ROBiN

Das Rollenspiel im Sherwood Forest um 1190.

von Markus Leupold-Löwenthal

Ein freies LUDUS LEONIS Spiel.
Diese Version (v0.6) hat Bronze-Status.
Aktuelle Version jeweils verfügbar unter:
http://www.ludus-leonis.com/

Dieses Werk untersteht folgender Creative Commons Lizenz:
Namensnennung–Keine kommerzielle Nutzung–Keine Bearbeitung 3.0 Österreich

Sie dürfen:

das Werk vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen.

Zu den folgenden Bedingungen:

Namensnennung — Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen.

Keine kommerzielle Nutzung — Dieses Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.

Keine Bearbeitung — Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.

Der vollständige Lizenztext findet sich unter folgender URL:
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/at/

ROBiN ist unter Verwendung folgender freier Software entstanden:
FontForge, gedit, GIMP, Inkscape und LaTeX.
Vielen Dank, liebes Ubuntu, dass du all das kostenlos und unkompliziert bereitstellst.

Die folgenden Schriftarten finden Verwendung:
„Fell Types“, http://iginomarini.com/fell/
„Latin Modern Sans Serif“, http://www.ctan.org/tex-archive/info/lmodern/
„RPGDings“, © Markus Leupold-Löwenthal

Der Seitenhintergrund basiert auf einem Bild von „Splendor and Demise“.

Impressum
© 2009–2011, Markus Leupold-Löwenthal
v0.6 vom 4. Mai 2011
Titelbild: GIMP; Satz: LaTeX

Der Inhalt dieses Buches und alle Orte, Namen und handelnden Personen sind frei erfunden.
Jegliche Ähnlichkeiten mit realen Orten sowie lebenden oder realen Personen wären rein zufällig.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 5

Was ist ein Rollenspiel? 7

Was ist TRiAS? 10

I ROBiN für Spieler 11

Das England Robin Hoods 12
- Geschichte . . . 12
- Gesellschaft . . . 13
- Angelsachsen & Normannen . . . 16
- Gesetz & Gesetzlose . . . 17
- Klima . . . 18
- Geographie . . . 18

Charaktere 21
- Charakterblatt . . . 21
- Trias . . . 21
- Schrammen und Wunden . . . 21
- Fertigkeiten . . . 21
- Erschaffung . . . 22
- Beispielcharaktere . . . 25

Ausrüstung 28
- Besondere Gegenstände . . . 28
- Rüstungsteile . . . 28
- Allg. Abenteuerausrüstung . . . 29
- Sonstiges Zeug . . . 30

Grundregeln 31
- Aktionen . . . 31
- Zeit und Runden . . . 33
- Kräftevergleich . . . 34
- Verletzungen . . . 34

Kämpfe 37
- Ablauf . . . 37
- Waffen . . . 38
- Rüstungen . . . 38
- Aktionen . . . 39
- Reaktionen . . . 42
- Abwarten . . . 43
- Gruppenarbeit im Kampf . . . 43

Erfahrung 44
- Erfahrungspunkte . . . 44
- Steigern . . . 44
- Was steigern? . . . 45

Fertigkeiten 46
- Allgemeine Fertigkeiten . . . 46
- Besondere Fertigkeiten . . . 50

Mystik 51
- Klerikale Wunder . . . 51
- Pagane Kräfte . . . 51
- Okkulte Kräfte . . . 51

II ROBiN für Spielleiter 52

Hinweise für Spielleiter 53
- Proben und Schwierigkeiten . . . 53
- Erfahrungspunkte . . . 54

Persönlichkeiten 55
- Robin Hood . . . 55
- Robin Hoods Freunde . . . 55
- Robin Hoods Feinde . . . 58
- Merry Men . . . 58
- Fraktionen und Ruf . . . 59

Örtlichkeiten 60
- Bothamsall . . . 61
- Cuckney . . . 61
- Locksley . . . 62

Die ROBiN-Kampagne 64

Kampagnenvarianten 64
Der rote Faden 64
Besondere Regeln 65
Weiterer Zeitverlauf 65
Episode I 66
Episode II 68
Episode III 70
Episode IV 72
Episode V 73

Optionale Regeln **74**
Flexible Erschaffung 74
Fehlschüsse im Fernkampf 74
Moral 74
Glück 75

Anhang 76
Kostentabelle 76
Verzeichnis 77
Letzte Änderungen 78

Vorwort

Legenden von Robin Hood dürften bereits im 13. Jahrhundert in Form von Versen und Geschichten bekannt gewesen sein. Um 1500 entstanden die ersten gedruckten Balladen, darunter auch „A Gest of Robyn Hode“. Schon damals geriet Robin mit seinen Freunden Little John, Will Scarlett und Much Millerson in Konflikt mit dem Sheriff von Nottingham.

Über die Jahrhunderte veränderte sich die Legende stetig. Die Handlung variiert, aber auch ihre Charaktere werden unterschiedlich porträtiert. Heutzutage adaptiert sie Film und TV gemäß dem Zeitgeist. *Die* Legende von Robin Hood gibt es nicht — mit ROBiN könnt ihr *eure* Version der Geschichte erleben.

In der Rolle von Gesetzlosen, die in den Sherwood Forest fliehen, werdet ihr Robin Hood und die anderen Merry Men kennenlernen und im Wald ein neues Zuhause finden. Und wer weiß — vielleicht übernehmt ihr sogar selbst die Kontrolle im Wald …

Hinweis: ROBiN (und TRiAS) ist noch in Entwicklung. Es ist in der vorliegenden Form bereits spielbar, aber einige Informationen fehlen noch, und auch an den Regeln können sich in künftigen Versionen noch Änderungen einstellen. Feedback ist ausdrücklich erwünscht, Kontaktdaten siehe Ende dieses Kapitels.

Über dieses Buch

Für wen dies das erste Rollenspiel ist, der findet im folgenden Kapitel „Was ist ein Rollenspiel?“ (🕮 7) ein kurzes Beispiel, was da so passiert. Wer schon Rollenspielerfahrung hat, kann sich unter „Was ist TRiAS?“ (🕮 10) ein Bild machen, was das hier Verwendung findende Regelsystem ausmacht.

Der **Spielerteil** enthält alle Informationen, die Spieler für das Eintauchen in die Welt von ROBiN benötigen. Im Kapitel „Das England Robin Hoods“ (🕮 12) findet sich eine Einführung in Land, Leute und Geschichte. „Charaktere“ (🕮 21) enthält eine Anleitung, wie sich Spieler ihre Figuren zusammenstellen, die sie in den Abenteuern verkörpern werden. Unter „Ausrüstung“ (🕮 28) finden sich allerlei nützliche Hilfsmittel, die sie kaufen können. Die „Grundregeln“ (🕮 31) erklären den richtigen Umgang mit den Würfeln, unter „Kämpfe“ (🕮 37) wird beschrieben, wie man mit heiler Haut aus Handgreiflichkeiten kommen kann. Das Kapitel „Erfahrung“ (🕮 44) zeigt schließlich, wie Charaktere aus ihren Erlebnissen lernen. Das Kapitel „Fertigkeiten“

(✎46) dient den Spielern zum Nachschlagen. Sollte in der ROBiN-Kampagne auch übernatürliche Kräfte geben — etwas, worauf sich Spieler und Spielleiter erst einigen müssen, weil das nicht jeder Gruppe gefällt — finden sich entsprechende Informationen unter „Mystik“ (✎51).

