

Sherwood

Nachdem die fünf Spiele des Normannischen Zyklus dem bewährten Konzept von Cry Havoc neues Leben eingehaucht haben, war es an Zeit, der Reihe einen neuen Impuls zu geben und neue Spielergruppen zu erschließen, vor allem jüngere Spiele, die nicht mit den klassischen Konzepten von Cry Havoc vertraut sind. Die Sage um Robin Hood stellt eine naheliegende Fortsetzung des Normannischen Zyklus dar, da sie wenige Jahre nach Montgisard spielt.

Die Legende von Robin Hood ist eine der bekanntesten in der westlichen Welt. Die einzelnen Geschichten sind eine Reihe von Scharmützeln und Hinterhalten, die sich hervorragend mit individuellen Charakteren nachspielen lassen. Das Thema soll ein breites Publikum ansprechen. Eines der Ziele des Spiels ist es, jüngere und weniger erfahrene Spieler mit den Spielkonzepten vertraut zu machen und an Spiele dieser Art heranzuführen.

Sherwood kann in drei Schwierigkeitsgraden gespielt werden.

- > Der erste Schwierigkeitsgrad ist sehr einfach, für Einsteiger gedacht und ohne weiteres für Kinder geeignet. Die Regeln finden sich auf nur drei Seiten am Ende dieses Heftes.
- > Der zweite Schwierigkeitsgrad sind die Standardregeln hat mehr Tiefe und findet sich im Hauptteil dieses Heftes. Auf acht Seiten finden sich Regeln, die einen schnellen, spannenden Einstieg ermöglichen, aber sehr komplexe Konzepte, wie etwa Gelegenheitsangriffe (Infiltration) oder Defensives Feuer ausspart.
- > Als dritten Schwierigkeitsgrad gibt es die Regeln, die für die Spiele des Normannischen Zyklus entwickelt wurde und die als kostenloser Download auf cryhavocfan.org verfügbar sind (überwiegend in Englisch oder Französisch). Diese Regeln sind deutlich detaillierter und enthalten Optionen für zahlreiche weitere Truppentypen, ganze Armeen oder Belagerungen. Das Spielmaterial von Sherwood ist kompatibel mit dem aller Spiele des Normannischen Zyklus und mit dem der ursprünglichen Cry Havoc – Reihe.

Credits

- > Vielen Dank an:
 - Martin Krauel für die vereinfachten Regeln in diesem Heft
 - Christian Delabos für die Szenarios, die er mit seinen Schülern getestet hat
 - Peter Dennis, einen der angesehensten historischen Illustratoren der Welt, für seine Bereitschaft das wundervolle Titelbild zu gestalten, obwohl er sich seit langem im Ruhestrand befindet. Peter hat als Illustrator die Titelbilder der meisten Spiele der Cry Havoc-Reihe gestaltet, etwa SIEGE, OUTREMER, VIKING RAIDERS, SAMURAI BLADES or DARK BLADES.
 - Philippe Gaillard, der als Herausgeber die finanziellen Risiken auf sich genommen hat, um dieses Projekt zu verwirklichen und seine Idee, Peter Dennis zu kontaktieren.
 - Dan Buman für sein sorgfältiges Korrekturlesen

Wie immer gibt es viele weitere Personen, denen unser Dank gilt, darunter unsere Partner, die sich oft gewundert haben, warum wir so viel Zeit und Mühe investieren, nur damit am Ende einige Counter aus Pappe über laminierte Karten geschoben werden können!

Buxeria,
September 5, 2022

Anmerkung des Übersetzers:

Ich habe diese Regeln in englischer Sprache geschrieben und nun ins Deutsche übersetzt. Abweichungen in der Terminologie sind leider unvermeidlich, auch im Verhältnis zu früheren Übersetzungen zu Spielen des Normannischen Zyklus und der Cry Havoc-Saga. In Zweifelsfällen gilt der englische oder französische Text. Um den Text kurz zu halten, habe ich überwiegend männliche Pronomen benutzt. Die Regeln gelten natürlich gleichermaßen für männliche und weibliche Charaktere.

Martin Krauel, Januar 2023

Standardregeln

1 Die Charaktere

1.1 Zeit- und Größenmaßstab

SHERWOOD simuliert Handgemenge auf taktischen Karten. Jede Spielrunde stellt einen Zeitraum von wenigen Sekunden dar - gerade genug, um einen Pfeil abzuschließen, mit dem Schwert zuzuschlagen und ein paar Meter zu laufen. Jedes sechseckige Feld ("Hexfeld") entspricht zwei Metern, genug Platz, um ein Schwert zu schwingen, aber nicht genug für einen Reiter mit Pferd. Deswegen belegt jeder Reiter zwei Felder, und es darf immer nur höchstens eine lebende Einheit in jedem Feld sein.

1.2 Spielsteine und Charaktere

Je zwei doppelseitige Spielsteine stellen eine Einheit zu Fuß dar, einen individuellen Charakter. Der erste Spielstein zeigt vorne die Einheit in voller Stärke und auf der Rückseite bewusstlos; der zweite zeigt die gleiche Einheit vorne verletzt, auf der Rückseite... tot.

Berittene Charaktere haben vier Spielsteine. zwei davon zu Pferde und die anderen zwei abgesessen. Auf der Rückseite der gesunden, berittenen Einheit ist das reiterlose Pferd, auf der Rückseite des verletzten Reiters das tote Pferd. Ein kleines schwarzes Dreieck zeigt die Ausrichtung, also die Richtung in die sich das Pferd bewegt.







