij)

Дротики не мали широкого використання у середньовічній Західній Європі. Ці дротики відносно великі та використовуються переважно для ближнього бою проти вершників.





### 1.1.10. Арбалетники (Ніх)

Арбалет застосовувався як типова стрілецька зброя, вже понад 20 років. Його дальність, міць та швидке навчання користуванню зробили його чудовою зброєю для найманців, що широко використовувалися панівною верхівкою того часу.



### 1.1.11. Єпископ (Ніс)

Валеран - заможний персонаж, який більше зацікавлений у накопиченні золота, ніж у молитві за душі своїх парафіян.

## 1.2. Саксонці



### 1.2.1. Сер Вілфред Айвенго (Хск)

Вілфред Айвенго - лицар, що слідував за королем Річардом до Утремера, не зважаючи на те, що він син ображеного саксонського шляхтича. Там він добре бився та повернувшись до Англії познайомився з Ісааком та його донькою Ребеккою.



### 1.2.2. Робін Гуд (Хса)

В останніх фільмах було декілька образів Робіна Гуда, але ми віддали перевагу класичному персонажу в зеленому трико, якого зіграв Еррол Флінн понад вісімдесят років тому, оскільки його природно динамічний персонаж добре підходить до гри-сулічки.



### 1.2.3. Маленький Джон (Хіі)

Не зважаючи на своє прізвисько, Маленький Джон є величезним 7-футовим (2,1 м) за зростом воїном, та є другим у загоні Веселих розбишак. Зазвичай він б'ється друком із залізним наконечником.



### 1.2.4. Чернець Тук (Хіс)

Тук є ченцем, отже, членом жebraцького релігійного ордена. Його зображують у вигляді товстого ченця, що дуже любить їжу та ель. Він завжди веселий та любить жартувати.



### 1.2.5. Вілл Скарлет (Хса)

Вілл, попри свій юний вік є помітним серед Веселих розбишак. Його прізвисько свідчить про його потяг до вишуканого одягу та червоного шовку. Часом він може бути запальним та бурхливим.



### 1.2.6. Алан-е-Дейл (Хіс)

Алан був мандрівним менестрелем, що приєднався до Веселих розбишак. Він любив де завгодно грати на лютні, стаючи добрим супутником для друзів Робіна.

### 1.2.7. Лучники (Хіа)



Наприкінці XII століття, стрілянина з лука в Англії ще не була дуже розвинутою, а жадливий довгий лук в Уельсі був переважно мисливською зброєю. Мине ще 60 років, поки закон не вимагатиме від усіх чоловіків у віці від 15 до 60 років навчитися стрільби з лука. Веселі розбишаки у Шервудському лісі застосовують свої луки, щоб протистояти моці лицарів у обладунках.

### 1.2.8. Селяни (Хір)



Селяни повинні платити постійні податки, а також величезний викуп для звільнення короля Річарда. Не дивно, що деякі з них вирішують стати розбійниками та уникаючи своєї долі, приєднатися до Веселих розбишак у лісі.

### 1.2.9. Мач (Хіс)

Мач є ковалем. Він найсильніший чоловік у селі, й мало хто наважиться з ним сперечатися. Він проводить дні у своїй кузні та не любить, щоб його турбували.



### 1.2.10. Мілдред (Хіс)

Вона покоївка в корчмі у постоялому дворі, й настільки звикла битися з г'яними відвідувачами, що люди уникають зв'язуватися з нею.



### 1.2.11. Ісаак (Хіс)

Ісаак - єврей-лихвар. Як й інші євреї в Англії, він перебуває під юрисдикцією короля, який забезпечує їм захист в обмін на їхнє економічне призначення. Ісаак носить типову єврейську шапку, конусоподібний гострий капелюх білого або жовтого кольору.



### 1.2.12. Ребекка (Хіс)

Ребекка є донькою Ісаака. Окрім природної краси та витонченої поведінки, вона є вмілою та співчутливою цілителькою.



## 1.3. Тварини

### 1.3.1 Вовки

Вовки бродять по Шервудському лісі та можуть напасти на будь-якого самотнього мандрівника, тому завжди потрібна обачність.



### 1.3.2 Олень

Олені в лісі належать королю, й на них не можна полювати. Будь-якого селянина, якого побачили, що він вбиває оленя, повісять. Багато веселих розбишак - селяни, що, вбивши оленя, шукали притулку в лісі, щоб прогудувати сім'ю.



### 1.3.3 Свиня

Багато жителів сіл вирощують цю тварину на м'ясо.



### 1.3.4 Віл

Воли є типовими тягловими тваринами для возів, але їх також можна вирощувати заради м'яса.



### 1.3.5 Тяглові коні

Через дуже поганий стан середньовічних шляхів, ці коні запрягалися до колісних транспортних засобів, таких як вози або карети, лише під час коротких подорожей.



### 1.3.6 Вози

Вози застосовуються для перевезення вантажів або людей.



### 1.3.7 Карети

Карети - це кріті вози, що використовуються для перевезення знатних людей. Зазвичай вони прикрашені яскравими кольорами. Брезент утримується на місці дерев'яними стопорами.



## 1.4. Будівлі

Будівлі на мапах у Sherwood зображені у виді зверху.

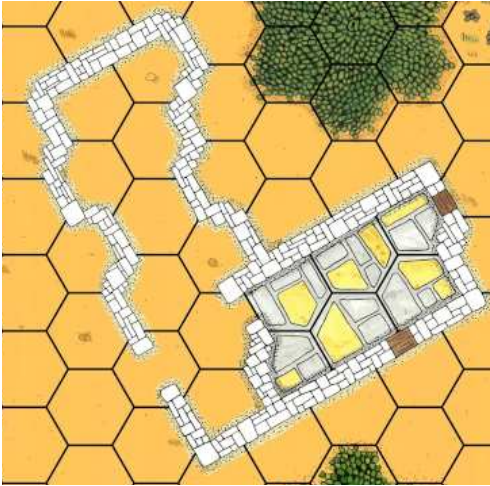
Стіни представлені білим камінням, а підлога зображена плитами з кольорового каміння. Плити також свідчать про наявність даху.

Вікна зображені своєю горизонтальною дерев'яною рамою. Двері - це прості проходи крізь стіни.



#### 1.4.1 - Хата лісника

Цей будинок має два вікна та подвір'я у передній частині, що обнесено низькою стіною.



#### 1.4.2 - Комора

Цей маленький будиночок має лише одне вікно позаду.



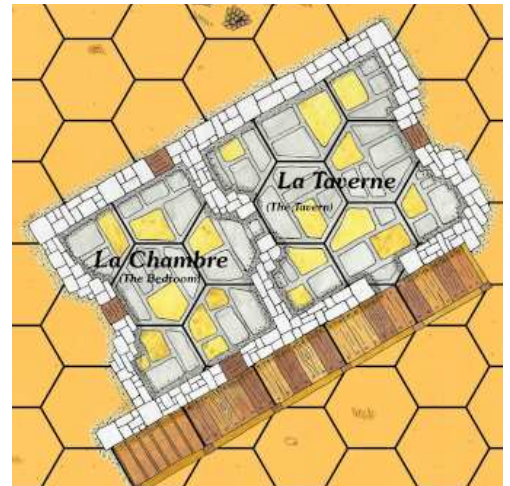
#### 1.4.3 - Кузня

Довга будівля з двома вікнами позаду та відкрита попереду. Більшу частину площі займає горно з міхом і є непрохідною.



#### 1.4.4 - Постоялий двір

Двоповерхова будівля, на мапі зображено лише верхній поверх. До нього можна дістатися дерев'яними сходами, що виходять на балкон, з якого є доступ до зали корчми, а потім у спальню, освітлену трьома вікнами.



## 2 - Початкові правила

Ці надзвичайно спрощені правила розроблені для маленьких гравців (віком від 8 до 12 років).

### Підготовка до гри

У **Shewood** ви протиставляєте своїх бійців бійцям суперника. Деякі з них міцні лицарі, на великих конях, у важких обладунках, деякі прості воїни або зухвалі розбійники. Хтось б'ється за злого шерифа Ноттінгема, хтось б'ється з Робіном Гудом і його Веселими розбійниками.

Бійці зводяться персонажами. Вони надруковані на картонних фішках. Усі персонажі мають індивідуальні імена. На фішках три цифри. **Чорне число** – значення нападу, **червоне число** – значення захисту, а **синє** – значення пересування. Найкращі бійці мають вищі показники нападу та захисту, як і персонажі верхи. Ці вершники, також швидше. Деякі персонажі, наприклад, лицарі, носять обладунки. Їхнє значення захисту обведено червоним колом. Вони краще захищені, але й повільніші. Деякі персонажі використовують металю зброю, луки, дротики та арбалети. Ви бачите їх на зображенні. Вони можуть стріляти стрілами та болтами в будь-яке місце на мапі, але часто слабкі в бою.

Кожен персонаж має дві або чотири фішки у випадку вершників. Фішка із меншим значенням використовується, якщо персонаж поранений. Для вершників, що їдуть на своїх конях, ви використовуєте великі фішки, або менші фішки, коли вони пішки. Якщо ви перевернете фішку здорового вершника, ви натрапите на коня без вершника.

