

Die Szenarios

Es gibt 8 Szenarios von aufsteigender Schwierigkeit für SHERWOOD. Zusätzliche Szenarios, die auch andere Karten und Spielsteine aus den weiteren Spielen der Normannischen Saga verwenden, sind in Planung.

Die Kaufabelle ermöglicht es, ausgewogene Truppen für eigene Szenarios auszuwählen. Ein Excel-Tool ist unter www.cryhavocfan.org erhältlich.

Inhaltsverzeichnis

Szenario 1: Der kecke Barde	2
Szenario 2: Des Barden Hochzeit	3
Szenario 3: Die Befreiung Rebeccas	5
Szenario 4: Der Hinterhalt	7
Szenario 5: Ein Schäferstündchen im Walde	10
Szenario 6: Der Herr der Wölfe	11
Szenario 7: Ein Treffen im Gasthaus	13
Szenario 8: Die Lockvögel	15
Kaufabelle	17

Szenario 1: Der kecke Barde

Hintergrund

Alan a Dale, der Barde, hat es nie lassen können, die Schergen des Sheriffs in seinen Liedern zu verspotten. Einmal hatte er es zu weit getrieben und die Wachen beschlossen, ihn in den Kerker zu werfen. Sie hatten die Rechnung aber ohne die Dorfbewohner gemacht, die den Musikanten nicht im Stich lassen wollten.

Karten und Aufstellung




Gespielt wird auf der Karte "The Inn".

Die Dorfbewohner werden zuerst aufgestellt. Much wird in der Schmiede aufgestellt; Alan, einer der Bauern und Mildred im Schankraum. Die übrigen Dorfbewohner werden beliebig im Dorf verteilt mit Ausnahme von Gasthaus und Schmiede.

Die Wachen beginnen das Spiel indem sie die Karte von einer beliebigen Seite mit Ausnahme von Seite 1 betreten.

Das Szenario wird über 12 Runden gespielt.

Die Seiten

Die Dorfbewohner													
4 3 8	Alan  Xic	7 4 8	Friar Tuck  Xic	3 2 4	Isaac  Xic	3 2 6	Mildred  Xic	11 8 8	Much  Xic	6 4 8	Sibbold  Xip	7 5 8	Simon  Xip
Die Wachen													
10 7 8	Finn  Nil	10 7 8	Ceubbo  Nil	10 6 8	Martin  Nil	9 7 8	Walker  Nil						

Besondere Regeln

1. Niemand will sich für Alan opfern! Verwundete Charaktere werden sofort aus dem Spiel genommen.
2. Sobald ein Wache neben Alan steht und nicht an ein Feld mit einem anderen Dorfbewohner angrenzt, ist der Barde gefangen genommen.

Siegbedingungen

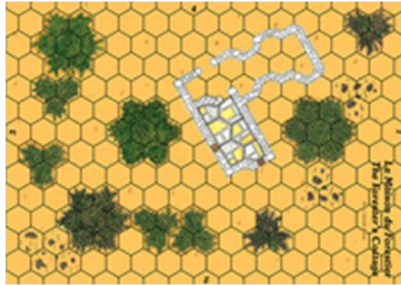
Wenn die Wachen Alan gefangen nehmen, bevor das Spiel endet, gewinnen sie. Sonst gewinnen die Dorfbewohner.

Szenario 2: Des Barden Hochzeit

Hintergrund

Alan, der Bänkelsänger, ist verzweifelt. Mildred, Liebe seines Lebens, seine Verlobte, soll gegen ihren Willen an den alten, dickbäuchigen Junker Martin verheiratet werden. Der Bischoff will selbst die Trauung in einer kleinen, abgelegenen Kapelle im Wald durchführen. Zum Glück kommen Bruder Tuck und die Merry Men dem Liebespaar zur Hilfe.

Karten und Aufstellung



Das Forsthaus stellt die Kapelle dar.

Waleran wird in der Kapelle aufgestellt (nicht im Hof)

Martin, Mildred und das Gefolge des Bischoffs betreten die Karte von Seite 1.

Alan und seine Freunde betreten die Karte von Seite 2 und beginnen das Spiel.

Das Szenario wird über 12 Runden gespielt.