Spieler sollten im Buch nicht weiterlesen, denn der **Spielleitererteil** enthält Informationen zum Verlauf der Geschichte. Die „Hinweise für Spielleiter“ (✎53) enthalten zusätzliche Regeln für Sonderfälle, sowie Tipps, wie man spannungsgeladene Abenteuer im ROBiN-Umfeld entwirft. Unter „Persönlichkeiten“ (✎55) finden sich Beschreibungen der zahlreichen Figuren, mit denen die Charaktere im Verlauf der Zeit interagieren werden. In „Die ROBiN-Kampagne“ (✎64) geht es dann ans Eingemachte: Hier findet der Spielleiter vorgefertigte Episoden, die er die Charaktere erleben lassen kann. Am Schluss des Spielleiterteils finden sich noch ein paar „Optionale Regeln“ (✎74).

Schreibweisen

Im Text finden folgende Schreibweisen Verwendung:

hervorgehoben: Beim erstmaligen Auftreten wichtiger Begriffe werden diese fett geschrieben, um sie beim späteren Nachschlagen oder beim Querlesen leicht erfassen zu können. Diese Begriffe sind großteils im Verzeichnis (✎77) zu finden.

hinterlegt: Viele Regeln werden durch farblich hinterlegte Beispiele ergänzt. Solcher Text enthält keine weiteren Regeln.

TRiAS und Trias: Die Schreibweise „TRiAS“ wird verwendet, wenn vom Regelwerk selbst die Rede ist. Findet sich im Text das normale Wort „Trias“, ist ein spezielles Element des Regelwerks gemeint: die Dreiheit von Körper, Geist und Seele, auf die wir später noch zurückkommen werden.

Spielmaterial

Neben diesem Buch werden folgende Hilfsmittel benötigt: Ein paar leere Charakterblätter (✎27), etwas Zeichenpapier, Bleistifte und ein bis vier zehnseitige Würfel (die Null zählt als Zehn), die der Einfachheit halber als **w10** bezeichnet werden bzw. wie folgt symbolisiert werden: ⊠

Optional können Spiel- oder Glassteine in Rot, Gelb und Grün verwendet werden, um vorübergehende (Un-)Annehmlichkeiten zu verdeutlichen.

Literatur

Die in ROBiN dargestellte Variante der Legende vereint Handlungsstränge aus den Romanen „The Merry Adventures of Robin Hood“ von Howard Pyle (1883), und „Robin Hood“ von Joseph Walker McSpadden (1904). Beide Werke sind kostenlos erhältlich unter: http://www.gutenberg.org/

Danksagung

Ich möchte an anderer Stelle der Nichte des Onkels eines zweitbesten Freunds herzlich für die vielen Stunden der Abwesenheit danken, und diesem Typen am Würstelstand für die Serviette. Auch meine Großmutter soll nicht ungegrüßt bleiben.

Weiters gilt mein Dank *Alexander Schiebel*, seines Zeichens ebenso System- und Weltenerfinder. Er half mir, schon im Vorfeld die schlechten Ideen ins Kröpfchen und die guten ins Töpfchen zu sortieren. *Onno „Belchion“ Tasler* danke ich für das umfangreiche Lektorat. Den Betreibern des „Forums engagierter Rollenspiel-Autoren“, kurz FERA (http://www.dasfera.de/) danke ich für ihre Kommunikationsplattform.

Für unterschiedlichstes Feedback zum TRiAS-Regelwerk danke ich weiters: *Felix Brose*, *Merlin Emrys* und *Yvo*.

Gilgamesch vom „Forum engagierter Rollenspiel-Autoren“ (http://www.dasfera.de/) danke ich für Verbesserungsvorschläge zum ROBiN-Weltenteil.

Kontakt

LUDUS LEONIS freut sich über Rückmeldung von anderen Rollenspielern. Wenn du Anregungen oder Anmerkungen hast, oder gar auf Basis dieser Regeln in einer Runde spielst, bin ich für jegliches Feedback dankbar.

Kontaktdaten finden sich auf der Homepage unter http://www.ludus-leonis.com/

Was ist ein Rollenspiel?

Ein Rollenspiel ist ein interaktiver Roman, Kino zum Mitmachen, Theater im Kopf. In ROBiN dreht sich dabei die Geschichte um eine Gruppe ehrenhafter Gesetzloser, den Merry Men, die in Nottinghamshire im Sherwood Forest Schutz suchen. Etwa drei bis fünf Spieler verkörpert je einen dieser Merry Men und interagieren in dieser Rolle mit dem England des ausgehenden 12. Jahrhunderts. Der Verlauf und das Ende der Geschichte sind jedoch nicht vorbestimmt, weshalb den Spielern gegenüber ein Spielleiter sitzt. Er beschreibt Szenen und Ereignisse, auf welche die Spieler durch ihre Charaktere dann reagieren. Durch diese Reaktionen beeinflussen die Spieler den Verlauf der Geschichte, und gemeinsam mit dem Spielleiter wird so die Handlung vorangetrieben.

Damit die Geschichte und die Taten der Charaktere nicht der Willkür unterliegen, beschreibt ein Regelwerk (wie das vorliegende) den Spielraum, der Spielern und Spielleiter zur Verfügung steht. Niemand weiß genau, wie sich eigene Handlungen auswirken werden, denn zum Einen entscheidet oft ein Würfelwurf über Erfolg und Misserfolg, zum Anderen verändern die Taten anderer Charaktere die Situation ständig. Bestehlen die Merry Men z.B. einen reichen Priester, machen sie sich die armen Dörfler zu Freunden, denen sie das Geld dann geben, aber die Kirche zum Feind.

Dies klingt für Rollenspielneulinge vermutlich etwas verwirrend. Daher …

Ein Beispiel

Lara, Marcel, Tim und Vanessa treffen sich jeden zweiten Donnerstag bei Tim in der Wohnung. In seiner Küche steht ein großer, runder Tisch, an dem alle gemütlich Platz finden. Lara verkörpert die Gelehrte *Matilda*, die als Hexe verschrien und untergetaucht ist. Marcels Charakter heißt *Wilfrid* und war Wilderer, bis man ihn erwischt hat. Tim spielt den schlagkräftigen Söldner *Balduin*, der beim Sheriff in Ungnade gefallen ist. Alle drei Charaktere wurden gemäß den Regeln aus diesem Buch erschaffen und haben sich Robin Hoods Bande angeschlossen.

Vanessa ist zurzeit die Spielleiterin und nimmt im „Chefsessel“ Platz. Sie beansprucht einen Teil des Tisches für sich: Sie stellt vor sich einen leeren Büroordner als Sichtschirm auf, damit die anderen ihr nicht unabsichtlich „in die Karten“ und in das von ihr vorbereitete Abenteuer schauen können. Hinter dem Sichtschirm kann sie auch hie und da die Würfel befragen, ohne dass die anderen das Ergebnis gleich sehen. Lara, Marcel und Tim nehmen im Halbkreis vor Vanessa Platz. Sie haben vor sich ihr Charakterblatt, Bleistifte, Radierer, Papier und einige Würfel bereitgelegt.

Auf dem Charakterblatt werden Aussehen, Stärken und Schwächen, Ausrüstung sowie Vermögen jeweils eines Charakters in Wort und Zahl beschrieben. Wer genauer auf die Blätter sieht, bemerkt, dass Balduin gut in körperlichen Dingen ist: Die Zahlen verraten, dass er gut kämpfen kann und auch sonst sehr stark ist. Matilda hingegen scheint eher schlau denn stark zu sein und dürfte gut im Umgang mit Menschen sein. Wilfrid sieht man an, dass er in der Natur zu Hause ist. Er kennt sich gut mit Tieren aus, versteht sich auf das Kräutersuchen und ist ein guter Jäger.