На мапах показані невеликі шестикутники, які зводяться гексами (гекс у перекладі з давньогрецької означає шість). У цих гексах розміщуються фішки персонажів, або на двох гексах у випадку вершників. Одного гекса достатньо, щоб один воїн зміг розмахувати мечем чи стріляти з лука. Один гекс може займати тільки один персонаж.

З брошури, ви можете обрати сценарій для гри. У ньому зазначено, які сторони беруть участь, хто починає, які персонажі та мапи використовуються, де на мапах починають персонажі та які ваші цілі. Для вивчення гри, ви також можете просто призначити гравцям деяких персонажів на ваш розсуд, розмістити їх на мапі та змусити їх битися.

Якщо ви знайомі з грою та цими простими правилами, ви можете спробувати скористатися стандартними правилами.

### Як проходить гра

Один з вас починає гру. Коли настає ваша черга, усі ваші персонажі можуть діяти. На першому кроці будь-який персонаж з металюю зброєю (луком, дротиками або арбалетом) може стріляти. Тоді всі персонажі можуть рухатися. Нарешті, вони можуть атакувати ворогів поруч із собою ручною зброєю (мечі, списи, кинджали тощо). Не кожен персонаж повинен діяти на кожному кроці, але кожна дія може бути виконана лише на своєму кроці. Після того, як обидва гравці пройшли це, закінчується раунд гри. Якщо ви граєте сценарій, він закінчується через певну кількість ігрових раундів, тому слідкуйте за ними. У сценарії є правила, що визначають переможця по закінченню гри.

### Крок 1: Стрілянина

Стріляти можуть усі ваші лучники, металюники дротиків та арбалетники. Кожен стрілець обирає персонажа-ціль. Ви не можете стріляти по цілях позаду інших персонажів (дружніх чи ворожих), а також позаду стін або дерев. Ви можете стріляти крізь вікна або двері, або в дерева. Для влучання, ви кидаєте одну десятигранну кістку. '0' на кістці, у різних таблицях означає '10'. Якщо ціль в обладунках (значення захисту обведено червоним **колом**), викидання числа від 1 до 3 вважається влучанням (див. нижче, що це означає). Якщо ціль не має обладунків, вона вбита при 1 або уражена при 2-4.

### Крок 2: Пересування

Пересуватися можуть усі ваші персонажі. Вони можуть пересуватися по гексах, зайнятих дружніми персонажами, але не ворожими. Для пересування в один чи одним порожнім гексом (жовта земля або поверх будівлі), потрібно витратити **одне очко руху**: вони можуть пересуватися на так багато гексів, на скільки вказує синє число на їхніх фішках. Пересування важкопрохідною місцевістю (дерева, кулі, вікна, схили) коштує **два очка руху** за гекс.

Вершники на конях не можуть в'їжджати до будівель чи гексів з деревами. Замість того, щоб пересуватися, вершник може спішитися. Помістіть фішку пішого персонажа поруч із вершником та переверніть вершника на бік з конем без вершника. За **два очка руху** вершник може знову сісти верхи. Приберіть фішку пішого вершника та переверніть коня без вершника назад на бік вершника. Вершники можуть сісти верхи на будь-якого коня без вершника. Будьте уважні в повернені коню без вершника до правильного вершника та заздалегідь обміняйте коней. Якщо поранений вершник спішився, обов'язково використовуйте фішку пішого та пораненого. Коні без вершників не пересуваються та не нападають, але на них можна напасти.

### Крок 3: Напад

Усі персонажі, що не стріляли у цьому раунді, можуть напасти на одного ворожого персонажа поруч із собою. Лучники, металюники дротиків та арбалетники можуть напасти, якщо вони не стріляли в цьому раунді. Для ураження, ви кидаєте одну десятигранну кістку. Порівняйте ваші **чорні значення нападу** з **червоними значеннями захисту** ворогів. Кілька нападників сумують свої значення нападу разом.

- > Якщо значення нападу є нижчим за значення захисту, ціль уражено на 1 або 2.
- > Якщо значення нападу принаймні на 10 вище, ніж значення захисту, то ціль вбита при викиданні 1, або її уражено від 2 до 5.
- > Інакше, ціль уражено з 1 до 4.

### Наслідки ураження:

- > Будь-який персонаж, що отримав ураження, отримує поранення. негайно змініть фішку здорового на фішку пораненого (те саме ім'я, але з меншою кількістю очок). При ураженні вдруге, поранений персонаж гине.
- > Вбиті персонажі видаляються з поля. Також, з мапи видаляється уражений кінь або інша тварина.

# 3 - Стандартні правила

## 1 - Персонажі

### 1.1 - Масштаб часу та відстань

Shetwood - гра, що імітує бій "людина на людину" на тактичних мапах. Іншими словами, кожен ігровий раунд є дуже коротким проміжком реального часу: максимум кілька секунд. Досить часу, щоб випустити стрілу, завдати удару мечем або пробігти кілька метрів. Ширина шестикутника еквівалентна двом метрам (6 футам), простору, достатньому для того, щоб один воїн міг зручно володіти своєю зброєю, але недостатньо для вершника на коні. Саме з цієї причини кожен персонаж-вершник займає два гекси, також заборонено мати двох живих персонажів у одному гексі.

### 1.2 - Фішки та персонажі

Кожна піший персонаж представлений двома двосторонніми фішками. На першій зображено з одного боку персонажа в доброму здоров'ї, а з іншого – приголомшеного. На другій фішці, того ж самого персонажа зображено з одного боку коли він поранений, а з протилежного боку... мертвий.

Персонажі, що володіють верховою їздою, мають чотири фішки: дві представляють їх пішими, а ще дві - на коні. На зворотному боці фішки здорового вершника зображено коня без вершника, а на звороті пораненого вершника - мертвий кінь. Вершники мають невеликий трикутник, що вказує, де знаходиться голова коня, отже, напрямок руху.

На кожній фішці зображено персонажа, вказано його ім'я, та три цифри:

> **чорна цифра:** позначає міць нападу персонажа. Вона визначається довжиною та вагою зброї, вмінням персонажа її використовувати, та його фізичним станом.

> **червона цифра:** позначає міць захисту персонажа. Вона визначається вмінням персонажа парировати та ухилитися від ударів, та його фізичним станом. Персонажі в обладунках мають червону цифру обведену колом.

> **синя цифра:** позначає норму пересування персонажа, тобто кількість очок руху, що він може витратити у кожному раунді гри. Це значення визначається типом пересування (пішки чи верхи), вагою одягнених обладунків та фізичним станом персонажа.



Три-літерний код визначає ознаки персонажа. Перша літера визначає походження персонажа, норман (N) або саксонць (X). Друга літера визначає тип пересування, на коні (c) або пішки (i). Остання літера визначає призначення, лицар (k), середня піхота (m), легка піхота (l), лучники (a), арбалетники (x), металники дротиків (j), селяни (p) або цивільні (c).

	Лице		Зворот	
<p><b>Здоровий персонаж-вершник:</b> Вільяма шойно призначено шерифом Ноттінгема. Він дуже впевнений, що зможе очистити Шервудський ліс від розбійників.</p>		<p><b>Фішка А</b></p>		<p><b>Кінь без свого вершника:</b> Вільям спішився з коня, щоб битися пішки, хіба з ним не сталося щось у лісі.</p>
<p><b>Поранений персонаж-вершник:</b> Вільям переоцінив свої сили, зустрівши суперника сильнішого за нього.</p>		<p><b>Фішка В</b></p>		<p><b>Вбитий кінь:</b> Для продовження бою, Вільяму потрібно запозичити іншого коня.</p>
<p><b>Здоровий піший персонаж:</b> Для продовження бою, Вільям знайшов зручнішим спішитися.</p>		<p><b>Фішка С</b></p>		<p><b>Приголомшений персонаж:</b> Вільям не побачив Маленького Джона, що зрубав його великим дрючком.</p>
<p><b>Поранений піший персонаж:</b> кінець Вільяма близький, то йому слід бути дуже обережним.</p>		<p><b>Фішка D</b></p>		<p><b>Вбитий персонаж:</b> Принц Джон не сумуватиме за Вільямом.</p>

## 2 - Послідовність гри

У Shetwood кожен сценарій складається з послідовних ігрових раундів. Під час ігрового раунду гравець, що починає гру, змушує своїх персонажів стріляти, пересуватися та битися, все це в окремих фазах.

Після закінчення початковим гравцем усіх його фаз, другий гравець виконує те саме. Це повторюється кожного наступного раунду гри. Кожен сценарій визначає сторону, що починає.

Фази гравців наступні:

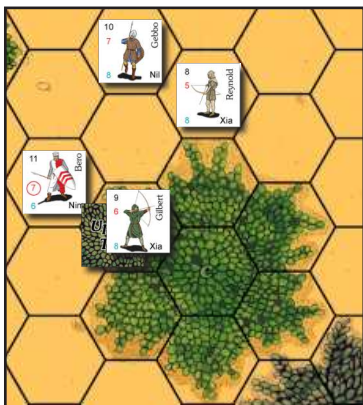
1. **ФАЗА СТРІЛЯНИНИ:** Стрільці активного гравця можуть стріляти.
2. **ФАЗА ПЕРЕСУВАННЯ:** Персонажі активного гравця можуть пересуватися.
3. **ФАЗА БОЮ:** Персонажі активного гравця, поруч з ворожими персонажами можуть нападати на них.
4. **ФАЗА ВІДНОВЛЕННЯ:** Усі приголомшені персонажі активного гравця приходять до тями.



