

ПРИКЛЮЧЕНИЯ
РЭБИНА
ГУДА



Дочь еретика



Предметы

Лук: если вы кладёте деревянную стрелу у основания своей стоящей фигурки и остриё стрелы касается жетона стражника, вы можете выполнить действие «Бой» **на расстоянии**.

Важно: лук можно использовать **только против стражников!**



Шапка: если у вас есть **шапка и плащ**, вас будут игнорировать стражники и Сэр Гисборн. Эта маскировка действует до тех пор, пока вы не **вступите в бой** с противником. Затем верните 2 кубика вашего цвета с этих предметов в общий запас.



Плащ: если у вас есть **плащ и шапка**, вас будут игнорировать стражники и Сэр Гисборн. Эта маскировка действует до тех пор, пока вы не **вступите в бой** с противником. Затем верните 2 кубика вашего цвета с этих предметов в общий запас.



Меч: во время действия «Бой» (без использования лука!) вы можете вытянуть из мешка 1 дополнительный кубик. Если у вас есть 2 меча, то, вы можете вытянуть 2 дополнительных кубика.

Примечание: во время действия «Бой» вы можете использовать не больше 2 мечей.



Осевая чека: если вы исследуете одного из двух торговцев (100 или 120), и тот предлагает вам обмен, вы можете обменять осевую чеку на что-то из предложенного им.



Двуручный меч: во время действия «Бой» (без использования лука!) 1 вытянутый **белый кубик** засчитывается как **два белых кубика**.

Примечание: игрок, использующий двуручный меч во время действия «Бой», не может использовать дополнительный меч или топор.

Верёвка: если вы исследуете продолговатый жетон 111 (возле стены замка), вы можете перевернуть его и станет видна верёвка. Затем верните кубик вашего цвета с изображения верёвки в общий запас.



Рог: когда из мешка (любым игроком) вытягивается диск, вы можете за **1 рог** вернуть его в мешок, **не применяя его эффект**, и взамен вытянуть другой. Затем вы должны убрать кубик своего цвета с изображения рога в общий запас.



Щит: вы можете использовать **1 щит** (один кубик за эффект) чтобы защитить свою фигурку, если её коснётся фигурка Гисборна. Затем вы должны убрать кубик своего цвета с изображения щита обратно в общий запас.



Бочонок: во время перемещения за **1 бочонок** вы можете дополнительно использовать **бегущую фигурку** одного из ваших товарищей по команде. Затем вы должны убрать кубик своего цвета с изображения бочонка в общий запас. *Примечание: если у игрока несколько бочонков, он может использовать только один из них за ход.*



Припасы: используйте **1 припасы**, чтобы получить один дополнительный ход, вместо вытягивания диска из мешка. Затем вы должны убрать кубик своего цвета с изображения припасов в общий запас.

Мешочек с золотом: вместо вытягивания диска из мешка вы можете использовать **1 мешочек с золотом**. За это любой игрок получает один дополнительный ход. Затем вы должны убрать кубик своего цвета с изображения мешочка с золотом в общий запас.



Чёрная стрела: игрок, владеющий чёрной стрелой, может использовать её **1 раз**, чтобы победить стражника: во время действия «Бой», **перед тем** как тянуть кубики из мешка, он должен снять 1 кубик своего цвета с изображения чёрной стрелы. Если стражник побеждён, его жетон переворачивается, и на него **вместо фишки часов** кладётся **лиловый кубик**. В данном приключении **этот кубик не будет удалён, и стражник больше не вернётся**.



Белый кристалл: игрок, владеющий белым кристаллом, после действия «Бой» **может** положить **все** вытянутые за это действие кубики обратно в мешок.



Для игры необходима базовая игра
«*Приключения Робина Гуда*»

© 2023 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart
kosmos.de

Все права защищены.
Редактор: Вольфганг Людтке
Иллюстратор: Михаэль Менцель
Вёрстка: Fiore GmbH

www.die-abenteuer-des-robin-hood.de
<https://zvezda.org.ru/>

Михаэль Менцель

ПРИКЛЮЧЕНИЯ
РОБИНА
ГУДА

*Бонусное приключение:
Дочь еретика*

Важная информация

Вместе с Робинот Гудом и его соратниками отправляйтесь в новое увлекательное приключение!

Оно происходит примерно во время событий 4-й главы, поэтому мы рекомендуем как минимум дойти до этой главы в базовой игре.

У всех разбойников уже есть способности.

Приключение начинается на странице 5!

Бонусное приключение: Дочь еретика

Подготовка к игре:

