

Die Abenteuer des Robin Hood

Remarque sur l'impression : l'aventure peut être imprimée normalement et elle n'est pas prévue en dép

Aventure des fans "La malédiction de la forêt, partie 1" Le début de la fin

Elle n'est pas prévue pour être pliée comme un livret.

Les numéros au début des pages suivantes correspondent aux numéros sur le plateau.

Pour vous aider, les 1) sont 001 élé ou méroléos ;) la no. Au lioudo

1) l'acore 10 1) 0 l'il rubao, oo pourrai! 1) l'acore corlaioos 1) aooos daos 10 ooir, supérieur anodo pouvoir los rol'ou' 1 0, nar<1uo : ravoOluro "La ,nalédiclio do la forêt.. possède deux différos Mos liç, oos oarralivos (1••11}. La variaOllo Il raooMo u,,o oouvollo hisloiro Ol 1) 0ul dooc êtro joué Plu

Si roo oo qaooo pas ruoo dos 1) arlios (1ou Il), il os1 possible do 1a réPêlor avoc10s réoios ada1) léos ci-do

Couvreur, dessinateur et testeur à plusieurs reprises : Tobi Kranich

Le mode + n'est pas jouable comme d'habitude dans cette aventure. Ceux qui souhaitent néanmoins jou

Concepteur d'aventures et auteur : Christoph Hasler

Créateur de la check-list, relecteur et testeur à plusieurs reprises : Christoph Hofmann

Correcteurs et testeurs répétés : Andy Franz et Barbara Rosi Correcteur : Urban Wieser

Nous tenons également à remercier les testeurs suivants : Lorenz Hasler, Ulrich Rainer, Gernot Pntscher, Alex Delucca et son groupe, Thorsten Otto et Christine Fluch, Marlies Bohner et Nicole Dahm, Jens Kurby, Alexx Hubert, Matze et Cindy Wenzel, Carsten Kühl et Steffi Hôrschemeyer.

Et pour finir, un grand merci à ma future femme, qui m'a fourni des informations importantes.
et beaucoup de patience.

Des informations importantes :

Avec ce cahier d'aventures, vous pouvez lire une autre aventure passionnante de Robin des Bois.
de Robin des Bois et de ses compagnons. Elle se déroule à peu près au même moment que le chapitre 4.

L'histoire de cette aventure se déroule indépendamment des autres et

il n'est donc pas nécessaire d'avoir des connaissances préalables sur les autres chapitres.

Comme de nouveaux éléments et tuiles des aventures ultérieures ont été intégrés, il est recommandé d'avoir joué au jeu de base et à la première aventure bonus "La fille du Hérétique..."

Tous les hors-la-loi disposent déjà de leurs compétences spéciales. Vous trouverez les fonctions des nouveaux objets sur la page suivante. Aucune autre connaissance préalable de cette aventure n'est nécessaire.

Lisez maintenant attentivement les préparatifs de jeu !





Gegenstände: Bogen: Wenn du den Hohlplattendelne-Standard-Figur anlegst und den senkrecht das Plättchen einer berührt, kannst du die Aktion Oberwältigen auch aus der Entfernung ausführen.

Wichtig: Ihr könnt den logoc nur gegen Wachen einsetzen.



Hui: Wenn du den Hui-Standard den Umhang besitzt, wirst du von **Wachen und von Guy von Gisbourne** ignoriert. Diese Tarnung hält solange bis du versuchst, einen Gegner zu überwinden. Dann muss die die beiden Würfel in deiner **Fart**, zurück in den Vorrat legen.



Umhang: Wenn du den Umhang-Standard den **Hui** besitzt, wirst du von Wachen und von Guy von Gisbourne ignoriert. Diese Tarnung hält solange bis du versuchst, einen Gegner zu überwinden. Dann

musst du die beiden Würfel in deiner **Fart** zurück in den Vorrat legen.

I

Schwert: Bei der Aktion Oberw.,lllgen (Ohllé llogcn)darfstdu 1 zusiit>Jichen Würfelau.s dem Beulel zlehen. Besllzl du 2 Schwerter, darfstdu sogar 2 zusllll'Jlche Wlirfel zlehen.*Hlnwe/s:*
BlnSpeler kann maximal 2 Schwtrlrtrbelm Obe,w/1/1/gen
elnsetzen.



Haltebolun: Wenn du elnen derbelden Handler (U10 und 120) cdcundest und crdir dasT.1 uschen anbietet, kannst du den Halle- bolungegen ctwa.sandrcscintau.schen.
Zwcihiinder: Bel der Aktlon Oberwalllgen (ohne Jlogcn)zahl 1 gezogener wcl6er Würfel sofort wie 2 welllc.
f/lnwels: Bln Spcltr,der den Zwelhhndtr btlm Oberw/llllgen eln



st:z.t, kann keint zusätzlichn Schwerter einsetzen.

Seil: Wenn du das längliche Plattchen J11 (an der Burgmauer) erkundest, darfst du es verwenden, sodass das Seil sichtbar ist. Anschließend musst du deinen Würfel vom Seil zurück in den Vorrat legen.



Horn: Du kannst das Horn einsetzen. Wenn ein Scheibawdem Beutel gezogen wird, darfst du es 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 einsetzen. Du kannst ihn abgeben, wenn die Figur von Gisborne berührt. Dann verlässt du den Schild. Anschließend musst du deinen Würfel vom Schild zurück in den Vorrat legen.



Fässchen: Du darfst beide in einer Bewegung einsetzen, die lange Bewegung der Figuren in den Milspielen zuzusetzen verwenden. Anschließend musst du deinen Würfel vom Fässchen wieder zurück in den Vorrat legen. *1-//nwels: I-a/I, ein Spieler mehrere Fässer besetzt, kann er dennoch pro Zug nur eines davon einsetzen. n. Provian* Du hast **Cilwi** Extrazug, den du einsetzen kannst, anstatt eine nächste Schelbe aus dem Beutel zu ziehen. Anschließend musst du deinen Würfel vom Proviant wieder zurück in den Vorrat legen.