### 3 - Фаза стрілянини

Для виконання стрілянини, активний гравець обирає персонажа з луком, арбалетом чи дротиком та ворога - ціль, до якої стрілець має напрямок пострілу. Щоб уразити обрану ціль потрібен кидок, та якщо ціль уражена ще один кидок, щоб визначити вплив. Ціллю не може бути гекс поруч зі стрільцем. Персонаж не може стріляти, якщо поруч з ним знаходиться не приголомшений ворожий персонаж. Тільки лучники можуть стріляти знаходячись "на дереві". Вони можуть стріляти по ворогах поруч з ними на землі. У цьому випадку, вони можуть стріляти по ворогах на землі, що знаходяться поруч з ними, та навіть по тих, хто перебуває в тому ж самому гексі.

Приклад: Лучник Рейнольд не може стріляти у Гекко, що поруч з ним, але Гілберт 'на дереві' може стріляти у Бєро.



### 3.1 - Напрямок пострілу

Персонаж може стріляти у ворожого персонажа, якщо на напрямку пострілу між стрільцем та ціллю не має перешкод. Напрямок пострілу є уявною прямою лінією, яку можна простежити з центру гекса стрільця до центру гекса цілі.

Підрахуйте кількість гексів від стрільця до цілі та порівняйте це з дальністю зброї, що використовується. Постріл неможливий, якщо це значення перевищує дальність зброї. Якщо відстань знаходиться в межах малої дальності зброї, стрілець отримує кілька переваг (див. нижче).

Якщо напрямок пострілу перетинає гекс, що містить або персонажа, або тип місцевості, що відрізняється від рівнинної, на постріл будуть поширюватися обмеження, пояснені нижче.

#### 3.1.1 - Будівлі: стіни, вікна, та дверні отвори

Стіни блокують напрямок пострілу, за винятком випадків, коли стріляють через дверний отвір або вікно.

Персонаж усередині будівлі може стріляти по гексах назовні тільки з вікна або дверного отвору. Тоді напрямок пострілу визначається від середини зовнішнього краю, а не від центру гекса.

Персонаж поза будівлею може стріляти у персонажа всередині тільки, якщо він знаходиться не менше ніж у 2 гексах від будівлі, та ціль знаходиться відразу поза вікном або дверним отвором.

Персонажі усередині будівлі можуть стріляти один в одного. Персонаж на балконі постійного двору не знаходиться усередині будівлі. Стілець, що зовні стріляє по цілі у постійному дворі, повинен знаходитися не менше ніж у 2 гексах від будівлі, щоб врахувати різницю рівнів.

Приклади:

арбалетник Рудольф може стріляти або у Вілла Скарлета, або у Робіна, але Болдрік не може, тому що він знаходиться надто близько до балкона, що блокує його напрямок стрілянини. Джєрі, металник дротиків, не може стріляти в менестрєля Алана, оскільки останній не є поруч з вікном. Саксберт може стріляти в будь-якого персонажа в помаранчевих гексах, оскільки його напрямок стрілянини починається із середини зовнішнього краю вікна.



#### 3.1.2 - Інша місцевість

Не можна стріляти через гекси дерев. Однак можна стріляти у гекс з деревом, якщо напрямком пострілу не блокують інші гекси дерев. Інші типи місцевості не є перешкодою на напрямку стрілянини.

#### 3.1.3 - Інші персонажі

Стілянина неможлива, якщо напрямком пострілу перетинає гекс, зайнятий не приголомшеним персонажем, дружим або ворожим, або живою твариною.

Лучники можуть стріляти понад інших персонажів за умови, що гекс цілі знаходиться на великій відстані. Лучники "на дереві", стрілець на балконі або у вікні постійного двору може стріляти над іншими персонажами, але вони також можуть бути обстріляні стрільцями з землі так само.

#### 3.1.4 - Укриття

Певні типи місцевості забезпечують укриття для персонажа-цілі, що ускладнює кидок на влучання. Персонаж у гексі чагарнику чи дерева отримує зиск від укриття, як і персонаж у гексі схилу, якщо напрямком пострілу перетинає край схилу. Персонаж у гексі будівлі отримує зиск від укриття, якщо в нього стріляють зовні. Персонаж за низькою стіною отримує зиск від укриття.

Приклади: якщо стріляє лучник у верхньому лівому куті Фалько, то Одрік та Фольмар отримують зиск від укриття через гекси чагарнику, Роджер отримує зиск від напрямку пострілу, що перетинає край схилу. Грегуар під деревом не може бути уражений Фалько, оскільки Фольмар блокує напрямок пострілу. Болдевін може стріляти в Роджєра, який не має укриття, оскільки напрямком пострілу не перетинає край схилу. Одрік продовжує отримувати зиск від укриття в гексі чагарнику. У Фольмара та Грегуара не можна стріляти, тому що напрямком пострілу блокується Роджером.



### 3.2 - Лучники на конях

Лучники на конях не можуть стріляти поки вони верхи. Спочатку їм потрібно спішитися.

### 3.3 - Кидання на влучання

Для влучання у ціль, на малій відстані потрібно викинути 1-6, на великій - 1-4. До цього кидка додається +2 за ціль в укритті, +1 за пораненого стрільця та +1 стрільця "на дереві".

### 3.4 - Кидання для наслідків

Якщо перше кидання вдале, виконується друге, щоб визначити наслідки ураження. Перевірте за таблицею відповідно до типу цілі (піша чи вершник). Цей кидок має два змінники: -2 за арбалетника та +2 за ціль в обладунках.

## 4 - Фаза пересування

Кожного раунду гравець може пересувати усіх своїх персонажів, використовуючи всю або частину норми пересування для кожного. Невикористане пересування не можна передати від одного персонажа до іншого, та не можна зберегти до наступних раундів.

Кожен персонаж має на своїй фішці окремо надруковані очка пересування (ОП) (синє число). Кожен гекс для входу потребує витрати окремих ОП, відповідно до складності місцевості, що зустрілася (див. таблицю типів місцевості). Деякі типи місцевості мають відмінну вартість ОП для персонажів верхи або пішки. Якщо персонаж не має достатньо ОП для входу до якогось гексу, то він не може це зробити.

#### 4.1 - Обмеження пересування

Персонажі не можуть перетинати гекси, що містять живих ворожих персонажів, якщо вони не пригломшені. Але можна перетинати гекси, що містять дружніх персонажів. Персонаж не може закінчувати свій рух у гексі, що містить будь-якого персонажа.

Стіни непрохідні. До будинків можна потрапити лише через двері та вікна. Лише піші персонажі можуть проходити крізь вікно або через низьку стіну за вартість **3 ОП** на додаток до вартості входу у гекс. Постоялий двір є особливим випадком, оскільки знаходиться на більшій височині. Сходи ведуть на балкон. Звідти всередину будівлі можна потрапити через двері або вікно.

Персонажі верхи на коні не можуть перетинати гекс дерева, гекс зі сходами чи гекс усередині будівлі. Але вони можуть заходити на подвір'я або займати гекси дверей. Коні без вершника та ведені за вуздечку можуть перетинати гекси дерев. Арбалетники, що стріляли під час фази стрілянини у цьому раунді, не можуть пересуватися.

#### 4.2 - Проникнення

Якщо персонаж пересувається з гексу, що прилягає до ворога, до іншого гексу, що прилягає до того самого або іншого ворога, вхід до цього гекса має вартість **2 ОП** на додаток до вартості входу до гексу за типом місцевості.

#### 4.3 - Вершники та коні

Для вершників вартість в очах пересування розраховується для пересування передньої частини фішки (бік зі стрілкою напрямку). Задня частина слідує позаду.

Вершники можуть сідати або спішуватися зі своїх коней, з або в один з гексів суміжних з обома гексами фішки коня, якщо не витрачали очок пересування.

Персонаж "на дереві" може сісти на коня з будь-якого прилеглого гексу (стрибнувши на коня), але це потребує кидання за стрибок (див. нижче).

Коні без вершника залишаються нерухожими, поки їх не осідлають чи не поведуть за вуздечку (див. нижче).

#### 4.4 - Влізання на дерева та до постоялого двору

Персонаж без обладунків може залізти на велике дерево (займає на мапі 7 гексів). Щоб піднятися вгору або спуститися за **6 ОП**, персонаж повинен знаходитися у центральному гексі дерева (що відповідає стовбуру). Щоб відзначити його положення на верхівці дерева, розмістіть під персонажа маркер "на дереві". Персонаж, за **4 ОП** може пересуватися до інших гексів того ж дерева.

Якщо два великих дерева знаходяться поруч, дозволяється пересування з одного великого дерева до іншого, що потребує кидання за стрибок (див. нижче). Персонаж "на дереві" може входити та знаходитися у гексах із ворожими персонажами, якщо вони на землі.

Залазячи, персонажі без обладунків, за **6 ОП** можуть пересуватися з гексу землі через вікно до прилеглого гексу у середині постоялого двору, або до прилеглого гексу балкону, або навпаки.

#### 4.5 - Стрибки та кидання за стрибок

Персонаж "на дереві" може пересунути до того ж або іншого прилеглого гексу на землі, стрибнувши, це коштує 4 ОП. Так само, персонаж з балкона або через вікно постоялого двору, може пересунути до прилеглих гексів землі. Персонаж, що стрибає опиняється на землі у гексі приземлення.