- Аккуратно соберите игровое поле из 8 частей и разместите его в центре стола.
- **Особенно важно: в начале** все жетоны **необходимо** перевернуть, чтобы **не было видно звёздочек** на них. **Исключение:** жетоны с 2-мя (!) звёздочками.
- Если необходимо, переверните жетоны с 30 по 38 таким образом, чтобы были видны **все 9 древесных мостков**. На продолговатом жетоне 64 (посередине леса) должен быть знак вопроса. Большой жетон (60 или 70 в зависимости от того, где **не** находится ваш тайный лагерь) должен показывать поле тёмных событий.
- Высыпьте содержимое мешка рядом с игровым полем.
- Если на игровом поле после предыдущего сыгранного приключения остались какие-либо компоненты, они также возвращаются в общий запас.
- **Каждый игрок** выбирает своего разбойника и берёт его 5 фигурок.
Важно: один из вас **должен выбрать Робина Гуда** (зелёный), **И** ещё один из вас **должен выбрать Деву Мэриан** (жёлтый). **Остальные разбойники выбираются на ваше усмотрение.**
- Каждый игрок кладёт деревянный диск своего цвета в мешок.
- Кроме того, в мешок кладутся **красный и белый диски**, а также **один серый и один лиловый**.
- **Каждый игрок** кладёт 1 кубик своего цвета на **лук**.
- **Каждый игрок** берёт кубики – **6 лиловых** и **1 белый** – и кладёт их в мешок.
- В зависимости от количества игроков, выложите на плохую концовку **фишки часов:**

2 игрока: 8	3 игрока: 7	4 игрока: 6
--------------------	--------------------	--------------------
- В зависимости от количества игроков поместите фигурку **барда** на знамя надежды на следующую клетку:

2 игрока: 5	3 игрока: 6	4 игрока: 7
--------------------	--------------------	--------------------

Расстановка фигурок на поле:

- Поместите **стоящую лиловую фигурку** на жетон 74 (посередине леса).
- Возьмите **4 печати со львом**. Положите их гербовой стороной вверх, перемешайте и разложите по одному на жетоны 31, 35 и 37 (древесные мостки в лесу), а также 62 (в лесу). Затем переверните печати: их цвет укажет, куда каждый игрок поставит свою фигурку. Каждый игрок размещает одну из своих стоящих фигурок на середину соответствующего жетона.
- Положите **все 8 печатей в мешок**.
- Теперь вытяните одну печать, разместите её в выемке «1» лицевой стороной вверх и выполните её условия (т.е., если это применимо, -1 надежда, переверните жетоны стражников, дворян и повозок).

Теперь продолжайте читать на странице 6 ➡

- Положите второй лиловый диск в третью выемку для печати.
Если хотите сыграть «лёгкую» версию приключения, положите поверх лилового ещё и серый диск.



- Затем переверните жетон священника (150, перед церковью) и жетон плотника (140, справа от ворот замка) так, чтобы изображения на них не были видны.
- Также переверните жетон 115 (на стене замка справа), чтобы был виден тюремщик.



- Теперь переверните жетон торговца (120, в левой нижней части леса) и жены кузнеца (200, внизу у реки), чтобы их не было видно.
- Теперь переверните жетон 119 (на стене замка слева над воротами) так, чтобы был виден шериф.

Мэриан посмотрела вверх. Ворон кружил над верхушками деревьев, время от времени каркая с невыразимой грустью. Почему-то ворон напомнил ей о благородном Уолтере Фицджеральде, когда-то влиятельном дворянине, верном вассале короля Ричарда Львиное Сердце... об её отце! Он был вынужден бежать, когда его обвинили в ереси. С тех самых пор Мэриан пытается его найти.

*Всё что ей удалось узнать до сих пор, это то, что именно **отец Эгберт** исповедовал её отца. Она также знала, что **шериф** лично желал произвести арест. По некоторым сведениям, Уолтера Фицджеральда в последний раз видели направляющимся на север. Но некоторые полагали, что побег вовсе не удался и что он вот уже несколько месяцев заточён в **Ноттингемском замке**.*

Над её головой снова каркнул ворон. Мэриан приняла решение. Она должна идти до конца и узнать о судьбе своего отца всё!

Цель этого приключения: найдите Уолтера Фицджеральда, отца Мэриан.

Совет: хорошенько подумайте, где можно найти полезную информацию о его местонахождении.

Важное примечание: номера людей и предметов на игровом поле в этом приключении **соответствуют не номерам страниц, а квест-номерам**. Вы всегда найдёте эти квест-номера (в порядке возрастания) – **вверху на страницах буклета**.

Пример: когда вы исследуете сундук, вы читаете, что происходит под квест-номером 190, а не на 190 странице – в буклете всего 36 страниц.

Теперь вложите **закладку** (вырежьте, сложите и склейте её, если не сделали этого ранее; она на последней стр. буклета) между стр. 5 и 6. Затем вытащите из мешка первый диск.

Да начнётся приключение!



Фигура опирается на посох и дружелюбно улыбается. Это Уолтер Фицджеральд, отец Мэриан!

Теперь читайте то, что написано ниже в рамочке.



Повозка останавливается, и дверь быстро открывается. Человек внутри – Уолтер Фицджеральд! Он благодарит разбойников и быстро рассказывает, что произошло. «Люди шерифа догнали меня и вернули в Ноттингем. Шериф хитёр. Он знал, что я старый вассал короля Ричарда. Вот почему он оставил меня в живых. Я был его гарантией на случай, если когда-нибудь наступит день возвращения нашего любимого короля».

Теперь читайте то, что написано ниже в рамочке.

Вы победили!

Вскоре после этого друзья собрались в тайном лагере; Уолтер и его дочь наконец снова были вместе.

Теперь каждый игрок помещает одну из своих стоящих фигурок в тайный лагерь. Туда же добавьте жетон Уолтера Фицджеральда.