Auf jedem Spielstein finden sich der Name und ein Bild des Charakters sowie drei Zahlen:

- > Schwarze Zahl: der Angriffswert des Charakters; er wird bestimmt durch die Art der Bewaffnung, die kämpferischen Fähigkeiten und die körperliche Verfassung.
- > Rote Zahl: der Verteidigungswert des Charakters; bestimmt durch Kampfkunst und die körperliche Verfassung. Ein Kreis um den Verteidigungswert bedeutet eine schwere Rüstung.
- > Blaue Zahl: die Bewegungsweite des Charakters, also die Zahl der Bewegungspunkte die in jeder Runde zur Verfügung stehen. It represents the movement allowance of the character, in other words the number of movement points that the character can spend each game turn. Der Wert ist höher bei berittenen Charakteren, niedriger bei gerüsteten oder verwundeten Charakteren.



Ein Code aus drei Buchstaben definiert die Natur des Charakters. Der erste Buchstabe gibt die Herkunft an, Normannisch (N) oder Angelsächsisch (X). Der zweite Buchstabe gibt an, ob es sich um Infanterie (i) zu Fuß handelt oder einen berittenen Charakter (c). Der letzte Buchstabe gibt Funktion und Bewaffnung an, also Ritter (k), mittelschwere Infanterie (m), leichte Infanterie (l), Bogenschützen (a), Armbrustschützen (x), Speerwerfer (j), Bauern (p) oder Zivilisten (c).

	Vorne		Hinten	
<p>Unverwundeter und berittener Charakter:</p> <p>William wurde gerade zum Sheriff von Nottingham ernannt. Er ist zuversichtlich, den Wald von Gesetzlosen befreien zu können.</p>	<p>27 ▲ William</p> <p>12 Nck</p>	Spielstein A	<p>▲</p> <p>1</p>	<p>Pferd ohne Reiter:</p> <p>William ist abgesessen und kämpft jetzt zu Fuß (falls ihm nichts zugestoßen ist)</p>

<p>Verwundeter und berittener Charakter:</p> <p>William hat seine Stärke über- und den Gegner unterschätzt</p>	<p>17 ▲ ⑨</p>  <p>William</p> <p>12 Nck</p>	<p>Spielstein B</p>	<p>Dead</p> 	<p>Totes Pferd: der Sheriff muss sich jetzt wohl ein anderes Pferd borgen</p>
<p>Unverwundeter Charakter zu Fuß: William fand, es sei Zeit zum Absitzen um zu Fuß zu kämpfen</p>	<p>15 ⑩</p>  <p>William</p> <p>6 Nck</p>	<p>Spielstein C</p>	<p>①</p>  <p>Stun</p>	<p>Betäubt: William hat den schweren Stab von Little John nicht kommen sehen</p>
<p>Verwundeter Charakter zu Fuß: Williams Ende ist nahe</p>	<p>8 ⑤</p>  <p>William</p> <p>3 Nck</p>	<p>Spielstein D</p>	<p>Dead</p> 	<p>Getötet: Niemand wird um William weinen</p>

2 Spielablauf

In SHERWOOD läuft jedes Szenario in einzelnen Spielrunden ab. In einer Spielrunde ist zunächst der Startspieler am zu und lässt seine Charaktere schießen, bewegen und kämpfen, alles in eigenen Phasen. Wenn der Startspieler seine Phasen vollendet hat, kommt der zweite Spieler an die Reihe. Dies setzt sich in den weiteren Spielrunden fort. Jedes Szenario legt fest welche Seite den Startspieler stellt.

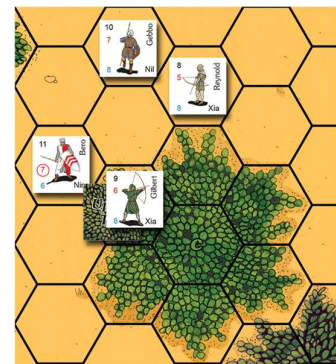
Die Phasen der Spieler sind jeweils:

1. FERNKAMPFPHASE: Schützen des aktiven Spielers können schießen.
2. BEWEGUNGSPHASE: Charaktere des aktiven Spielers können sich bewegen.
3. KAMPFPHASE: Charaktere des aktiven Spielers mit Feindkontakt können angreifen.
4. ERHOLUNGSPHASE: Alle betäubten Charaktere des aktiven Spielers erholen sich.

3 FERNKAMPFPHASE

Für einen Fernkampfangriff wählt der aktive Spieler einen Charakter mit einem Bogen, einer Armbrust oder einem Wurfspeer sowie einen feindlichen Charakter in Sichtlinie, das Ziel. Es wird einmal gewürfelt, um das Ziel zu treffen und einmal, um die Wirkung eines Treffers zu bestimmen. Auf ein benachbartes Hexfeld kann nicht gezielt werden. Charaktere neben feindlichen Charakteren können nicht schießen, es sei denn, der feindliche Charakter ist betäubt. Nur Bogenschützen können schießen während sie sich „Auf dem Baum“ („Up the tree“) befinden. Sie können schießen, auch wenn sich feindliche Charaktere auf benachbarten Felder auf dem Boden befinden. Sie können dann auf benachbarte Ziele am Boden oder im gleichen Feld schießen.

Beispiel: Reynold der Bogenschütze kann nicht auf den benachbarten Gebbo schießen, aber Gilbert, der „Auf dem Baum“ ist, kann auf Bero schießen.