При стрибку персонаж ризикує травмуватися.

Щоб визначити, чи добре він приземлився, киньте D10:

- > від 1 до 7, стрибок вдалий.
- > 8 або 9, персонаж падає та стає пригломшеним.
- > 10, персонаж падає та отримує поранення.

Персонаж в обладунках додає до кидка **+2**.

Персонаж пішки може стрибнути на свого коня, додавши **+1** до кидка.

Персонаж, що стрибав не може у цій фазі більше пересуватися, навіть якщо в нього залишилися очка пересування.

Приклад: Робін переслідує діву Меріан, що була у постоялому дворі. Робін залазить через вікно до корчми, витрачаючи 8 очок, але діву Меріан була швидшою, стрибнувши з балкона, витративши 4 ОП, її кидок за стрибок вдалий (див. вище) й вона ухилиється від його бажань. Може іншого разу?



#### 5 - Фаза бою

Персонаж, що не стріляв у фазі стрілянини, може напасти на персонажа у прилеглому гексі. Напад неможливий, якщо нападник не може увійти звичайним пересуванням до гексу, в якому знаходиться захисник, тобто, вершники не можуть нападати через вікно або в гекс дерева, або персонаж "на дереві" не може нападати на ворога на землі та навпаки.

Щоб вирішити бій, розрахуйте різницю між міццю нападу (**чорна цифра**) та міццю захисту (**червона цифра**).

Ви отримуєте різницю, що відповідає стовпцю можливих підсумків, перерахованих у таблиці бою на ігровому аркуші. Тоді нападник кидає кістку, щоб визначити про який точний підсумок бою йдеться.

У різних таблицях, '0' на кістці означає '10'. Є дві таблиці бою - одна використовується для вирішення бою проти персонажів верхи, інша - проти пішких персонажів.

#### 5.1 - Вплив місцевості на бій

Місцевість може зсувати стовпець таблиці бою. Таблиця типів місцевості (див. ігровий аркуш) визначає місцевість, як нейтральну, несприятливу (-) або сприятливу для захисника (+). Якщо на несприятливій місцевості знаходиться тільки захисник, стовпець таблиці бою зсувається на один праворуч. Якщо захисник знаходиться на сприятливій місцевості або нападник на несприятливій, стовпець таблиці бою зсувається на один стовпець ліворуч. Якщо обидві сторони знаходяться на рівноцінній місцевості, стовпець не змінюється, а можливості залишаються незмінними. Вважається, що персонаж верхи займає найменш сприятливу місцевість з двох зайнятих їм гексів.

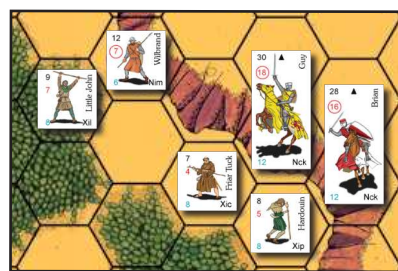
#### 5.2 - Напад більше ніж одним персонажем

Якщо два персонажі (або більше) можуть напасти на одного й того ж ворожого персонажа, вони можуть нападати окремо або, як альтернатива, вони можуть поєднати свої очка нападу, щоб створити спільний загальний чинник, що використовується для розрахунку можливостей проти молі захисника в спільному кидку нападу.

Крім того, якщо вони нападають разом, стовпець таблиці бою зсувається на один праворуч (на додаток до будь-якого зсуву стовпця за місцевість). Це правило не застосовується при нападі на вершника, якщо на нього не нападають кілька вершників.

Якщо нападники вирішують атакувати спільно та знаходяться в різних типах місцевості, найменш сприятлива місцевість враховується для порівняння з тією, яку займає захисник.

Приклад: Брайан та Гай нападають на Ардуена. Обидва лицарі знаходяться на гексах схилу, що є несприятливим та зсуває стовпець таблиці бою на один ліворуч. Але коли вони нападають разом, вони отримують перевагу у зсуві стовпця таблиці бою на один





праворуч, усуваючи попереднє покарання. Вони об'єднують свою міць нападу, у підсумку  $30+28=58$  проти значення захисту 5 в Ардуена. Тоді підсумок нападу береться зі стовпця "> 41" таблиці бою.

### 5.3 - Стрибок з нападом

Персонаж, що має можливість стрибнути ("на дереві", з балкона постійного двору або одного з його зовнішніх вікон), може стрибнути на персонажа супротивника у прилеглому гексі нижче (або в тому ж гексі, якщо нападник сидить на дереві). Персонаж, що стрибає, повинен спочатку пройти перевірку стрибка (див. § 4.5). У разі успіху його стрибка на суперника, підсумок зсувається на один стовпець праворуч у таблиці бою.

## 6 - Наслідки стрілянини та бою

Персонажі, уражені стріляниною чи у бою, можуть бути змушені відступити, бути пригломшеними чи пораненими та навіть відразу вбитими. Вершники, додатково можуть бути скинуті чи вбиті їх коні. Усі наслідки застосовуються до ураженого персонажа негайно, до вирішення наступного нападу.

### 6.1 - Відступ

Персонаж, що відступає пересувається на певну кількість гексів від нападника. Персонаж може відступити гексами, зайнятими дружніми персонажами. Відступ неможливий у гекси, до яких персонаж не може увійти звичайно, наприклад, вершник не може відступити у гекс дерева. Персонаж, що відступає не може увійти до гексу поруч з ворожим персонажем. Якщо відступ неможливий, натомість персонаж, що відступає отримує поранення. Зверніть увагу, що вартість ОП не доречна. Лазіння та стрибки, під час відступу неможливі. Якщо відступ стосується кількох нападників, це стосується кожного з них.

### 6.2 - Пригломшення, поранення та вбивство

Пригломшений чи поранений персонаж перевертається зі здорового боку на пригломшений бік або змінюється на фішку пораненого. Пригломшений чи поранений персонаж негайно вмирає при пораненні чи пригломшенні знов. Пригломшений персонаж, змушений відступити, також гине. Пригломшений персонаж не може пересуватися чи нападати та дуже слабкий у захисті, тоді як поранений персонаж слабший та повільніший. Пригломшення персонажа "на дереві" призведе до його падіння та смерті.

### 6.3 - Просування після бою

Якщо за підсумком нападу у фазі бою, захисник був змушений відступити, був пригломшений або вбитий, нападник (або один з них, у разі спільної атаки кількох персонажів) може просунути на кількість ОП, що дорівнює половині його норми пересування. Додаткова вартість ОП за правилом проникнення не стягується. Першим гексом, що перетинається завжди має бути один з гексів, що залишив ворог (або гекс пригломшеного або вбитого персонажа). Якщо нападник або нападники змушені відступити або вбиті, захисник може просунути так само.

**Приклад:** Вілфред та Гай зіткнулися з групою з трьох норманів. Одного з них було пригломшено, що надало можливість Вілфреду просунути вперед. Витративши половину своїх ОП (або 3), він стає за Бартоломе, так що в наступному раунді їх спільний напад з Гаєм, повинен привести до перемоги, оскільки його шлях до відступу тепер відрізаний.



Просування після бою не є обов'язковим, але має бути виконане негайно, без очікування вирішення інших боїв у цій фазі. ОП, використані під час просування після бою, не заважають відповідному персонажеві звичайно пересуватися під час наступного ігрового раунду.

### 6.4 - Скинуті вершники

Якщо вершника скинуто в наслідку бою чи стрілянини, гравець-власник розміщує відповідну фішку вершника, пригломшеного, пораненого чи мертвого на одному з гексів прилеглих до його коня. Якщо всі прилеглі гекси зайняті, на один гекс можна зсунути дружнього персонажа, щоб звільнити місце для скинутого вершника. Скинутий вершник автоматично гине, якщо він в оточенні ворогів. Кінь залишається на тому ж місці й повинен бути представлений власною фішкою, якщо тільки його не вбито.

### 6.5 - Фаза відновлення

В останній фазі раунду цього активного гравця, усі пригломшені персонажі активного гравця перевертаються на здоровий бік.

### 6.6 - Захоплення персонажа

Персонаж здається, якщо він оточений ворогами та бойова різниця перевищує 40. Персонаж, що здався, роззброєний та більше не може битися. Значення його захисту зменшується до 2. Він під охороною та не може втекти, поки персонаж супротивника стоїть поруч з ним, не беручи участі у іншому бою.

## 7 - Коні, інші тварини та вози

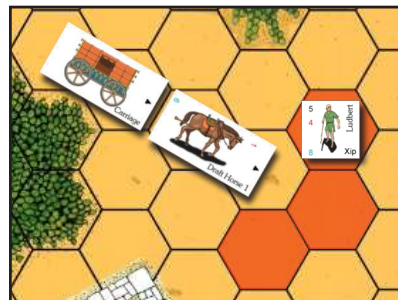
Правила для коней застосовуються й для домашніх тварин, включаючи коней без вершника, тяглових та господарських тварин. Зазвичай вони поводяться як персонажі, але за будь-яким наміром, ніколи не вважаються ворожими персонажами.

### 7.1 - Пересування домашніх тварин

Коні та інші домашні тварини залишаються нерухомими, поки персонаж не веде їх за вуздечку.