Nachdem etwas Ruhe in der Küche eingekehrt ist, alle gemütlich sitzen und sich ihre Getränke eingeschenkt haben, ergreift Vanessa das Wort:

Vanessa: „So, dann kann es ja weitergehen. Wisst ihr noch, was letztes Mal passiert ist?“

Lara (Matilda): „Ja, klar! Wir haben von einem fahrenden Händler den Hinweis erhalten, dass in drei

Wochen in Nottingham zwei gefangene Wilderer zur Abschreckung aller anderen gehängt werden sollen."

Marcel (Wilfrid): „Genau! Also haben wir unsere Sachen gepackt und sind sofort aufgebrochen, um denen zu helfen — nicht nur weil einer von ihnen ein guter Kontaktmann für die Merry Men in der Stadt ist. Doch weit sind wir nicht gekommen, denn im Wald haben uns drei Keiler angefallen. Die haben uns ziemlich zugesetzt. Zwei konnten wir bezwingen, vor dem dritten sind wir dann — irgendwie — geflohen und in die Hütte von diesem alten Einsiedler — wie hieß der noch gleich ..."

Vanessa und Lara im Chor: „Osgarus!"

Marcel (Wilfrid): „... diesem Osgarus gestolpert. Der hat unsere Wunden versorgt. Als Gegenleistung bat er uns, die Waldarbeiter von seiner Kräuterlichtung fern zu halten, weil die dort immer alles zertrampeln würden."

Tim (Balduin): „Da noch etwas Zeit war, entschlossen wir uns, das gleich zu erledigen."

Marcel (Wilfrid): „Nach einigem hin und her haben wir uns dann entschieden, den Aberglauben der Waldarbeiter auszunutzen. Wir haben Geisterpuppen in die Bäume und Büsche gehängt, und Matilda hat so lustige Windräder konstruiert, die ein stöhnendes Geräusch produzieren."

Vanessa: „So war es. Ihr habt dann noch eine weitere Nacht bei Osgarus verbracht. Am nächsten Tag brecht ihr auf und kommt gegen Mittag in Nottingham an. Es ist nicht schwer, in der Menschenmenge unterzutauchen — in so einer relativ großen Stadt fällt keiner sofort auf. Aber — was tut ihr jetzt?"

Tim (Balduin): „Was sollen wir schon viel tun? Weiter! Zur Burg!"

Lara (Matilda): „Balduin, Balduin. Glaubst du, wir gehen da einfach rein und die lassen unsere Freunde frei? Lass uns doch erst mal umhören." (Zu Vanessa) „Ich erkundige mich mal in einer Taverne. Kann ich Gerüchte aufschnappen?"

Vanessa: „Na gut, mach' mal eine Probe auf *Erkundigen*, ob Matilda etwas in Erfahrung bringen kann."

Lara (Matilda): Würfelt, vergleicht das Ergebnis mit einigen Zahlen auf Matildas Charakterblatt und meint dann: „Super, ein großer Erfolg!"

Vanessa: „Ok. In einer Taverne findest du eine betrunkene Wache, die sich kein Blatt vor den Mund nimmt. Für ein weiteres Bier redet der Mann wie ein Wasserfall. Die Wilderer sind im, zum Gefängnis umgebauten Höhlensystem unter der Burg untergebracht. Der Zugang durch den Vorhof der Burg ist tagsüber sehr schwer bewacht, aber Nachts halten sich nur unten bei den Zellen zwei Wachen auf."

Lara (Matilda): „Aha, interessant! Na dann schlage ich vor, wir steigen da heute Abend ein, holen unsere Freunde raus und verschwinden sofort."

Tim und Marcel: „Ok!"

Vanessa: „Gut. Ihr verbringt den Nachmittag in Nottingham. Irgendwann wird es dann dunkel, und ihr schleicht zum äußeren, hölzernen Wall, der den Vorplatz der Burg umgibt. Was nun?"

Marcel (Wilfrid): „Ich möchte mich mit den Wachen am Tor nicht abgeben. Klettern wir einfach im Schutz der Dunkelheit irgendwo drüber."

Vanessa: „Die Möglichkeit dazu ist sicher vorhanden, ob es gelingt wird eine Gruppenprobe zeigen. Ihr benötigt zusammen zwei Erfolge!"

Tim (Balduin): Würfelt, sieht auf sein Charakterblatt und meint „Ein Erfolg!".

Marcel (Wilfrid): Würfelt, sieht auf sein Charakterblatt und meint „Teilerfolg.".

Lara (Matilda): Würfelt, sieht auf sein Charakterblatt und meint „Ich hab auch einen Teilerfolg!".

Vanessa: „Prima. Zusammen schafft ihr es, das Hindernis zu überwinden und steht im Vorhof. Dort ist es leicht, unbemerkt zum Abgang zum Gefängnis zu gelangen, der in die Höhlen unter dem Fels führt, auf dem die beeindruckende Burg von Nottingham steht. Nach ein paar Metern im Gang weitet sich dieser nach links zu einem Raum, in dem zwei Wachen an einem Tisch sitzen. Sie sind in ein Würfelspiel vertieft. Dahinter führt euer Gang tiefer in den dunklen Zellblock. Auf dem Tisch stehen ein paar Kerzen, aber das ist die einzige Lichtquelle im Raum."

Tim (Balduin): (flüsternd) „Hm. Sollen wir sie im Sturm überwältigen?"

Marcel (Wilfrid): (flüsternd) „Blöde Idee. Die sind bewaffnet und berüstet."

Lara (Matilda): (flüsternd) „Naja, ich bin vom Keiler immer noch etwas angeschlagen — und euch geht es auch nicht viel besser. Wie wäre es, wenn wir kein Risiko eingehen und an denen vorbeischleichen? Gemeinsam mit den Gefangenen sollten wir die locker bezwingen können."

Tim (Balduin): „…“

Marcel (Wilfrid): (flüsternd) „Nun, ich könnte auch einfach auf die zugehen und sie charmant ablenken, und ihr geht inzwischen weiter …“ Marcel macht eine ausfallende Handbewegung.

Tim (Balduin): (flüsternd) „Dann lieber schleichen.“ (laut zu Vanessa) „Gut, ich schleich' mal vor.“

Vanessa: „Heimlichkeitsprobe. Wenn ihr da alle ungesehen vorbei kommen wollt, braucht ihr aber drei Erfolge!“

Tim (Balduin): Würfelt und meint „Ein Erfolg.“.

Marcel (Wilfrid): Würfelt und meint „Ups! Misserfolg.“

Lara (Matilda): „Ui, dann benötige ich jetzt einen großen Erfolg, damit es noch klappt.“ Lara würfelt und meint „Nein ist leider nur *ein* Erfolg.“

Vanessa: „Oje. Ihr seid auf halbem Weg, da knackt ein Kieselstein unter einem eurer Stiefel. Die Wachen schauen überrascht auf und sehen euch etwas betreten dreinsehend mitten am Gang stehend. Damit kommt es nun zum Kampf!“

Lara (Matilda): „Na *sehr* super!“

Vanessa nimmt jetzt ein Blatt Papier zur Hand. Sie zeichnet darauf eine grobe Skizze des Raums sowie die Standorte von Balduin, Matilda, Wilfrid und den Wachen. Die Skizze wird in die Mitte des Tisches gelegt, damit jeder sie gut einsehen kann. Als Nächstes bestimmt Vanessa die Reihenfolge der fünf Kontrahenten, dann dürfen sie reihum handeln. Verlauf und Ausgang des Kampfes sind jedoch ganz offen: Wird Balduin einfach auf die Wachen zustürmen? Wird Wilfrid versuchen, seine Kollegen mit dem Bogen zu unterstützen oder auch in den Nahkampf gehen? Wird Matilda versuchen, das Chaos auszunutzen und zu den Zellen laufen, um Verstärkung zu organisieren? Oder werden die Wachen nach Verstärkung rufen?