3.1 Sichtlinie

Ein Schütze kann auf einen feindlichen Charakter schießen, wenn eine ununterbrochene Sichtlinie von seinem Feld in das des Ziels verläuft. Die Sichtlinie ist eine gerade Linie vom Mittelpunkt des Hexfeldes des Schützen bis zum Mittelpunkt des Feldes des Ziels.

Die Zahl der Hexfelder vom Schützen bis zum Ziel ist mit der Reichweite der Waffe des Schützen zu vergleichen. Liegt sie über der Langen Entfernung, ist der Schuss nicht möglich. Liegt sie innerhalb der Kurzen Entfernung, hat der Schütze verschiedene Vorteile (siehe unten).

Wenn die Sichtlinie durch ein Hexfeld mit einem anderen Charakter oder besonderen Geländearten verläuft, ist der Schuss erschwert.

3.1.1 Gebäude: Wände, Fenster und Türöffnungen

Wände unterbrechen die Sichtlinie, außer es handelt sich um einen Schuss durch eine Türöffnung oder ein Fenster.

Ein Charakter in einem Gebäude kann nur nach draußen schießen von einem Hexfeld mit einem Fenster oder einer Türöffnung. Die Sichtlinie wird von der Mitte des äußeren Randes gezogen, nicht vom Mittelpunkt des Feldes.

Ein Charakter kann von draußen nur auf ein Ziel innerhalb eines Gebäudes schießen, wenn es sich direkt hinter einer Türöffnung oder einem Fenster befindet und er sich mindestens zwei Felder vom Gebäude entfernt befindet.

Innerhalb eines Gebäudes können Charaktere normal aufeinander schießen. Ein Charakter auf dem Balkon des Gasthauses ist nicht innerhalb des Gebäudes. Ein Schütze, der auf ein Ziel im Gasthaus schießt, muss sich mehr als zwei Felder vom Gebäude entfernt befinden.

Beispiele: Rudolf der Armbruster kann auf Will Scarlett oder Robin schießen. Baldric kann das nicht, da er zu dicht am Gebäude ist. Geri kann nicht auf Alan schießen, der nicht direkt hinter dem Fenster ist. Saxbert kann auf jeden schießen, der sich auf einem der orangen Felder befindet, da seine Sichtlinie in der Mitte der Außenkante des Fensterfeldes beginnt.



3.1.2 Anderes Gelände

Es ist nicht möglich, durch Baumfelder zu schießen. Es ist aber möglich, in ein Baumfeld zu schießen, solange die Sichtlinie nicht durch ein anderes Baumfeld verläuft. Anderes Gelände unterbricht die Sichtlinie nicht.

3.1.3 Andere Charaktere

Wenn die Sichtlinie durch ein Feld verläuft, in dem sich ein anderer Charakter befindet, sei es Freund oder Feind, oder ein Tier, ist ein Schuss nicht möglich, es sei denn, der Charakter ist betäubt.

Bogenschützen können über andere Charaktere schießen, wenn sich das Ziel in Langer Entfernung befindet. Bogenschützen "Auf dem Baum" oder jeder Schütze auf dem Balkon des Gasthauses oder an einem Fenster des Gasthauses können über andere Charaktere schießen, aber ebenso vom Boden auf beschossen werden.

3.1.4 Deckung

Bestimmte Geländearten geben dem Ziel Deckung und erschweren den Trefferwurf. Ein Charakter in einem Gebüsch- oder Baumfeld erhält Deckung. Das gleiche gilt für einen Charakter auf einem Hangfeld, wenn der Schuss über die Oberkante des Hangs geht. Ein Charakter in einem Gebäude erhält Deckung, wenn er von außen beschossen wird. Ein Charakter hinter einer niedrigen Mauer erhält Deckung.

Beispiele: Odric & Folmar erhalten Deckung, wenn Falko auf sie schießt, da sie sich in Gebüschfeldern aufhalten, ebenso Roger, da die Sichtlinie über die Oberkante des Hangs verläuft. Auf Grégoire kann Falko nicht schießen, da Folmar die Sichtlinie unterbricht. Boldewin kann auf Roger schießen, der keine Deckung gegen ihn erhält, da die Sichtlinie nicht über die Oberkante verläuft. Odric befindet sich gegenüber Boldewin in Deckung, während er auf Fulmar and Grégoire nicht schießen kann, da



sich Roger in der Sichtlinie befindet.

3.2 Bogenschützen zu Pferd

Bogenschützen können aus dem Sattel nicht schießen, sondern müssen vom Pferd absteigen.

3.3 Trefferwurf

Um das Ziel zu treffen, muss auf Kurze Entfernung eine 1 – 6 gewürfelt werden, auf Lange Entfernung eine 1 – 4. Dieser Wurf wird mit + 2 modifiziert, wenn sich das Ziel in Deckung befindet, mit + 1, wenn der Schütze verwundet ist und mit weiteren + 1 wenn der Schütze „Auf dem Baum“ ist.

3.4 Schadenswurf

Wenn der Trefferwurf erfolgreich ist, ergibt ein zweiter Wurf die Auswirkungen des Schusses. Die entsprechende Tabelle unterscheidet zwischen Reitern und Infanterie als Ziel. Zwei Modifikatoren beeinflussen das Ergebnis: ein -2 für die stärkere Armbrust und ein +2 sofern das Ziel eine Rüstung trägt.