В тот же вечер Уолтер взял дочь за руки и начал рассказывать шёпотом: «Мэриан, у меня осталось не так много времени. Я хочу поехать в Иерусалим и увидеть моего короля. Потому что слухи о нашей семье не выдуманы, хотя я сам и не заключал союза с древними богами.

Да, Мэриан, как и твоя благословенная мать до тебя, у тебя тоже есть особый дар. Я знаю, что ты не обращала на это особого внимания и думала, что происходящие с тобой странные вещи – всего лишь совпадения. Но это не так. Ты очень особенная, девочка моя. Но будь осторожна, не показывай свои способности на людях».

Ворон снова каркнул над Мэриан, и она подняла голову.

«У нас мало времени, Мэриан, – продолжал отец. – Я должен уйти сегодня, под покровом ночи. Ты должна знать, что, признавши отца Эгберту, что я еретик, я намеренно навлек на себя подозрения. Я надеялся, что сумею защитить тебя, если их внимание сосредоточится на мне. Теперь я хочу просить у моего короля милости к тебе. Может быть, он найдет способ лучше защитить тебя».

Конец

Вам на глаза попадает старое трухлявое дерево. В его ветвях висит пчелиный улей, полный прекрасного мёда.

Вы можете сейчас положить в мешок **1 белый кубик**.

Важно: жетон 64 **не** переворачивается. А значит, его можно исследовать ещё раз.

Внимание: вы можете продолжить чтение ниже только в том случае, если у вас есть **топор**. В противном случае ваш ход на этом заканчивается, и **вытягивается следующий диск**.

Дерево уже давно мертво; оно поросло плющом и омелой. Один хороший удар топором – и оно рухнет.

При желании вы можете сейчас выполнить **специальное действие** – **свалить дерево**. Для этого последовательно тяните из мешка кубики, до 5 штук. Если вы вытянули только лиловые кубики – к сожалению, дерево не поддаётся топору. Больше ничего не происходит. Вы можете попробовать ещё раз в свой следующий ход.

Если вы вытянули белый кубик – *дерево рухнуло поперёк дороги*; больше кубики тянуть не нужно. Затем переверните жетон 64 так, чтобы на нём было видно упавшее дерево.

Примечание: игроки и Гай Гисборн могут **проходить по нему насквозь**.

I

Олрич указывает на свою грузовую повозку. «Если ты здесь, чтобы ограбить меня, я должен тебя разочаровать. С меня нечего взять, кроме жалких остатков продовольствия, с которыми мы с семьёй должны попытаться пережить зиму».

Вы хотите спросить: а) о местонахождении Уолтера Фицджеральда; б) не поможет ли он вам чем-нибудь?

а): «Этот старый еретик? Нет, понятия не имею. Может быть, отец Эгберт знает об этом больше, так как слышал его исповедь. Но о нём ничего не слышно, да и его самого не видно последнее время. Говорят, что он засел в подвалах своей церкви и пьёт алтарное вино. Может быть, он поговорит с тобой, если ты принесёшь ему припасы».

Теперь переверните жетон фермера. Если игрок, у которого есть предмет **бочонок**, коснётся жетона 150, переверните жетон, чтобы открыть священника. Тогда его можно будет немедленно исследовать.

Вложите закладку между страницами 9 и 10.

б): «Как я и сказал, это всё, что у меня осталось. Но как добрый христианин я поделюсь с вами своей провизией».

Теперь вы можете положить 1 кубик вашего цвета на изображение **припасов**.

Теперь переверните жетон фермера.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета**.

II

Фермер Олрич кричит вам: «С дороги! Мне срочно нужно в замок!»

Теперь переверните жетон фермера и жетон 193 (внизу у реки), чтобы была видна повозка.

I

Хранитель леса тихим голосом приветствует вас: «Шериф вас ищет. Он послал своих капитанов в Шервуд. Будет хорошо, если вам удастся их одолеть».

Теперь переверните жетон 73 (вверху в лесу) и 75 (слева в лесу). Чтобы победить двух капитанов, игрок должен за один ход вытянуть из мешка **2 белых кубика**.

Задание Хранителя леса (необязательное): если один из капитанов побеждён, вы переворачиваете его жетон. Если вы победили обоих, вы можете положить 1 дополнительные песочные часы на плохую концовку.

Теперь переверните жетон хранителя.

II

Красный сок неизвестной ягоды стекает с костляво-бледных пальцев Хранителя леса. «Кошачьи ягоды! – кричит он вам. – Растут только здесь, в чаще леса. Они взбодрят вас!»

Теперь положите по одному красному кубику на жетоны 61 (вверху слева в лесу), 73 (вверху в лесу), 74 (в центре леса) и 138 (внизу слева в лесу). Если игрок коснётся стоящей фигуркой одного из этих жетонов, он может вернуть красный кубик в общий запас.

Задание Хранителя леса (необязательное): когда вы соберёте все 4 красных кубика, вы можете положить **1 дополнительные песочные часы на плохую концовку**.

Примечание: не обязательно, чтобы все кубики собирал один и тот же игрок.

Теперь переверните жетон Хранителя.

Вы можете продолжать читать здесь только в том случае, если у Девы Мэриан есть письмо.