All das werden Lara, Marcel, Tim und Vanessa in den folgenden Minuten herausfinden.

Die Spielleiterin Vanessa und die Charaktere Matilda, Wilfrid und Balduin werden uns in Beispieltexten wie diesem weiter begleiten. Es kann also nicht schaden, sich ihre Namen zu merken. Diesem … Osgarus werden wir vermutlich nicht mehr begegnen.

Was ist TRiAS?

ROBiN enthält das semi-universelle Rollenspielsystem TRiAS (v0.15) aus dem Hause LUDUS LEONIS. Hier ein paar Worte für einen Ersteindruck, was dieses System „kann“. Dieses Buch enthält alle zum Spielen notwenigen Regeln. Bei Interesse gibt es das allgemeine Kern-Regelwerk für andere Settings unter http://trias.ludus-leonis.com/ zum freien Download.

Körper, Geist, Seele

Das Kernelement von TRiAS. Diese drei Bereiche sind die „Trefferzonen“ der Charaktere und können unabhängig von einander verletzt und geheilt werden. Der Körper nimmt physische Wunden, der Geist nimmt Wunden durch Betäubung, Magie und Gifte, und die Seele schließlich nimmt Wunden aus Ängsten und Flüchen.

Alle Fertigkeiten sind je einem der drei Bereiche zugeordnet. Ist ein Bereich zu schlimm verletzt, erschwert sich der Einsatz der ihm zugeordneten Fertigkeiten.

Fertigkeiten und Proben

Auf dem Charakterblatt finden sich etwa zwei Dutzend Fertigkeiten, die jeder Charakter — zumindest halbwegs — beherrscht. Ihnen ist nicht nur ein Wert zugeordnet, sondern gleich drei, die zusammen „Triade“ genannt werden. Mit dem w10, dem einzigen Würfeltyp in TRiAS, wird versucht, diese Werte mit *einem* Wurf zu unter- oder zu erwürfeln. Abhängig davon, mit wievielen der drei Werten das gelingt, stellt sich ein großer Erfolg, ein normaler Erfolg oder ein Teilerfolg ein. Bei einer Probe versuchen der oder die Spieler soviele Erfolge zu erwürfeln, wie der Spielleiter für die Aktion verlangt.

Würfelergebnisse werden weder addiert noch modifiziert (+1, -2, ...). Fallen Proben schwer oder leicht, werden mehrere Würfel gewürfelt, und das jeweils schlechteste oder beste Ergebnis zählt.

Charaktere können in vielen Situationen zusammenarbeiten und Proben gemeinsam würfeln. Dadurch können mehrere Teilerfolge, die Einzelgängern nicht helfen, gemeinsam zu Erfolgen werden.

TRiAS kennt keine Attribute, Gaben oder Vorteile. Die Charaktere differenzieren sich nur über ihre Fertigkeiten.

Kampf

Die Initiative wird vor dem Kampf einmalig ausgewürfelt. In jeder Runde steht jedem Charakter normalerweise eine Aktion zu, z.B. Attacke, Zielen, Sturmangriff, Entwaffnen oder Immobilisieren. Wer jemanden attackiert, setzt sich gleichzeitig auch der Gefahr aus, selbst getroffen zu werden. Es gibt kein Attacke–Parade–System, sondern ein Attacke–Konter–Muster.

Erfahrung

TRiAS ist ein klassen- und stufenloses Kaufsystem. Die Charaktere erhalten Erfahrungspunkte, mit denen die Werte der Fertigkeiten direkt und jederzeit erhöht werden können. Ein Spieler kann sie so steigern, dass er häufig Teilerfolge erzielt; das kostet weniger Erfahrungspunkte, aber er ist dann auf Teamarbeit angewiesen, um Probleme zu lösen. Er kann sie auch so steigern, dass er oft volle Erfolge erzielt; in diesem Fall besteht er alleine, aber nicht besonders auffällig. Zu guter Letzt kann er auch seine Chance auf große Erfolge steigern, dann gelingen seine Aktionen zwar weniger häufig, dafür aber besonders spektakulär.

Teil I

ROBiN für Spieler

Das England Robin Hoods

In diesem Kapitel wird das unmögliche versucht: Das England des ausgehenden 12. Jahrunderts kompakt zu beschreiben. Akkurate Darstellungen der Geschichte, Geographie, Politik und Gesellschaft würden ganze Bücher füllen. Vieles davon ist aber gar nicht nötig, um einer ROBiN-Kampagne den passenden Kontext zu geben. Die Informationen sind daher auf das Nötigste gekürzt und auch etwas verallgemeinert, um Spielern und Spielleitern ein mehrjähriges Studium zu ersparen — Historiker mögen dies entschuldigen.

Geschichte

Die in diesem Abschnitt angegebene Übersicht ist teils historisch, teils fiktiv. Sie orientiert sich grob an den Geschehnissen in England bis in die zweite Hälfte des 12. Jahrhunderts.

Für etwas Verwirrung sorgen in diesem Zusammenhang oft die Begriffe Wikinger, Normannen und Dänen. Der **Wikinger** als Bezeichnung nordischer Seefahrer ist — obwohl schon länger überliefert — relativ jung in Verwendung und erst seit dem 19. Jahrhundert üblich. Davor wurden diese Völker **Normannen** oder Nordmannen genannt. Heute scheint für die als Plünderer und Piraten bekannten, seefahrenden Völker im Volksmund eher der Begriff Wikinger in Verwendung zu sein, und für aus diesen hervorgegangene sesshafte Stämme der Begriff Normannen, wie etwa bei den Bewohnern der französischen Normandie. In der englischen Geschichtsschreibung wird innerhalb der Normannen weiter zwischen **Dänen** und **Norweger** unterschieden, was sich z.B. in Wörtern wie Danelag widerspiegelt, aber sonst für ROBiN nicht weiter wichtig ist.

Alle Jahreszahlen verstehen sich n. Chr., fiktive Daten sind mit einem * versehen.

England vor dem 12. Jahrhundert

43: England wird unter Kaiser Claudius von den Römern besetzt. Die keltische Bevölkerung wird romanisiert, das Christentum hält Einzug in England.

um 400: Die Römer ziehen ihre Truppen ab, da diese am Festland benötigt werden. Zeitgleich strömen vermehrt Angeln, Jüten und Sachsen nach England und besiedeln die Insel. Sie verdrängen nach und nach die einheimische Bevölkerung und vermischen sich mit der Zeit zu den s.g. Angelsachsen. Das Christentum wird durch germanische Gottheiten und deren Kulte ersetzt.

um 500*: Die Zeit der Artus-Sage. König Artus kämpft mit seiner Tafelrunde und christlichen Moralvorstellungen gegen die Angelsachsen.

597: Der Benediktiner Augustinus landet auf der Insel. Er beginnt mit der Missionierung der Angelsachsen.

um 600: Die ursprünglich durch Stammes- und Familienstrukturen regierten Reiche machen sieben Königreichen Platz. Das Christentum wird dabei von Herrscherfamilien als Machtinstrument eingesetzt.

793: Wikinger landen auf der Insel und führen ihren ersten Raubzug durch.

um 800: Die Angelsachsen haben sich auf dem größten Teil der Insel etabliert. Das angelsächsische Adelssystem entsteht. Im Norden können nur Cumbria und Schottland, im Westen Dumnonia und Wales ihre Unabhängigkeit bewahren.