4 BEWEGUNGSPHASE

Jede Spielrunde kann ein Spieler seine Charaktere bewegen und dabei die volle oder Teile ihrer Bewegungsweite einsetzen. Ungenutzte Bewegungspunkte können nicht auf andere Charaktere übertragen oder für spätere Runden aufgespart werden.

Die Zahl seiner Bewegungspunkte (MP) jedes Charakters findet sich als blaue Ziffer auf den Spielsteinen. Das Betreten jedes Hexfeldes kostet eine bestimmte Anzahl von Bewegungspunkten, die sich für jeden Geländetyp aus der entsprechenden Tabelle ergibt. Einige Geländetypen haben unterschiedliche Bewegungskosten für Fußgänger und für Reiter. Reichen die Bewegungspunkte nicht (mehr) für das Betreten eines bestimmten Feldes, so kann es nicht (mehr) betreten werden.

4.1 Bewegungseinschränkungen

Charaktere können sich nur durch Felder mit feindlichen Charakteren bewegen, wenn diese betäubt sind. Felder mit Charakteren der eigenen Seite können durchquert werden. Ein Charakter kann seine Bewegung nicht in einem Feld mit irgendeinem anderen Charakter beenden.

Wände sind unpassierbar. Häuser können nur durch Türen oder Fenster betreten werden. Nur zu Fuß können sich Charaktere durch ein Fenster oder über eine niedrige Mauer bewegen, was zusätzliche 3 MP kostet. Das Gasthaus ist ein Sonderfall, da es erhöht ist. Über eine Treppe erreicht man den Balkon. Von dort aus kann das Gebäude durch Tür oder Fenster betreten werden.

Reiter können keine Baumfelder, keine Treppen oder Gebäudefelder betreten, aber einen Innenhof oder ein Türfeld. Reiterlose Pferde können durch Baumfelder geführt werden.

Armbrustschützen können sich in einer Runde, in der sie zuvor geschossen haben, nicht bewegen.

4.2 Eindringen in feindliche Linien (Infiltration)

Ein Charakter, der sich aus einem Feld, welches benachbart zu einem feindlichen Charakter liegt, in ein anderes Feld bewegt, welches benachbart zu dem Gleichen oder einem anderen Feind liegt, muss zusätzlich zu den Geländekosten 2 MP aufwenden.

4.3 Reiter und Pferde

Bei Reitern wird die Bewegung gezählt, indem das vordere Feld (mit dem Dreieck) bewegt wird. Der hintere Teil folgt. Wenn sie keine Punkte für die Bewegung ausgeben können Reiter auf- oder absteigen von einem oder auf eines der Felder, die an beide Teile des Pferdes angrenzen.

Charaktere „Auf dem Baum“ können von jedem zu dem Pferd benachbarte Feld aufsteigen (aufspringen), müssen aber einen Sprungwurf durchführen (siehe unten). Reiterlose Pferde bewegen sich nicht, es sei denn es stieg jemand auf oder sie werden geführt (siehe unten).

4.4 Auf Bäume oder hoch zum Gasthaus klettern

Ein Charakter ohne Rüstung kann auf große Bäume klettern und wieder herunter (solche, die 7 Hexfelder einnehmen). Dazu muss der Charakter sich in dem mittleren Hexfeld befinden (der Stamm) und 6 MP ausgeben. Dies kann mit einem „Up the Tree“-Spielstein (= „Auf dem Baum“) markiert werden. Für 4 MP kann

sich der Charakter in andere Baumfelder bewegen. Dies ist auch von einem großen Baum zu einem benachbarten großen Baum möglich, was aber zu einem Sprungwurf führt (siehe unten). Ein Charakter "Auf dem Baum" kann Felder mit feindlichen Charakteren am Boden betreten und dort stehen bleiben.

Charaktere ohne Rüstung können für 6 MP vom Boden in ein Fenster des Gasthauses oder auf ein Feld des Balkons klettern bzw. auch herunter.

Beispiel: Robin ist hinter Maid Mariann her, die im Schankraum war. Robin bewegt sich und klettert dabei durch das Fenster für 8 MP, doch Maid Mariann kann für 4 MP vom Balkon springen, schafft den Sprungwurf und entwischt ihrem Geliebten. Vielleicht nächstes Mal?



4.5 Sprünge und Sprungwürfe

Ein Charakter "Auf dem Baum" kann sich für 4 MP mit einem Sprung in das gleiche oder ein angrenzendes Hexfeld auf den Boden bewegen. Das gleich gilt für Charaktere auf dem Balkon oder von einem Fenster des Gasthauses.

Der Charakter kann sich dabei verletzen und muss für die Landung würfeln:

- > 1 bis 7: Sprung erfolgreich
- > 8 oder 9: Charakter stürzt und ist betäubt
- > 10: Charakter stürzt und wird verwundet

Charaktere mit Rüstung erhalten +2 auf den Wurf. Ein Reiter kann auf ein Pferd springen, erhält aber +1 auf den Wurf. Nach dem Sprung endet die Bewegung, auch wenn noch MP des Charakters übrig sind.

5 KAMPFPHASE

Jeder Charakter, der nicht in der Fernkampfphase dieser Runde geschossen hat, kann einen Angriff auf einen feindlichen Charakter in einem benachbarten Feld machen. Ein Angriff ist nicht möglich in ein Feld, welches der Angreifer mit normaler Bewegung nicht betreten kann, d.h. Reiter können nicht durch Fenster oder in Baumfelder angreifen oder Charaktere "Auf dem Baum" nicht Gegner am Boden oder umgekehrt.