Die Seiten

Alan und seine Freunde							
4 3 Alan 8 Xic	7 4 Bruder Tuck 8 Xic	8 5 Robin 8 Xca	7 5 Will Scarlett 8 Xca	9 7 Little John 6 Xil	7 4 Falko 8 Xia	3 2 Mildred 6 Xic	
Der Bischoff und sein Gefolge							
5 3 Waleran 4 Nic	6 5 Emeric 6 Nix	10 7 Finn 8 Nil	10 7 Cebbo 8 Nil	10 6 Martin 8 Nil	9 7 Walker 8 Nil		

Besondere Regeln

1. So lange sich Mildred neben einem Charakter aus dem Gefolge des Bischoffs befindet (einschließlich Waleran), wird sie von Martins Seite kontrolliert. Andernfalls kommt sie frei und wird von dem Spieler von Alans Seite gesetzt. Sie wird wieder von Walerans Gefolge kontrolliert, wenn sie wieder neben einem Charakter des Bischoffs steht. Mildred ist ein friedliches junges Mädchen; sie greift nicht an, egal welche Seite sie kontrolliert.

2. Vermählung: Um Mildred zu ehelichen, muss sich der jeweilige Bräutigam mit ihr und einem Geistlichen für eine Runde in der Kapelle befinden ohne sich zu bewegen oder zu kämpfen (Angriff oder Verteidigung). Nur Bruder Tuck kann Alan und Mildred vermählen; nur Waleran kann Martin und Mildred vermählen.

3. Waleran und Bruder Tuck können nicht angegriffen werden, es sei denn, sie greifen selbst an. Ihr Status als Geistliche schützt sie.

Siegebedingungen

Wenn Alan mit Mildred vermählt wird, gewinnt seine Seite. Wenn es Martin gelingt, Mildred zu heiraten, gewinnt dessen Seite. Wenn einer der Spieler Mildred verletzt oder tötet, verliert dieser sofort.

Inspiration

Howard Pyle, *The Merry Adventures of Robin Hood* (1883)

Robin of Sherwood, Fernsehserie von Richard Carpenter (1984), Episode 5.

Sherwood – Szenarios v1.0

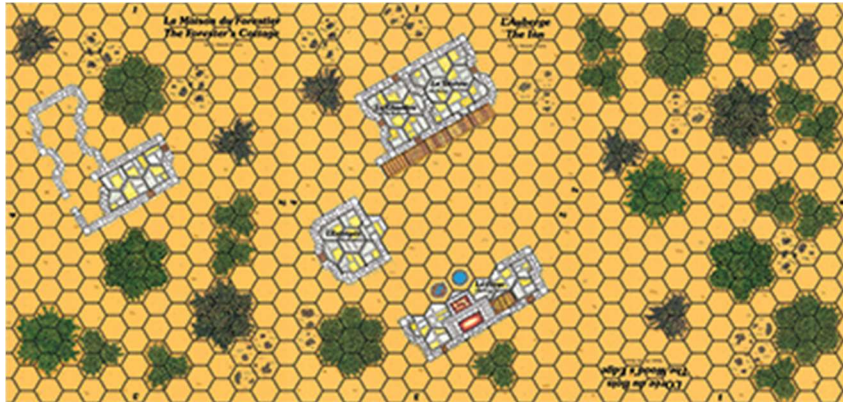
Szenario 3: Die Befreiung Rebeccas

Hintergrund

Der normannische Ritter Robert de Bois-Guilbert ist der schönen Rebecca verfallen. Als sie ihn zurückweist, nimmt er sie und ihren Vater Isaac gefangen.

Der edle Wilfried von Ivanhoe, auch verliebt in Rebecca, kommt ihr zu Hilfe. Robin und seine Gefährten unterstützen ihn dabei.

Karten und Aufstellung



Rebecca und Isaac werden im Lagerhaus aufgestellt. Die Tür ist unverschlossen.

Vier Normannen werden in beliebigen Gebäude (mit Ausnahme des Lagerhauses) aufgestellt, die anderen beliebig auf den Karten Forester's Cottage and Inn verteilt.

Die Angelsachsen beginnen das Spiel und betreten Wood's Edge über eine Seite ihrer Wahl. Sie beginnen alle weiteren Runden.

Das Szenario wird über 12 Runden gespielt.