865–878: Dänische Wikinger, die bisher nur überfallsartig in England eingefallen und dann wieder abgezogen waren, beginnen, die Ostküste zu besiedeln. Das besetzte Gebiet wird Danelag genannt, die Angelsachsen werden in den Südwesten der Insel verdrängt.

878: Der angelsächsische König Ælfred schlägt die Dänen zurück und wird Herrscher Englands.

886: König Ælfred erobert London von den Dänen zurück und macht es zur Hauptstadt.

um 900: Ælfreds Verwaltungssystem wird ausgebaut. Das Land wird in Shires geteilt, die jeweils von einem Sheriff verwaltet werden. England sieht einem relativ ruhigen Jahrhundert entgegen. Selbst in den nun erheblich geschrumpften Gebieten Danelags werden die Dänen zu Bauern und Christen.

um 980: Erneut fallen Wikingerstämme in England ein, werden aber durch Tributzahlungen beruhigt. Die hohen Kosten werden in Form einer Grundsteuer auf die Bevölkerung abgewälzt.

1002: Der angelsächsische König Æthelred II. heiratet die normannische Herzogstochter Emma vom Festland. Er erhofft sich von dort Hilfe gegen die Wikinger. Ihr Sohn Eduard III. wächst in der Normandie auf.

1042: Eduard III. wird König von England und zieht auf die Insel. Er umgibt sich mit normannischen Adeligen, was in den folgenden Jahren zu Konflikten zwischen dem eingesessenen angelsächsischen Adel und den Normannen führt. Da Eduard III. kinderlos bleibt und damit die Erbfolge ungeklärt ist, sorgt für weiteren Zündstoff.

1066: Nach dem Tod Eduards III. erheben u.a. der angelsächsische Harald II. und der Herzog der Normandie, William I., Anspruch auf die Königskrone. Die zwei geraten letztlich bei der Schlacht bei Hastings aneinander, William I. geht als Sieger hervor. England ist nun in normannischer Hand.

1068: William I. veranlasst den Bau von Nottingham Castle.

1096-1099: Der erste Kreuzzug.

bis 1100: William I. beansprucht alles Land der Insel für sich und etabliert ein Lehensystem. Die bewährte Teilung des Landes in Shires sowie die Funktion der Sheriffs als königliche Verwaltungsorgane werden übernommen. Die angelsächsische Adelsschicht wird entmachtet und durch eine normannische Oberschicht ersetzt, den Earls. Diese sind zahlreicher und herrschen über bedeutend kleinere Gebiete als ihre Vorgänger. Hunderte Burgen, die meisten noch aus Holz, werden im ganzen Land errichtet, um von dort aus die überwiegend angelsächsische Bevölkerung zu kontrollieren. Wichtige Funktionen im Land werden nach und nach durch Normannen besetzt. Französisch und Latein werden die Sprachen der Oberschicht, Angelsächsisch die der Bauern.

England im 12. Jahrhundert

um 1125: Es kommt zunehmend zu Unruhen. Grund sind Streitigkeiten zwischen dem Adel und der Königskrone.

1133: Henry II. wird geboren.

1147-1149: Der zweite Kreuzzug.

1153: Henry II. belagert Nottigham Castle. Die Verteidiger stecken Nottingham in Brand.

1154: Henry II. wird König von England. Er veranlasst den Wiederaufbau Nottinghams.

1157: Richard I. wird als Sohn von Henry II. geboren.

1160*: Robert Fitzooth wird in Locksley geboren.

1161*: Lady Marian wird in Locksley geboren.

1165*: Marian und Robert übersiedeln in das in Yorkshire gelegene Barnsdale

1174: Ein Feuer zerstört große Teile Nottinghams.

1176*: Nottinghamshire bekommt einen neuen Sheriff zugeteilt.

1183*: Robert Fitzooth tötet in Notwehr einen Waldarbeiter. Er flüchtet als Gesetzloser in den Sherwood Forest und nennt sich von nun an Robin Hood. Robin schart etwa 50 Anhänger um sich, allen voran Will Stutely und Little John.

1184*: Will Scarlet und Friar Tuck schließen sich Robin Hood an. Robin Hood nimmt verkleidet am großen Bogenschützenturnier in Nottingham teil, gewinnt, und nimmt statt dem ersten Preis — ein goldener Pfeil — die anwesende Marian zurück in den Wald und heiratet sie dort. Wat o' the Crabstaff und David of Doncaster schließen sich Robin Hood an.

Spätsommer 1184: *Beginn der ROBiN-Kampagne.*

Gesellschaft

Um 1200 leben rund zwei Millionen Menschen in England, geschätzte 40.000 davon im relativ dünn besiedelten Nottinghamshire. Etwa 1.500 davon zählt Nottingham als Einwohner. Die restliche Bevölkerung lebt in rund 300 Städten und Dörfern, und weiteren, kleinen Siedlungen.

NOTTING
HAMSHIRE
10 Meilen
ca. 1190
Doncaster
Bawtry
Trent
Ermine Street
Blyth
Worksop
Locksley
Redforde
Cuckney
Haughton
Bothamsall
Egmanton
Laxton
Mansfield
Greentree
Southwell
Newark
Annesley
Blue Boar
Lowdham
East Bridgford
Nottingham
Aslockton
Trent
Northern Road
Fosse Way
Yorkshire
Lincolnshire
Derbyshire
Leicestershire
Sherwood Forest

England ist in etwas mehr als zwei Dutzend Provinzen geteilt, die **Shire** genannt werden — Nottinghamshire ist eine davon (siehe „Nottinghamshire“, 🕮 18). Die Shires sind seit Jahrhunderten die administrative Einheit Englands, und weitgehend von einander unabhängig.

Ein Shire wird weiter in s.g. **Hundrets** unterteilt: Gebiete, die genügend Land für etwa hundert Haushalte bieten. In Nottinghamshire wird allerdings im Gegensatz zu anderen Shires statt dem Hundret der Begriff **Wapentake** verwendet, deren es acht gibt: Bassetlaw (Norden), Bingham (Südosten), Broxtowe (Westen), Hatfield (Norden), Newark (Osten), Rushcliffe (Süden), Soke of Oswardebec (Norden) und Thurgarton (Nordosten). Viele Streitigkeiten, wie etwa die Klärung von Grundgrenzen, werden innerhalb der Wapentakes geregelt, um die Verwaltung des Shires zu entlasten.

Das Land, das einem Haushalt zugeteilt ist, wird **Hide** genannt. Es hat keine festgesetzte Größe, ist aber die kleinste steuerbare Einheit im Land. Für ein Hide muss der Lehnsherr 25 Pence im Jahr abführen. Dörfer umfassen meist ein knappes Dutzend Hides und entsprechend viele Familien.

Königskrone

Der König ist oberster Herrscher Englands. Er schafft die Gesetze, befehligt das Heer und bestimmt die Politik. Er beruft sich dabei auf einen priesterlichen Status und herrscht mit „der Gnade Gottes“.

Henry II. regiert als König von England über ein großes Reich, mit Grenzen weit jenseits der Insel: vom Hadrianswall an der Grenze zu Schottland im Norden bis zu den Pyrenäen am Festland im Süden. Henry hält sich entsprechend viel Zeit auf dem Festland auf.

Die Nachfolge Henrys ist noch etwas unklar, da seine Söhne **Richard I.** (Beiname „Löwenherz“) und „Prinz“ **John** um seine Gunst buhlen. Prinz John dürfte ein starkes Interesse an Nottinghamshire haben und mischt sich dort bevorzugt in die Politik ein. Er nutzt Sherwood Forest für Jagtausflüge.

Adel

Der Titel **Duke** (Herzog) wird in England erst im 14. Jahrhundert vergeben, und ist daher für die ROBiN-Kampagne nicht weiter von Belang.