Das Kampfergebnis wird bestimmt, indem vom Angriffswert des Angreifers (schwarze Zahl) der Verteidigungswert des Verteidigers (rote Zahl) abgezogen wird. Die Differenz entspricht einer Spalte in einer der Kampftabellen auf dem Übersichtsblatt; eine Tabelle ist für Kämpfe gegen Fußtruppen, die andere für Kämpfe gegen Reiter. Der Angreifer würfelt und ermittelt das Ergebnis in der berechneten Spalte. Eine "0" stets für eine "10".

5.1 Auswirkung von Gelände

Die Spalte kann durch das Gelände verschoben werden. Die Tabelle der Geländetypen definiert die einzelnen Geländearten als neutral, nachteilig (-) oder vorteilhaft für den Verteidiger (+). Wenn sich nur der Verteidiger auf nachteiligem Gelände befindet, verschiebt sich die Spalte um eine nach rechts. Wenn sich der Verteidiger auf für ihn vorteilhaftem oder der Angreifer auf nachteiligem Gelände befindet, verschiebt sich die Spalte um eins nach links. Befinden sich beide Seiten auf gleichwertigem Gelände, ändert sich nichts. Für einen Reiter zu Pferd gilt das Gelände des für ihn nachteiligeren Feldes.

5.2 Angriffe mehrerer Charaktere

Wenn zwei oder mehr Charaktere den gleichen Gegner angreifen können, so können sie dies einzeln tun oder sie können gemeinsam angreifen. Dafür addieren sie ihre Angriffswerte zu einem gemeinsamen Angriffswert, der für einen einzelnen Angriffswurf benutzt wird.

Zusätzlich verschiebt sich bei einem gemeinsamen Angriff die Spalte um eine nach rechts (zusätzlich zu den Auswirkungen von Gelände). Bei Angriffen auf Reiter gilt dies nur, wenn mehrere andere Reiter angreifen.

Bei gemeinsamen Angriffen von unterschiedlichem Gelände aus gilt das für die Angreifer ungünstigere Gelände.

Beispiel: Brian und Guy greifen Hardouin gemeinsam an. Beide Reiter sind auf Hangfeldern, was einen Nachteil bedeutet und die Spalte nach links verschiebt. Da sie gemeinsam angreifen, verschiebt sich die Spalte wieder um



eins nach rechts. Sie addieren ihre Angriffswerte, was $30+28=58$ ergibt, gegen den Verteidigungswert von 5. Benutzt wird daher die „>41“ Spalte der Kampftabelle.

5.3 Sprungangriff

Jeder Charakter der sich in einer Position zum Springen befindet (auf einem Baum, dem Balkon oder im Gasthaus) kann auf einen Gegner am Boden in einem benachbarten Feld springen (oder dem gleichen Feld, wenn der Angreifer „Auf dem Baum“ ist). Der springende Charakter muss einen Sprungwurf ausführen (§ 4.5). Wenn dieser erfolgreich ist, darf er für seinen Angriff die Spalte der Kampftabelle um eins nach rechts verschieben.

6 Folgen von Treffern oder Angriffen

Charaktere die im Fernkampf oder Nahkampf getroffen werden, können zu einem Rückzug gezwungen werden, betäubt oder verwundet, oder sogar unmittelbar getötet werden. Reiter können zusätzlich aus dem Sattel geworfen werden oder das Pferd kann getötet werden. Alle Effekte werden sofort angewandt, bevor der nächste Angriff ausgeführt wird.

6.1 Rückzug

Bei einem Rückzug muss sich der betroffene Charakter um die ausgewiesene Zahl von Feldern vom Angreifer fortbewegen. Ein Rückzug ist nicht möglich in Felder, die der Charakter mit normaler Bewegung nicht betreten kann, also z.B. Reiter nicht in Baumfelder. Ein Feld welches an irgendeinen Gegner angrenzt, darf bei einem Rückzug nicht betreten werden. Wenn ein Rückzug dann nicht möglich ist, wird der betroffene Charakter verwundet. Auf MP kommt es nicht an. Klettern oder springen sind bei einem Rückzug nicht möglich. Wenn mehrere gemeinsame Angreifer einen Rückzug ausführen müssen, müssen sich alle zurückziehen.

6.2 Betäuben, verwunden und töten

Charaktere die betäubt oder verwundet werden, drehen ihren Spielstein auf die betäubte Seite oder tauschen ihn gegen den verwundeten Spielstein aus. Betäubte oder verwundete Charaktere sind getötet, wenn sie erneut betäubt oder verwundet werden. Betäubte Charaktere, die zum Rückzug gezwungen werden, sind ebenfalls getötet. Betäubte Charaktere können sich nicht bewegen oder angreifen, während verwundete Charaktere schwächer und langsamer sind. Charaktere „Auf dem Baum“, die betäubt werden, stürzen und werden getötet.

6.3 Nachrücken

Wenn ein Charakter in der Kampfphase zum Rückzug gezwungen, betäubt oder getötet wird, dann kann der Angreifer (oder einer von ihnen, bei einem gemeinsamen Angriff) nachrücken mit der Hälfte seiner MP. Die Infiltrationsregel kommt dabei nicht zur Anwendung. Das erste Feld muss dabei das des Angegriffenen sein. Wenn sich Angreifer zurückziehen müssen, kann der Verteidiger nachrücken.