Die Seiten

Die Normannen							
28 ▲ 16 Brin 12 Nck	21 ▲ 14 Bartholomé 12 Ncm	8 6 Rudolf Nix Armbrust - Nix	Rudolf Baldric	12 8 Odric Nim Mittl. Inf. - Nim	Odric Folmar Wilbrand	10 6 Martin Nil Leichte Inf. - Nil	Arnold Martin Wolmer Walker
Ivanhoe und seine Freunde (Angelsachsen)							
29 ▲ 17 Wilfried 12 Xck	15 ▲ 10 Robin 15 Xca	14 ▲ 9 Will Scarlett 15 Xca	9 7 Little John Xil	7 4 Frier Tuck Xic 8	2 2 Rebecca Xic 4 3 Isaac Xic 2	8 5 Reynold Xia Bogen - Xia 8	Reynold Alwin Falko Gilbert
8 5 Hardouin Xip 8	Hardouin Garulf Simon						
Bauern - Xip							

Besondere Regeln

Weder Rebecca noch Isaac können die Normannen angreifen.

Siegbedingungen

Ivanhoe und seine Freunde gewinnen, wenn Rebecca und Isaac die Karte über beliebige Seiten verlassen.
Die Normannen müssen Rebecca und Isaac am Verlassen der Karte hindern.

- > Entkommt nur Rebecca, handelt es sich um einen minderen Sieg der Angelsachsen.
- > Wenn Isaac von den Normannen getötet wird, endet das Spiel unentschieden.
- > Wird Rebecca von den Normannen getötet, verlieren diese das Spiel.

Inspiration

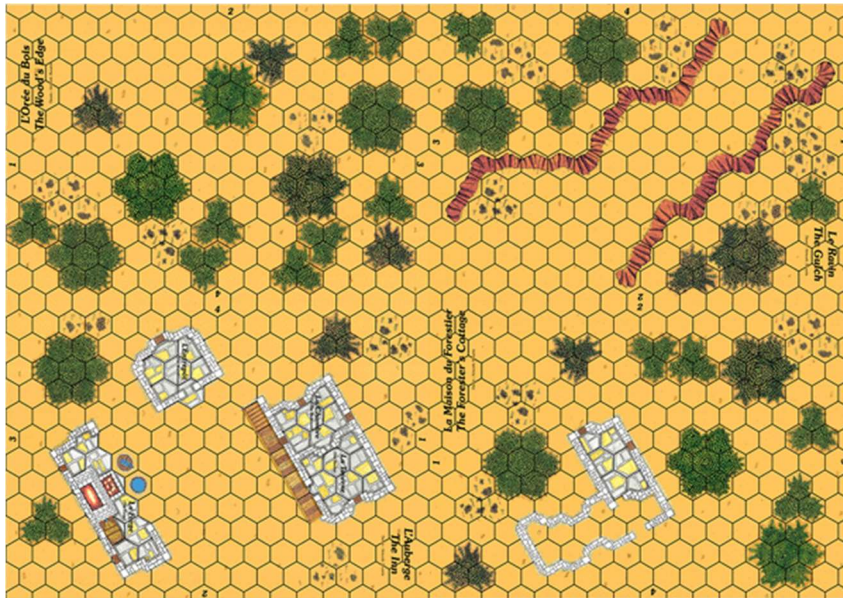
Sir Walter Scott, *Ivanhoe*, 1819

Szenario 4: Der Hinterhalt

Hintergrund

Robin und seine Gefährten haben erfahren, dass Bischoff Waleran persönlich in das Dorf Bernysdale kommen will, um den Zehnten einzutreiben. Sie beschließen ihm unterwegs aufzulauern. Jedoch handelt es sich um eine Falle. William, der Sheriff von Nottingham, liegt mit seinen Schergen im Hinterhalt. Er wird versuchen Robin gefangen zu nehmen oder zu töten.

Karten und Aufstellung



Die Dorfbewohner werden zuerst auf den Karten "Inn" und „Forester's Cottage" aufgestellt.

Robin und die Merry Men werden auf Bäume ihrer Wahl gesetzt. Sie legen einen Hinterhalt (siehe Regel §8).

Waleran und sein Gefolge betreten die Karte "Gulch" von Seite 4 und beginnen ihre Bewegung durch den Hohlweg (Gulch). Waleran und sein Schatz befinden sich in der Kutsche. Der Wagen muss sich in der ersten Runde mit maximaler Geschwindigkeit Richtung Dorf bewegen.

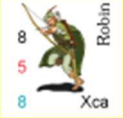







William und seine Männer

betreten eine der Karten von einer beliebigen Seite in einer Runde ihrer Wahl.

Die Runden werden in folgender Reihenfolge gespielt: Waleran, Robin, William, Dorfbewohner. Das Szenario hat 12 Runden.