Щоб вести тварину, персонаж повинен увійти до одного з 3 гексів, поруч з переднім гексом тварини. Персонаж може вести лише одну тварину. Це неможливо, поки поруч з переднім гексом тварини є ворожий персонаж. У решті цієї фази пересування, тварина слідує за персонажем, та поводиться як продовження персонажа, що її веде. Тварина не може пересуватися більше одного разу за раунд одного гравця. Ворожий персонаж не може сісти верхи на коня, якщо персонаж керує нею. Коні без вершників можуть входити до гексів дерев. Жодна тварина не може залізи "на дерево".

**Приклад:** Людберт повинен знаходитися в одному з трьох помаранчевих гексів, щоб вести коня.



Персонаж втратить керування твариною, якщо стрілятиме у фазі стрілянини або почне напад під час фази бою. Те саме відбувається, коли він пригломшений або змушений відступити.

### 7.2 - Пересування возів

Візок нерухомий, але його можна причепити до тяглової тварини, наприклад до тяглових коней чи волів. Візок рухатиметься, слідкуючи за фішкою тварини шоразу, коли тварину пересуватимуть. Віз може пересуватися тягловим конем не більше ніж на 6 ОП чи волем на 4 ОП. Візок не може заїжджати на іншу місцевість, крім рівнинної.

Піші персонажі можуть увійти до гексу з візком за 3 ОП. Вони залишаються на фішці візка як пасажери при його пересуванні.

Персонаж може вести тяглову тварину, як і будь-яку домашню тварину за правилом 7.1, при цьому тварина слідує за пересуванням персонажа, а віз слідує за твариною. Це неможливо, якщо возом керує погонич. Погонич - це персонаж у гексі возу поруч із тягловою твариною. Замість пересування, погонич може пересувати тяглову тварину з візком позаду. Погонич не може нападати чи стріляти, хіба не віддасть керування візком.

Щоб запрягти або розпрягти тяглову тварину до воза, персонаж повинен витратити один повний раунд без будь-яких інших дій або пересувань поруч із твариною та візком.

### **7.3 - Тварини та вози під час бою**

Тварини та вози блокують напрямок пострілу, як персонажі. У разі нападу або стрілянини, тварини поведуться як піші персонажі. Тварин не можна приголомшити або поранити, замість цього їх вбивають.

Персонажі в гексі візка мають зиск від укриття. Вони не обмежені в нападі або стрілянині. Персонаж у візку може бути атакований у бою. Якщо нападник ззовні візка, персонаж має при захисті перевагу (+).

### **7.4 - Дикі тварини**

Дикі тварини, як-от вовки та олені пересуваються як персонажі та якщо мають значення нападу, то й нападають так само. Ними керує один із гравців, відповідно до сценарію, в якому вони з'являються.

## **8 - Засідки**

У бою одна зі сторін може отримати велику перевагу, влаштувавши несподіванку іншій: веселі розбишаки ховаються у лісі, готові напасти на подорожніх, що нічого не підозрюють, або поплічники шерифа заманюють Робіна у пастку.

Сценарій дозволить гравцеві влаштувати засідку, якщо одна зі сторін в такому положенні.

### **8.1 - Підготування засідки**

Персонажі можуть сховатися в будівлях або на великих деревах (схованка). Гравець повинен записати, який персонаж в якій схованці приховується, але не певний гекс. Усі будівлі мають назви, а всі великі дерева на мапі мають для цієї мети буквені коди. У дереві можуть сховатися не більше двох персонажів. Будівля може приховати одного персонажа на два гекси. Приховані персонажі повинні мати можливість входити до схованки, наприклад, жодного вершника у будинках.

Сценарій може встановлювати обмеження на персонажів або місця, що використовуються для засідки.

### **8.2 - Влаштування засідки**

Засідка може перервати фазу активного гравця у будь-який момент між пересуваннями персонажів або навіть під час пересування одного персонажа. Це не дозволяється, доки активний гравець пересуває персонажа через гекси із дружніми персонажами.

Гравець, що влаштовує засідку може відкрити будь-яку кількість прихованих персонажів із будь-якої кількості схованок. Фішки прихованих персонажів розміщуються у будь-якому гексі простору схованки (будівлі чи "на дереві"). Після відкриття усіх, кожен може провести один напад, або стріляючи, беручи участь у бою або здійснюючи стрибок з нападом. У межах однієї фази пересування, можливі численні засідки.

### **8.3 - Напади із засідки**

Кожен з персонажів, відкритих у засідці, може або зробити один постріл, або провести один напад.

Стрілянина виконується за звичайними правилами. Стрілець отримує додатковий змінник -1 до кидка, що є впливом більш довгого прицілювання у персонажа в гексі влучання.

Згідно з правилами бою, бій можливий, лише між прилеглими гексами. На додаток до всіх інших змінників, засідка може зсунути стовпець таблиці бою один раз праворуч, через несподіваність.

Крім того, персонажі "на дереві" можуть зробити особливий напад у стрибку, з'являючись зі схованки. Вони розміщуються у своєму гексі на землі та можуть напасти на одного ворога поруч.

Персонаж, що стрибає, повинен спочатку виконати кидання за стрибок (див. § 4.5). Якщо кидок вдали, нападник може двічі зсунути стовпець таблиці бою праворуч, через несподіваність та дієвість стрибка, на додаток до всіх інших змінників.

Якщо ворожий персонаж потрапив під дію засідки посеред свого пересування, то воно припиняється. Пересування може бути продовжено, якщо засідка не буде мати впливу.

Після того, як всі напади із засідки вирішені, активний гравець продовжує свою фазу пересування.

### **8.4 - Завершення засідки**

Гравець, що влаштовує засідку може відкрити будь-яку кількість прихованих персонажів на початку свого раунду та розмістити їх будь-де у просторі схованки.

Якщо персонаж іншого гравця входить до гексу будівлі зі схованкою (а не просто до гексу перед дверима чи вікном) або залізає на дерево з прихованими персонажами, що не влаштовують засідки, всі приховані персонажі відразу розміщуються на мапі та поведуться звичайно. Зверніть увагу, що це стосується будь-якого типу пересування, включаючи відступ або просування після бою. У такому разі, гравець, що влаштовує засідку не може влаштувати засідку, оскільки засідка можлива лише під час фази пересування.



## 4 - Сценарії

До *Sherwood* є 8 сценаріїв дедалі більшої складності. Додаткові сценарії з використанням інших мап та фішок з інших ігор серії НОРМАНСЬКА САГА будуть доступні найближчим часом.

Таблиця покупок у кінці цієї брошури дає змогу створювати власні сценарії, використовуючи збалансовані сили. На сайті [www.cryhavocfan.org](http://www.cryhavocfan.org) доступна утиліта для Excel, що допоможе вам легше налаштувати сценарії.

### Сценарій 1: Зухвалий Алан-е-Дейл

#### Передумова

У своїх піснях менестрель Алан-е-Дейл ніколи не піддавався глузуванню з людей шерифа. Цього разу він зайшов занадто далеко, й вони мають намір відправити його до темниці. Однак вони не врахували жителів села, які не мають наміру кидати музиканта напризволяще.

#### Розміщення мап та початкові позиції

Використовується мапа **Постоялого двору**.

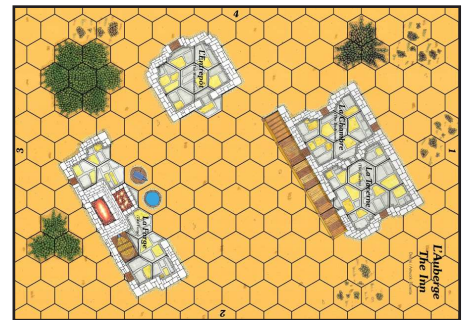
Першими на мапі розташовуються жителі села. Вони не можуть бути поруч з будь-якою будівлею.

Мач розміщується на одному з гексів кузні, Алан, селянин та Мілдред у постоялому дворі.

Решта жителів села розміщується на мапі у будь-якому місці, за винятком постоялого двору та кузні.

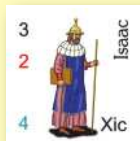
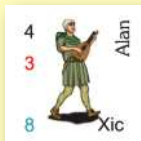
Люди шерифа починають гру, входячи на мапу лише з одного боку, але не з Боку 1.

Гра триває 12 раундів.



#### Сторони

##### Жителі села



##### Люди шерифа



#### Особливі правила

- Ніхто не хоче вмирати за Алана! Шойно персонажа поранено, його фішка вилучається з гри.
- Менестрель вважається захопленим, як тільки людина шерифа, не прилегла до жителя села, стоятиме поруч з Аланом.

#### Умови перемоги

Якщо людям шерифа вдасться захопити Алана до кінця гри, вони виграють. Інакше виграють жителі села.

## Сценарій 2: Весілля Алан-е-Дейла

### Передумова

Менестрель Алан у розпачі. Його кохана наречена Мілдред, на якій він мав одружитися, повинна примусово одружитися зі старим, товстопузим сержантом Мартіном. Офіційне одруження єпископ Валеран планує провести в маленькій капличці посеред лісу. На щастя, на допомогу музиканту приходять чернець Тук та деякі з Веселих розбишак.

### Розміщення мап та початкові позиції

Хата лісника зображує капличку.