Beispiel: Wilfred und Guy kämpfen gegen drei Normannen. Einen haben sie betäubt, weshalb Wilfred nachrücken kann. Nachdem er die Hälfte seiner MP ausgegeben hat (3), erreicht er ein Feld hinter Bartholomé.



Nachrücken ist freiwillig, muss aber sofort durchgeführt werden, ohne das Ergebnis anderer Kämpfe abzuwarten. Die eingesetzten MP verringern nicht die MP in der folgenden Runde.

6.4 Aus dem Sattel werfen

Wenn ein Reiter als Folge eines Angriffs betäubt wird, legt dessen Spieler den jeweiligen abgessenen Spielstein – gesund, betäubt oder verwundet – auf ein Hexfeld seiner Wahl neben berittenen Spielsein. Sind alle angrenzenden Felder besetzt, kann ein befreundeter Charakter ein Feld versetzt werden, um Platz zu schaffen. Ist er von Feinden umringt, wird der Reiter getötet. Das Pferd bleibt an der ursprünglichen Stelle, es sei denn es wurde getötet.

6.5 Erholungsphase

In der letzten Phase dreht der aktive Spieler alle eigenen betäubten Charaktere auf die gesunde Seite.

6.6 Gefangennahme

Wenn ein Charakter von gegnerischen Charakteren umringt ist und deren Kampfdifferenz mehr als 40 gegen ihn beträgt, ergibt sich dieser Charakter. Ein Charakter, der sich ergibt, ist entwaffnet und kann nicht mehr kämpfen.

Der Verteidigungswert reduziert sich auf 2. Der Charakter wird bewacht, solange ein gegnerischer Charakter in einem angrenzenden Feld steht ohne zu kämpfen.

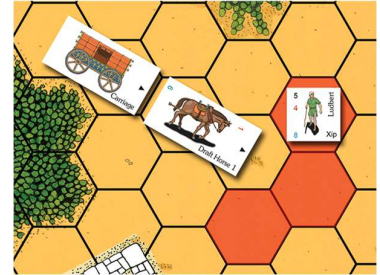
7 Pferde, andere Tiere und Wagen

Die Regeln über Pferde gelten für alle Nutztiere, einschließlich Pferden ohne Reiter, Zugtieren und Vieh. Grundsätzlich gelten für sie die Regeln für Charaktere, wobei sie niemals als gegnerische Charaktere behandelt werden.

7.1 Bewegung von Nutztieren

Pferde und andere Nutztiere bewegen sich nur, wenn sie von einem Charakter geführt werden.

Um ein Nutztier zu führen muss ein Charakter eines der drei Felder neben dessen vorderem Hexfeld betreten. Jeder Charakter kann nur ein Tier führen. Dies ist nicht möglich, wenn sich ein gegnerischer Charakter in einem der Felder neben dem vorderen Hexfeld befindet. Für den Rest der Bewegungsphase folgt das Nutztier dem führenden Charakter als Anhang. Ein Nutztier kann in der Runde des gleichen Spielers nicht mehrmals geführt werden. Ein gegnerischer Charakter kann ein Pferd nicht besteigen, solange es geführt wird. Reiterlose Pferde können geführt Baumfelder betreten. Tiere können sich nicht „Auf den Baum“ bewegen.



Beispiel: Ludbert muss eines der orangen Felder betreten, um das Zugpferd zu führen.

Der Charakter verliert die Kontrolle über das geführte Tier, wenn er schießt oder angreift. Das gleiche geschieht, wenn er betäubt wird oder sich zurückziehen muss.

7.2 Bewegung von Wagen

Ein Wagen bewegt sich nicht, kann aber mit einem Zugtier verbunden werden, also einem Zugpferd oder Ochsen. Der Wagen bewegt sich hinterher, wenn das Zugtier bewegt wird. Der Wagen kann hinter einem Zugpferd nicht mehr als 6 MP oder 4 MP hinter einem Ochsen bewegt werden. Ein Wagen kann nur flaches Gelände betreten.

Charaktere zu Fuß können den Wagen für 3 MP betreten. Sie bleiben kann als Passagiere auf dem Spielstein des Wagens, wenn dieser bewegt wird.

Bewegt werden kann das Zugtier von einem Charakter, der das Zugtier nach den Regeln unter 7.1. am Zügel führt. Dies ist nicht möglich, wenn der Wagen einen Kutscher hat. Ein Kutscher ist ein Charakter in dem vorderen Teil des Wagens. Anstatt sich zu bewegen, kann der Kutscher das Zugtier bewegen, wobei der Wagen folgt. Der Kutscher gibt die Kontrolle über das Zugtier auf, wenn er schießt oder angreift.

Um einen Wagen mit einem Zugtier zu verbinden oder die Verbindung zu lösen, muss sich ein Charakter eine vollständige Runde lang ohne jegliche Aktion neben dem Spielstein des Zugtiers und des Wagens befinden.

7.3 Tiere und Wagen im Kampf

Tier und Wagen unterbrechen die Sichtlinie wie Charaktere. Werden sie angegriffen oder beschossen, werden Tiere wie Charaktere behandelt. Sie können nicht betäubt oder verwundet werden, sondern werden stattdessen getötet.

Charaktere in einem Wagen haben Deckung. Sie können selbst angreifen und schießen. Wenn sie von außerhalb des Wagens angegriffen werden, verteidigen sie sich mit Vorteil (+).