Die Seiten

Waleran und sein Gefolge					
5 3 4 Waleran Nic Coffer	9 6 8 Wolmer Nil Leichte Inf. - Nil	Martin Finn Walker Wolmer	7 5 8 Geri Nij Speerwerfer - Nij	Geri Bern Albert	▲ Carrriage ▲ 1 Draft Horse 1 6
William und seine Schergen					
27 15 ▲ William Nck 12	7 6 6 Baldric Nix	11 7 6 Bero Nim Mittl. Inf. - Nim	Bero Odric Folmar Wilbrand		
Robin und die Merry Men					

 8 5 8 Robin Xca	 7 5 8 Will Scarlett Xca	 7 5 8 Alwin Xia Bogen - Xia	Alwin Reynold Falko Boldewin Saxbert	 9 7 6 Little John Xil		
Die Dorfbewohner						
 11 8 8 Much Xic	 7 4 8 Friar Tuck Xic	 6 4 8 Garulf Xip Bauern - Xip	Hardouin Garulf Sibold Simon Fulmar Ubbo Hige Lidbert	 9 6 8 Gilbert Xia		

Besondere Regeln

Sich des Schatzes bemächtigen: Wer den Wagen kontrolliert, besitzt den Schatz. Wenn sich kein Charakter in der Kutsche befindet, gehört der Schatz der Seite, die das Zugpferd führt.

Optionen (um die Schwierigkeit anzupassen)

- > Um William zu unterstützen: Ritter Roger hinzufügen,
- > Um Waleran zu unterstützen: Emeric hinzufügen,
- > Um die Dorfbewohner zu unterstützen: einen Wolf hinzufügen. Dieser Wolf wird von Hardouin kontrolliert, wenn Hardouin stirbt läuft der Wolf davon.
- > Um Robin zu unterstützen: Robin ist beritten.

Siegbedingungen

Dieses Szenario kann von zwei oder vier Spielern gespielt werden.

Im Spiel zu zweit spielt ein Spieler die Normannen (Waleran, William, und ihr Gefolge) und der andere die Angelsachsen (Robin, die Merry Men, und die Dorfbewohner).

Im Spiel zu viert gibt es vier Seiten: Waleran, William, Robin und die Dorfbewohner.

In jedem Fall können Angelsachsen nie Angelsachsen angreifen und Normannen nie Normannen.

Spiel zu zweit:

- > Wird Robin getötet oder gefangen genommen, Waleran überlebt und ist frei, und der Schatz in Normannischer Hand: Überwältigender Sieg der Normannen;
- > Wird Robin getötet oder gefangen genommen, Knapper Sieg der Normannen;
- > Wird Waleran getötet oder gefangen genommen, Robin überlebt und ist frei, und der Schatz in in der Hand der Angelsachsen: Überwältigender Sieg der Angelsachsen;
- > Ist der Schatz in der Hand der Angelsachsen: Knapper Sieg der Angelsachsen;
- > Werden Waleran UND Robin getötet oder gefangen genommen: Unentschieden.

Spiel zu viert:

- > Sieg der Dorfbewohner, falls sie Waleran töten oder gefangen nehmen;
- > Sieg für Robin und die Merry Men, wenn sie den Schatz Erlangen und bis zum Ende behalten können;
- > Sieg für William und seine Schergen, wenn sie Robin töten oder gefangen nehmen;
- > Sieg für Waleran und sein Gefolge, wenn sie Waleran und den Schatz schützen.

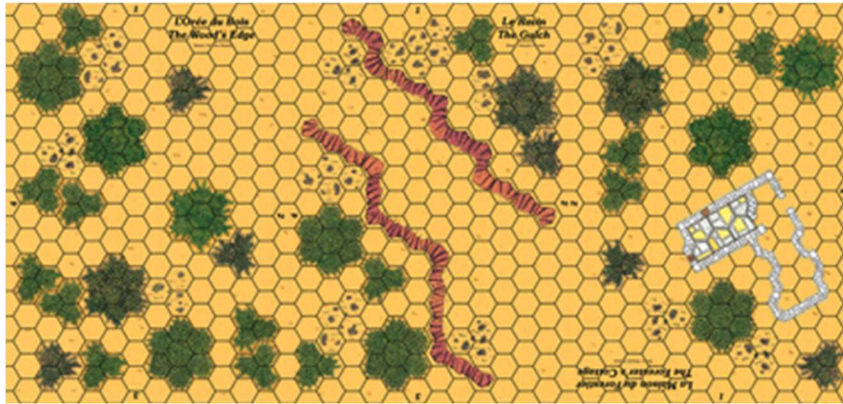
Es kann mehrere Sieger oder auch keine geben.