Печать на письме была уже сломана. Значит, послание её отца не осталось тайной, подумала Мэриан. Но сейчас, развернув пергамент, она не могла не улыбнуться. Казалось, её отец всё предусмотрел, потому что никто не мог прочитать буквы, которыми было написано это письмо. Никто, кроме него и Мэриан. Ещё когда она была ребёнком, он научил её этому тайному коду. Она стала читать:

«Дорогая Мэриан, ты наверняка уже знаешь – мне пришлось бежать. Тем самым я опозорил наше имя. Но я боялся, что, оставшись, подвергну тебя гораздо большей опасности. Я хочу всё тебе объяснить, прежде чем покину страну. Ты найдёшь меня там, где слышно воду».

Теперь положите **3 белых кубика** на изображение письма. Если игрок касается своей стоящей фигуркой жетона, на котором, как ему кажется, его ждёт **Уолтер Фитцджеральд**, он может убрать **1 кубик с письма** и перевернуть соответствующий жетон (неважно, есть ли на жетоне вопросительный знак).



Если на противоположной стороне жетона есть такое изображение , значит, вы его нашли!

Только после этого вы можете прочитать, что случилось, под **квест-номером 57**.

Примечание: если на письме не осталось белых кубиков, вы проиграли. Таким образом у вас есть только 3 попытки!

Теперь вложите закладку между страницами 11 и 12.

I

Торговец на мгновение замирает, когда узнает вас. «Что ты хочешь?»

Вы хотите а) спросить о местонахождении Уолтера Фитиджеральда;
б) что-то обменять?

а): «Я не знаю человека, о котором вы говорите. Но ересь – штука скверная, и я не хочу быть замешанным в этом. Могу ли я помочь вам с чем-то ещё?»

Жетон торговца **не** переворачивается. Вы или другой игрок можете исследовать его позже.

б): «У меня есть немного вина и я не прочь поменяться. Что ты можешь мне предложить?»

Теперь вы можете переместить любое количество своих кубиков с **верхнего** свитка предметов на изображение **бочонка** на **нижнем** свитке.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета.**

Жетон торговца **не** переворачивается.

II

Мечтательно глядя в небо, торговец едва замечает вас.

Вы хотите а) спросить о местонахождении Уолтера Фитиджеральда;
б) что-то обменять?

а): «Я слышал об этом вельможе, обвинённом в ереси. Не знаю, чем это закончилось для него. Но если шериф преследовал его лично, то, думаю, его шансы на побег были невелики».

Жетон торговца **не** переворачивается. Вы или другой игрок можете исследовать его позже.

б): «Я не могу просто так поделиться своим имуществом. Но я готов на обмен. Что ты можешь мне предложить?»

Теперь вы можете переместить любое количество своих кубиков с **верхнего** свитка предметов на предметы на **нижнем** свитке (не наоборот!).

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета.**

Жетон торговца **не** переворачивается. Вы или другой игрок можете исследовать его позже.

I

Когда вы находите старого нищего, он ощупывает стену замка. Похоже, он что-то ищет... но, увидев вас, быстро оборачивается. «Приветствую. Что привело вас ко мне?»

Вы хотите спросить а) о местонахождении Уолтера Фицджеральда; б) не поможет ли он вам чем-нибудь?

а): «Я почти ничего не знаю о побеге Фицджеральда. Но мне всё это кажется странным. Если он хотел сбежать, то почему признался в своём грехе отцу Эгберту? Не было бы разумнее бежать, не признаваясь? Может быть он не сознавался, и все это было просто подстроено! Тогда бы на его месте и я сбежал!»

Теперь переверните жетон нищего.

б): «У меня нет ничего ценного, чтобы дать вам. За исключением этого маленького драгоценного камня», – он осторожно протягивает вам свою грязную руку. В ней сверкает белый кристалл.

«Лучше не спрашивай, откуда я это взял».

Теперь переверните жетон нищего и жетон 79 (в правой части деревни) если он ещё не лежит лицевой стороной вверх, чтобы были видны особые предметы. Теперь вы можете поместить 1 кубик вашего цвета на изображение белого кристалла.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов в самом начале этого буклета.

II

Старина Ардчир склоняет перед вами голову. «Говорят, ты ищешь старика Фицджеральда – или что ещё могло привести тебя сюда?»

Вы хотите спросить а) о местонахождении Уолтера Фицджеральда; б) не поможет ли он вам чем-нибудь?

а): «Я слышал, что сам шериф был там, когда его хотели арестовать. Шериф – хитрый пёс. Вероятно, он всё-таки схватил беднягу!»

Теперь переверните жетон нищего.

б): «Да вы, верно, смеётесь. Что может дать вам такой нищий, как я?»

Теперь переверните жетон нищего.

Вы можете продолжать чтение, **только** если у вас есть предмет **верёвка**.

Уберите кубик вашего цвета с изображения верёвки обратно в общий запас.

Затем переверните продолговатый жетон 111. **Когда снова наступит ваш ход**, вы сможете двигаться по этому жетону вверх или вниз.

***Примечание:** покажите своим товарищам по команде иллюстрацию на этой странице.*

Конечно же верёвкой могут воспользоваться и другие игроки.

Теперь любой игрок вытаскивает из мешка следующий диск.



I

Увидев вас, тюремщик ставит бочонок с вином и вытирает рот. «У тебя хватило смелости заявиться сюда, в замок! Но это тебе не поможет!» Внезапно он оборачивается, и воздух прорезает свист хлыста.

Теперь вы можете попытаться победить тюремщика. Для этого необходимо за один ход вытянуть из мешка 2 белых кубика.

Если это не получится, вы или другой игрок может повторить попытку в другой свой ход.

Награда: если тюремщик побеждён, вы можете продолжить чтение ниже на этой странице.

«Я сдаюсь», – кричит неуклюжий малый, роняя хлыст на землю.

Теперь вы можете положить 1 кубик вашего цвета на бочонок.

«Я ищу Уолтера Фицджеральда», – шипите вы.

«Тебе не повезло. Эта собака ускользнула из рук шерифа! Может быть, священник знает больше. Подожди, я выведу тебя отсюда».

Теперь переверните жетон тюремщика и уберите жетон 57 (внизу башни) с игрового поля. Переместите свою стоящую фигурку в выемку 57.

Шериф холодно смотрит на вас, но ничуть не удивляется. «Если ты ищешь старика Фицджеральда – тебя ждёт разочарование. Мы слышали о вашем плане, поэтому я отослал его. И, конечно, я не скажу, где старик!» И с этими словами Шериф медленно вытаскивает сверкающий клинок.

Теперь вы можете попытаться победить шерифа, чтобы получить информацию. Для этого необходимо за один ход вытянуть из мешка **2** белых кубика. Если это не получится, вы или другой игрок можете повторить попытку в другой свой ход.

Награда: если шериф побеждён, вы можете продолжить чтение ниже на этой странице.

Теперь вложите закладку между страницами 15 и 16.

Оружие выпадает из обессиленной руки шерифа. «Я сдаюсь. Мы отправили Фицджеральда на запад. В Блэгарден. Но не надейтесь, вы его не найдёте».

Теперь переверните жетон шерифа и поместите кубик своего цвета на изображение меча. Также уберите с игрового поля жетон 120 (внизу слева в лесу) с игрового поля. Под ним вы увидите тюремную повозку, в которой находится Фицджеральд.

Чтобы захватить повозку, игрок должен за один ход вытянуть из мешка **2** белых кубика. Если это не получится, вы или другой игрок можете повторить попытку в другой свой ход.

Награда: если повозка захвачена, вы можете продолжить чтение под квест-номером 57.

Торговец дёргает своего осла за узду, когда замечает вас. «Это всё бессмысленно! Этот упрямый зверь не пойдёт дальше, пока не съест ещё одну капусту. Мне повезёт, если у меня останется что-нибудь на продажу к тому времени, когда я доберусь до деревни».

Вы хотите спросить а) о местонахождении Уолтера Фицджеральда;
б) не поможет ли он вам чем-нибудь?

а): «Никогда не слышал об этом человеке. Могу я помочь вам чем-нибудь ещё?»

Теперь продолжайте читать ниже ответ б). ➔

б): «У меня ещё остался бочонок вина».

Теперь вы можете поместить 1 кубик вашего цвета на изображение предмета **бочонок**.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов в самом начале этого буклета.

Теперь переверните жетон торговца.

То, что вы делаете здесь, очень рискованно. Что, если вас заметит стражник? Вы осторожно ослабляете петлю и наматываете верёвку на руку.

Поместите 1 кубик вашего цвета на изображение верёвки (на свитке предметов в правом верхнем углу игрового поля). Это означает, что теперь у вас есть предмет **верёвка**.

Свойство верёвки: если вы коснётесь продолговатого жетона 111 на стене замка, вы можете выполнить действие «Исследование». Пусть другой игрок прочитает под квест-номером 111, что произойдёт.

Теперь переверните жетон виселицы.

Затем любой игрок вытаскивает из мешка следующий диск.

I

Ровена подозрительно смотрит на вас. «Чего ты хочешь?»

Вы хотите спросить а) о местонахождении Уолтера Фицджеральда;
б) не поможет ли она вам чем-нибудь?

а): *«Уже давно ходят эти странные слухи о владениях Фицджеральда. Боюсь, в этом что-то есть. Говорят, что Уолтер во всём признался отцу Эгберту. Это человек Божий. К сожалению, в последнее время священника видят редко. Злые языки утверждают, что он исповедуется вину. Может быть, если ты принесёшь ему ещё вина, он откроет тебе ворота».*

Теперь переверните жетон служанки. Если игрок, у которого есть предмет **бочонок**, коснётся жетона 150, переверните жетон, чтобы открыть священника. Тогда его можно будет немедленно «исследовать». Вложите закладку между страницами 19 и 20.

б): *«У меня есть с собой провизия. На самом деле, я хотела отнести её плотнику. Говорят, он очень болен. Решайте сами, съест всё самим или всё-таки отнести еду бедняге».*

Теперь переверните жетон служанки и жетон 140 (перед хижинкой у ворот замка) так, чтобы был виден плотник. Теперь вы можете положить 1 кубик вашего цвета на изображение предмета **припасы**. Вы можете использовать его самостоятельно или «исследовать» плотника и отдать припасы ему.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов в самом начале этого буклета.

II

Похоже, что корзина в руке Ровены весит немало. «Вино, – простодушно заявляет она. – Для церкви. Чем я могу помочь?»

Вы хотите спросить а) о местонахождении Уолтера Фицджеральда;
б) не поможет ли она вам чем-нибудь?

а): *«Мне не особо приятен человек, который поклоняется Вельзевулу, и мне всё равно, куда он делся».*

Теперь переверните жетон служанки.

б): *«Один бочонок я могла бы придержать. Что можете предложить мне взамен?»*

Теперь вы можете переместить 1 кубик вашего цвета с **верхнего** свитка предметов на изображение бочонка на **нижнем** свитке.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов в самом начале этого буклета.

Теперь переверните жетон служанки.

Водопад замолкает.

Теперь переверните жетон с водопадом (50). Жетон 50 остаётся перевернутым **только до тех пор**, пока один из игроков стоит на руническом круге (138). Если игрок выходит из рунического круга, жетон 50 снова переворачивается, и доступ снова закрывается.

Коллин выглядит бледным и измождённым. Пот выступает на его лбу.
«Боюсь, мне совсем плохо, – с трудом говорит он. – Сегодня я тебе ничем не смогу помочь».

Вы можете продолжить чтение ниже только в том случае, если вы можете отдать предмет **припасы**. В противном случае жетон плотника переворачивается, а ваш ход на этом заканчивается.

«Спасибо вам. Я с трудом могу вспомнить, когда в последний раз был по-настоящему счастлив».

Вы хотите спросить а) о местонахождении Уолтера Фицджеральда;
б) не поможет ли он вам чем-нибудь?

а): *«Отец Эгберт, наверное, единственный, кто может что-то знать об этом. Вы должны расспросить его».*

Теперь переверните жетон плотника.

б): *«Мой старый меч, возьми его! Он сослужит тебе хорошую службу».*

Поместите 1 кубик вашего цвета на изображение меча.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета**.

Теперь переверните жетон плотника.

II

Коллин улыбается вам. «Все ещё на свободе? Впечатляет! Что я могу для тебя сделать?»

Вы хотите спросить а) о местонахождении Уолтера Фицджеральда;
б) не поможет ли он вам чем-нибудь?

а): *«Шериф бдителен, словно собака-ищейка. Уже тогда я с трудом мог поверить, что старый Фицджеральд ускользнул бы от него. Это было бы чудом. Как по мне, я думаю, что он, как и многие другие, медленно гниёт где-то в подземельях замка».*

Теперь переверните жетон плотника.

б): *«Когда-то я сам был умелым бойцом. Оставляю-ка я вам мой старый меч. Двуручный!»*

Если он ещё не лежит лицевой стороной вверх, переверните жетон 79 (в правой части деревни) так, чтобы стали видны особые предметы. Теперь вы можете поместить 1 кубик вашего цвета на изображение двуручного меча.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета**.

Теперь переверните жетон плотника.

I

Вы можете продолжить чтение ниже только в том случае, если вы можете убрать кубик своего цвета с изображения бочонка.

Отец Эгберт смотрит на вас налитыми кровью глазами. «Я слышал, вы ищете Уолтера Фицджеральда, не так ли? Моя душа рвётся на части, но все слухи верны. Он поклоняется древним богам! Сам мне в этом признался. Никто не знает, куда он потом подевался».

Священник долго баюкает бочонок в руках, затем продолжает: «Но это ещё не всё: я возложил грех и на себя. Потому что есть одна вещь, которую я скрыл от всех: Уолтер оставил письмо для своей дочери. Он попросил меня передать его. Подождите, письмо у меня здесь».

Теперь вы можете поместить 1 кубик вашего цвета на изображение письма.

Затем переверните жетон священника, чтобы его больше не было видно, и вложите закладку между страницами 21 и 22.

Только если письмо будет у **Мэриан**, вы можете продолжить чтение с квест-номера **92**.

II

Священник смотрит на вас с подозрением.

Вы хотите спросить а) о местонахождении Уолтера Фицджеральда; б) не поможет ли он вам чем-нибудь?

а): *«Грустная история. Старик был не в своём уме. Что с ним стало? Ну, никто не знает, но я думаю, что в конце концов шериф схватил его».*

Теперь переверните жетон священника.

б): *«У меня ещё осталось немного алтарного вина. Я отдам тебе это».*

Теперь вы можете поместить 1 кубик своего цвета на изображение **бочонка**.

Теперь переверните жетон священника.

I

На первый взгляд это отличные белые грибы, но при внимательном рассмотрении это редкий, смертельно ядовитый их подвид. Немногие умельцы могут извлечь их яд и нанести на наконечник стрелы.

Теперь переверните жетон с грибами и жетон 79 (в правой части деревни) если он ещё не лежит лицевой стороной вверх, чтобы были видны особые предметы. Теперь вы можете поместить 1 кубик вашего цвета на изображение чёрной стрелы.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета.**

II

Вы находите несколько больших грибов. Они придадут вам сил.

Теперь вы можете положить 1 кубик вашего цвета на изображение припасов.

Затем переверните жетон с грибами.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета.**

В гуще, казалось бы, непроходимого подлеска вы вдруг замечаете узкую тропинку. Короткий путь вам точно пригодится! Теперь переверните жетон 164, чтобы путь был виден.



I

Вы недолго отдыхаете возле реки. Там вы находите остатки старого снаряжения. Из песка вы берёте всё ещё целый сигнальный рог.

Теперь вы можете положить 1 кубик своего цвета на изображение рога.

Примечание: *вы можете посмотреть свойства всех предметов в самом начале этого буклета.*

Затем переверните жетон доспехов.

II

У реки вы находите брошенное кем-то оружие, в том числе сверкающий двуручный меч.

Теперь переверните жетон доспехов.

Если он ещё не лежит лицевой стороной вверх, переверните жетон 79 (в правой части деревни), чтобы были видны особые предметы. Теперь вы можете поместить 1 кубик вашего цвета на изображение двуручного меча.

Примечание: *вы можете посмотреть свойства всех предметов в самом начале этого буклета.*

I

Вы находите сломанное колесо, а всего в нескольких метрах от него обнаруживаете крепкие верёвки и осевую чеку. Что всё это значит?

Теперь положите кубик своего цвета на изображения верёвки и осевой чеки.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета.**

Затем переверните жетон колеса.

II

Сломанное колесо на обочине, похоже, уже давно лежит здесь, поросшее мхом. Поэтому вы так удивляетесь, когда находите неподалёку хорошо сохранившийся клинок.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета.**

Теперь переверните жетон колеса.

I

Вы обнаруживаете запертый ящик, покрытый серебром. Потребуется приложить силу, чтобы взломать его.

Если сейчас вы положите в мешок 4 лиловых кубика, вы сможете прочесть в рамочке ниже, что находится в сундуке.

Если вы откажетесь от этого – ничего не произойдёт.

В обоих случаях **после этого** переверните жетон сундука.

II

В болотистой лесной подстилке вы находите изящный сундук. Открыв его, вы обнаруживаете несколько черепов, свечи и кости со странными гравировками. Здесь точно есть всё, что нужно для вызова дьявола.

Посмотрев на находку пару мгновений вы резко захлопываете сундук.

При этом из него выпадает белый кристалл. А вот это вам пригодится.

Теперь переверните жетон сундука и жетон 79 (в правой части деревни; если он ещё не лежит лицевой стороной вверх), чтобы были видны особые предметы. Теперь вы можете поместить 1 кубик вашего цвета на изображение белого кристалла.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов в самом начале этого буклета.

В сундуке находится несколько ценных предметов. Теперь вы можете положить по 1 кубик вашего цвета на изображение меча, шляпы и рога.
Теперь переверните жетон сундука.
Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов в самом начале этого буклета.

Повозка замедляет ход, когда Олрич узнает вас. «Я спешу. Мне велели привести в замок всякую еду. Должно быть застолье. Я просто хотел быстро напоить свою животину здесь, у реки».

Вы хотите спросить а) о местонахождении Уолтера Фицджеральда;
б) не поможет ли он вам чем-нибудь?

а): *«Да, конечно. Я видел, как он убежал от охраны шерифа. Я бы не поставил на то, что ему удалось уйти. Вероятно, он сидит здесь, в Ноттингемском замке. Хочешь, я возьму тебя с собой?»*

Теперь вы **можете** переместить свою стоящую фигурку на жетон 117 в замке. Если вы этого не хотите, ничего не происходит.
В любом случае, **после этого** переверните жетон фермера.

б): *«Ну, наверное, никто не заметит, если ты возьмёшь что-нибудь из моей повозки. Или ты хочешь отправиться со мной в замок?»*

Теперь вы **можете** поместить один кубик своего цвета на изображение бочонка и припасов **или** переместить свою стоящую фигурку на жетон 117 в замке.

В любом случае **после этого** переверните жетон 193, чтобы фермер больше не был виден.

Меган кивком приветствует вас. Затем спрашивает: «Что вы хотите?»

Вы хотите спросить а) о местонахождении Уолтера Фицджеральда;
б) не поможет ли она вам чем-нибудь?

а): *«Мне нравился Фицджеральд. Вежливый мужчина. И тем не менее слухи продолжали ходить. Конюхи и кучера рассказывали мне о странных происшествиях в его поместье. И, наконец, я узнала, что он признался в своих еретических делишках отцу Эгберту. Эгберт с тех пор стал сам не свой. Кажется, мало что интересует его больше, чем вино в его подвалах. Если хочешь узнать больше, свяжись с ним. Может быть, ты сможешь втереться к нему в доверие бочонком вина».*

Теперь переверните жетон жены кузнеца. Если игрок, у которого есть предмет бочонок, коснётся жетона 150, переверните жетон, чтобы открыть священника. Тогда его можно будет немедленно исследовать. Вложите закладку между страницами 29 и 30.

б): *«Я дам тебе один из наших мечей».*

Теперь вы можете поместить 1 кубик своего цвета на изображение меча.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов в самом начале этого буклета.

Теперь переверните жетон жены кузнеца.

*Вы находите лодку у берега реки. Хотите её использовать?
У реки вы находите 2 жетона: 208 и 209.*

Если вы **хотите воспользоваться лодкой** – **положите в мешок 2 лиловых кубика**. Затем можете перевернуть жетон чтобы лодка больше не была видна. Сделав это, переверните другой жетон на реке так, чтобы там была видна лодка. Поместите свою фигурку на этот жетон.

Важно: лодка может быть видна на игровом поле **только в единственном экземпляре**, – как если бы вы на ней переплыли реку.

Если вы не хотите использовать лодку, **она остаётся открытой**.

Примечание: лодка может перевозить не более двух человек.

Теперь любой игрок вытаскивает из мешка следующий диск.

Телега нагружена свежей соломой.

Вы можете использовать повозку двумя способами:

1. В ней можно спрятаться.

Вы можете **положить** свою стоящую фигурку на телегу с соломой.

Пока вы здесь, ни Гай Гисборн, ни стражники не могут вас видеть. Когда вновь придёт ваш ход, вы можете снова поставить свою фигурку (но она всё ещё должна касаться жетона 214) и начать передвигаться.

ИЛИ

2. Если немного поднапрячься, вы сможете подкатить телегу к стене замка.

Вы можете перевернуть жетон повозки, **а также** жетон 215 у ворот замка, чтобы там была видна та же самая телега – как будто она подъехала к воротам замка. **Примечание:** ваша фигурка остаётся на жетоне 214. Игрок может спрыгнуть со стены замка на телегу. Для этого одна из его фигурок должна коснуться соломы.



Важно: наоборот это не работает – в замок через солому входа нет!

Телега нагружена свежей соломой.

Вы можете использовать повозку двумя способами:

1. В ней можно спрятаться.

Вы можете **положить** свою стоящую фигурку на телегу с соломой. Пока вы здесь, ни Гай Гисборн, ни стража не могут вас видеть. Когда снова придёт ваш ход, вы можете снова поставить свою фигурку (но она все ещё должна касаться жетона 214) и начать передвигаться.

ИЛИ

2. Игрок может прыгнуть со стены замка на телегу.

Для этого одна из его фигурок должна коснуться солом.



Важно: наоборот это не работает – в замок через солому входа нет!

Ворота были открыты? Тогда читайте далее:

С этого момента действует: если игрок касается выемки 215 **своей стоящей фигуркой (!)**, он может переместить её на жетон 25.

После этого его ход сразу заканчивается. Это значит, что после этого невозможно выполнить какое-либо действие. Естественно, путь работает и в противоположном направлении (с 25 на 215), т.е. из замка.

Способности (с главы 4)

Робин Гуд во время действия «Бой» (при наличии лука!) может вытащить из мешка **до 5 кубиков вместо 3.**

*Примечание: лук по-прежнему можно использовать **только против стражников.***

Малыш Джон, если **сберёт силы** во время своего хода, может во время действия «Бой» (без лука!) вытянуть из мешка **до 4 кубиков.**

Уилл Скарлет, если положит в мешок **2 лиловых кубика**, может при движении использовать дополнительную **серую** фигурку.

Дева Мэриан прямо сейчас размещает в **тайном лагере** фигурку ворона. Если она решает сберечь силы, то **вместо того** чтобы положить белый кубик в мешок, она может положить ворона на любого стражника, чей жетон лежит **лицом вверх**. Если этот стражник атакует – он прогонит ворона **вместо того**, чтобы схватить персонажа, стоящего на его поляне. Согнанный ворон улетает обратно в тайный лагерь.



Действие «Исследование»

Если **стоящая фигурка** игрока на игровом поле касается жетона (или выемки) со **знаком вопроса**, игрок может **исследовать** его.



На таких игровых компонентах есть число: это **квест-номер**, указанный в верхней части страниц **здесь, в буклете приключения**.

Один из товарищей по команде читает на соответствующей **странице**, что происходит, когда игрок **исследует** этот жетон.

Важно: жетоны без «?» нельзя исследовать!

Для исследования вы должны помнить, в какое приключение вы играете.

Действие «Бой»

• Чтобы провести бой, игрок должен **касаться жетона** противника своей **стоящей фигуркой**.



• Затем **игрок** вытягивает из мешка **до 3 кубиков, один за другим**.



Если вытянуты **только лиловые кубики**, победить противника **не удалось**. Больше ничего не происходит; игрок может попытать удачу в свой следующий ход.



Если был вытянут **белый кубик** – противник **побеждён**, и игрок немедленно **прекращает тянуть** кубики.

Вытянутые **кубики НИКОГДА (!)** не кладут **обратно в мешок**, их **всегда** возвращают в **общий запас** к остальным деревянным компонентам.

• Жетон **побеждённого** противника **переворачивается**; на поле под жетонами стражников и дворян вы можете найти свою **награду**.

Важно: если жетон стражника или дворянина на игровом поле снова перевернут лицом вниз, положите на него **1** деревянные **песочные часы** из запаса – чтобы побеждённый противник **не вернулся в игру слишком быстро!**

Игрок **помещает свою фигурку** обратно на поле так, чтобы она касалась жетона противника точно как прежде.

Действие «Передача предметов»

Если стоящая фигурка игрока касается фигурки другого игрока, они оба могут передать друг другу любое количество предметов. Для этого один игрок убирает с изображения предмета кубик своего цвета, а другой игрок, наоборот, размещает на изображении свой кубик.



KOSMOS





Оборот и перед закладки.

Распечатайте закладку и вырежьте её по пунктирной линии. Затем сложите закладку по прямой чёрной линии и склейте две стороны вместе.

Обязательно прочтите важную информацию на странице 4, прежде чем отправиться в приключение!