7.4 Wilde Tiere

Wilde Tiere, wie Wölfe und Hirsche, bewegen sich wie Charaktere und können angreifen, wenn sie einen Angriffswert haben. Das jeweilige Szenario gibt vor, welcher Spieler sie kontrolliert.

8 Hinterhalte

Ein Überraschungsangriff aus dem Hinterhalt gibt einen großen Vorteil im Kampf: Gesetzlose verstecken sich im Wald, um ahnungslose Reisende zu überfallen oder die Schergen des Sheriffs, die Robin eine Falle stellen. Bestimmte Szenarios erlauben einer der beiden Seiten einen Hinterhalt zu legen.

8.1 Hinterhalt vorbereiten

Charaktere können sich in Gebäuden oder auf großen Bäumen verstecken (Verstecke). Der jeweilige Spieler muss sich notieren, in welchem Versteck sich die Charaktere befinden, aber nicht das einzelne Hexfeld. Alle Gebäude haben Namen, während große Bäume für diesen Zweck mit Buchstaben bezeichnet sind. Nicht mehr als zwei Charaktere können sich auf jedem einzelnen Baum verstecken. Ein Gebäude kann einen Charakter für je zwei seiner Hexfelder verbergen. Die versteckten Charaktere müssen die jeweiligen Felder betreten können, also z.B. keine Reiter in Gebäuden. Das Szenario kann weitere Einschränkungen aufstellen.

8.2 Hinterhalt auslösen

Der Spieler, der den Hinterhalt gelegt hat, kann die Bewegungsphase des aktiven Spielers jederzeit unterbrechen, zwischen der Bewegung zweier Charaktere oder sogar während der Bewegung eines Charakters. Dies ist nicht möglich, während der aktive Spieler einen Charakter durch Felder mit befreundeten Charakteren setzt. Der Spieler, der den Hinterhalt gelegt hat, kann dann eine beliebige Zahl von versteckten Charakteren offenbaren. Deren Spielsteine werden auf beliebige Hexfelder ihres Verstecks gelegt (ein Baum oder ein Gebäude). Alle so offenbarten Charaktere können dann einen Angriff machen, entweder einmal Schießen, einen Angriff im Nahkampf oder einen Sprungangriff machen.

Mehrere Hinterhalte können während einer Bewegungsphase ausgelöst werden.

8.3 Angriffe aus dem Hinterhalt

Jeder offenbarte Charakter kann einmal im Fernkampf schießen oder einen Angriff machen.

Ein Fernkampfangriff erfolgt nach den normalen Regeln. Der Schütze erhält einen Modifikator von -1 auf den Schadenswurf, da er länger zielen konnte.

Ein Angriff im Nahkampf ist nach den normalen Regeln nur in ein benachbartes Hexfeld möglich. Die Spalte in der Kampftabelle wird durch die Überraschung zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren um eins nach rechts verschoben.

Charaktere, die sich „Auf dem Baum“ befinden, können stattdessen einen Sprungangriff durchführen. Dazu werden sie auf ein Feld am Boden neben einen gegnerischen Charakter gesetzt. Der springende Charakter muss einen Sprungwurf ausführen (§ 4.5). Wenn dieser Wurf erfolgreich ist, kann der Angreifer die Spalte der Kampftabelle zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren um zwei nach rechts verschieben.

Wenn der Hinterhalt Auswirkungen auf einen bewegenden Charakter hatte, endet dessen Bewegung. Gab es keine Auswirkungen, kann die Bewegung fortgesetzt werden.

Wenn alle Angriffe aus dem Hinterhalt ausgeführt wurden, wird die Bewegungsphase fortgesetzt.

8.4 Hinterhalt beenden

Der Spieler, der den Hinterhalt gelegt hat, kann zu Beginn seiner Runde beliebige versteckte Charaktere offenbaren und in ihrem Versteck platzieren.

Wenn ein Charakter des anderen Spielers ein Feld eines Verstecks betritt (nicht nur vor einer Tür oder einem Fenster) oder auf einen Baum mit versteckten Charakteren klettert ohne dass ein Hinterhalt ausgelöst wird, werden alle dort versteckten Charaktere auf die Karte gesetzt und nach den normalen Regeln behandelt. Dies gilt für jede Art der Bewegung, auch Rückzug oder Nachrücken. In einem solchen Fall kann ein Hinterhalt nicht ausgelöst werden, da dies nur während der Bewegungsphase möglich ist.

Einführungsregeln

Die stark vereinfachten Einführungsregeln richten sich an junge Spieler oder Anfänger.

Aufbau des Spiels

In SHERWOOD fordern deine Kämpfer die deines Gegners heraus. Einige sind mächtige Ritter, hoch zu Ross, während andere einfache Soldaten oder mutige Gesetzlose sind. Einige streiten für den bösen Sheriff von Nottingham, andere an der Seite von Robin Hood und seiner Bande.

Alle Kämpfer sind im Spiel Charaktere. Sie sind auf Spielsteine aus Pappe gedruckt. Jeder hat einen eigenen Namen. Auf den Spielsteinen sind drei Zahlen. Die schwarze Zahl gibt den Angriffswert an, die rote Zahl den Verteidigungswert und die blaue Zahl den Bewegungswert. Stärkere Kämpfer haben hohe Angriffswerte und Verteidigungswerte, erst recht, wenn sie vom Pferd aus kämpfen. Reiter sind auch schneller. Eine Charaktere, wie Ritter, tragen Rüstungen. Sie haben einen roten Kreis um den Verteidigungswert. Sie sind besser geschützt, aber auch langsamer. Manche Charaktere haben Fernkampf Waffen, wie Bögen, Armbrüste oder Wurfspeere. Diese Waffen sind auf den Bildern zu sehen. Sie können auf jeden auf der Karte schießen, sind aber meist schwächer.