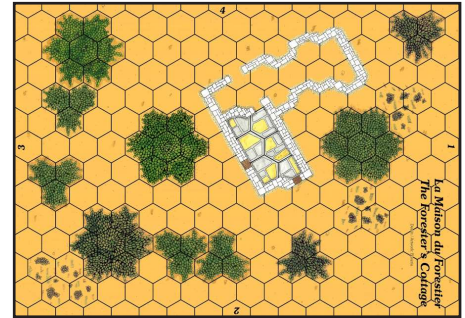
Валеран розміщується у капличці (але не на подвір'ї).

Мартін, Мілдред та решта оточення єпископа входять на мапу з Боку 1.

Тоді з Боку 2 на мапу входять Алан та його друзі.

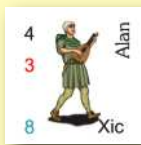
Алан та його друзі завжди ходять першими.

Гра триває 12 раундів.



### Сторони

#### Алан та його друзі



#### Єпископ та його оточення



### Особливі правила

1. Поки Мілдред знаходиться біля персонажа з оточення єпископа (включаючи самого Валерана), вона контролюється з боку Мартіна. В іншому випадку вона повертає собі свободу, і табір Алана керує нею. Вона знову може керуватися оточенням Валерана, якщо вона з'являється поруч з єпископом або одним з його людей. Мілдред - миролюбна молода дівчина, вона не бере участі в жодних нападах, незалежно від того, який бік її контролює.

2. Одруження: щоб одружитися з Мілдред, кожен залицяльник повинен залишатися з нею та священником в капличці протягом одного раунду, не рухаючись та не б'ючись (нападаючи чи захищаючись). Тільки чернець Тук може одружити Алана з Мілдред, тільки Валеран може одружити Мартіна та Мілдред.

3. Ніхто не може нападати або стріляти у Валерана та чернеця Тука, доки вони не братимуть участі у нападі. Вони захищені як священнослужителі.

### Умови перемоги

Якщо Алану вдається одружитися з Мілдред, він виграє гру. Якщо Мартіну вдається одружитися з Мілдред, то переможе він. Якщо один з гравців поранить або вб'є Мілдред, він негайно програє гру.

Якщо жодному залицяльнику не вдається одружитися з Мілдред, це вважається незначною перемогою Алана: він одружиться з Мілдред іншим разом!

### Що надихнуло

Говард Пайл, *Веселі пригоди Робіна Гуда* (1883).

*Робін з Шервуда*, телесеріал Річарда Карпентера (1984), 5 епізод.



## Сценарій 3: Порятунок Ребекки

### Передумова

Норман Бріан де Буа-Гільбер закохався в красуню Ребекку. Оскільки вона не хоче піддаватися його домаганням, він тримає її в полоні разом з її батьком Ісааком.

Йї на допомогу приходить шляхтич Вілфред Айвенго, також закоханий у Ребекку. Робін та його Веселі розбишаки допомагають, супроводжуючи його.

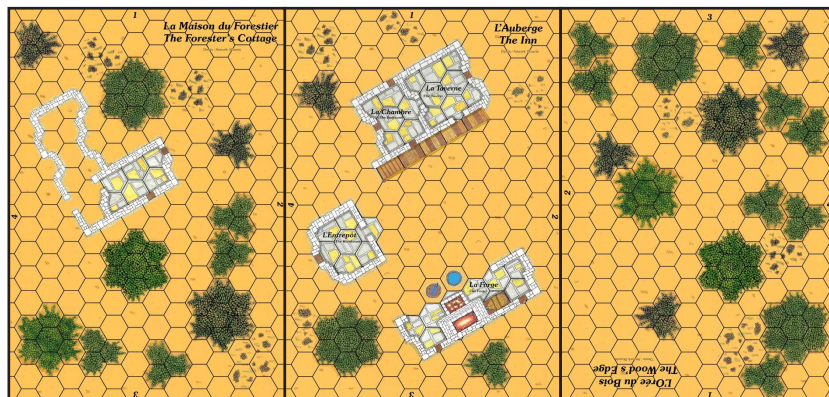
### Розміщення мап та початкові позиції

Ребекка та Ісаак розміщуються у коморі. Двері не зачинені.

Чотири нормани розміщуються в будівлях на свій розсуд (за винятком комори). Решта вільно розміщуються на мапах **Хати лісника** та **Постоялого двору**.

Саксонці починають гру, входячи на мапу **Край лісу** зі сторони на свій розсуд. Вони завжди грають першими.

Гра триває 12 раундів.



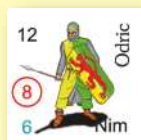
### Сторони

#### Нормани



Арбалетники -  
Nix

Рудольф  
Болдрік



Сержанти -  
Nim

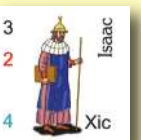
Одрік  
Фольмар  
Вільбранд



Списники -  
Nil

Арнольд  
Мартін  
Волмер  
Уокер

#### Айвенго та його друзі (саксонці)



Лучники - Xia

Рейнольд  
Алвін  
Фалько  
Гілберт



Ардуен  
Гарульф  
Саймон

Селяни - Xip

### Особливе правило

Ні Ребекка, ні Ісаак не можуть нападати на норманів.

### Умови перемоги

Айвенго та його друзі перемагають, якщо Ребеці та Ісааку вдається залишити мапу з одного чи декількох боків на свій розсуд. Нормани повинні не дати Ребеці та її батькові залишити мапу.

- > Якщо лише Ребеці вдається покинути мапу, саксонці отримують незначну перемогу.
- > Нічия, якщо нормани вбивають Ісаака.
- > Якщо Ребекку вбивають нормани, вони програють гру.

### Що надихнуло

Сер Вальтер Скотт, *Айвенго*, 1819.

## Сценарій 4: Засідка

### Передумова

Робін та його супутники почули чутки, що єпископ Валеран збирається прибути особисто до села Бернісдейл, щоб зібрати десятину. Вони вирішують чекати його у лісі. Однак це пастка. Вільям, шериф Ноттінгема, у засідці зі своїми людьми. Він спробує схопити або вбити Робіна.

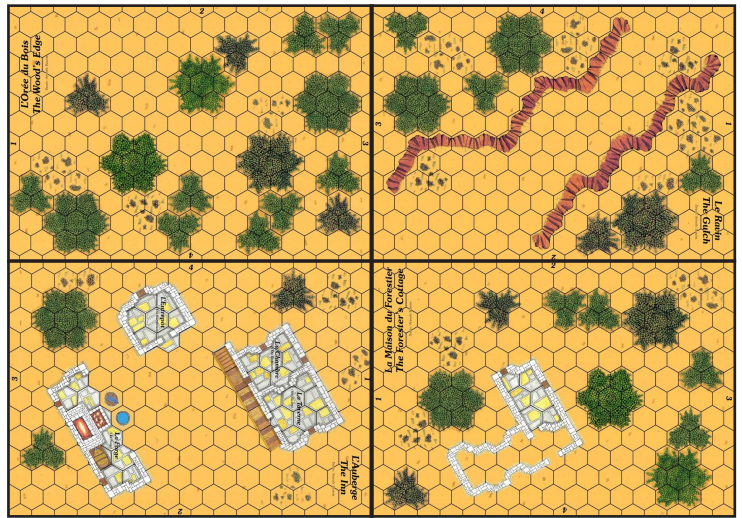
### Розміщення мап та початкові позиції

Першими, на мапах **Постоялого двору** та **Хати лісника**, розміщуються жителі села.

Робін та його люди розміщуються на деревах мап за своїм розсудом. Вони перебувають у засідці (див. Правило 8). Валеран та його супровід входять на мапу **Яру** з Боку 4 та починають свій рух ярмом. Валеран та скарб розміщуються у кареті. Під час першого раунду, карета повинна рухатися в бік села, використовуючи максимум очок пересування.

Вільям та його люди, входять на одну з мап з будь-якого боку та у будь-якому раунді.

Послідовність раунду: Валеран, Робін, Вільям, жителі села. Гра триває 12 раундів.



### Сторони

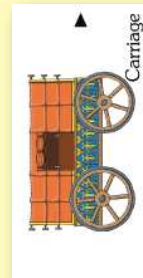
#### Валеран та його свита



Мартін  
Фінн  
Уокер  
Волмер



Джері  
Берн  
Альберт



Списники -  
Nil

Метальники  
дротиків - Nij

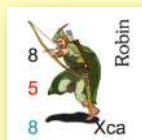
#### Вільям та його люди



Беро  
Одрик  
Фольмар  
Вільбранд

Сержанти -  
Nim

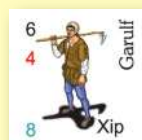
#### Робін та його Веселі розбишаки



Алвін  
Рейнольд  
Фалько  
Болдевін  
Саксберт

Лучники - Xia

#### Сільські жителі



Ардуен  
Гарульф  
Сібольд  
Саймон  
Фульмар  
Уббо  
Хіге  
Людберт

Селяни - Xip



### Особливе правило:

**Захопити скарб:** хто володіє каретою, той володіє скарбом. Якщо всередині карети немає персонажа, скарбом володіє сторона, що керує конем.

### Варіант (для регулювання складності):

- > На користь Вільяму: додайте лицаря Роджера,
- > На користь Валерану: додайте арбалетника Емерика,
- > На користь жителям села: додайте вовка. Цей вовк контролюється Ардуеном. Якщо Ардуен помре, вовк тікає.
- > На користь Робіну: Робін на коні.