Szenario 5: Ein Schäferstündchen im Walde

Hintergrund

Robin und Maid Marian treffen sich alleine in einer Hütte im Wald. Die Normannen haben dies herausgefunden und wollen die Gelegenheit nutzen, Robin gefangen zu nehmen. Sie ahnen nicht, dass die Merry Men über Robin wachen.

Karten und Aufstellung



Robin und Maid Marian werden im Haus aufgestellt. Will Scarlett befindet sich im Eingangsfeld des Hofplatzes.

Ihre drei Pferde befinden sich außerhalb des Hofes, angrenzend an das Gebäude oder die Mauer.

Die Merry Men sind im Hinterhalt versteckt auf Bäumen einer der drei Karten.

The Normans beginnen das Spiel indem sie die Karte Wood's Edge

über Seite 4 betreten.

Das Szenario hat 15 Runden.

Die Seiten

Die Normannen			
 30 ▲ Guy 12 Nck Ritter - Nck	Guy Brian Roger William	 20 ▲ Grégoire 12 Ncm Reiter -Ncm	Bartholomé Grégoire
 10 7 Gebbo 8 Nil Leichte Inf.- Nil	Martin Walker Gebbo Finn	 6 5 Emeric 6 Nix Armbrust - Nix	Emeric Baldric
Robin und die Merry Men			
 8 5 Robin 8 Xca	 7 5 Will Scarlett 8 Xca	 6 3 Saxbert 8 Xia Bogen - Xia	Saxbert Reynold Alwin Falko Gilbert Boldwin
 7 4 Maid Marian 6 Ncc	 7 4 Friar Tuck 8 Xic	 9 7 Little John 6 Xil	 1 3 Pferde

Besondere Regeln

Robin kann in diesem Szenario nicht auf Bäume klettern.

Siegbedingungen

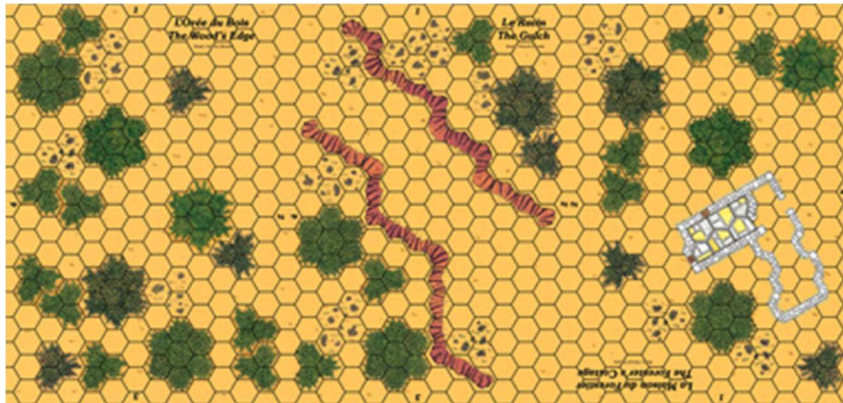
Die Normannen gewinnen das Spiel wenn es ihnen gelingt, Robin zu töten oder gefangen zu nehmen. Wird Maid Marian von den Normannen gefangen genommen, ist das Spiel unentschieden. Robin gewinnt in allen anderen Fällen.

Szenario 6: Der Herr der Wölfe

Hintergrund

Seit einiger Zeit treibt sich ein Hexer im Wald von Sherwood herum. Er hat zwei Wölfe seinem Willen unterworfen. Er hat sich mit einer Bande von Räubern zusammengetan, die von Much, einem ehemaligen Schmied angeführt werden. Verdrossen von deren Missetaten haben sich einige Dorfbewohner an Little John gewandt, ihnen zu helfen, diese Schurken im Wald aufzuspüren.

Karten und Aufstellung



Der Hexer, seine Kreaturen und die Räuber werden als erstes auf der Karte Wood's Edge aufgestellt.

Die Dorfbewohner werden auf der Karte Forester's Cottage aufgestellt.

Die Initiative wird zu Beginn jeder Runde erwürfelt.

Das Szenario hat 12 Runden.

Die Seiten

Der Hexer			Die Räuber		
 8 Hardouin 5 8 Xip	 10 Wolf 1 7 14	 11 Wolf 2 7 14	 9 Walker 7 8 Nil Leichte Inf.-Nil	Martin Walker Finn	 11 Much 8 8 Xip
Die Dorfbewohner					
 9 Little John 7 6 Xip	 6 Saxbert 3 8 Xip Bogen - Xia	Reynold Saxbert	 7 Ubbo 4 8 Xip Bauern - Xip	Simon Hige Ludbert Fulmar Sibold Ubbo Garulf	

Besondere Regeln

Hardouin, der Hexer, hat 10 Bewegungspunkte (5 wenn verwundet).

Um die Dorfbewohner zu verstärken, können sie optional Hige (Xip) erhalten.

Um den Hexer zu verstärken, kann er optional die Fähigkeit erhalten, einen Dorfbewohner innerhalb von 4 Feldern zu blenden. Diese Aktion ersetzt einen Nahkampfangriff des Hexers. Ein Wurf unter 5 ist dafür notwendig. Ist das Blenden erfolgreich, kann das Ziel für 2 Runden nicht handeln (bewegen, angreifen oder schießen).

Siegebedingungen

Die Schurken gewinnen, wenn sie alle Dorfbewohner töten oder verwunden.

Die Dorfbewohner gewinnen, wenn sie Much, beide Wölfe oder den Hexer töten.

Inspiration

Bernard Daniel. Charmeurs et meneurs de loups, d'hier à aujourd'hui. In: Le Monde alpin et rhodanien. Revue

régionale d'ethnologie, n°1-3/2002. Le fait du loup. De la peur à la passion : le renversement d'une image. pp. 163-1.

Szenario 7: Ein Treffen im Gasthaus

Hintergrund

König Richard kehrt von seinem Kreuzzug unter einer falschen Identität zurück, wurde aber vom Sheriff erkannt, der den König bei einer Rast im Gasthaus mit seinen Schergen gefangen setzen will. Im Hinterzimmer sitzen indes Robin und die Merry Men, bis die Schergen den Schankraum betreten.

Karten und Aufstellung



Richard und sein Gefolge werden im Schankraum (The Tavern) aufgestellt, Robin und die Merry Men im angrenzenden Raum (The Bedroom).

Der Sheriff und seine Schergen werden auf dem Balkon oder innerhalb eines Umkreises von drei Feldern um das Gasthaus aufgestellt.

Die Dorfbewohner werden beliebig aufgestellt, außer im Gasthaus.

Die Schergen des Sheriffs beginnen. Das Szenario hat 12 Runden.

Die Seiten

Der König und sein Gefolge					
	Roger (King Richard)		Bartholomé Grégoire		
Robin und die Merry Men					
	Robin		Little John		
					Alwin Saxbert
Die Dorfbewohner					
	Hardouin Garulf		Hige Sibold		
Der Sheriff und seine Schergen					
	William		Finn Martin Walker		Folmar Wilbrand

Siegbedingungen

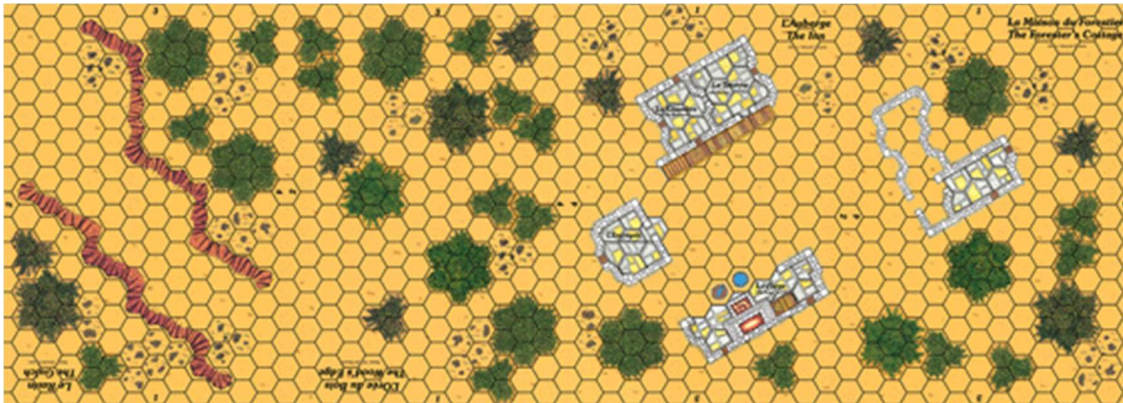
Der Sheriff gewinnt, wenn es gelingt, König Richard gefangen zu nehmen oder zu töten. Andernfalls gewinnen die Unterstützer des Königs.

Szenario 8: Die Lockvögel

Hintergrund

Rebecca hat ein Treffen mit Maid Marian und Robin arrangiert. Mit einer kleinen Eskorte sind sie zum Treffpunkt aufgebrochen, zu dem auch Wilfred von Ivanhoe kommen soll. Guy de Gisbourne verfolgt sie, um Rebecca zu entführen. Doch auch die Schergen des Sheriffs haben von dem Treffen Wind bekommen und wollen die Gelegenheit nutzen, um Robin zu ergreifen.

Karten und Aufstellung



Maid Marian's Troß wird in der Mitte der Karte Gulch aufgestellt.

Die vier Bogenschützen von Robins Gefährten verstecken sich in beliebigen Bäumen. Sie legen einen Hinterhalt (siehe Regel §8). Robin, die übrigen Merry Men sowie die Dorfbewohner werden auf den Karten Inn and Forester's Cottage aufgestellt.

Guy de Gisbourne und sein Trupp betreten in Runde 1 die Karte Wood's Edge über Seite 1. Der Sheriff und seine Schergen betreten in Runde 1 die Karte Forester's Cottage über Seite 3.

Die Normannen beginnen. Das Szenario wird über 12 Runden gespielt.

Die Seiten

Maid Marian's Troß							
12 ▲ 7 10 Noc	2 2 4 Xic	8 5 8 Xip Bauern – Xip	Hardouin Garulf Hige Sibold	6 3 8 Xia Bogen - Xia	Alwin Saxbert	▲ Cart 	1 ▲ 6 Draft Horse 2
Robin und die Merry Men							
15 ▲ 10 15 Xca	14 ▲ 9 15 Xca	9 7 6 Xil	7 4 8 Xic	8 5 8 Xia Bogen - Xia	Reynold Falko Boldewin Gilbert	4 3 8 Xic	

Die Dorfbewohner			
 Fulmar Simon Ludbert Ubbo Bauern – Xip	 		
Der Sheriff und seine Schergen			
 William Roger Ritter – Nck	 Arnold Finn Wolmer Walker Gebbo Leichte Inf.– Nil	 Folmar Wilbrand Mittl. Inf.- Nim	 Albert Bern Javelin throwers
Guy de Gisbourne's Trupp			
 Guy Ritter – Nck	 Grégoire Bartholomé Reiter – Ncm		

Besondere Regeln

Robin kann in diesem Szenario nicht auf Bäume klettern.

Siegbedingungen

Die zwei Ziele der Normannen sind Rebecca und Robin. Der Sheriff hat befohlen, Robin gefangen zusetzen, nicht zu töten.

- > Werden beide gefangen genommen, endet das Spiel und die Normannen erreichen einen großen Sieg.
- > Wird nur Robin gefangen, erreichen die Normannen einen kleinen Sieg.
- > Wird nur Rebecca gefangen, erreichen Robin und seine Männer einen kleinen Sieg.
- > Werden beide bis zum Ende nicht gefangen, erreichen Robin und seine Männer einen großen Sieg.

Kauftabelle

Diese Tabelle erlaubt die Erstellung eigener, ausgewogener Szenarios. Ein EXCEL-Tool ist unter www.cryhavocfan.org erhältlich, um die Berechnung zu erleichtern.

Grundkosten der Charaktere	
Schwere Kavallerie (mit Rüstung)	ATT + DEF
Leichte Kavallerie	ATT + DEF
Infanterie mit Rüstung	ATT + DEF
Infanterie ohne Rüstung	ATT + ½ DEF (1)
Speerwerfer	2 ATT
Bogenschützen	2 ATT + DEF
Armbrustschützen mit Rüstung	3 ATT + 2 DEF
Geistliche, Bauern, Zivilisten	ATT
	(1) ggf. abrunden
Tiere	
Reitpferd	12
Zugpferd	8
Ochse	6
Schwein	2
Wolf	ATT + DEF
Ausrüstung	
Wagen	12
Kutsche	15

Anm.: ATT und DEF sind Abkürzungen für den Angriffs- und den Verteidigungswert