Jeder Charakter hat zwei Spielsteine, Reiter sogar vier. Der Spielstein mit den niedrigeren Zahlen wird benutzt, wenn der Charakter verwundet wird. Reiter benutzen die großen Spielsteine während sie reiten und die kleinen, wenn sie absteigen. Auf einer Rückseite ist das Pferd ohne Reiter zu sehen.

Auf den Karten sind kleine Felder mit sechs Seiten, die Hexfelder. Auf ein Feld passt genau ein Charakter, Reiter auf zwei. Auf einem Hexfeld lässt sich ein Schwert schwingen oder ein Bogen spannen.

Um zu spielen, kann man ein Szenario auswählen. Dort steht, wer mitkämpft, auf welchen Karten man spielt, wo man beginnt und worum es geht. Um die Regeln zu lernen, kannst Du auch einfach ein paar Charaktere unter den Spielern verteilen, sie auf eine Karte stellen und kämpfen lassen.

Wenn Du mit diesen einfachen Regeln vertraut bist, kannst du die Standardregeln ausprobieren!

Das Spiel spielen

Einer der Spieler beginnt. Wenn Du dran bist, können alle deine Charaktere etwas machen. In einem ersten Schritt, kann jeder Charakter mit einem Bogen, einer Armbrust oder einem Wurfspeer schießen. Danach kannst du alle deine Charaktere bewegen. Dann können deine Charaktere mit ihren Handwaffen (Schwerter, Speere, Dolche und so weiter) Gegner angreifen, die neben ihnen stehen. Nicht jeder Charakter muss etwas in jedem Schritt machen, aber alle diese Handlungen können nur in ihrem Schritt gemacht werden. Beide Spieler führen diese Schritte einmal aus, dann endet eine Spielrunde. Die Spielrunden müssen mitgezählt werden, wenn Du ein Szenario spielst, da es nach einer bestimmten Zahl von Runden zu Ende ist. Wer dann gewonnen hat, ist in den Regeln des Szenarios erklärt.

Schritt 1: Schießen

Alle deine Charaktere mit Bögen, Wurfspeeren oder Armbrüsten können schießen. Jeder Schütze wählt einen feindlichen Charakter als Ziel aus. Man kann nicht auf Ziele hinter Mauern, Bäumen oder anderen Charakteren schießen. Man darf aber durch Fenster oder Türen schießen, oder in Bäume hinein. Um zu treffen, würfelt man einen zehnebenen Würfel.

Ist das Ziel gerüstet (roter Kreis um den Verteidigungswert), dann ist eine 1 bis 3 ein Treffer (unter steht, was das bedeutet).

Hat das Ziel keine Rüstung, dann ist es besiegt bei einer 1, oder getroffen bei einer 2 bis 4.

Schritt 2: Bewegen

Alle deine Charaktere dürfen sich bewegen. Sie können durch Felder mit Freunden gehen, aber nicht durch Feinde. Ein leeres Feld (gelber Grund oder Fußboden in einem Haus) kostet einen Bewegungspunkt: der Charakter kann so viele davon setzen, wie sein Bewegungswert ist. Anderes, schwieriges Gelände (Bäume, Gebüsch, Fenster, Abhang) kostet pro Hexfeld zwei Bewegungspunkte.

Reiter können zu Pferd nicht in Gebäude oder Baumfelder setzen. Statt sich zu bewegen, können sie absteigen. Dann musst Du den Spielstein ohne Pferd auf ein Feld daneben stellen und den Reiter auf das Pferd ohne Reiter

drehen. Für zwei Bewegungspunkte kann der Reiter wieder aufsteigen. Leg dann des Fußgänger beiseite und drehe das Pferd wieder um. Reiter können auf jedes Pferd aufsteigen. Achte dann darauf, dass du den richtigen Spielstein umdrehst. Wenn ein verwundeter Reiter absteigt, must du als Fußgänger auch den verwundeten Spielstein nehmen. Pferde ohne Reiter bewegen sich nicht und greifen nicht an, können aber angegriffen werden.

Schritt 3: Angreifen

Alle Charaktere die nicht geschossen haben in dieser Runde können einen Angriff machen auf einen feindlichen Charakter in einem Feld daneben. Um zu treffen, wird einen zehneitigen Würfel. Vergleiche den schwarzen Angriffswert mit dem roten Verteidigungswert des Gegners. Mehrere Angreifer können gemeinsam angreifen und ihre Angriffswerte zusammenzählen.

- > Ist der Angriffswert kleiner als der Verteidigungswert, dann sind 1 oder 2 ein Treffer.
- > Ist der Angriffswert mindestens 10 höher als der Verteidigungswert, dann ist das Ziel bei einer 1 besiegt, und bei einer 2 bis 5 getroffen.
- > Sonst ist eine 1 bis 4 ein Treffer.

Treffer:

- > Jeder Charakter der getroffen wird, ist verwundet. Tausch sofort den Spielstein gegen den verwundeten Spielstein (gleicher Name, niedrigere Werte). Ein verwundeter Charakter ist besiegt, wenn er nochmal getroffen wird.
- > Besiegte Charaktere werden aus dem Spiel genommen. Pferde oder andere Tiere werden bei jedem Treffer aus dem Spiel genommen.