### Умови перемоги

Цей сценарій можна грати двома або чотирма гравцями.

У грі з двома гравцями одна зі сторін контролює норманів (Валерана, Вільяма та їхніх людей), а інша - саксонців (Робіна, Веселих розбишак та селян).

У грі з чотирма гравцями є чотири сторони: Валеран, Вільям, Робін та жителі села.

У будь-якому випадку, саксонцеві ніколи не може напасти на саксонця, а норман на норманця.

У грі з двома гравцями:

- > Якщо Робіна вбито або він у полоні, Валеран живий та вільний, а скарб все ще в руках норманів, це загальна перемога норманів;
- > Якщо Робіна вбито або він у полоні, це незначна перемога норманів;
- > Якщо Валерана вбито або він у полоні, Робін живий та вільний, а скарб в руках саксонців, це загальна перемога саксонців;
- > Якщо скарб в руках саксонців, це незначна перемога саксонців;
- > Якщо Валерана ТА Робіна вбито або вони у полоні, це нічия.

У грі з чотирма гравцями:

- > Перемога селян, якщо їм вдасться вбити або полонити Валерана;
- > Перемога Робіна та його Веселих розбишак, якщо їм вдасться полонити скарб та утримати його до кінця гри;
- > Перемога Вільяма та його людей, якщо їм вдасться вбити або полонити Робіна;
- > Перемога Валерана та його супроводу, якщо їм вдасться захистити Валерана та скарб.

Переможців може бути декілька або жодного.

## Сценарій 5: Зустріч у лісі

### Передумова

Робін та діва Меріан зустрічаються в хатині посеред лісу. На жаль, нормани були поінформовані про цю зустріч та хочуть скористатися тим, що Робін залишився один та є вразливим, щоб полонити його. Чого вони не знають, так це того, що Веселі розбишаки наглядають за Робіном у лісі.

### Розміщення мап та початкові позиції

Робін та діва Меріан розміщуються у хатині.

Вілл Скарлет розміщується у гексі входу до подвір'я хати.

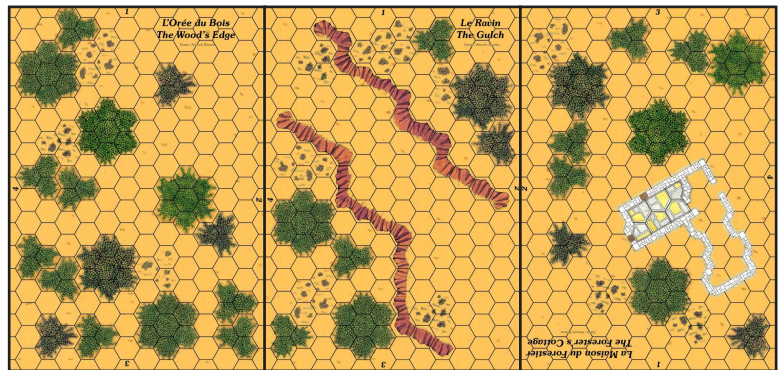
Три коні розміщуються за межами подвір'я. Вони повинні бути поруч принаймні з однією стіною будинку або подвір'я.

Веселі розбишаки сховані в деревах однієї або декількох з трьох мап. Вони перебувають у засідці (див. Правило 8).

Нормани починають гру, увійшовши з Боку 4 мапи

**Край лісу.**

Гра триває 15 раундів.



### Сторони

#### Нормани



Гай  
Брайан  
Роджер  
Вільям

Лицарі  
- Nck



Сержанти-  
вершники - Ncm

Бартоломе  
Грегуар



Списники - Nil

Мартін  
Уокер  
Геббо  
Фінн



Арбалетники  
- Nix

Емерик  
Болдрік

## Робін та його Веселі розбишаки



Алвін  
Рейнольд  
Фалько  
Болдевін  
Саксберт

Лучники - Хіа



Три коні

### Особливе правило

У цьому сценарії Робін не може піднятися "на дерево".

### Умови перемоги

Нормани виграють гру, якщо їм вдасться вбити або полонити Робіна.

Якщо дівка Меріан захоплена норманами, то стає нічия.

У всіх інших випадках виграє Робін.

## Сценарій 6: Вожак вовків

### Передумова

Вже якийсь час по Шервудському лісі блукає чаклун. Він - вожак вовків, що поневолив двох звірів до слугування собі. Він потоваришував з ватагою розбійників на чолі з Мачем, колишнім ковалем. Втомлені їх знущаннями, деякі сміливі жителі села закликали Маленького Джона допомогти їм вистежити цих шахраїв у середині лісу.

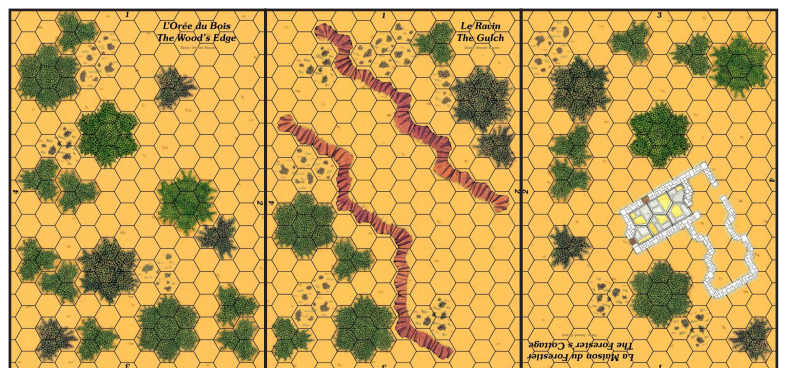
### Розміщення мап та початкові позиції

Спочатку, на мапі **Краю лісу** розміщуються вожак вовків, його звірі та розбійники.

Тоді, на мапі **Хати лісника** розміщуються жителі села.

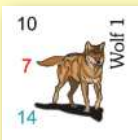
На початку кожного раунду виконується кидок почину.

Гра триває 12 раундів.



### Сторони

#### Вовки



#### Розбійники



Мартін  
Уокер  
Фінн

Списники - Nil

#### Жителі села



Рейнольд  
Саксберт



Саймон  
Хіге  
Людберт  
Фульмар  
Сібольд  
Уббо  
Гарульф

Лучники - Хіа

Селяни - Хіп



## Особливі правила

Ардуен, вожак вовків має десять очок пересування (та 5, якщо він поранений).

На користь жителям села, ви можете додати до них Хіге (Хір).

На користь чаклуна та його вовкам, Ардуену можна дати можливість засліпити жителя села, що на відстані чотирьох або менше гексів. Ця дія замінює можливий напад з боку чаклуна. Щоб досягти успіху, потрібне значення нижче 5. Якщо засліплення вдале, ціль протягом двох раундів не може діяти (рухатися, нападати, стріляти).

## Умови перемоги

Розбійники виграють, якщо їм вдасться вбити або поранити всіх жителів села.

Жителі села виграють, якщо їм вдасться вбити Мача, обох вовків або вожака вовків.

## Що надихнуло

Бернар Даніель. Чарівники та вожаки вовків, від учора до сьогодні. З журналу: *Світ Альп та Рони. Регіональний журнал народознавства*, №1-3/2002. Факт вовка. Від страху до пристрасті: зміна образу. стор. 163-1.

## Сценарій 7: Корчма

### Передумова

Король Річард, під фальшивим ім'ям повертається зі свого хрестового походу, але його викриває шериф, котрий привів своїх поплічників, щоб перехопити його, коли той обідає у корчмі. Поки люди шерифа не заходять у двері корчми, Робін та його Веселі розбишаки мирно їдять у задній кімнаті.

### Розміщення мап та початкові позиції

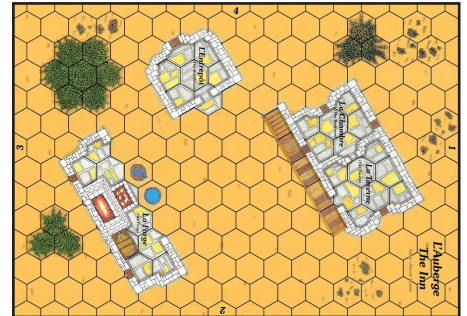
Річард та його оточення розміщуються у корчмі, а Робін та його Веселі розбишаки у прилеглий кімнаті.

Шериф та його поплічники знаходяться на балконі постоялого двору або в радіусі 3 гексів навколо постоялого двору.

Жителі села розміщуються будь-де на мапі, окрім постоялого двору.

Поплічники шерифа починають гру.

Гра триває 12 раундів.



## Сторони

### Король та його свита



Роджер  
(король  
Річард)

Лицар - Nck

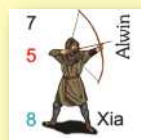


Бартоломе  
Грегуар

Сержанти-  
вершники -  
Ncm



### Робін та його Веселі розбишаки



Алвін  
Саксберт

Лучники - Xia

### Жителі села



Ардуен  
Гарульф  
Хіге  
Сібольд

Селяни - Хір



## Поплічники шерифа



Списники -  
Nil

Фінн  
Мартін  
Уокер  
Габбо  
Волмер  
Арнольд



Сержанти -  
Nim

Фольмар  
Вільбранд

### **Умови перемоги**

Поплічники шерифа перемагають, якщо їм вдається схопити або вбити Річарда до кінця гри. Інакше виграють прихильники Річарда.