Coldsack: Ein beliebiger Spieler hat 10 Extrazüge, die er 10-mal ziehen kann, anstatt eine beliebige Scheibe aus dem Beutel zu ziehen. Anschließend muss er die Würfel vom Coldsack wieder zurück in den Vorrat legen.

Schwarzer Pfeil: Ein Spieler, der einen Schwamm Pfeil besitzt, kann ihn beim Überwachen einer Wache einsetzen. Dann muss er, bevor er anhängt, Würfel aus dem Vorrat zu ziehen, 1 Würfel in seiner Farbe von der Abbildung des schwarzen Pfeils nehmen. Wenn das Überwachen geklappt hat, wird die mit dem schwarzen Pfeil getragene Wache gewendet und statt einer Sanduhr wird ein vierseitiger Würfel daraufgelegt. In diesem Abenteuer wird dieser Würfel nicht mehr entfernt und die Wache nicht mehr aufgedeckt.



Wächter Kristall: Ein Spieler, der den Kristall besitzt, darf nach dem Überwachen alle gezogenen Würfel wieder in den Beutel werfen.

Préparez le jeu :

- . Assemblez soigneusement le plateau en 8 parties et placez-le au centre de la table.
 - . Très important: au début, toutes les tuiles doivent être retournées de manière à ce qu'aucune étoile ne soit visible.
- Exception : les tuiles avec 2 ! étoiles.
- . Ensuite, retournez les tuiles 30 à 38 de manière à ce que les 9 ponts d'arbres soient visibles. La tuile allongée 64 (au milieu de la forêt) devrait montrer le point d'interrogation.
- La grande tuile (60 ou 70, selon l'endroit où ne se trouve pas votre camp secret), doit montrer les événements sombres.
- . Videz le sac à côté du plateau de jeu.
 - . S'il y a encore des pièces en bois d'une partie précédente sur le plateau, elles sont également remises dans la réserve.
 - . Chaque joueur choisit un hors-la-loi et reçoit ses 5 pions. Les hors-la-loi peuvent être choisis librement.
 - . Chaque joueur met le disque en bois de sa couleur dans le sac.
 - . Ainsi que, le disque rouge, un disque gris, un disque violet et le disque blanc sont mis dans le sac.
 - . Chaque joueur place 1 cube de sa couleur sur l'illustration de l'arc et 2 joueurs au choix placent chacun 1 cube de leur couleur sur l'objet fourré.

Important :

- Cela peut être échangé chez le marchand contre un objet du parchemin inférieur (pas pour un objet de la tuile 79).
Les deux peaux ne peuvent pas être échangées chez le même marchand.
- . Chaque joueur prend maintenant 6 cubes violets et 1 cube blanc et les jette dans le sac.
 - . Empilez 4 (!) sabliers sur la fin tragique. Sauf si vous jouez l'aventure en "facile...", ajoutez un sablier supplémentaire.
 - . Si vous jouez l'aventure pour la deuxième fois (!), parce que vous n'avez pas pu la gagner, placez un sablier supplémentaire sur la fin tragique.
 - . En fonction du nombre de joueurs, placez le personnage du ménestrel sur le chiffre suivant sur la bannière d'espoir:
2 joueurs: 7 3 joueurs: 8 4 joueurs: 9
- Positions de départ :
- . Placez une figurine violette sur la tuile 57 (à l'ombre du mur du château).
 - . Prenez les 4 sceaux représentant le lion, mélangez-les et placez-en un face cachée sur chacune des tuiles 31, 35 et 36 (ponts d'arbres dans la forêt), ainsi que sur le pont d'arbres de votre camp secret.
- Révélez-les ensuite: La couleur sur chaque sceau indique sur quelle position chaque joueur commencera. Chaque joueur place ainsi l'un de ses personnages.
- . Déposez les 8 sceaux dans le sac.

- . Tirez ensuite 1 sceau du sac, placez-le dans le premier emplacement de sceau exécutez le (donc, le cas échéant, espoir, 1 et gardes, nobles et carrosses à découvrir).
- . Placez le deuxième disque violet dans le troisième emplacement de sceau. Seulement si vous voulez faire l'aventure en "facile...", placez en plus le deuxième disque gris dessus.
- . Retournez les tuiles 72 (Trésor) de manière à ce que le point d'interrogation soit visible et 74 (à gauche, à côté du château) de manière à ce que le message soit visible.
- . Retournez également les tuiles 102 (entrée de la grotte) pour voir l'entrée, 115 (sur le mur du château), de sorte que le géolier soit visible, 126 (dans le château), pour voir le bourreau et 149 (sous le château) pour voir le point d'interrogation.
- . La tuile 79, qui contient les objets supplémentaires, doit être ouverte.
- . Les tuiles suivantes conservent les mêmes fonctions que dans les aventures précédentes du jeu de base: 64, 111, 121, 208, 209, 214,

Un garçon arriva en peurs dans le camp secret avec un lapin dans les bras. chercha Robin des Bois en criant à tue-tête.

« Volez-vous ! Rooobinnnn ! ». cria-t-il ! "TCJ" dois m'aider ! Mon lapin est subitement tombé

raid mort sur le sol de la forêt !. sanglotait-il. L'enfant avait les larmes aux yeux. mais il voyait encore ajouter quelque chose à la hâte : "...mais ce n'est pas seulement mon lapin qui se sent mal. les animaux. les plantes et les hommes également. Et les gens souffrent de mal de tête et manquent de force".

Robin prit immédiatement son arc. rassembla ses amis et ils

décidèrent d'aller voir dans la forêt et d'interroger les personnes concernées sur ce qui s'était passé.

Première tâche à accomplir :

Trouvez des indices sur ce qui se passe dans la forêt.

Conseil : Le temps est compté (il n'y a que 4 sabliers sur la fin tragique). Réfléchissez donc bien où vous pouvez trouver des informations utiles. Attention! Dès que le premier joueur s'arrête dans l'ombre, lisez la page 4 de l'encadré pour continuer.



Un sentiment d'effroi te parcourt l'échine. Comme si les arbres te parlaient. t'observaient et s'approchaient de toi.

Il y a quelque chose qui ne va pas du tout. Tu te sens faible et tes yeux deviennent noirs.

A partir de maintenant, chaque fois qu'un joueur se trouve dans une forêt avec sa figurine debout (même maintenant), il doit se mettre à l'abri l'ombre d'une forêt. Il doit (après avoir éventuellement ajouté un dé blanc en économisant ses forces), tirer un cube du sac, qui sera ensuite remis dans le sac:

Le cube tiré est violet : tu te sens faible et tu arrives à peine à te tenir debout. Mais tu dois continuer...

Ton pion de déplacement long ne peut pas être utilisé lors de ton prochain déplacement.

Conseil : marque ta figurine longue avec un dé violet de la réserve, afin de ne pas oublier.

Le cube tiré est blanc : tu braves la malédiction ! Rien n'est plus fort que ta volonté. Il ne se passe rien.

Ensuite, il est encore possible de maîtriser quelqu'un ou d'explorer quelque chose !

Remarque : sur les passerelles, les hors-la-loi peuvent rester sans conséquence.

Remarque : si un joueur a été touché par Guy de Gisbourne et qu'il a perdu son long mouvement, dès qu'il s'arrêtera dans une zone d'ombre, il devra placer cube violet dans le sac.

72I

Tu arrives à la salle du trésor, mais la porte en fer est bien fermée. Tu ne pourras pas entrer.

D

La porte en fer de la salle du trésor n'est pas bien fermée. C'est étrange. Tu jettes un coup d'œil

Par curiosité, tu y trouves plusieurs sacs d'or. Tu t'en emparas immédiatement et disparaît.

La porte se ferme derrière toi.

Retourne maintenant la tuile de la salle du trésor.

Marque l'objet Sac d'or avec un cube de ta couleur sur le parchemin des objets.

Le messager se tient près de son cheval. effrayé, lorsque tu arrives à lui...Je dois

I

rester ici. Mais je ne veux pas rester les bras croisés pendant que la forêt se meurt. Tenez, prenez mon cheval, mais ramenez-le-moi vite, car je dois partir tout à l'heure...

erocluo 1,11) mouvomo,,1SUI))lémoollairo dOI)UÍS la luiO74' PIUS 2 l)ÏOOS oourls d\H) aulro joueur 1)01.Jr orroclur co mouvomoot.

rvlême si lu as utilisé le déplacement long. place un (!) cube blanc dans le sac. Celle action n'esl possible qu'une seule rois. Ensuite. retourne la tuile 74

L'animal de trait du fermier souffle. Le paysan tire sur les rênes du bœuf et la charrette s'arrête.

Veux-tu:

a) demander des indices sur la malédiction ou b) demander du soutien ?

Réponse a): ...Je vais faire un grand détour par la forêt. Une malédiction habite la forêt. Les arbres s'éveillent à la vie !

On raconte que la dernière fois que cette malédiction s'est abattue sur la forêt. le gardien de la forêt l'a fait tomber.

forêt était hantée, une pierre brillante spéciale fut levée vers le ciel. Qui croit une telle chose ? Ce ne sont que des contes de fées.

Mais le shérif lui aurait retiré cette pierre, car elle serait plus sûre dans le château. Le château serait plus sûr. Tu connais le shérif, il s'empare de tout".

Retourne maintenant la tuile du fermier.

Réponse b) : "Tiens, quelque chose à manger!"

Tu peux maintenant placer un cube de ta couleur sur l'image de la provision. Retourne maintenant la tuile du fermier.

D

Le paysan s'approche de toi avec sa bête de trait et crie : "Allez, dégagez ! Qu'est-ce que vous voulez ? Je suis pressé !"

Veux-tu a)demanderdes indices sur la malédiction ou b)demanderdu soutien?

Réponse a) : "J'ai récemment écouté une conversation. Il paraît qu'il y a une chaîne métallique avec une amulette pour vaincre la malédiction. Mais qu'est-ce qu'une chaîne a quelque chose à voir avec la malédiction?" Le paysan secoue la tête. "Je dois continuer!"

Si tu mets maintenant 3 cubes violets dans le sac, tu peux placer ta figurine sur la tuile

193. Retourne maintenant la tuile du fermier (80) et

retourne la tuile (193) en bas de la rivière, de manière à ce que le paysan soit visible.

Réponse à b): "Je n'ai pas grand-chose moi-même! Tiens! Mais maintenant. je dois continuer!"

Le paysan te lance un morceau de fromage.

Tu peux maintenant mettre un cube blanc dans le sac. Retourne maintenant la tuile du paysan.

90

Le gardien de la forêt te salue et est heureux de te voir. Mon ami la

La forêt est maudite. Une vieille malédiction malveillante pèse sur la forêt et tu dois m'aider à l'arrêter, sinon, dans peu de temps, il ne restera plus rien de notre maison. Un sort ancien doit être jeté !

Mais n'oublie pas qu'il faut encore quelque chose. Si vous, les hors-la-loi, êtes destinés à rompre la malédiction, vous le trouverez.

..Qu'est-ce que cela signifie ? Nous devons partir immédiatement. car notre forêt est en grand danger...

..Autre chose !", précise le gardien. "Dès que vous aurez trouvé les deux, revenez vite vers moi. Et maintenant. dépêchez-vous avant que la malédiction de la forêt ne détruise tout.

Conseil : Réfléchis bien à qui pourrait être le gardien d'un sort ancien. Ne retourne pas la plaquette du Gardien.

Marque la plaquette du Gardien avec un cube rouge pour ne pas oublier de retourner au Gardien avec les deux.

Astuce : On vous indiquera si l'objet que vous avez trouvé est important ou non pour arrêter la malédiction.

Lisez la page suivante dans l'encadré correspondant, une fois que vous avez remis les deux objets au gardien.

n

Tu regardes le gardien de la forêt dans les yeux, pensif. Il murmure : "Nous devons faire quelque chose pour arrêter cette malédiction, mais nous ne pouvons pas y arriver seuls.

La forêt ne tiendra pas longtemps et tout sera trop tard. Notre maison n'existera plus et les soldats du shérif nous trouveront.

El 01) l)IUSdo lOul COia, il Y a la souffraf)COdo flôf) vioil arni Maris. Il 1Ya 1)aSI)U1)ayor SOS iffl)ÔIS OI a êlê am'.Hê.

Mais il osl 10 soul i:'i 001,f)âilro raf)Ci0f)f)0 ronnuo Qui doit t'.Hro 1)rOf)Of)CêO.

Mais, souviOf)S-IOi Qu'il faul 0f)OOro QuOIQuO ChOSO. Si vous, IOS hors-1a..1. oi, êIOSdOSliOêS

i:'i rorn1)ro la malêdicliof), vous10 lrouvoroz.". "Qu-ost-eo Quo cola sio"rno ?

Nous devons parler immédiatement, car notre forêt est en grand danger. pensa le hors-la loi.

Lis la suite sur cette page, en haut à droite.

"Autre chose !", a précisé le Gardien. "Quand vous aurez trouvé Maris et l'autre, revenez vite vers moi. Et maintenant. dépêche-toi avant que la malédiction de la forêt ne détruise tout".

I ôflûchiSSù7. l'ûf)drôil ôû MARis A ûlù ùffiffiùr)ùO. No rolouroo 1)as la 1)la<1uollo du qardiOf),

MarQuOla luilo du Gardio" avoc ur, cubo rouoo. anodo **ne pas** oublier

rotourf)Or au qardio" avoc los doux.

Astuce ; On vous indiquera si l'objet que vous avez trouvé est important ou non pour arrêter la malédiction.

Lisez la suite dans l'encadré correspondant si vous avez remis les deux objets au gardien.

1

Le gardien de la forêt est heureux de vous voir. Il vous demande avec espoir:

"Cay est. vous avez trouvé les deux"? Vous montrez la pierre et le sort et le gardien acquiesce. Eh bien, essayons. Il faut que la malédiction soit levée une fois pour toutes. Vous lui remettez ce que vous avez!

Vous sentez-vous vraiment prêts ?"

Pour briser la malédiction, les objets que vous avez. Ils sont les seuls à pouvoir la briser.

Vous voulez : oui, l'oracle d'Aulros ? Alors dépêchez-vous, revenez chez le Gardien plus tard et lisez la page suivante quand vous serez prêt.

n

Le gardien de la forêt était heureux de retrouver son ami et de vous voir sains et saufs. Avec plein d'espoir, il vous a demandé : "Maintenant, vous avez aussi pu trouver l'autre ?" Vous sortez la chaîne métallique et le gardien acquiesce. "Eh bien, essayons. Nous devons détruire cette malédiction une fois pour toutes.

Il vous demandera tout ce que vous avez ! Vous sentez-vous vraiment prêts ?"

Pour briser la malédiction, les objets que vous avez. Ils sont les seuls à pouvoir la briser.

Vous voulez : oui, l'oracle d'Aulros ? Alors dépêchez-vous, revenez ici chez le Gardien et lisez la page suivante quand vous serez prêt.

Si vous êtes prêts à le faire, continuez à lire à la page suivante.

Si vous êtes prêts à le faire, lisez ce qui suit:

Vous êtes donc prêts. Le Gardien vous le dira, 01 vous oxiQuO : "Nous devons dire vos sorts à voix basse, puis la malédiction a été lancée. Nous devons alors lui rendre son œuvre pour l'arrêter !"

Prenez maintenant vos mains et prononcez ensemble à haute et intelligible voix le texte dans l'encadré ci-dessous;

Vous avez perdu la partie.

Refaites le jeu et jouez la variante II. Vous allez découvrir de nouvelles choses! Soyez curieux et arrêtez la malédiction ! Sinon, la forêt est perdue. Vous êtes le seul espoir des habitants de la forêt et de la forêt elle-même.

Remarque: n'oubliez pas de modifier les plaquettes (208/209).

Lors de la deuxième tentative également, le nombre de cubes violets tirés est supérieur à celui des cubes de couleur. Lisez la suite dans l'encadré ci-dessous

Les plantes et les animaux seront guéris.

Nous, les humains, en sommes aussi une partie importante.

Que la malédiction disparaisse, que tu rentres chez toi, et que la paix règne pour tous.

La malédiction apparaît et une terrible tempête se lève. Le gardien s'écrie : ..Allez, accomplissez le rituel. Placez tous vos objets au centre du cercle.

J'espère qu'ils suffiront,..Le gardien prend la pierre et la tend vers le ciel.

Videz maintenant le sac devant vous et comptez le nombre de cubes violets et blancs. cubes. Pour chaque cube blanc, retirez 1 cube violet. Les cubes violets restants retournent dans le sac et constituent la force de la malédiction.

Ensuite, les cubes de couleur (uniquement les couleurs des joueurs) de tous les objets collectés (y compris la pierre et parchemin 79) sont remis dans le sac.

Ensuite, tirez 5 cubes.

Si vous jouez l'aventure pour la deuxième fois. car vous n'avez pas réussi à la gagner, tirez 9 (!) cubes du sac.

Lisez maintenant ce qui suit.

Mince alors ! Ça n'a pas marché ! Le gardien s'exclame : ..Allez, essayez ! essayez encore ! Nous devons y arriver! Tendez encore une fois les mains et répétez le sort lentement et clairement,..

Vous avez une deuxième chance ! Tirez à nouveau 3 cubes et si maintenant plus de cubes de couleur (vos couleurs) sont tirés:

10 sorts sont lancés.

Plus de cubes violets que de cubes colorés ont été tirés, lisez la suite dans l'encadré ci-dessous. Plus de cubes de couleur que de cubes violets ont été tirés :
Vous avez gagné la partie.

Le sort a eu de l'effet. car la tempête s'est affaiblie et le silence s'est installé. Soudain, une colonne d'énergie lumineuse se forma au milieu des héros. Voyant le désastre, le Gardien cria : ..Allez, à l'abri ..Chacun se mit aussitôt à l'abri derrière un arbre ou dans un creux. Après qu'un fort sifflement se soit fait entendre, le calme revint. La malédiction était vaincue et la maison des compagnons était sauvée. Robin et ses amis sortirent de leur cachette et se cherchèrent mutuellement. Robin, ravi et privé de ses forces, s'écroula au sol. "Nous avons réussi. Nous avons brisé cette malédiction d'une force commune... Les amis se serrèrent dans les bras et étaient heureux que tous soient sortis indemnes de cette sombre journée. Tous ? Le Gardien était allongé sur le sol, le visage déformé par la douleur. Cette colonne d'énergie, apparue à la fin de la malédiction, l'avait plus gravement blessé au côté. Robin a immédiatement pansé la profonde blessure avec sa cape à capuche, ce qui a permis de stopper l'hémorragie.

Le Gardien respira profondément: -Vous devez trouver celui qui a lancé cette malédiction. car lui seul peut me sauver...

Mais où Robin et ses amis devaient-ils chercher? Qui avait provoqué ce cruel malheur sur la forêt? Pourront-ils en trouver la cause à temps et sauver le gardien de la forêt?

Cette histoire sera racontée dans la deuxième partie. Restez donc attentifs à la suite des événements!

Fin

Tu entres dans la grotte. Un chemin étroit s'ouvre devant toi.

Le marchand peine à conduire sa charrette. Il s'arrête en sueur. Aujourd'hui, je ne vais pas dans la forêt. mais je cherche un bien précieux. On dit qu'il y a ici une orne rare. Elle doit avoir un meilleur son. Trouve-la-moi et je te récompenserai.

Tâche (non obligatoire): Lorsqu'un joueur dépose une orne chez ce marchand, vous pouvez placer 1 sablier supplémentaire sur la fin tragique et l'espoir augmente de 4 dans le pays. Cependant, après cela, la tuile du marchand est retournée. Marque le marchand, pour mémoire, avec un cube rouge.

"Tu as 01)(HO (UOIQuO ChOSO i:'i échaoor ?"

Tu 1)oux maiMo,,a,,11)lacor au1ao1do cubes de la oulour <1uo lu veux du 1)archomir, d'objols supérieur sur des objols du parchomir, iofériour (jamais l'irworso !). Même sur la luilo 79, lu oo peux pas l)osor do cubo lorsdo l'échaoor.

Exception ; lu ne peux pas choisir de corne chez ce marchand !

Remarque : tu ne peux échanger qu'une seule peachezce marchand. Ne retourne pas la tuile du marchand.

n

Le marchand peine avec sa charrette. Il s'arrête en sueur. Aujourd'hui, je ne vais pas dans la forêt. mais je cherche un bien précieux. Il paraît qu'il y a une cape rare d'un tissu coûteux avec des ornements dorés. Apporte-la-moi et je te récompenserai.

Tâche (non obligatoire): LorsQu'u,, jouour romol uoo cal)0 à CO marchao, vous)ouvo2.l)lacor 1 sablior su1)1)lémoollairo sur la no du mal 01ros1)oir auomoMo do 4 daos 10 i)ays. Co1)oodaoI, a1>rès cola, la luilo du marchao osI rolouroéo. MarQuoz 10 marchao d'ur,dé rouoo l)our vous oo souvoir.

iü as encore quelque chose à échanger *T'*

Tu peux mainlenant placer autant de cubes de ta couleur que lu veux du parchemin d'objets supérieur sur des objets du parchemin inférieur (jamais l'inverse !). Même sur la tuile 79. lu ne peux pas poser de cube lors de l'échange.

Exception : tu ne peux pas choisir de capechezce marchand !

Remarque; lu ne peux échanger qu'une seule peau chez ce marchand. Ne retourne pas la luile du marchand.

Quelques pensées se bousculent dans ta tête. Un chemin risqué, où peut-il bien mener? Est-ce que c'est possible ? Un chemin vers le château ? Mais la grotte pourrait s'effondrer. Veux-tu essayer quand même ?

Alors l'iro maiMo,,aol 3 (!) cubos du sac 01lis rorrol ci-dossous pour oo savoir l)us. Cos cubos oo sool pas romisdaos10 sac.

3 cubes violets ; lu entends un grondement sourd et lu crains que la grotte ne s'effondre. Tu recules d'un pas. Soudain, d'innombrables pierres tombent et lu parviens juste à temps à le sauver. L'accès à la grotte est enseveli.

Retourne maintenant la tuile 102 puisque l'entrée de la grotte ne soit plus visible et déplace la figurine dans l'ombre la plus proche.

"Quel dommage !", penses-tu. "Ce passage m'aurait certainement conduit au château !". Tu dois maintenant trouver un autre chemin pour entrer dans le château.

Nanu ! le mendiant te fait signe de le rejoindre. Est-ce un piège ? Peut-on se fier à ce vieil homme?

Au moins 1 cube blanc; lu entends un grondement sourd, mais lu prends lon courage à deux mains. Tu évites habilement les pierres qui tombent et atteints le bout du couloir. Au dessus de toi, lu découvres une grille et lu réussis, avec toute la force à la soulever. Tu as réussi!

Déplace maintenant ton personnage sur la grille du sol (tuile 181) dans la cour intérieure du château.

Le passage n'est plus visible, les pierres qui tombent ont bloqué le chemin de retour. **Remarque** : tu dois trouver une autre sortie !

110

Le mendiant te regarde avec inquiétude.

I

115

..Ces temps sont mauvais. La forêt est hostile. Tes amis t'écoutent et te sont fidèles. Même le shérif n'a pas de gardes aussi loyaux. J'ai pu observer que le garde à côté de la porte du château est corrompible. Apportez-lui un sac d'or et peut-être que vous pourriez ouvrir une porte".

Où Qu'as-tu un sac d'or ? (1) Si tu en as un, apporte-le au garde à côté de la porte du château. (2) Lis l'encadré ci-dessous

Retourne maintenant la plaquette du mendiant.

Le geôlier te sourit avec étonnement. "Eh bien, toi ! Tu cherches quelque chose ? ! Tu ne le trouveras pas. pas chez moi ! Tu es prisonnier ! Des intrus ! Gardes, arrêtez-le !! Retourne maintenant le garde 1, il doit être visible !
Tâche (non obligatoire) : Tu peux maintenant essayer de maîtriser le maître du donjon. Pour cela, tu dois tirer 2 cubes blancs du sac en un seul coup. Si tu n'y arrives pas, toi, ou un autre joueur, pourra réessayer plus tard.

Récompense : S'il est vaincu, tu peux continuer à lire dans l'encadré suivant

As-tu été vaincu ? Retourne la plaquette 115, puis continue à lire ici.

Tu peux utiliser 10 roules de papier, 1000000.
Place maintenant, au-dessus de la table, un cube de papier sur l'œil du geôlier.

Le garde s'empare sans mot dire du sac d'or et le range. Il ouvre aussitôt la porte du château.
Retire la tuile de la porte du château (215) pour que la porte soit ouverte.
Tu peux maintenant, lors de ta prochaine action, explorer la tuile 215 ou placer ton personnage debout sur la tuile 25 pour commencer ta prochaine action.

Remarque: Le garde (1) n'a pas de garde (2) à côté de la porte (3).
Guy de Gisbourne ne se déplace pas dans le château. Si tu as franchi la porte, continue à lire maintenant:

"Est-ce que c'était une embuscade ? Peut-être si facilement franchir la porte du château de Nottingham ?
Je dois rester sur mes gardes". Dans un fracas, la porte tombe
la porte se ferme derrière toi. Remets maintenant la tuile 215 comme elle était auparavant..

Le geôlier se place en largeur devant la porte du cachot et siffle : -Va-t'en ! Tu n'as rien à faire ici ! Le prisonnier reste dans le donjon !"

»V

Tu peux maintenant essayer de maîtriser 10 roules de papier. Pour cela, tu dois tirer 2 cubes

blancs du sac. Si tu arrives à en trouver un, toi, ou un autre joueur, réussira plus tard.

Récompense: S'il est vaincu. Tu peux continuer à lire dans l'encadré suivant

A-t-il été vaincu? Retourne la plaquette 115, puis continue à lire ici.

Tu as réussi à maîtriser le maître du donjon et à ouvrir la porte avec sa clé.

Tu découvres un vieil homme dans la salle : Maris est son nom.

Maris est le gardien pour arrêter la malédiction. Il doit être accompagné d'un objet magique; ChOZ 10 Gardien. Place un cube rouge sur l'île du 1a nourio, il s'agit de Maris.

S'il s'agit de votre 1er (!) objet trouvé, qui est important pour arrêter la malédiction. Placez-en plus, selon le nombre de joueurs. des sabliers sur la fin tragique.

2 joueurs : 4 3 joueurs : 3 4 joueurs : 2

Si vous jouez l'aventure pour la deuxième fois, car vous n'avez pas pu la gagner tout de suite, placez-en plus un autre sablier sur la fin tragique.

Astuce : Vous serez récompensés si l'objet que vous trouvez est important ou non pour la résolution de la malédiction.

120

Le marchand te reconnaît et dit: "Je dois partir d'ici, mais je cherche un bien précieux. Il paraît qu'il y a ici une capuche spéciale. Elle apporte bonheur et prospérité, Trouve-la moi et je te récompenserai".

Tâche (non obligatoire): lorsqu'un joueur remet une capuche à ce marchand, il peut placer 1 sablier supplémentaire sur la fin tragique et l'espoir augmente de 4 dans le pays.

La tuile du marchand est ensuite retournée.

Marquez le marchand, pour mémoire, avec un cube rouge.

"Tu as 01)(HO(UOIQuO ChOSO i:'i échaooor ?"

Tu1)oux maiMo,,a,,11)lacor au1ao1do cubesdo la ooulour <1uo lu veux du 1)archomir, d'Objols supérieur sur dos objols du parchomir, iofériour (jamais l'irworso !).

Tu oo poux pas ooo l)lus l)osor do cubo sur la l)laQuouo 79 lorsd'ur, échaooo. **Exception:** lu oo l)oux l)as choisir do ooro ChOI co marchaod 1

Remarque: lu oo poux échaooor Qu'une soulo poau ChOI co marchaod. No rolouroo pas la luilo du marchaod (laol Qu'il 1Ya pas roçu la cal)uChO}.

II

Le marchand te reconnaît et dit: ..Je dois partir d'ici, mais je cherche un bien précieux. Il paraît qu'il y a une corne spéciale ici. Son son doit faire naître en toi bonheur et de satisfaction. Trouve-la-moi et je te récompenserai...

Tâche (non obligatoire): Si un joueur donne le cor ici à ce marchand, il peut placer 1 sablier supplémentaire sur la fin tragique et l'espoir augmente de 4 dans le pays. La tuile du marchand est retournée.

Marquez le marchand d'un cube rouge pour vous en souvenir.

"Tu as o,,oro QuOIQuo choso i:'i échaooor ?..

Tu l)oux maiMo,,ao l)lacor aualaol do cubosdo la ououour Quo lu 10 souhailos du parchomio d'Objols su1)ériour sur dos objols du 1)archomio iMériour (jamais l'irworso !). Tu oo poux pas ooo l)lus l)osor do cubos sur la l)laQuouo 79 lorsd'ur, échaooo.

Le bourreau a-t-il été vaincu ? Retourne la tuile 126, puis lis la suite ici. Tu peux utiliser le fouet du bourreau comme corde.

Place maintenant un cube de ta couleur sur l'objet corde et hache.

Exception: lu,,o l)oux l)as choisir do ooro ChOI co marchaod 1 **Remarque:** lu oo poux échaooor Qu'une soulo poau ChOI co marchaod. **126**

I

Le bourreau te regarde avec calme et prend sa hache dans sesdeux mains, prêt à se battre.

..Qu'est-ce que tu fais là ? Tu n'auras jamais la pierre. La forêt. ne survivra pas à cette

malédiction et alors nous vous trouverons, et vouschasserons. C'est la fin pour vous, car vous ne pouvez pas arrêter la malédiction...

Tu peux maintenant essayer de maîtriser le bourreau. Pour cela, tu dois en un seul coup, tirer 2 cubes blancsdu sac. Si tu ny parviens pas, toi ou un autre joueur pourra réessayer plus tard.

Récompense: Si le bourreau est vaincu. lu peut continuer à lire dans l'encadré suivant

Le bourreau a-t-11été vaincu ? Continue à lire Ici :

Retourne la plaquette du bourreau (126) et tu obtiens la pierre.

Il s'agit d'unobjet important pour arrêter la malédiction. Place un cube de ta couleur sur l'objet Cristal sur le parchemin d'objet (79).

Il n'a pas la même fonction que celle expliquée au début.

Si c'est votre 1er (!) objet trouvé qui est utile pour arrêter la malédiction, alors placez des sabliers sur la fin tragique, en fonction du nombre de joueurs.
Sinon, ignorez cette indication.

2 joueurs ; 4 3 joueurs ; 3 4 joueurs ; 2

Si vous jouez l'aventure pour la deuxième fois parce que vous n'avez pas réussi à la gagner, placez un sablier supplémentaire sur la fin tragique.

Astuce : On vous dira si l'objet que vous avez trouvé est important pour la résolution de la malédiction.

II

Le bourreau vous adresse un sourire étonné. "Eh bien, toi ! Tu cherches quelque chose ? Tu ne trouveras pas ça chez moi ! Tu es prisonnier ! Des intrus ! Gardes, arrêtez-le !!

Retourne maintenant le garde 1 de manière à ce qu'il soit exposé.

Tâche (non obligatoire) : Tu peux maintenant essayer de maîtriser le bourreau.

Pour cela, tu dois tirer 2 cubes blancs du sac en un seul coup. Si tu ne réussis pas, toi ou un autre joueur pourra réessayer plus tard.

Ne retourne pas la Luile du marchand (Taol Qu, 'iYI

à l'as rouc la oon, o).

Récompense : Si le bourreau est vaincu, tu peux continuer à lire dans l'encadré suivant.

C'était le dernier endroit où la malédiction de la forêt devait être maîtrisée t

Rowena te regarde avec amertume. "Il se passe quelque chose d'étrange dans la forêt. Une malédiction hante la forêt", gémit la servante.
Tu veux a) demander des indices sur la malédiction ou b) demander du soutien ?

Réponse a): "Mon grand-père m'a raconté cette histoire il y a quelques années. Une amulette spéciale en métal précieux doit faire partie de la solution pour détruire la malédiction de la forêt. On dit que cette amulette spéciale, aurait été un cadeau d'amour".
Retourne maintenant la plaquette de la servante.

Mais pourquoi est-elle revenue ? Quelque chose n'a pas été fait correctement ? Quelque chose manquait-il ?

Réponse b): "Eh bien, prends ces pommes!"
Tu peux maintenant lancer un cube blanc dans le sac. Retourne maintenant la plaquette de la servante.

D

Rowena te regarde avec amertume. "Il se passe quelque chose d'étrange dans la forêt. Une malédiction hante la forêt", se plaint-elle.
La servante déglutit: "En plus, la barque a dérivé. Je n'ai pas pu l'arrêter. Le courant était trop fort".
Retourne maintenant la plaquette 208 de manière à ce qu'il n'y ait plus la barque, et retourne la plaquette 209 de manière à ce que la barque y soit visible.

Veux-tu a) demander des indices sur la malédiction ou b) demander du soutien ? Réponse a):
"Mon grand-père m'a raconté cette histoire il y a quelques années.
Une amulette spéciale en métal précieux doit faire partie de la solution pour détruire la malédiction de la forêt. On dit que cette amulette spéciale, aurait été un cadeau d'amour".
Retourne maintenant la plaquette de la servante.

Conseil: réfléchissez bien à: Qui aurait-il pu recevoir une amulette en métal précieux comme cadeau.

Réponse b): "Eh bien, tiens, prends ces pommes !" Tu
peux maintenant sortir un cube violet dans le sac.
Retourne maintenant la plaquette de la servante.

Tu découvres une petite grotte sous les arbustes.

Le bûcheron te regarde d'un air horrifié et secoue la tête.

Veux-tu a) demander des indices sur la malédiction ou b) demander du soutien ?

Réponse a) : "La malédiction est revenue. Elle habitait déjà dans cette forêt il y a quelques décennies. On raconte qu'une chaîne métallique est nécessaire.

Aujourd'hui, j'ai pu entendre le shérif, hors de lui, appeler le bourreau au château. Celui-ci devait aller chercher une pierre dans la salle du trésor et la meure en sécurité. Elle doit être précieuse !" Retourne maintenant la plaquette du bûcheron.

Réponse b) : "Tu en aura sûrement besoin ! Prends ma hache !"

Tu peux maintenant placer un cube de ta couleur sur la hache sur le parchemin d'objet. Retourne maintenant la plaquette du bûcheron.

Tu y trouves une Hêche noire.

Place un cube de ta couleur sur l'objet Flèche noire sur le parchemin d'objet

(79).

Retourne maintenant la plaquette 149

II

Le bûcheron le regarde avec horreur et secoue la tête.

Veux-tu a) demander des indices sur la malédiction ou b) demander du soutien ?

Réponse a) : "La malédiction est revenue. Elle habitait déjà dans cette forêt il y a quelques décennies. On raconte qu'une chaîne métallique est nécessaire.

Aujourd'hui, j'ai vu le shérif, hors de lui, sur les marches du château appeler le bourreau. Celui-ci devait vérifier si la porte du cachot était bien fermée.

Y a-t-il quelque chose de très important à vérifier ?"

Retourne maintenant la plaquette du bûcheron.

Réponse b) : "Tu en aura sûrement besoin ! Prends ma hache !"

Tu peux maintenant placer un cube de ta couleur sur la hache sur le parchemin d'objets. Retourne

maintenant la plaque du bûcheron.

Tu trouves des champignons. Tu as très faim et en avales immédiatement un. Soudain, un effet étrange se produit.

Le père Egbert est horrifié : ..Oh non ! Oh non ! Nous devons arrêter cette malédiction. et faire les choses correctement cette fois-ci. Elle va finir par détruire la forêt et tuer de nombreux animaux et humains. J'ai déjà cherché le sort pour l'arrêter. Tiens, prends ce parchemin et apporte-le à une personne de confiance qui pourra l'arrêter. Mais, il faut enoore quelque chose. C'est quoidjà...?"

11 s-aç,il d\u) objol Quios1im1)or1ao1pour arfiHor 1a malédicioo. P1aco 1.m cubo do 1a ooulour sur l'Objol Parchomir, (79}.

S'il s'agit de votre 1er (!) objet trouvé qui est important pour arrêter la malédiction, placez en plus. le nombre suivant de sabliers. selon le nombre de joueurs. sur la rin tragique. Sinon, ignorez celle indication.

Tu peux maintenant tirer deuxdisquesdu sac. Choisis-en un et remets l'autre dans le sac. Ce sera la prochain disque à appliquer. Retourne maintenant la plaquette des champignons.

2 joueurs: 4 3 joueurs: 3 4 joueurs: 2

Si vous jouez l'aventure pour la deuxième fois. carvous n'avez pas pu la gagner tout de suite, placez en plus, un autre sablier.

Astuce : O"vousdira si l'Objol <1uo vous avoz.lrouvê osl im1)or1ao1ou oo" 1)our la nùSôluliôfl dé 1..:1 ll) lùdicliôf).

Relourne mainlenant la plaquelle du prêtre.

n

Le père Egbert te regarde d'un air perplexe et seouue la tête. "Elle est revenue. La malédiction, qui voulait autrefois détruire la forêt. domine à nouveau la forêt. Mais un antidote existe.. Je n'en sais pas plus..

Je ne veux pas te laisser partir sans rien.

Prends le tonneau. Une bonne potion peut t'aider en ces temps difficiles.

P1aco u,, cubo do 1a ouoiour sur robjol lo"ooau. t olouroo maiMo,,aol la plaQuollo du 1)(êtro.

170

Dans les roseaux, près de la rivière, tu trouves un bouclier et une longue épée tordue.

Marquez le bouclier avec un cube de votre couleur et l'épée à deux mains sur le parchemin (79) le plus bas, avec un cube blanc. Tu peux déjà utiliser le bouclier, mais pas (encore) l'épée. Retourne maintenant la plaquette 170.

Tâche (non obligatoire): va chez le forgeron avec l'épée à deux mains tordue.

Si tu touches la tuile 206 avec l'un de tes pions, tu peux retirer le cube blanc et poser un de ta couleur sur l'objet et l'utiliser.

180

Tu trouves une vieille roue de chariot. Nous allons donner une leçon aux gardes de She N00d!

Tu peux utiliser la roue de chariot à n'importe quel moment, mais seulement une fois. (à partir de la case 180). Cela fait disparaître un garde ouvert dans une clairière adjacente et l'espoir augmente immédiatement de 1.

Retourne ensuite la tuile 180 après cette action.

190

Un vieux coffre. ici dans She wood. Les gardesdu shérif sont tellement avides et

1

200

s'attaquent à tout ce qu'ils peuvent trouver. Peut-être qu'il peut nous être utile, qui sait?

Tu veux prendre le coffre ? Alors retourne la plaquette et marque avec un cube de ta couleur, l'objet Coffre sur le parchemin d'objet le plus haut.

Fonction: Tu peux déposer le coffre n'importe où dans une clairière. Un garde apparaît immédiatement dans cette zone

Remarque : un joueur n'est pas capturé tant que le disque rouge n'a pas été tiré.

La femme du forgeron te regarde d'un air perplexe...J'ai entendu dire que des choses étranges se passaient dans la forêt.

Le prêtre raconte qu'une ancienne malédiction est revenue. Peut-être que cela peut vous aider. Tiens, prends ceci...

Place un cube de ta couleur sur l'objet tonneau. Retourne maintenant la plaquette 200

D

Vous voyez la femme du forgeron aller et venir, l'air pensif. Elle s'approche de vous et secoue la tête : ..Ce n'est pas possible. Mon grand-père m'a parlé de cette calamité. Je n'aurais jamais pensé que cette malédiction reviendrait.

A l'époque, elle avait été vaincue par une amulette en métal. Mon grand-père me l'a offerte sur son lit de mort et m'a dit de la garder précieusement. car elle serait peut-être utilisée un jour. Je pense qu'aujourd'hui est ce jour...

Elle tend l'amulette et te la remet.

Retourne maintenant la plaquette de la femme du forgeron (200). Il s'agit d'un objet important pour arrêter la malédiction.

Place un cube de ta couleur sur l'objet Cristal sur le parchemin d'objet (79).

S'il s'agit de votre 1er (!) objet trouvé qui aide à arrêter la malédiction

est important. placez maintenant le nombre suivant de sabliers, selon le nombre de joueurs, sur la fin tragique. Sinon, ignorez cette indication.

2 joueurs : 4 3 joueurs : 3 4 joueurs: 2

Si vous jouez l'aventure pour la deuxième fois, car vous n'avez pas pu la gagner tout de suite, placez en plus un autre sablier sur la fin tragique.

Astuce : On vous dira si l'objet que vous avez trouvé est important pour la résolution de la malédiction.

215

La porte était vraiment ouverte. La porte du château de Nottingham était généralement bienverrouillé et strictement gardée.

Remarque : à lire uniquement si vous êtes le premier joueur à explorer cette tuile.

Vous regardez autour de vous et trouvez une bannière chiffonnée de Richard Cœur de Lion. Utilisez un cube de votre couleur pour marquer la bannière rouge sur le parchemin d'objets.

Tâche (non obligatoire): placez la bannière au-dessus de la porte du château (243).

Dès qu'un joueur avec la bannière touche la case 243, cette tuile se retourne et l'espoir augmente immédiatement de 4.