

Die Abenteuer des Robin Hood

Fan-Abenteuer „Der Fluch des Waldes“ Teil 2 *Die Suche nach der Wahrheit*

Zeichner: Tobi Kranich

Abenteuer-Entwickler und Autor: Christoph Hasler

Mehrmalige Tester und Korrekturleser: Christoph Hofmann, Matze und Cindy Wenzel, Carsten Kühl und Steffi Hörnschemeyer, Marlies Bohner und Nicole Dahm, Frank Ziegelin,

Weiters möchten wir uns bei folgenden Testern bedanken: Lorenz Hasler, Ulrich Rainer, Gernot Pfitscher, Christian Freißlich,

Wichtige Infos:

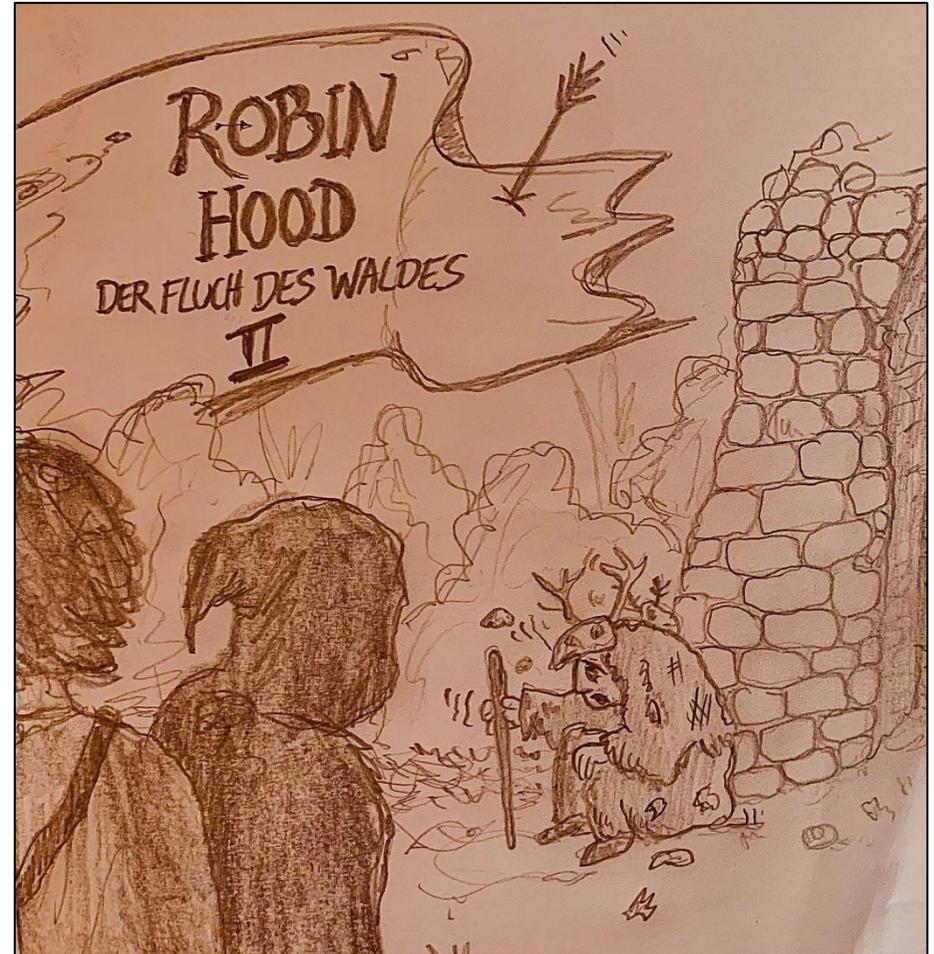
Mit diesem Abenteuer-Heft könnt ihr ein weiteres spannendes Abenteuer des Robin Hood und seiner Gefährten erleben.

Die Geschichte des Abenteuers spielt genau nach dem 1. Teil „Der Fluch des Waldes – Der Anfang vom Ende“, deswegen ist es sinnvoll, den 1. Teil zuerst zu spielen. Da neue Elemente und Plättchen aus späteren Abenteuern eingebaut wurden, wird empfohlen, das Grundspiel und das Bonus-Abenteuer „Die Tochter des Ketzers“ bereits gespielt zu haben. Außerdem besitzt dieses Fan-Abenteuer keine 2. Variante (II).

Alle Geächteten verfügen bereits über ihre besonderen Fähigkeiten. Die Funktionen neuer Gegenstände findet ihr auf der folgenden Seite.

Druck-Hinweis: Das Abenteuer kann normal ausgedruckt werden und es ist nicht vorgesehen es als Heftchen zu falten.

Die Zahlen zu Beginn der nachfolgenden Seiten entsprechen den Zahlen auf dem Spielplan. Als Hilfe wurden die Seiten am Ende noch nummeriert. Statt dem Bändchen könnte man die bestimmten Seiten an der oberen Ecke einknicken, sodass man die Seiten leichter wiederfindet. Lest euch nun die Spielvorbereitungen gut durch!



Gegenstände:



Bogen: Wenn du den Holzpfeil an deine Stand-Figur anlegst und dessen Spitze das Plättchen einer **Wache** berührt, kannst du die Aktion **Überwältigen auch aus der Entfernung** ausführen.

Wichtig: Ihr könnt den Bogen **nur** gegen **Wachen** einsetzen.



Hut: Wenn du den **Hut und den Umhang** besitzt, wirst du von Wachen und von Guy von Gisbourne ignoriert. Diese Tarnung hält so lange an, bis du **versuchst**, einen Gegner zu überwältigen. Dann musst du die beiden Würfel in deiner Farbe zurück in den Vorrat legen.



Umhang: Wenn du den **Umhang und den Hut** besitzt, wirst du von Wachen und von Guy von Gisbourne ignoriert. Diese Tarnung hält so lange an, bis du **versuchst**, einen Gegner zu überwältigen. Dann musst du die beiden Würfel in deiner Farbe zurück in den Vorrat legen.



Schwert: Bei der Aktion **Überwältigen** (ohne Bogen) darfst du 1 **zusätzlichen Würfel** aus dem Beutel ziehen. Besitzt du 2 Schwerter, darfst du sogar 2 zusätzliche Würfel ziehen.

Hinweis: Ein Spieler kann maximal 2 Schwerter beim Überwältigen einsetzen.



Haltebolzen: Wenn du einen der beiden Händler (100 und 120) erkundest und er dir das Tauschen anbietet, kannst du den Haltebolzen gegen etwas anderes eintauschen.



Zweihänder: Bei der Aktion **Überwältigen** (ohne Bogen) zählt 1 gezogener weißer Würfel sofort wie 2 weiße.

Hinweis: Ein Spieler, der den Zweihänder beim Überwältigen einsetzt, kann keine zusätzlichen Schwerter einsetzen.

Seil: Wenn du das längliche Plättchen 111 (an der Burgmauer) erkundest, darfst du es wenden, sodass das Seil sichtbar ist. Anschließend musst du deinen Würfel vom Seil zurück in den Vorrat legen.



Horn: Du kannst das Horn **1x** benutzen. Wenn eine Scheibe aus dem Beutel gezogen wird, darfst du sie **ungenutzt** wieder in den Beutel werfen und erneut ziehen. Anschließend musst du deinen Würfel vom Horn zurück in den Vorrat legen.



Schild: Du kannst den Schild **1x** einsetzen. Du kannst ihn abgeben, wenn dich die Figur von Gisbourne berührt. Dann verlierst du **nur** den Schild. Anschließend musst du deinen Würfel vom Schild zurück in den Vorrat legen.



Fässchen: Du darfst bei deiner Bewegung **1x** die **lange Bewegungs-Figur** eines **Mitspielers** zusätzlich verwenden. Anschließend musst du deinen Würfel vom Fässchen wieder zurück in den Vorrat legen. *Hinweis: Falls ein Spieler mehrere Fässchen besitzt, kann er dennoch pro Zug nur eines davon einsetzen.*



Proviand: Du hast **einen** Extrazug, den du **1x** einsetzen kannst, **anstatt** eine nächste Scheibe aus dem Beutel zu ziehen. Anschließend musst du deinen Würfel vom Proviand wieder zurück in den Vorrat legen.



Goldsack: Ein **beliebiger Spieler** hat **einen** Extrazug, den er **1x** einsetzen kann, **anstatt** eine nächste Scheibe aus dem Beutel zu ziehen. Anschließend musst du deinen Würfel vom Goldsack wieder zurück in den Vorrat legen.



Schwarzer Pfeil: Ein Spieler, der einen Schwarzen Pfeil besitzt, kann ihn **1x** beim Überwältigen einer Wache einsetzen. Dann muss er, bevor er anfängt, Würfel aus dem Beutel zu ziehen, 1 Würfel in seiner Farbe von der Abbildung des Schwarzen Pfeils nehmen. Wenn das Überwältigen geklappt hat, wird die mit dem Schwarzen Pfeil getroffene Wache gewendet und **statt einer Sanduhr wird ein violetter Würfel daraufgelegt**. In diesem Abenteuer wird **dieser Würfel nicht mehr entfernt und die Wache nicht mehr aufgedeckt**.



Weißer Kristall: Ein Spieler, der den weißen Kristall trägt, **darf** nach dem Überwältigen **alle** gezogenen Würfel wieder in den Beutel werfen.



Spielvorbereitungen:

- Puzzelt den 8-teiligen Spielplan vorsichtig zusammen und legt ihn in die Tischmitte.
- Sehr wichtig: Zu Beginn müssen alle Plättchen so gewendet werden, dass kein Stern zu sehen ist. Ausnahme: Plättchen mit 2! Sternen.
- Wendet gegebenenfalls die Plättchen 30 bis 38, sodass alle 9 Baumbrücken sichtbar sind. Das längliche Plättchen 64 (mittig im Wald) sollte das Fragezeichen zeigen. Das große Plättchen (60 oder 70, je nachdem wo sich euer geheimes Lager nicht befindet), muss die Dunklen Ereignisse zeigen.
- Leert den Beutel neben den Spielplan.
- Sollten noch Holzteile aus einer vorhergehenden Partie auf dem Spielplan liegen, werden auch diese jetzt zurück in den Vorrat gelegt.
- Jeder Spieler wählt einen Geächteten und erhält dessen 5 Figuren. Die Geächteten können frei gewählt werden.
- Jeder Spieler wirft die Holzscheibe in seiner Farbe in den Beutel.
- Außerdem werden eine graue, eine violette und die weiße Scheibe in den Beutel geworfen.
- **Wichtig:** Die rote Scheibe wird nicht in den Beutel gegeben, sondern bereitgelegt und erst **am Ende der ersten Runde** ausgeführt. Anschließend wird sie ab Runde 2 in den Beutel gegeben und wie sonst ausgeführt.
- Jeder Spieler legt je 1 Würfel in ihrer Farbe auf die Abbildung des Bogens und 2 beliebige Spieler legen je 1 Würfel in seiner Farbe auf den Gegenstand Fell.
Wichtig: Dies kann beim Händler für einen Gegenstand im unteren Pergament getauscht werden (nicht für einen Gegenstand von Plättchen 79). Die beiden Felle dürfen nicht beim gleichen Händler getauscht werden. Die Felle dürfen nicht für den Gegenstand Seil eingetauscht werden!
- Jeder Spieler nimmt sich jetzt je 6 violette und 1 weißen Würfel und wirft sie anschließend in den Beutel.
- Stapelt 3 (!) Sanduhren auf das böse Ende. Nur wenn ihr das Abenteuer auf „leicht“ spielt, legt eine zusätzliche Sanduhr dazu.
- Stellt die Figur Minnesänger je nach Spielerzahl auf die folgende Zahl auf dem Hoffnungsbanner:
2 Spieler: 6 3 Spieler: 7 4 Spieler: 8
Wichtig: Bereitet jetzt 6 Zettelchen vor mit den Nummern (13, 14, 15, 19, 20, 21). Sie werden im späteren Spielverlauf benötigt.

Lest auf der nächsten Seite weiter.

Startpositionen:

- Stellt eine violette Stand-Figur auf Plättchen 57 (im Schatten der Burgmauer)
- Die Helden haben unterschiedliche Startfelder. Wählt dazu vorher nur die teilnehmenden, farbig-passenden Siegel aus. (z.B. Robin Hood = grün,...)
- Bei 2 Spieler: farbig passende Siegel verdeckt und gemischt auf 31 und 36, bei 3 Spieler: +Heilkräuter, 4. Spieler: +Pfütze mitten im Wald. Deckt sie auf und stellt die passende Figur dazu. Gebt anschließend die verwendeten Siegel in den Beutel.
- Legt das Plättchen des Hüters (90) in euer geheimes Lager.
- Legt die zweite violette Scheibe in die dritte Siegel-Vertiefung. Nur wenn ihr das Abenteuer auf „leicht“ spielen wollt, legt zusätzlich die zweite graue Scheibe darauf.
- Wendet das Plättchen der Höhle (102), sodass das Fragezeichen zu sehen ist.
- Wendet das Plättchen des Müllers (210) unten rechts, dass das Fragezeichen zu sehen ist.
- Wendet außerdem die Plättchen 64 (mitten im Wald) und 149 (unten am Fluss), sodass das Fragezeichen zu sehen ist.
- Das Plättchen 79 mit den Zusatzgegenständen sollte offen liegen.

Robin und seine Freunde brachten den verletzten Hüter in das geheime Lager und waren besorgt, ob er diesen unvorhersehbaren Angriff überleben wird.

Robin ging hektisch auf und ab und grübelte, wer hinter diesem Übel stecken konnte. Denn nur er kann den Hüter retten, sodass er wieder gesund wird.

Es war klar, dass der Sheriff von Nottingham hinter diesem Fluch stecken musste, denn der Sheriff verfolgte sie schon seit langem. Der Wald war ein gutes Versteck und die Wachen hatten immer große Schwierigkeiten sie aufzufinden.

Plötzlich hörte man Stimmen in der Nähe. Die Wachen des Sheriffs waren alarmiert, denn es wimmelte nur so von Soldaten in Nottingham.

Wendet nun alle Wachen auf dem Spielplan, sodass sie offen liegen.

Robin ließ sich aber von den Wachen im Wald nicht aus der Ruhe bringen. Er war sich bewusst, dass es nicht einfach wird. Aber gemeinsam, war er sich sicher, werden sie auch diese Herausforderung schaffen. Jemand musste in die Burg zum Sheriff, um herauszufinden wie dieser Fluch entstand.

Jeder Spieler nimmt nun 3 weiße Würfel und legt sie vor sich ab. Dies bildet seine **Willensstärke**. Jeder Spieler kann im Laufe des Spiels Willensstärke hinzubekommen, aber auch verlieren.

Lest auf der nächsten Seite weiter.

Ein Spieler **erhält** 1 Willensstärke (1 weißen Würfel) immer (zusätzlich zur sonstigen Belohnung) wenn er eine **Wache** oder einen **Adeligen überwältigt**. Außerdem durch **Befragen von Personen** oder **Überwältigen** von besonderen **Personen** (Henker, Kerkermeister) oder **Kutschen**.

Hinweis: Man erhält immer nur 1 Willensstärke, auch wenn mehrere Spieler beim Überwältigen beteiligt waren. Man kann aber entscheiden wer die 1 Willensstärke bekommt.

Ein Spieler **verliert** 1 Willensstärke (1 weißen Würfel), wenn dieser von einer Wache angegriffen wird. Außerdem verliert jeder Spieler 1 Willensstärke **immer, wenn die rote Scheibe** gezogen wird.

Hinweis: Legt dazu als Erinnerung 1 weißen Würfel auf die Dunklen Ereignisse (rot) neben die Abbildung der roten Scheibe, sodass dies von den dunklen Ereignissen (rot) immer als erstes ausgeführt wird. Hat man keine Willensstärke und man müsste welche abgeben, werden stattdessen 2 violette Würfel in den Beutel gegeben.

Hinweis: Willensstärke wird bis zum Ende hin sehr wichtig sein.

Zurzeit wurden mehrere Gefangenentransporte durchgeführt.

- Nehmt die Plättchen 193 (unten am Fluss) und 62 (mitten im Wald) aus dem Spielplan. Die beiden nun offenliegenden Kutschen können überwältigt werden. Legt als Erinnerung einen roten Würfel auf diese Kutschen. Dabei wird das Überwältigen wie das Überwältigen von Kutschen abgehandelt. Außerdem erhält man eine Belohnung von: 1 Willensstärke oder 1 Sanduhr. Wurde eine solche Kutsche überwältigt, wird das entsprechende Plättchen wieder in den Spielplan gelegt.

Will kam ins Lager gelaufen und suchte nach Robin. „Robin, Robin ich konnte Wachen belauschen, es wird bald eine Kutsche eintreffen!“

Robin rief seine Freunde zusammen, denn sie müssen die Kutsche erreichen, diese könnte sie schnell in die Burg zum Sheriff bringen.

„Wir müssen so schnell als möglich in die Burg zum Sheriff, er weiß bestimmt, wer diesen Fluch heraufbeschworen hat. Nur er kann dem verletzten Hüter helfen. Na los, beeilen wir uns!“

Will sprach nachdenklich: „Es gibt nur ein kleines Problem, wir wissen nicht auf welchem Weg die Kutsche in die Burg fährt.“

Lest auf der nächsten Seite weiter.

„Na gut, wir müssen uns aufteilen!“, entschied Robin.

- Sucht die beiden Siegel mit dem Kutschen-Symbol (grünes achteckiges Zeichen mit Nummer 22 und 24) heraus und legt sie oberhalb der Siegelvertiefungen gemischt und verdeckt hin. Werft alle anderen 6 Siegel in den Beutel.
- Zu Spielbeginn wird kein Siegel gezogen.
- Nehmt jetzt das Plättchen 242 (ganz oben in der Burg) aus dem Spielplan und deckt mit seiner Rückseite Punkt „1.“ der dunklen Ereignisse (rot) ab. Legt jetzt einen roten Würfel auf **das 4. Kästchen** (von links) des Plättchens 242, das ihr gerade auf die dunklen Ereignisse gelegt habt. Jedes Mal, **wenn die rote Scheibe gezogen** wird, müsst ihr diesen Würfel **1 Kästchen nach rechts weitersetzen**. Erreicht der rote Würfel **das offene Auge**, so wird zufällig eines der beiden verdeckten Siegel mit Kutschensymbol gewendet. Nun wird nur das Plättchen der entsprechenden Kutsche (22 oder 24) gewendet, sodass die Kutsche zu sehen ist. Sobald die **Kutsche erscheint**, wird bei **Quest-Zahl 22/24** weitergelesen.

Erreicht der rote Würfel **das verschlossene Auge** so verschwindet die Kutsche wieder. Wurde die Kutsche bis dahin nicht überwältigt, **ist das Spiel sofort verloren**.

Liegt die Kutsche offen aus, kann sie überwältigt werden. Dabei darf man 3 Würfel ziehen, hat man 2 weiße Würfel gezogen, wurde sie überwältigt.

Nachdem sie überwältigt wurde, wird das Plättchen 242 wieder in die passende Öffnung zurückgelegt. Weitere Kutschen werden im weiteren Verlauf des Abenteuers nicht ausgeführt.

Erste Aufgabe:

Erreicht rechtzeitig die Kutsche (22 oder 24) und überwältigt sie. Schafft ihr es nicht, bevor die Kutsche abfährt, seid ihr gescheitert.

Tipp: Die Zeit ist knapp (es liegen nur 3 (bei leicht 4) Sanduhren auf dem Bösen Ende). Teilt euch auf, um die Kutsche rechtzeitig zu erreichen.

Beim Überwältigen von Kutschen müssen 2 weiße Würfel gezogen werden.

Zieht **jetzt** die **erste Scheibe** aus dem Beutel.

Hinweis: die bereits beiseite liegende rote Scheibe wird am Ende, der 1. Runde ausgeführt.

22/24

Eine Kutsche erreicht den Waldrand des Sherwood Forest. Die Geächteten mussten sich beeilen, dies war die einzige Chance in die schwerbewachte Burg zu kommen.

Hinweis: Andere Symbole (Wachen, Adelige) werden jetzt **nicht** gewendet. Jetzt kommen beide Siegel mit Kutschen-Symbol in den Beutel.

Aufgabe:

Überwältigt die aufgetauchte Kutsche. Wurde die **Kutsche überwältigt**, stellt eure Figur(en), die auf dem Kutschen-Plättchen stehen, auf Feld 25 (im Burghof) und lest dann erst bei **Quest-Zahl 25** weiter. Lest **jetzt** unten im Kasten weiter.

Man hörte Gerüchte, dass der Sheriff nun alles auf eine Karte setzen wollte und zwei der besten Kopfgeldjäger des Landes beauftragt hat, die Geächteten zu erwischen.

Wende nun die Plättchen 73 (rechts im Wald) und 75 (links im Wald), sodass die beiden Hauptmänner zu sehen sind. Sie stellen in diesem Abenteuer die beiden **Kopfgeldjäger** dar.

Sie verfolgen den nächstgelegenen Geächteten und greifen **mit Bogen** an.

Bewegung der Kopfgeldjäger:

Nehmt die Plättchen 73 und 75 heraus, die Plättchen bewegen sich auf dem Spielplan. Immer wenn **die violette Scheibe** gezogen wird, bewegen sich beide Kopfgeldjäger in Richtung des nächstgelegenen Geächteten, und zwar die **Länge** einer **hingelegten roten Sanduhr**.

Hinweis: Legt dazu als Erinnerung 1 rote Sanduhr auf die Dunklen Ereignisse (violett) neben die Abbildung der violetten Scheibe.

Plättchen 75 bewegt sich aber nur auf dem eigenen Spielplanteil und der sich oberhalb befindet. Plättchen 73 bewegt sich nur auf dem eigenen Spielplanteil und der sich unterhalb befindet. Erreichen sie einen Spielplanteil, den sie nicht betreten können, so bleiben sie stehen und verfolgen (wenn möglich) einen anderen Spieler. Befindet sich kein Spieler in ihren beiden Spielplanteilen bewegen sie sich nicht.

Lest auf der nächsten Seite weiter.

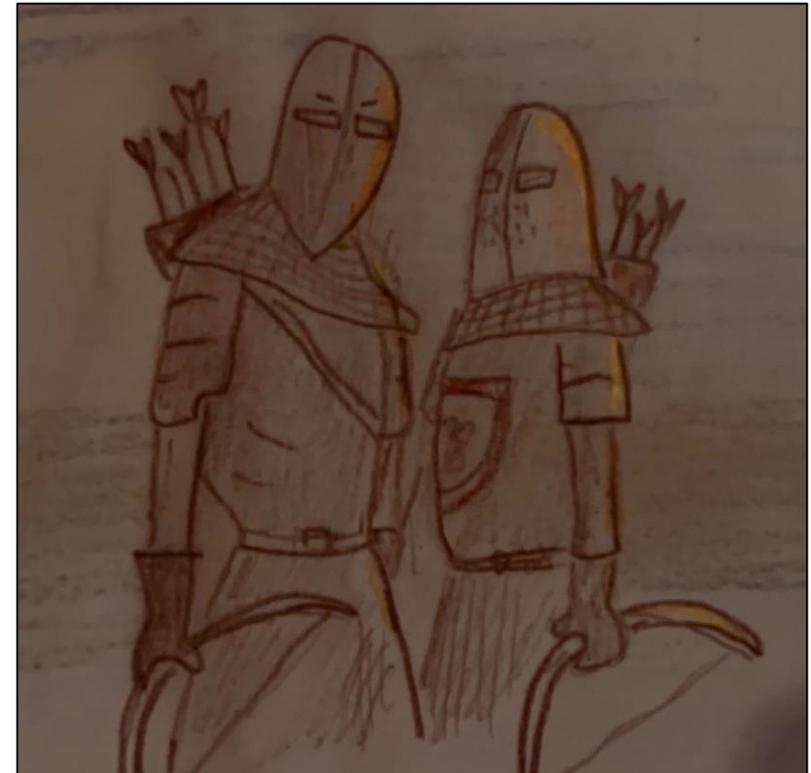
Angriff der Kopfgeldjäger:

Erreicht ein Kopfgeldjäger mit der **Länge des Pfeils** einen Geächteten so werden 3 Würfel nacheinander gezogen. Die **gezogenen Würfel** werden **nachher** sogleich **wieder in den Beutel** gegeben. Wurde ein weißer Würfel gezogen, darf man nicht weiterziehen. Man konnte dem Angriff ausweichen und es passiert nichts.

Wurde **kein weißer Würfel** gezogen so verliert man **1 Willensstärke**. Kann man keinen weißen Würfel der Willensstärke abgeben so werden 2 violette Würfel in den Beutel gegeben.

Die beiden Kopfgeldjäger können von den Geächteten nicht angegriffen werden.

Wichtig: Die Geächteten werden auf den Baumbrücken nicht angegriffen.



25

Wir hatten es geschafft, wir waren drinnen. Nun war Vorsicht geboten, denn wenn man hier entdeckt würde, würde das der fast sichere Tod bedeuten. Der Sheriff konnte nicht weit sein.

Wendet jetzt das Plättchen der Kutsche (25) im Burghof. Legt nun entsprechend der Spielerzahl weitere Sanduhren auf das Böse Ende.

Bei 2 Spielern: 3 Sanduhren, bei 3 und 4 Spielern: 4 Sanduhren.

Deckt außerdem jetzt folgende Plättchen auf, sodass das Fragezeichen zu sehen ist: Plättchen 72 (in der Burg), 115 (auf der Burgmauer).

Außerdem die Wache 1 (im Burghof) und Wache 2 (auf der Burgmauer), sodass die Wachen zu sehen sind.

64

Du siehst einen alten und faulen Baumstamm. Du entdeckst unter den Sträuchern, einen hölzernen Gegenstand. Ein Haltebolzen, den man beim Händler sicher für etwas Brauchbares eintauschen könnte.

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Haltebolzen auf dem Gegenstands-Pergament.

Wende **jetzt** das Plättchen.

72

Du erreichst die Schatzkammer, die Tür war einen Spalt offen und du zögerst nicht lange und begibst dich hinein. Du schreckst kurz auf, du siehst den Sheriff, der gerade in seinen unzähligen Schatzkisten sein Gold zählt. Plötzlich dreht er sich um und erblickt dich an der Tür. „Hey du da!“ Er greift schnell zu seinem Schwert und dir bleibt nichts anderes übrig als ihn zu überwältigen.

Aufgabe:

Überwältige den Sheriff, indem du nacheinander 3 Würfel aus dem Beutel ziehst. Hast du 2 weiße Würfel gezogen, wurde er überwältigt. Wenn ihr es auf „leicht“ spielt, braucht ihr nur 1 weißen Würfel ziehen.

Wurde er überwältigt, bekommst du 1 Willensstärke und du darfst im nebenstehenden Kasten auf dieser Seite weiterlesen.

Schaffst du es nicht, kannst du es das nächste Mal erneut versuchen.

Dir gelang es den Sheriff zu entwaffnen. „Na los, sag schon! Du steckst hinter diesem Fluch! Wir müssen den Hüter retten!“, brüllt der Geächtete. Der Sheriff schaute den Geächteten mit einem spitzen Lachen an und lachte: „Haha, na gut! Das bringt euch sowieso nichts mehr. Ein Magier hat diesen Fluch heraufbeschworen. Dieser dunkle Magier befindet sich schon außerhalb der Burg, ihr werdet ihn nicht mehr einholen. Er verließ bereits vor einigen Stunden mit seinem Pferd meine Burg. Euer Freund, der Hüter wird es nicht schaffen.“

Der Geächtete greift den Sheriff und packt ihn am Kragen. „Na los, sag schon! Oder euer Ende naht. Wie werden wir diesen Magier erkennen?“ Der Sheriff räusperte sich und flüsterte dem Geächteten etwas ins Ohr.

Mischt nun die vorbereiteten 6 Zettelchen mit den Nummern und der Geächtete, der den Sheriff überwältigte, darf eines der Zettelchen ziehen und geheim anschauen. Diese gezogene Zahl (= Adelige) stellt den dunklen Magier dar. Nur dieser Geächtete weiß nun, wo sich der dunkle Magier befindet. Er darf es so nicht weitersagen.

Hinweis: Es ist egal, ob der Adelige offen liegt oder nicht.

Berührt ein Spieler, der den Ort weiß, einen anderen Spieler, so darf er ihm die gezogene Nummer zeigen, sodass auch dieser die neue Aktion „Enttarnen“ einsetzen kann. Spieler, die den Ort wissen, können die neue Aktion „Enttarnen“ einsetzen, um den dunklen Magier zu erkennen und zu überwältigen.

Hinweis: Der Karren kann euch helfen die Burg zu verlassen.

Neue Aufgabe:

Erreicht die gezogene Zahl. Enttarnt den dunklen Magier und überwältigt ihn. Habt ihr den dunklen Magier erreicht, lest auf **der nächsten Seite** (Seite 8) weiter.

Der Geächtete rannte mit neuem Mut hinaus und wollte so schnell wie möglich den dunklen Magier finden. Doch plötzlich sah er einen gefesselten, schwachen und jungen Mann, der vom Henker zum Galgen geführt wurde. Das konnte doch nicht wahr sein. In diesem Augenblick musste er sich entscheiden. Einen schwachen Mann retten oder diesen dunklen Magier schnell aufhalten, der dem Hüter helfen konnte.

Entscheide dich jetzt! Du möchtest...

*a) den jungen Mann vor dem Galgen retten. Lies auf Quest-Zahl **117** weiter!*

*b) schnell die Burg verlassen, um den Magier zu finden. Lies auf Quest-Zahl **126** weiter!*

Hinweis: Wenn mehrere Geächtete den Sheriff überwältigen, dürfen sie die gezogene Nummer nicht einfach so weitersagen und die Burg nicht einfach so verlassen, sondern sich zwischen 117 und 126 entscheiden.

Deckt jetzt das entsprechende Plättchen (Adeligen) auf, falls es verdeckt wäre.
Der Magier enttarnte sich und legte seinen Mantel ab. „Na gut, ihr habt mich also noch rechtzeitig gefunden. Aber das wird euch nichts nutzen. Ihr seid nicht mächtig genug, um mich den großen Magier Alatar aufzuhalten.“ Er griff nach seinem Stab und richtete ihn gegen die Geächteten, die nun kampfbereit vor ihm standen und nicht wussten, was sie nun erwartete.



Leert nun den Beutel und sortiert alle violetten Würfel heraus und gebt sie anschließend wieder in den Beutel zurück. Dann werden alle Willensstärke-Würfel aller Geächteten genommen und in den Beutel gegeben. Jetzt werden nacheinander 7 (!) Würfel gezogen, dabei müssen 4 weiße Würfel gezogen werden, um den dunklen Magier zu besiegen und zu gewinnen.
Hat man entsprechende Gegenstände (wie Axt, Schwert) so kann man entsprechend mehr Würfel ziehen.

Hat man es **nicht geschafft 4 weiße Würfel** zu ziehen, lest unten im Kasten weiter.

Der Magier Alatar war zu mächtig und die Geächteten mussten ihn ziehen lassen.

Ihr habt das Spiel verloren.

Startet das Spiel von vorne und versucht es erneut den dunklen Magier aufzuhalten und den Hüter zu retten.

Hat man **4 weiße Würfel gezogen**, lest unten im Kasten weiter.

Ihr habt das Spiel gewonnen.

Der dunkle Magier senkte den Stab und seufzte: „Ihr habt mich wahrlich besiegt, den großen Alatar.“ Er sank kraftlos zu Boden. Die Geächteten nahmen ihn fest und brachten ihn mit verbundenen Augen ins geheime Lager, damit er den Weg nicht sehen konnte. Der dunkle Magier konnte überzeugt werden, ein Heilmittel zu brauen, um den Hüter zu retten.

Marian war sehr nachdenklich in letzter Zeit. Ein dunkler Magier namens Alatar. Der Name war ihr bekannt.

Nach einigen Wochen ging es dem Hüter auch schon wieder besser. Er fühlte sich zwar ab und zu noch etwas schwach, doch er konnte seine wichtige Stellung im Wald wieder einnehmen. Alles schien wieder in bester Ordnung.

Doch eines Tages hörten die Geächteten Schreie im Wald. Die Schmiedsfrau kam zu Robin gelaufen und war entsetzt: „Die Schmiede brennt, das Dorf wurde von den Wachen des Sheriffs überfallen und Father Egbert wurde von ihnen festgenommen. Ich konnte gerade noch fliehen.“ Robin und seine Freunde mussten sofort ins Dorf, um die Wachen zu überwältigen und Father Egbert zu retten.

Warum kannte Marian den Namen des Magiers und können Robin und seine Freunde Father Egbert rechtzeitig zu Hilfe kommen? Das und noch vieles mehr erfahrt ihr im dritten und letzten Teil „Der Fluch des Waldes“.

Ende

80

Der Geächtete beobachtete den Bauer, der auf dem Boden sitzt und seinen Kopf schüttelt. Denn er steckt mit seinem Wagen fest. Das hintere Wagenrad war eingeklemmt.

*Willst du **a)** dem Bauer helfen, den Wagen herauszubringen oder **b)** du schaust dich vorsichtig um, sodass dich der Bauer nicht bemerkt?*

Antwort zu a): *Zu zweit schafft ihr es den Wagen zu bewegen. „Ich danke dir für deine Hilfe! Ich muss schnell weiter. Nochmals großen Dank.“*

Du erhältst 1 Willensstärke.

Wende **jetzt** das Plättchen des Bauern.

Antwort zu b): *Der Geächtete schleicht vorsichtig rechts am Wagen vorbei, sodass der Bauer ihn nicht bemerkt. Er sieht einige Fässer auf dem Wagen und schnappt sich eines. Sogleich verlässt er den Bauer wieder.*

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Fass.

Wende **jetzt** das Plättchen des Bauern.

90

Der Hüter lag auf dem Boden, schwach und regungslos. „Wir müssen den Auslöser dieses Fluchs finden, um ihn wieder gesund zu bekommen“, dachte der Geächtete.



*Der Händler müht sich mit seinem Wagen. Schwitzend hält er an. Ich muss dieses Fass dem Müller bringen. Aber ich schaffe es nicht. Ich muss heute noch in den Wald. Könntest du es für mich übernehmen? Hier nimm dieses Fass.
Leg jetzt einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Fass.*

Aufgabe (nicht Pflicht): Wenn ein Spieler dieses Fass beim Müller (210) abgibt, dürft ihr 1 zusätzliche Sanduhr auf das Böse Ende legen und die Hoffnung im Land steigt um 2.

Markiert den Müller, zur Erinnerung, mit einem roten Würfel.

Hinweis: Das Fass kann auch wie sonst eingesetzt werden.

„Hast du noch etwas zum Tauschen?“

Du darfst jetzt beliebig viele Würfel in deiner Farbe vom **oberen** Gegenstände-Pergament auf Gegenstände des **unteren** Pergaments legen (nie umgekehrt!). Auf Plättchen 79 **und** auf den Gegenstand Seil darf, beim Tauschen, kein Würfel gelegt werden.

Wende **jetzt** das Plättchen des Händlers.

Du willst den Höhleneingang betreten, doch du siehst sofort, dass er verschüttet ist. Hier geht es nicht weiter. Auf dem Boden findest du aber einen pechschwarzen Pfeil. Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Schwarzer Pfeil auf dem Gegenstands-Pergament (79).

110

Du gehst auf dem Bettler zu und er ist erfreut dich zu sehen. „Ich habe vom Unglück des Hüters gehört. Ich besitze ein wertvolles Gut, das euch vielleicht weiterhelfen kann. Bring mir einen Goldsack und ich werde dir einen besonderen Gegenstand überreichen.

Wenn du mit einem Goldsack beim Bettler stehst, lese unten im Kasten weiter.

Der Bettler nahm den Goldsack an, schaute in den Sack hinein und sagte: „Du bist zu gütig! Behalte ihn! Nimm als Zeichen meiner Dankbarkeit diesen weißen Kristall.“

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Weißer Kristall.

Hinweis: Den Goldsack behältst du!

Sobald du den weißen Kristall beim Bettler erhalten hast, wende das Plättchen des Bettlers.

111

(Plättchen hat dieselbe Funktion wie sonst auch immer...)

Nur wenn du den Gegenstand Seil besitzt, darfst du hier weiterlesen.

Lege den Würfel in deiner Farbe von der Abbildung des Seils wieder in den Vorrat.

Wende dann das längliche Plättchen 111. Über dieses Plättchen kannst du, wenn du wieder am Zug bist, hoch oder herunter „laufen“.

Jetzt zieht ein beliebiger Spieler die nächste Scheibe aus dem Beutel.

115

Der Kerkermeister grinst dich erstaunt an. „Na, du! Du suchst etwas?! Das wirst du bei mir nicht finden! Du bist gefangen! Eindringlinge! Wachen nehmen ihn fest!!!

Wende nun die Wache 1, sie muss zu sehen sein!

Aufgabe (nicht Pflicht): Du kannst jetzt versuchen, den Kerkermeister zu überwältigen. Dazu musst du in einem Zug, 2 weiße Würfel aus dem Beutel ziehen. Sollte es nicht klappen, kannst du, oder ein anderer Spieler, es später erneut versuchen.

Belohnung: Wurde er überwältigt, darfst du im nachfolgenden Kasten weiterlesen.

Wurde der Kerkermeister überwältigt? Wende das Plättchen und lese hier weiter.

Du könntest die Peitsche des Kerkermeisters, als Seil verwenden.

Lege nun einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Seil.

Außerdem erhältst du 1 Willensstärke.

116

Nur wenn du jetzt den Schlüssel hast, darfst du darunter weiterlesen.

Der Schlüssel passt. Die Tür klemmt zwar ein wenig, doch sie geht auf. In diesem dunklen Raum befindet sich nichts Nützliches. Aber es ist ein gutes Versteck vor Guy von Gisbourne.

Von nun an kann dieses Feld (116) wie ein Versteck verwendet werden.

Hinweis: Dieses Feld ist nun gleich zu handhaben wie der Strohwagen (214).

Wende nun das Plättchen 117, sodass das Fragezeichen zu sehen ist und stelle deine Figur darauf.

Du siehst, wie der Henker einen gefesselten, jungen Mann zum Galgen führt. Es war der Sohn des Müllers, Josef, der den letzten Monat seine Steuern nicht zahlen konnte. Du überlegst nicht lange, stellst dich sogleich vor den Galgen und forderst den Henker auf den unschuldigen Müllersohn freizulassen. Der Henker wirft den Gefangenen zur Seite und nimmt seine Waffe in beide Hände. „Du hättest lieber das Weite suchen sollen, das ist dein Ende!“, lacht der Henker.

Aufgabe:

Dein Zug ist jetzt beendet. Im nächsten Zug kannst du den Henker überwältigen, indem du 2 (wenn ihr es auf „leicht“ spielt, braucht ihr nur 1 weißen Würfel ziehen) weiße Würfel ziehst. Du kannst auch später in deinen nächsten Zügen Kräfte sparen. Bevor du die Burg verlässt, muss **der Henker (Plättchen 117) überwältigt** worden sein.

Du erhältst, wenn du den Henker überwältigt hast, 1 Willensstärke und wende nachher das Plättchen des Henkers.

Tipp: Mit dem Heuwagen kann die Burg verlassen werden.

Der Händler wirkt sehr gestresst, aber sein Zugtier will nicht weiter. „Ach, immer das gleiche! Ich muss noch dieses Horn beim Bauern abgeben. Könntest du mir helfen? Hier nimm dieses Horn!“

Leg jetzt einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Horn.

Aufgabe (nicht Pflicht): Wenn ein Spieler dieses Horn bei dem Bauern (80) abgibt, dürft ihr 1 zusätzliche Sanduhr auf das Böse Ende legen und die Hoffnung im Land steigt um 2. Markiert den Bauern, zur Erinnerung, mit einem roten Würfel.

Hinweis: Das Horn kann auch wie sonst eingesetzt werden.

„Hast du noch etwas zum Tauschen?“

Du darfst jetzt beliebig viele Würfel in deiner Farbe vom **oberen** Gegenstände-Pergament auf Gegenstände des **unteren** Pergaments legen (nie umgekehrt!). Auch auf Plättchen 79 und auf den Gegenstand Seil darf, beim Tauschen, kein Würfel gelegt werden.

Hinweis: Es darf hier bei diesem Händler, nur 1 Fell getauscht werden.

Wende **jetzt** das Plättchen des Händlers.

121

Was du hier tust, ist höchst riskant. Was, wenn dich eine Wache entdeckt? Vorsichtig löst du die Schlinge und wickelst den Strang auf.

Lege 1 Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Seils (Pergament oben rechts auf dem Spielplan). Damit kennzeichnest du, dass du jetzt den Gegenstand Seil besitzt.

Seil-Funktion: Wenn du das längliche Plättchen 111 an der Burgmauer berührst, kannst du die Aktion Erkunden ausführen. Ein Mitspieler liest dir dann bei Quest-Zahl 111 vor, was geschieht.

Wende jetzt das Plättchen des Galgens.

Anschließend zieht ein beliebiger Spieler die nächste Scheibe aus dem Beutel.

126

Wende nun das Plättchen 126, sodass das Fragezeichen zu sehen ist und stelle deine Figur darauf.

Du willst sogleich einen Ausweg aus der Burg suchen, doch dann tritt der Henker vor dich und fordert dich zum Kampf heraus. „Du wirst es noch bedauern, dass du in unsere Burg eingedrungen bist! Ich werde dich erledigen!“

Aufgabe:

Dein Zug ist jetzt beendet. Im nächsten Zug kannst du den Henker überwältigen, indem du 2 weiße Würfel ziehst. Wenn ihr es auf „leicht“ spielt, braucht ihr nur 1 weißen Würfel ziehen. Du kannst später in deinen nächsten Zügen auch Kräfte sparen. Bevor du die Burg verlässt, muss der Henker überwältigt worden sein. Wurde der Henker überwältigt, erhältst du 1 Willensstärke.

Tipp: Mit dem Heuwagen kann die Burg verlassen werden.

*Du beobachtest wie Rowena Äste am Waldrand aufnimmt und sehr müde wirkt. Willst du **a)** der Magd helfen, weitere Äste aufzunehmen oder **b)** du schaust dich vorsichtig um, sodass dich die Magd nicht bemerkt?*

Antwort zu a): *Zu zweit schafft ihr alle Äste aufzunehmen. „Ich danke dir für deine Hilfe! So war ich viel schneller. Nochmals großen Dank.“
Du erhältst 1 Willensstärke.
Wende **jetzt** das Plättchen der Magd.*

Antwort zu b): *Der Geächtete versteckt sich hinter einem Baum und findet hinter einer Wurzel einen Goldsack.
Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Goldsack.
Wende **jetzt** das Plättchen der Magd.*

*Du kommst zu einem mysteriösen Ort und unaufhaltsame Gedanken schießen dir durch den Kopf: „Dies war der letzte Ort, an welchem der Fluch des Waldes gebändigt werden sollte! Wer war für dieses Unheil verantwortlich? Wie können wir den Hüter des Waldes retten? Die Antwort muss in der Burg zu finden sein. Der Sheriff konnte sicher unsere Fragen beantworten. Wir müssen in die Burg!“
Du schöpfst neue Kraft und Mut. Nur ihr könnt den Hüter noch retten.
Gebt jetzt einen weißen Würfel in den Beutel.*

Du beobachtest den Holzfäller wie er versucht einen schweren Holzstamm aufzuheben. Er schafft es aber nicht.

*Willst du **a)** dem Holzfäller helfen oder **b)** du schaust dich vorsichtig um, sodass dich der Holzfäller nicht bemerkt?*

Antwort zu a): *Zu zweit schafft ihr es den Baumstamm aufzuheben und anders hinzulegen. „Ich danke dir für deine Hilfe! Ohne dich hätte ich es nicht geschafft. Nochmals großen Dank.“*

Du erhältst 1 Willensstärke.

Wende **jetzt** das Plättchen des Holzfällers.

Antwort zu b): *Der Geächtete versteckt sich hinter der Holzhütte des Holzfällers und sieht daneben eine Axt liegen. Er nimmt sie mit, in Gedanken diese wieder zurück zu bringen.*

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Axt.

Wende **jetzt** das Plättchen des Holzfällers.

Du ruhst dich kurz im Schatten aus.

Bist du Robin Hood lies unten im Kasten weiter.

Tipp: Nur Robin Hood findet hier einen sehr nützlichen Gegenstand.

Du schaust dich genauer im Wald um und findest einen Langbogen aus Eibenholz.

Die Langbogenschützen aus Nottingham verwenden diese Art von Bogen.

Du darfst mit diesem besonderen Gegenstand beim Überwältigen mit Bogen den Pfeil zweimal in der Länge hintereinanderlegen und hast somit die doppelte Reichweite von einem normalen Bogen.

150

*Du beobachtest, wie Father Egbert vor dem Kirchentor kniet und versucht dieses wieder einzuhebeln. Das Kirchentor hängt schief und Father Egbert wirkt verzweifelt. Willst du **a)** dem Pfarrer helfen oder **b)** du schaust dich vorsichtig um, sodass dich der Pfarrer nicht bemerkt?*

Antwort zu a): *Zu zweit schafft ihr es das Kirchentor wieder richtig einzuhängen. „Ich danke dir für deine Hilfe! Ohne dich hätte ich es nicht geschafft. Nochmals großen Dank.“
Du erhältst 1 Willensstärke.
Wende **jetzt** das Plättchen des Pfarrers.*

Antwort zu b): *Du versteckst dich hinter der Kirchenmauer und siehst daneben einen Schlüssel liegen. Du nimmst ihn mit und dir fällt auf, dass er religiöse Verzierungen hat.*

Wende **jetzt** das Plättchen 116 (bei der Kirche), sodass das Fragezeichen zu sehen ist.

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Schlüssel.

Hinweis: Befindet sich ein Spieler mit dem Schlüssel auf Plättchen 116, könnt ihr es erkunden.

Wende **jetzt** das Plättchen des Pfarrers.

160

Du findest ein paar Pilze. Du hast großen Hunger und verschlingst sogleich einen. Plötzlich setzt eine seltsame Wirkung ein.

Ein Spieler darf zu einem beliebigen Zeitpunkt, wenn dieser auf Plättchen 160 steht, 1 benutzte Scheibe wieder in den Beutel geben. Die weiße Scheibe darf es aber nicht sein.

Wende dann das Plättchen der Pilze.

170

Im Schilf, neben dem Fluss, findest du eine alte Rüstung. Diese ist aber nutzlos.

Bist du Will Scarlett lese darunter im Kasten weiter.

Tipp: Nur Will Scarlett würde hier noch etwas sehr Nützliches finden.

Will schaut sich die Rüstung genauer an und hebt sie auf. Du findest zwei Wurfmesser und steckst sie sogleich in deinen Gürtel.

Du darfst als freie Aktion zweimal im Spiel die Wurfmesser verwenden. Befindet sich Will Scarlett in Pfeillänge zu einer offenliegenden Wache, so wird diese sofort umgedreht und muss nicht überwältigt werden. Die Hoffnung steigt aber um 1!

180

Am Wegesrand findest du ein schweres Wagenrad.

Bist du Little John lese darunter im Kasten weiter.

Tipp: Nur Little John würde hier noch etwas sehr Nützliches finden.

Little John nimmt das Wagenrad und hebt es auf.

Du kannst es nun wie ein Schild verwenden und es zweimal gegen Guy von Gisbourne einsetzen.

190

Du findest eine alte, kleine Truhe hier am Waldesrand.

Bist du Maid Marian darfst du unten im Kasten weiterlesen.

Tipp: Nur Maid Marian findet hier etwas sehr Nützliches.

Marian schaut sich die Truhe genauer an. Sie war nicht schwer und sie wäre sicher ein nützliches Versteck hier im Wald.

Nur Maid Marian kann sich ab jetzt als Aktion (statt erkunden oder überwältigen) in dieser Truhe verstecken und so **nicht** von den **Wachen** angegriffen werden.

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Truhe, nur Marian kann diese Truhe verwenden.

200

In der Nähe des Schmieds kannst du seine Frau beobachten, die gerade schwere Eisenstangen schleppt.

*Willst du **a)** der Schmiedsfrau helfen, die Eisenstangen zu tragen oder **b)** du schaust dich vorsichtig um, sodass dich die Schmiedsfrau nicht bemerkt?*

Antwort zu a): *Du gehst zur Schmiedsfrau hin und hilfst ihr die schweren Eisenstangen zu tragen. „Ich dank dir! Ohne dich hätte ich es nicht geschafft!“*

Du erhältst 1 Willensstärke.

Wende **jetzt** das Plättchen der Schmiedsfrau.

Antwort zu b): *Du schleichst an der Schmiedsfrau vorbei und du siehst ein Schwert am Schmiedshaus stehen. „Ich leih mir es nur aus!“, flüsterst du.*

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Schwert.

Wende **jetzt** das Plättchen der Schmiedsfrau.

208/209

(Gleiche Funktion wie sonst! Zur Wiederholung wurde der Text angeführt)

Du findest ein Boot am Flussufer. Willst du es benutzen?

Am Fluss findest du 2 Plättchen: 208 und 209

Wenn du jetzt **2 violette Würfel** in den Beutel wirfst, darfst du das Plättchen, bei dem du aktuell stehst wenden, sodass das Boot nicht mehr zu sehen ist.

Danach darfst du das andere Plättchen am Fluss wenden, sodass das Boot dort zu sehen ist. Stelle dann deine Figur auf dieses Plättchen.

Wichtig: Das Boot darf nur einmal sichtbar auf dem Spielplan sein – als wärst du damit übergefahren.

Wenn du das Boot nicht benutzen willst, bleibt es offen liegen.

Hinweis: Das Boot kann maximal 2 Personen tragen.

Jetzt zieht ein beliebiger Spieler die nächste Scheibe aus dem Beutel.

210

Du siehst den Müller, der verzweifelt auf und ab geht. Er sieht dich und fragt dich verwirrt. „Ich brauche dieses Fass! Hast du eines?“

Mein Sohn ist nirgends zu finden. Wo er wohl sein mag, ich war doch nur kurz weg. Heute ist kein guter Tag.“

Wende das Plättchen des Müllers (210) **nicht**.

214

(Das Plättchen hat die gleiche Funktion, wie in den vorherigen Abenteuern.)

1. Du kannst dich darin verstecken.

Du darfst deine Stand-Figur auf den Strohwagen **legen**. Solange sie dort liegt, können Guy von Gisbourne und die Wachen dich nicht sehen. Wenn du wieder am Zug bist, kannst du deine Figur einfach wieder aufstellen (sie muss aber noch Plättchen 214 berühren) und dich bewegen.

ODER

2. Wenn du ein bisschen nachhilfst, kannst du den Wagen bis zur Burgmauer rollen.

Du darfst das Plättchen des Wagens wenden **und auch** Plättchen 215 an dem Burgtor, sodass dort der Strohwagen sichtbar ist – als wäre er zum Burgtor gerollt. Hinweis: Deine Figur bleibt auf Plättchen 214 zurück.

Ein Spieler kann **von der Burgmauer** auf den Strohwagen springen. Dazu muss eine seiner Bewegungs-Figuren das Stroh berühren.

Wichtig: Das geht **nicht** umgekehrt – es ist also kein Weg **in** die Burg!

215

Der Wagen ist mit frischem Stroh beladen.

Du kannst den Wagen (wie sonst auch immer) auf 2 verschiedene Weisen nutzen.

1. Du kannst dich darin verstecken.

ODER

2. Ein Spieler kann von der Burgmauer auf den Strohwagen springen.
(Wichtig: Das geht nicht umgekehrt – es ist also kein Weg in die Burg!)