Zur Zeit von Henry II. haben die **Earls** (Grafen) ihre Position als Verwalter und Rechtsprecher des Landes schon lange eingebüßt. Um 1200 existieren etwas mehr als zwei Dutzend, doch es handelt sich eher um einen Ehrentitel, verliehen für Verdienste um die Königskrone. Earls bekommen nur kleine Gebiete zugesprochen, meist einige Hundrets, selten ein ganzes Shire. Manche haben das Recht, Burgen zu bauen oder sogar den Sheriff zu kontrollieren, viele haben jedoch keinen direkten Einfluss. Da Nottinghamshire Prinz John zugesprochen ist, besitzt kein Earl dort ein Mitspracherecht.

Letztlich sind **Barone** dafür zuständig, kleinere Landkreise zu verwalten. Sie sind oft nur ihrem Sheriff verpflichtet. Dörfer, in denen Barone wohnen, werden **Mansion** genannt. Sie entstehen, indem um ein relativ großes Wohngebäude Wirtschaftsgebäude, Häuser und Hütten gebaut werden. Etwa eines von 20 Dörfern ist ein Mansion, in großen Dörfern und Städten können sich aber auch zwei oder mehr davon befinden.

Verwaltung

Alles Land gehört dem König. Es ist in Form von Lehen an die Kirche (1/4) und den Adel (3/4) vergeben. Diese Lehnsherren haben die Pflicht, das Land zu bewirtschaften, damit es Steuererträge abwirft, und haben dem König bei Bedarf kampfkräftige Ritter und Truppen bereitzustellen. Obwohl es theoretisch um die vier- bis fünftausend Ritter in England gibt, das sind etwa 150 in Nottinghamshire, ist es viel zu aufwändig, sie im Kriegsfall aus dem ganzen Land zusammen zu ziehen. Daher weicht der König oft auf Söldnerarmeen aus, und die Lehnsherren erbringen Ausgleichszahlungen. Nur ein Teil der Ritter sind selbst Lehnsherren.

Vom regionalen Adel, den Baronen, wird das Land an Freibauern, die **Yeoman**, seltener an Ritter vergeben. Diese bewirtschaften mit ihren Leibeigenen ihr zugewiesenes Hide und vergelten dies dem Lehnsherrn, indem sie Abgaben zahlen und sich selbst wehrfähig halten — oft im Bogenschießen — um im Kriegsfall kämpfen zu können.

Da sich die Könige Englands oft lange am Festland aufhalten, ist ein Kontrollsystem notwendig, das direkt dem König untersteht, um den Einfluss der Lehnsherren und damit des Adels zu beschränken. Dieser Verwaltungsapparat besteht aus den Sheriffs.

Ein **Sheriff** ist der verlängerte Arm des Königs in einem Shire und fast immer normannischer Abstammung. Er vollstreckt die Gesetze, hält die Besitztümer des Königs in Stand und hebt die Steuern ein. Letzteres tut jedoch selbst der Sheriff nicht unbeaufsichtigt: Zweimal im Jahr, zu Ostern und zu Michaelmas (September), kommen die s.g. **Exchequer** in jedes Shire, offizielle Beamte, die Steuereintreibungen beaufsichtigen und kontrollieren.

Vor 1170 waren die meisten Sheriffs Barone, doch das sollte sich in diesem Jahr ändern: Henry II. reformiert das korrupte und zu mächtige Sheriffsystem, um die bestehenden Machtstrukturen zu durchbrechen. Nach 1170 wird das Amt des Sheriffs nur mehr von Beamten bekleidet. Der Sheriff steht nun über dem Adel, weshalb dieser interessiert ist, jederzeit ein offenes Ohr bei ihm zu haben. Mit dem Sheriffposten ist oft auch das Privileg verbunden, in einer Burg wohnen zu dürfen.

Einige der Wapentakes in Nottinghamshire unterstehen direkt dem Sheriff. In anderen hat er oder Prinz John einen Gönner als Verwalter eingesetzt, der dann wiederum dem Sheriff verpflichtet ist.

In regelmäßigen Abständen sendet der König Befehle und Anweisungen in der Form von **Writs** in die Shires. Dabei handelt es sich um versiegelte, kurze, in Latein verfasste Briefe. Diese instruieren u.a. den Sheriff, dass Land umgewidmet wird, oder Begünstigungen des Adels hinzukommen oder wegfallen.

Die Rechtsprechung durch den Sheriff erfolgt in der Regel zwei Mal im Jahr, ebenso wie die Steuereintreibung zu Ostern (März/April) und zu Michaelmas (29. September). Streitigkeiten müssen daher evtl. ein halbes Jahr warten, wenn sie nicht im Wapentake geklärt werden konnten, und ebenso warten Eingekerkerte auf ihre — meist eher einseitigen — Verhandlungen.

Kirche

Das Christentum ist die dominierende Glaubensrichtung zu Robin Hoods Zeit. In jedem Dorf gibt es zumindest eine kleine Kapelle, in den Städten entstehen immer größere Kathedralen.

Ein Viertel des Landes ist vom König an die Kirche vergeben und wird von Klöstern und Abteien verwaltet. So wie auch in der Adelsschicht sind viele Bischöfe und Äbte in den letzten 100 Jahren durch Normannen ausgetauscht worden.

Die Kirche trägt ihren Reichtum offen zur Schau. Kathedralen und Kloster werden aus Stein gebaut, während einfache Bauern in Holz- oder Strohhütten hausen. Bischöfe und Priester sind in beste Kleider gehüllt und tragen teure Ringe.

Angelsachsen & Normannen

Eine ROBiN-Kampagne lebt von dem Spannungsfeld zwischen Angelsachsen und Normannen. Seit der Machtübernahme 1066 durch William I. ist nach und nach die Elite des Landes durch normannische Adelige ausgetauscht worden. Die Normannen schreiben nun den Angelsachsen vor, wie sie zu leben haben, und grenzen sich zudem durch eine eigene Sprache von der breiten Masse der Angelsachsen ab. In der Zeit Robin Hoods, über hundert Jahre später, haben sich die Grenzen natürlich etwas verwaschen, aber vor allem in ländlichen Gegenden wie Nottinghamshire ist das Bild geprägt von Baronen und Priestern normannischer Abstammung, die über angelsächsische Bauern verfügen. Letzere leben in Armut. Vorräte langfristig zu lagern ist nicht möglich, damit bestimmt die Ernte, ob eine Familie einen Winter überlebt.

Ob im Einzelfall gerechtfertigt oder nicht, die einfache Bevölkerung kann für ihre Probleme wie Hungersnöte, Seuchen oder ihre generellen Lebensumstände leicht die Normannen verantwortlich machen. Bis zur Mitte des 12. Jahrhunderts kommt es regional immer wieder zu Aufständen und Revolten, die jedoch rasch niedergemacht werden. Die letzen Jahrzehnte ist es etwas ruhiger geworden, und mittlerweile wird das System zähneknirschend akzeptiert. Seit einigen Jahren wächst jedoch der Unmut wieder. Die Auflagen und Steuern werden immer höher, die ländliche Bevölkerung wird immer Ärmer. Zudem steigt die Bevölkerungszahl stetig an, aber die Produktion an Lebensmitteln und Gütern bleibt gleich, weshalb sich die Preise merklich erhöhen.

Natürlich sind nicht alle Angelsachsen den Invasoren gegenüber feindlich eingestellt, manche haben sich ganz gut mit ihnen arrangiert. Vor allem in der Kirche, die vom König und seinem System gewaltig provitiert, sehen Bischöfe und Priester nicht nur Schwarz und Weiß. Aber auch einige wenige

Barone mit englischen Wurzeln konnten sich auf dem politischen Parkett behaupten.

Gesetz & Gesetzlose

Ende des 12. Jahrhunderts basiert die Ordnung im Land und die Gesetze vor allem auf Abschreckung und Angst. Schon kleine Delikte werden mit harten Strafen geahndet. Können Streitigkeiten über Besitztümer, Diebstahl, Verletzung oder Todschlag nicht im Hundret geklärt werden, wird der Fall dem Sheriff vorgetragen. Zwar steht jedem Beschuldigten nach den Reformen von Henry II. eine Verhandlung zu, doch die führt selten zu mehr Recht. So werden Beschuldigte ins Wasser geworfen, und wenn sie untergehen, sind sie unschuldig. Oder ihnen werden Brandwunden zugefügt, aus deren Verheilung die Schuld oder Unschuld abgeleitet wird. In noblen Kreisen ist auch ein Duell auf Leben und Tod zwischen Kläger und Beklagtem üblich. Wer nach einer solchen „Verhandlung" zum Gesetzlosen erklärt wird, dem werden alle Besitztümer abgenommen und es droht im besten Fall der Kerker, öfter der Galgen. Bei der Rechtsprechung haben angelsächsische Angeklagte oft das nachsehen.

Wem die Flucht vor oder nach der Verhandlung gelingt, hat es schwer unterzutauchen. Flüchtlinge werden Landesweit — auch über die Grenzen von Shires hinweg — gesucht. In den kleinen Dörfern und Mansions am Land ist es ohne gute Kontakte umöglich unterzukommen, da das gemeine Volk von ihren Herren abhängig ist und ihr Land nicht verlassen darf. Daher müssen sich Fremde, die sich anderswo niederlassen wollten, einen *sehr* guten Grund nennen können, damit Dorfvorsteher oder Barone nicht die Obrigkeit informieren. Viele Städte sind auch noch zu klein, um dort langfristig nicht aufzufallen. Es ist daher naheliegend, in einen Wald wie den Sherwood Forest zu flüchten.

Unter den Anhängern Robin Hoods befinden sich viele Gesetzlose. Sie sind Freiwild, und niemand wird dafür belangt werden, einen von ihnen zu erschlagen. Für einen übereifrigen Baron ist es sogar lohnender, sie gefangenzunehmen und an den Sheriff auszuliefern, um dafür Ansehen oder eine Belohnung zu kassieren. Daher müssen die Merry Men stets

abwägen, mit wem sie sich einlassen wollen und mit wem nicht. Aufgrund ihrer Taten stehen sie bei der einfachen Bevölkerung gut im Kurs, aber es gibt immer wieder Neider, die Gesetzlose verpfeifen würden.

Im Sherwood Forest gilt das **Waldgesetz**, das auf die Regelung von William I. zurückgeht. Als königliches Jagdrevier ist es verboten, im Wald zu Jagen. Schon der bloße Besitz von Jagdwaffen ist strafbar. Im Wald dürfen keine Hunde gehalten werden, und die Abholzung ist ausschließlich den königlichen Waldarbeitern erlaubt. Waldwächter sind damit beauftragt, die Einhaltung des Waldgesetzes zu kontrollieren, und Verstöße mit drastischen Strafen zu ahnden, die seit einem Erlass von William II. auch Verstümmelung und Hinrichtung inkludieren.

Klima

In Zentralengland ist das Wetter sehr unbeständig. In den Morgenstunden liegt oft Nebel über den Feldern und Wäldern, und wenn es nicht regnet, ist es tagsüber häufig zumindest bewölkt. Es regnet an jedem zweiten bis dritten Tag. Die Temperaturen liegen im Sommer zwischen 12–20 Grad, im Winter zwischen 2–8 Grad. Schnee fällt selten. Folgende Tabelle dient gemeinsam mit dem w10 als Wettervorhersage:

Wetter	Frühjahr	Sommer	Herbst	Winter
Dauerregen	10	–	10	9–10
etwas Regen	7–9	8–10	7–9	5–8
bewölkt	4–6	4–7	3–6	3–4
heiter	2–3	3	2	2
Sonne	1	1–2	1	1

Geographie

Die in diesem Abschnitt angeführten Informationen sind um 1190 jedem halbwegs interessierten Abenteurer in Nottinghamshire vertraut. Während der Sherwood Forest mit Ausnahme der wenigen Straßen, die ihn queren, für viele *Terra incognita* ist und nur dem König als Jagdrevier dient, ist das Umland durchzogen von kleinen wie großen Dörfern, Burgen und weiteren Örtlichkeiten. Auf der Karte sind nur die wichtigsten Orte verzeichnet.

Nottinghamshire

Dieses Shire im Herzen Englands ist etwa 830 Quadratmeilen groß (Karte siehe ⊘14) und Prinz John zugesprochen. Es wird im Nordwesten durch Yorkshire, im Osten durch Lincolnshire, im Süden durch Leicestershire und im Westen durch Derbyshire begrenzt.

Der nicht sehr fruchtbare Boden Nottinghamshires lässt nur wenig Ackerbau zu, weshalb sich viele Bauern eher auf die Tierzucht stützen. Im Zentrum des Shires liegt ein großer Wald, der Sherwood Forest.

Nur wenige gut befahrbare Straßen führen durch Nottinghamshire. Zwei alte Römerstraßen, der **Fosse Way** im Süden und die Ausweichroute der „Ermine Street“ im Norden, verlaufen am Sherwood Forest vorbei. Nur die **Northern Road**, die im Süden von London kommend nach Norden bis Doncaster und weiter nach York führt, führt quer durch den Wald[1]. Weitere, nicht so stark frequentierte Straßen sind auf der Karte (⊘14) eingezeichnet. Dazwischen verbinden unzählige kleinere Wege und Pfade, vor allem außerhalb des Waldes, die vielen kleinen Siedlungen und Bauerndörfer. Schlechtwetter lässt sie jedoch häufig unpassierbar werden.

Sherwood Forest

Dieser Wald im Zentrum von Nottinghamshire ist königliches Jagdrevier. Wildern ist strengstens verboten, ebenso das Mitführen von Pfeil und Bogen. Waldhüter sorgen dafür, dass dieses Gesetz eingehalten wird. Die Strafen für Wilderer reichen von Geldstrafen über das Abschlagen der Hand bis Kerker und Galgen.

Der Wald erstreckt sich über etwa ein Drittel des Shires, wobei nur das Zentrum des Waldes, das knapp die Hälfte seiner Fläche ausmacht, dicht und unbesiedelt ist[2]. In den Ausläufern wurde dem Wald Platz für Farmland abgerungen, und es wechseln sich dort größere Baumgruppen mit Wiesen ab. Dazwischen finden sich zahlreiche kleinere, nicht auf der Karte (⊘14) verzeichnete Bauerndörfer.

Das Zentrum des Sherwood Forest gilt bei der Landbevölkerung, teilweise aber selbst bei den Waldhütern und Wachen des Sheriffs, als zumindest unheimlich, manchmal sogar als verflucht. Schreckliche

[1] Die Northern Road ist in dieser Form nicht belegt, und vermutlich weiter westlich durch Derbyshire verlaufen.
[2] Der Sherwood Forest war um 1200 vermutlich deutlich kleiner, für ROBiN wurde er etwas vergrößert.

Monster, Hexen und Geister sollen dort ihr Unwesen treiben.

Mitten im Wald, so wird gesagt, soll ein besonders großer Baum stehen — der **Greentree**. Von seiner Baumkrone aus soll man über den ganzen Wald und bis nach Nottingham blicken können. Am Fuße des Baumes sollen sich die Merry Men tagtäglich treffen, um Geschichten auszutauschen, und ihre nächsten Aktivitäten zu planen.

Nottingham Town

Nottingham Town — von nun an nur mehr kurz Nottingham bezeichnet — kann auf eine mehrere Jahrhunderte alte Geschichte zurückblicken. Schon lange war den Angelsachsen dieser Ort wegen seiner Höhlen bekannt (Karte siehe ✎ 17).

An der Nordseite des River Leen, nahe der Mündung in den wilden River Trent, liegt Nottingham strategisch günstig: Etwa 750m nördlich einer Furt des Trent — die seit 1156 eine Steinbrücke überspannt — erhebt sich ein 38m hohes Plateau, der „Castle Rock“. Bereits 1068 wird hier durch William I. eine normannische Festung errichtet, vorerst noch aus Holz. Nach dem großen Brand von 1174 wird mit starker Unterstützung durch Henry II. die Stadt wieder aufgebaut, und in den folgenden Jahren die Festung schrittweise durch Steingebäude und -mauern ersetzt. Nur ihr äußerer Wall bleibt unverändert. Die natürlichen Höhlen unter der Festung dienen fortan als Gefängnis.

An der Ostseite der Festung, direkt am Fuße des Castle Rock, entsteht nach und nach ein normannisches Stadtzentrum, während 500m weiter östlich, auf einem größeren Plateau, schon länger das umwallte, englische Stadtzentrum steht. In der Mulde

dazwischen befindet sich genügend Platz, den bis heute größten Marktplatz Englands aufzunehmen.

Nottingham zählt mittlerweile wieder etwa 1.500 Einwohner. Diese Zahl wächst rasch, da die zerstörten Gebäude des Brandes aus 1174 nach und nach wieder aufgebaut werden. Auch die drei großen Kirchen Nottinghams befinden sich mitten im Wiederaufbau: St. Nicholas, St. Peter und St. Mary. Alle drei waren durch die letzten Brände schwer beschädigt worden. In St. Nicholas und St. Mary können trotz Bautätigkeit wieder Messen gehalten werden, St. Peter ist davon noch weit entfernt.

Der Sheriff von Nottingham residiert in der Burg, die im Besitz des Königs von England ist. Von hier aus verwaltet er Nottinghamshire. Prinz John ist das gar nicht recht: Er kann nicht ertragen, dass er zwar Nottingham zu seinen Herrschaftsgebieten zählen darf, aber ihm die prestigeträchtige Burg von seinem Vater verwehrt bleibt.

Reisegeschwindigkeit

Kutschen und Zugtiere sind teuer, daher sind viele Menschen zu Fuß unterwegs. Die Ost-West-Straße durch den Sherwood Forest verbindet Laxton mit Mansfield und ist etwa 24 km (15 Meilen) lang, die Nord-Süd-Straße zwischen Worksop und Nottingham 40 km (25 Meilen).

Reiseart	km/h	km/Tag
zu Fuß	5	25
Reitpferd	7	40
Ochsenkarren	2	25
Kutsche	3	30

Die Tabelle enhält Angaben, die langfristig von Mensch oder Tier durchgehalten werden können. Gewaltmärsche verdoppeln die Reichweite, aber setzen danach mindestens einen Tag Ruhepause voraus.

Weitere Örtlichkeiten

Die Folgenden Orte sind ebenfalls auf der Karte verzeichnet. Die folgenden Informationen können als Allgemeinwissen der Merry Men über ihre Umgebung verstanden werden.

Annesley: Wurde in seiner Glanzzeit vom König genutzt, verfällt jedoch seit Jahrzehnten zusehends.

Aslockton: Ein kleines Mansion, das von einer Frau geführt wird.

Bawtry: Eine Wegestation an der Ermine Street, die auch ein Umschlagplatz für Waren ist, die am River Idle transportiert werden.

Blue Boar: Eine gute Taverne an der Straße nahe Newark. Der Wirt Eadom ist ein Kontaktmann der Merry Men.

Blyth: Eine Klostersiedlung mit angeschlossenem Bauerndorf.

Bothamsall: Ein Mansion, in dem gerade eifrig eine Kirche erbaut wird.

Cuckney: Eine zur Kirche umgebaute Burg, in der der ältere Baron Thomas de Cuckney seit seiner Konvertierung zum Priester trotz hohem Alter täglich eine Messe hält.

Doncaster: Die nächste größere Stadt nördlich von Nottinghamshire.

East Bridgford: Eine der wenigen Furten über den Trent.

Egmanton: Ein zur Zeit herrenloses Mansion. Man bereitet sich emsig auf einen unbekannten, neuen Baron vor.

Haughton: Ein sehr junges Mansion, das sich noch im Aufbau befindet.

Laxton: Basislager der Waldarbeiter und Zentrum der Holzproduktion.

Locksley: Geburtsort von Robin.

Lowdham: Ein unbedeutendes Mansion.

Mansfield: Eine vom König öfters aufgesuchte Marktstadt. Nicht sehr groß, aber durch mehrere Steinbauten geprägt: das königliche Manor, zwei Kirchen und eine Versammlungshalle.

Newark: Die zweitgrößte Stadt in Notthinghamshire (Karte siehe 19). Sie besitzt einen Holzwall und eine große Burg, die im Besitz vom Bischof von Lincoln ist. Bekannt für die Textilproduktion.

Redforde: Eine häufig frequentierte Furt.

Southwell: Ein pompöses Kloster im Besitz des Bischofs von York. Hier findet jährlich ein großer Pfingstumzug statt.

Worksop: Eine Marktstadt mit einer steinernen Rundburg.

Charaktere

Charaktere stehen im Mittelpunkt des Rollenspiels. In ROBiN sind sie Gesetzlose, die in den Sherwood Forest flüchten. Jeder Spieler verkörpert einen solchen Flüchtling, und sieht Nottinghamshire aus seinen Augen.

Die aus der Literatur bekannten Charaktere wie Robin Hood oder seine Freunde wie Little John oder Will Scarlet haben jedoch ein Problem: sie sind zu bekannt. Sie zu spielen wäre zu einschränkend, da die Spieler dann stets im Schatten der Romanfiguren stehen. Daher verkörpern die Spieler frei erfundene **Merry Men**, die das Schicksal der Romanfiguren teilen, aber aus deren Zwängen ausbrechen dürfen. Es kann sogar sein, dass in der vom Spielleiter inszenierten Variante von ROBiN die Romanfiguren gar nicht existieren, und die Merry Men erst durch die Spieler gegründet werden. Diese Rahmenbedingungen müssen natürlich vom Spielleiter festgelegt werden, bevor die Spieler sich ihre Charaktere ausdenken.

Charakterblatt

Alle Informationen, die ein Spieler zum Verkörpern seines Charakters benötigt, werden in ein eigenes Dokument eingetragen: das **Charakterblatt**. Es verzeichnet allgemeine Daten wie Name und Alter, den Gesundheitszustand und Verletzungen, das Können und die Übung in diversen Fertigkeiten, die Erfahrung sowie die Ausrüstung. Ein leeres Charakterblatt findet sich weiter hinten (27).

Trias

Das Schicksal aller Charaktere wird durch die **Trias** bestimmt: der Dreiheit aus Körper, Geist und Seele. Diese drei Säulen beschreiben Kern und Wesen eines jeden Charakters. Manche tendieren dazu, eine Säule besonders zu betonen oder zu vernachlässigen. Andere achten darauf, sie alle im Einklang zu halten, da sie sich keine Schwäche leisten wollen.

Körper: Er ist die sterbliche Hülle eines Charakters. Er leidet unter physischer Gewalt und muss Schwerthiebe oder Knochenbrüche verkraften. