

## **Historischer Hintergrund**

### **1. Robin Hood: Die Tatsachen hinter der Legende**

Robin Hood ist eine vollständige fiktive Figur. Die erste Ballade, die ihn erwähnt, stammt aus den 1370er Jahren, aber die meisten wurden im späten 15ten und frühen 16ten Jahrhundert komponiert. Seine traditionellen Züge als Verteidiger der niederen Klasse, seine herausragenden Fähigkeiten als Bodenschütze und seine Auseinandersetzung mit dem Sheriff von Nottingham waren dort bereits vorhanden. Diese Balladen platzierten die Geschichte allerdings während der Regierungszeiten von Edward I., II. oder III (spätes 13tes oder früheres 14tes Jahrhundert).

**Die modernen Elemente der Legende von Robin Hood:** Sir Walter Scott und sein 1819 erschienener Roman Ivanhoe verschoben die Handlung der Geschichte in die Zeit, als Prinz John als Regent England regierte und König Richard Löwenherz auf dem Rückweg vom Dritten Kreuzzug gefangen gehalten wurde. Er ergänzte den Namen Robins um Locksley und machte ihn damit zu einem Adligen. Gleichzeitig unterstellte Scott, dass der Konflikt zwischen Normann und Angelsachsen am Ende des 12tes Jahrhunderts noch andauerte, also 130 Jahre nach der Normannischen Eroberung. Heute ist man sich einig, dass die Auseinandersetzungen zwischen Normannen und Angelsachsen während der Herrschaft Henry I. im Anfang des 12ten Jahrhunderts endeten. Mit Ausnahme des Adelsstandes hatten familiäre Verbindungen und kulturelle Assimilation zu einer sehr homogenen Gesellschaft geführt. Die Eigenschaften des modernen Robin Hoods entsprechen noch immer denen, mit denen Scott ihn versah: heimgekehrter Kreuzfahrer, zerstritten mit seinem Vater, angelsächsischer Herkunft, Gefolgsmann des rechtmäßigen Königs (auch wenn jener von normannisch-französischer Herkunft ist), erfahren in der Kriegskunst und verliebt in eine Edelfrau. Es war auch Scott, der Robins legendäre Fähigkeit ersann, den Pfeil eines Gegners zu zerteilen.

**Die Merry Men:** Die Gefährten Robins sind als die „Merry Men“ bekannt, ein allgemeiner Ausdruck für die Gefolgsleute eines Gesetzlosen. Sie streiten als Gruppe dafür, von den Reichen zu nehmen, um den Armen zu geben. Sie widersetzen sich der tyrannischen Herrschaft Prinz Johns während König Richard in Österreich gefangen gehalten wird. Dies führt zum ständigen Konflikt mit den Gefolgsleuten des Prinzen: Guy of Gisborne und der Sheriff von Nottingham.

**Der Sheriff von Nottingham:** In Altenglisch ist ein Sheriff ein Vogt der Krone, der für den König den Frieden in einer Grafschaft (shire) zu wahren hat. Der Sheriff von Nottingham wird in den Geschichten nie bei seinem Namen genannt. Historisch war William de Wendenal der Sheriff von Nottingham im Zeitraum von 1190 bis März 1194, als König Richard ihn durch William de Ferrers, Herzog von Derby ersetzt.

**König Richard and Prinz John:** Die moderne Sicht auf diese beiden Herrscher aus dem Hause Plantagenet wurde ebenfalls durch das Werk Scotts beeinflusst. Man ist sich uneins betreffend den „guten“ König Richard und seinen verschlagenen Bruder Prinz John. Während König Richard ohne Zweifel ein großer Kämpfer war, war er womöglich einer der unfähigsten Herrscher, die England je hatte. Er vernachlässigte die Regierungsgeschäfte und sah England nur als Einnahmequelle zur Finanzierung seiner Kriege auf dem Kontinent gegen Philip II von Frankreich. Er verbrachte nur 6 Monate seiner 10jährigen Herrschaft in England und sprach vermutlich nicht einmal Englisch. Im 19ten Jahrhundert wurde er als „schlechter Sohn, schlechter Ehemann, egoistischer Herrscher und

grausamer Mensch“ beschrieben. Diese Grausamkeit verband ihn mit seinem Bruder John, der sich entgegen seinem schlechten Ruf viel mehr um die Regierungsschäfte bemühte. Der Historiker Jim Bradbury beschreibt John als kleinlich, gemein und grausam.