## Сценарій 8: Принада

### Передумова

Ребекка влаштувала зустріч діві Меріан та Робіна у постоялому дворі на узліссі. Вони прямують із невеликим супроводом до місця зустрічі, де також буде Вілфред Айвенго. Їх переслідує Гай Гісборн, який хоче схопити Ребекку. Але шпигуни шерифа також дізналися про цю зустріч. То він хоче використати їх як принаду, щоб захопити Робіна.

### Розміщення мап та початкові позиції

Супровід діві Меріан розміщується у центрі мапи **Яру**.

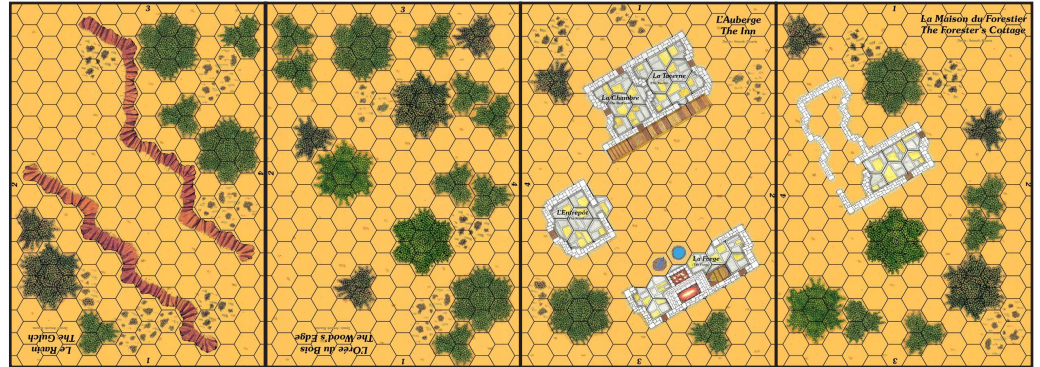
Чотири лучники зі сторони Робіна, ховаються на деревах. Вони у засідці (див. Правило 8). Робін, інші його супутники та жителі села розміщені на мапах **Постоялого двору** та **Хати лісника**.

Гай Гісборн та його супровід входять у першому раунді на мапу **Краю лісу** з Боку 1.

Шериф та його люди входять у першому раунді на мапу **Хати лісника** з Боку 3.

Нормани грають першими.

Гра триває 12 раундів.



### Сторони

#### Супровід діві Меріан



Ардуен  
Гарульф  
Хіре  
Сібольд



Алвін  
Саксберт



Селяни – Хір

Лучники - Хіа

#### Робін та його Веселі розбишаки



Рейнольд  
Фалько  
Болдевін  
Гілберт

Лучники - Хіа

#### Жителі села



Фульмар  
Саймон  
Людберт  
Уббо



Селяни – Хір

## Поплічники шерифа



Вільям  
Роджер

Лицарі –  
Nck



Списники -  
Nil

Арнольд  
Фінн  
Волмер  
Уокер  
Габбо



Сержанти -  
Nim

Фольмар  
Вільбранд



Метальники  
дротиків - Nij

Альберт  
Берн

## Супровід Гая Гісборна



Гай

Лицарі -  
Nck



Сержанти-  
вершники -  
Ncm

Грегуар  
Бартоломе

### Особливі правила

У цьому сценарії Робін не може піднятися “Вгору по дереву”.

### Умови перемоги

Нормани мають дві цілі - Ребекка та Робін. Шериф дав суворі вказівки, не вбивати Робіна, а полонити для суду.

- > Якщо взято у полон обох, гра закінчується, та нормани здобувають гучну перемогу.
- > Якщо полонено лише Робіна, нормани здобувають незначну перемогу.
- > Якщо полонено лише Ребекку, Робін та його люди здобувають незначну перемогу.
- > Якщо наприкінці 12 раундів, жодного з двох не взято до полону, Робін та його люди здобувають гучну перемогу.

## 5 - Таблиця придбання

Ця таблиця дозволить вам створити власні збалансовані сценарії. Утиліта Excel, що доступна на [www.cryhavocfan.org](http://www.cryhavocfan.org), допоможе вам швидко розрахувати загальну вартість ваших армій.

<b>Базова вартість персонажа</b>	
Важкий кіннотник (у кольчугі)	НАП + ЗАХ
Легкий кіннотник	НАП + ЗАХ
Піший воїн у кольчугі	НАП + ЗАХ
Піший воїн без кольчуги	НАП + ½ ЗАХ <sup>(1)</sup>
Метальник дротиків	2 НАП
Лучник	2 НАП + ЗАХ
Арбалетник у кольчугі	3 НАП + 2 ЗАХ
Священнослужителі, селяни, цивільні	НАП

(1) За необхідності заокруглити у менший бік

<b>Тварини</b>	
Кіннотний кінь	12
Тягловий кінь	8
Віл	6
Свиня, Олень	2
Вовк	НАП + ЗАХ

<b>Обладнання</b>	
Віз	12
Карета	15

**ЗАПАМ'ЯТАЙТЕ:** НАП та ЗАХ є аббревіатурами для очок моці нападу та очок моці захисту.

Надруковано у Франції  
для HISTORIC'ONE Editions  
[www.historicone.com](http://www.historicone.com)

Надруковано в Україні  
для not simple games  
[www.notsimplegames.com](http://www.notsimplegames.com)

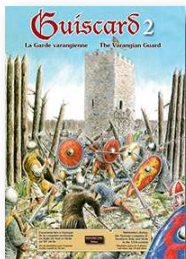


# The Norman Saga

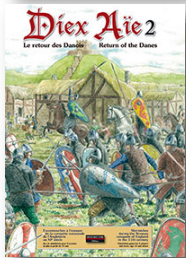
**Sherwood** - початкова гра для вивчення механіки бойових сутичок. Якщо вам подобається поняття та ви хочете урізноманітнити епохи та теми у Західній Європі та середньовічному Леванті XI-XII століть, тоді серія НОРМАНСЬКА САГА створена для вас. Нормани, нащадки вікінгів, спричинили вирішальний вплив на історію Європи.

Кожна гра розповідає про період цієї унікальної пригоди у Франції, Англії, Південній Італії, Сицилії чи на Близькому Сході. Загалом, майже 1000 різних персонажів та 50 мап для зображення Середньовіччя, яке буде обмежено лише вашою власною уявою.

## Вже видані:



**Guiscard 2:** дія цієї гри відбувається під час епічного завоювання Південної Італії та Сицилії норманами під проводом Роберта Гвіскара ("хитрун" чи "ласка"), у XI столітті. У грі представлені різні сторони того часу, включаючи візантійців та їх варязьку гвардію, сицилійських арабів, лангобардів, Священну Римську імперію та, звичайно ж, норманів, що прийшли простими найманцями у центр зосередження суперечливих інтересів, а тоді вирішили захопити владу міццю зброї.



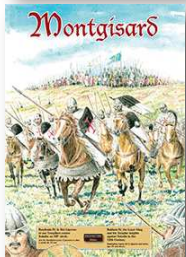
**Diex Aie 2** ("З нами бог!", бойове гасло герцогів Нормандії): ця гра досліджує саксонський опір нав'язуванню «норманського ярма» упродовж кількох десятиліть після битви при Гастінгсі. Гра дозволяє вам грати норманами, саксонцями, шотландцями та данами. **Diex Aie 2** включає кампанію, що генерує тактичні сценарії, котрі можна зіграти на різноманітних мапах серії.



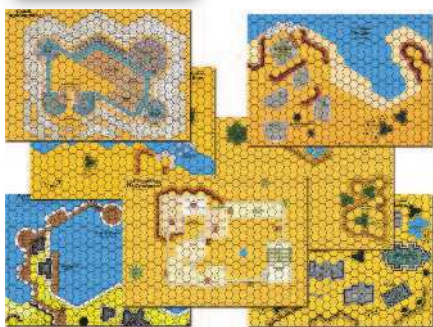
**The Anarchy** - назва надана громадянській війні 1135-1154 років за престолонаслідування між Генріхом I Боклерком, королем Англії та герцогом Нормандії. У цей період відбувалися численні облоги замків, тому це була чудова можливість оновити усі правила облоги до різних ігор серії. До тактичної гри, також додана кампанія.



**Ager Sanguinis** ('Криваве поле', взято з назви останньої битви у 1119 році Рожера Салернського, регента Антіохії): дія цієї гри відбувається у XII столітті під час конфлікту між норманами Князівства Антіохія, однієї з держав хрестоносців, їх вірменськими союзниками та першими частками лицарів-госпітальєрів проти тюрків.



**Montgisard** є розширенням до Ager Sanguinis, що зображує безжалісні бої у Святій землі між Салах ад-Діном та Балдуїном IV, Прокаженим королем, від битви при Монжизарі до битви при Хаттіні. У грі представлені нові фішки лицарів тамплієрів, а також такі відомі персонажі, як Рено де Шатільйон, Баліан д'Ібелін. Облоги можна проводити на подвійній мапі могутнього замку Крак де Шевальє.



Та десятки **додаткових мап**, щоб нескінченно змінювати місцевість та дати вам можливість створити будь-який за вашою уявою сценарій.

Ілюстрація на обкладинці:  
Пітер ДЕННІС