## 1. Die Charaktere

### 1.1. Die Normannen



#### 1.1.1. Sir Guy of Gisbourne (Nck)

Guy ist ein brutaler, ehrgeiziger Normannischer Ritter, der Prinz John unterstützt und dafür Land und Einfluss erlangt. Er trägt ein frühes Modell eines Topfhelms mit Gesichtsschutz.



#### 1.1.2. Sir Brian de Bois-Guilbert (Nck)

Brian ist ein Normannischer Ritter, der zunächst dem Templerorden angehörte. Während des Dritten Kreuzzuges begegnete er Ivanhoe und kehrte mit ihm nach England zurück. Seine Obsession für Rebecca



#### 1.1.3. Sir William, der Sheriff von Nottingham (Nck)

William de Wendenal wurde 1190 zum Sheriff von Nottingham ernannt. Er ist verantwortlich für die Durchsetzung von Recht und Ordnung in der Grafschaft. Dazu muss er es mit einer Gruppe von Gesetzlosen im Wald von Sherwood aufnehmen.



#### 1.1.4. Sir Roger (Nck)

Roger ist ein mysteriöser Ritter, der wie viele andere aus dem Heiligen Land zurückkehrt. Auffällig ist seine Ähnlichkeit mit König Richard. Er trägt für das späte 12te Jahrhundert typischen flachen Helm.



#### 1.1.5. Maid Mariann (Ncc)

Maid Mariann taucht erst spät in den Legenden um Robin Hood auf. Sie wird ganz unterschiedlich dargestellt. Stets ist sie eine fähige und willensstarke Edelfrau von rebellischem Charakter, in Liebe mit Robin Hood verbunden.

#### 1.1.6. Mittelschwere Reiter (Ncm)

Berittene Soldaten („Sergeanten“) unterstützen den Sheriff oder andere Normannische Ritter im Kampf. Sie tragen ein einfaches Kettenhemd über einem Gambeson, aber weder Panzerhandschuhe noch Kettenbeinlinge wie die stärker gerüsteten Ritter.



#### 1.1.7. Mittlere Infanterie (Nim)

Diese Infanteristen sind gut gewaffnet und mit Kettenhemd, Helm und Schild gerüstet. Sie kämpfen mit dem Speer oder einer Glevé („Fauchard“), einer Stangenwaffe mit einer sichelähnlichen Klinge.



### 1.1.8. Leichte Infanterie (Nil)

Diese einfachen Fusssoldaten sind mit Speer, Helm und Schild ausgerüstet, tragen aber nur einen Gambeson, eine einfache Rüstung aus gepolstertem Leinen.



### 1.1.9. Speerwerfer (Nij)

Wurfspeere waren im mittelalterlichen Westeuropa nicht weit verbreitet. Die Wurfspeere sind relativ schwer und werden aus kurzer Distanz vor allem gegen berittene Gegner eingesetzt.

### 1.1.10. Armbrustschützen (Nix)

Die Armbrust war bereits seit 20 Jahren die gebräuchliche Schusswaffe. Reichweite, Durchschlagskraft und der einfache Umgang machen sie zur idealen Waffe für Söldner, die von den Herrschern der Zeit eingesetzt wurden.



### 1.1.11. Der Bischoff (Nic)

Waleran ist ein wohlhabender Geistlicher, der sich mehr für den Inhalt seiner Schatzkammer als für das Seelenheil seiner Gemeinde interessiert.

## 1.2. Angelsachsen

### 1.2.1. Sir Wilfred von Ivanhoe (Xck)

Wilfred von Ivanhoe ist ein Ritter, der König Richard in das Heilige Land begleitet hat, obwohl er der Sohn eines verbitterten Angelsächsischen Adligen ist. Er zeichnete sich in der Schlacht aus und begegnete nach seiner Rückkehr Isaac und dessen Tochter Rebecca.



### 1.2.2. Robin Hood (Xca)

Robin Hood wurde u.a. in Filmen der jüngeren Zeit auf ganz unterschiedliche Art und Weise dargestellt. Wir bevorzugen die klassische Darstellung ganz in Grün aus den Filmen von Errol Flynn, da diese dynamische Version sehr gut zu unserem Spiel past.

### 1.2.3. Little John (Xil)

Ungeachtet seines Spitznamens ("Kleiner John") ist Little John ein gewaltiger Hühner von mehr als 2 Metern. Unter den Merry Men ist er der Stellvertreter Robin Hoods und kämpft mit einem Kampfstab.



### 1.2.4. Bruder Tuck (Xic)

Tuck ist ein Mönch und Angehöriger eines Bettelordens. Sein Leibesumfang zeugt von seiner Leidenschaft für deftiges Essen und Bier. He ist stets gut gelaunt und für einen Scherz zu haben.

### 1.2.5. Will Scarlett (Xca)

Trotz seiner jungen Jahre ist Will ein führendes Mitglied der Merry. Sein Beiname Scarlett („scharlachrot“) zeugt von seinem extravaganten Geschmack für feine Kleidung und rote Seide. Er gilt als hitzköpfig und aufbrausend.





### 1.2.6. Alan-a-Dale (Xic)

Alan war ein fahrender Bänkelsänger. was a wandering minstrel who joined the Merry Men. Seine Laute stets zur Hand, ist er ein angenehmer Gefährte.

### 1.2.7. Bogenschützen (Xia)

Am Ende des 12ten Jahrhunderts ist das Bogenschießen in England noch nicht weit verbreitet und der berühmte Langbogen eine Jagdwaffe in Wales. Erst 60 Jahre später wird das Gesetz alle Männer zwischen 15 und 60 zum Üben mit dem Bogen verpflichtet. Die Merry Men im Wald von Sherwood setzen ihr Geschick mit dem Bogen der Kampfkraft der Ritter entgegen.



### 1.2.8. Bauern (Xip)

Der Bauernstand muss hohe Steuern zahlen und zudem das Lösegeld für König Richard aufbringen. So verwundert es nicht, wenn einige von ihnen Gesetzlose werden und sich den Merry Men im Wald anschließen.

### 1.2.9. Much (Xic)

Much ist als Schmied der kräftigste Dorfbewohner. Kaum jemand wagt es, sich mit ihm anzulegen. Er verbringt den Tag in seiner Schmiede und bleibt gern ungestört.



### 1.2.10. Mildred (Xic)



Als Schankmaid im Gasthaus ist Mildred erfahren im Umgang mit ungehobelten Trunkenbolden.

### 1.2.11. Isaac (Xic)

Isaac ist ein Geldverleiher jüdischen Glaubens. Wie die anderen Juden im England jener Zeit untersteht er dem Recht des Krone, die Schutz verspricht im Gegenzug für wirtschaftliche Dienste. Isaac trägt einen Judenhut, einen konisch zulaufenden breitkrepigen Hutes mit einem Knauf auf dem Scheitel.



### 1.2.12. Rebecca (Xic)



Rebecca ist die Tochter Issacs. Neben ihrer Schönheit und ihrem sanften Gemüt, ist sie eine fähige und einfühlsame Heilerin.

## 1.3. Tiere

### 1.3.1 Wölfe

Noch durchstreifen Wölfe den Wald von Sherwood und greifen immer wieder unvorsichtige Reisende an.



### 1.3.1 Hirsche

Das Wild in Englands Wäldern gehört dem König und darf nicht gejagt werden. Jedem Bauern, der dabei erwischt wird, droht der Galgen. Einige der Merry Men sind flüchtige Wilderer, die aus purer Not gejagt haben.

### 1.3.1 Schweine

Schweine werden im Dorf für ihr Fleisch gehalten.





### 1.3.1 Ochse

Ochsen sind typische Zugtiere, werden beizeiten aber auch geschlachtet.

### 1.3.1 Zugpferde

Wegen des schlechten Zustandes von Straßen und Wegen können Pferde Wagen und Kutschen typischerweise nur über kurze Distanzen ziehen.



### 1.3.1 Wagen

Mit Wagen werden Güter und Personen transportiert.

### 1.3.1 Kutsche

Kutschen sind gedeckte Wagen mit denen Adelige reisen. Meist sind sie in bunten Farben verziert. Das Verdeck aus Stoff ruht auf Holzstangen.

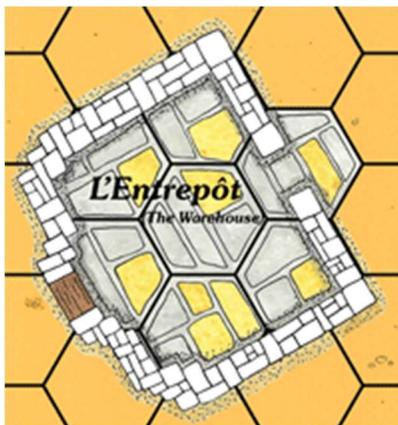


## 1.4 – Die Gebäude

Die Karten in SHERWOOD zeigen Gebäude in der Draufsicht. Wände werden durch weiße Steine dargestellt, der Fußboden mit verschiedenen farbigen Steinen gefliest. Fußbodenfelder sind überdacht. Fenster erkennt man an ihrem hölzernen Rahmen. Türen sind als Öffnungen in den Wänden dargestellt.

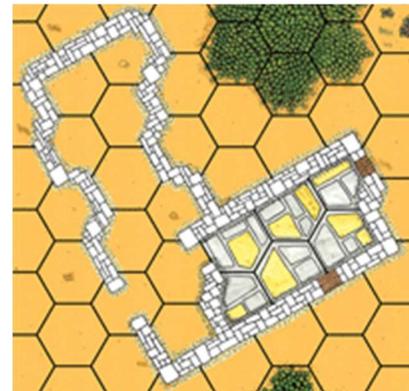
### 1.4.1 – Das Forsthaus („forester’s cottage“)

Dieses Haus hat zwei Fenster und einen Hofplatz, der von einer niedrigen Mauer umgeben ist.



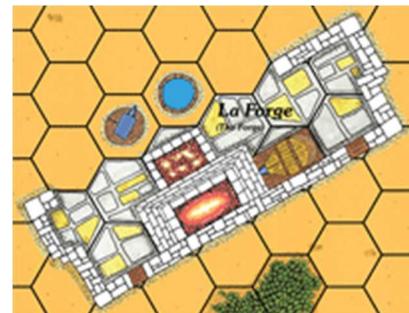
### 1.4.2 – Das Lagerhaus („Warehouse“)

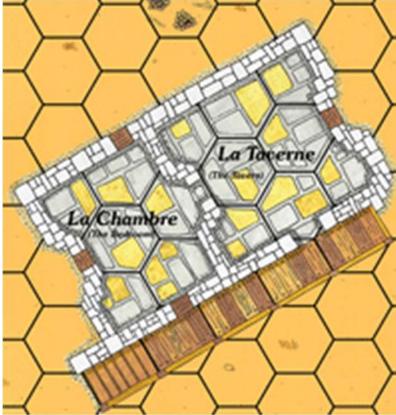
Dieses kleine Gebäude hat nur ein Fenster auf der Rückseite.



### 1.4.3 – Die Schmiede („Forge“)

Dieses langgestreckte Gebäude hat zwei Fenster auf der Rückseite und ist vorne offen. Der Schmiedeofen nimmt den meisten Platz ein und ist unzugänglich.





#### 1.4.4 – Das Gasthaus („Inn“)

Von diesem zweistöckigen Gebäude ist nur das obere Geschoss dargestellt. Eine Treppe führt auf einen hölzernen Balkon, über den der Schankraum erreicht werden kann und ein angrenzendes Schlafgemach mit frei Fenstern.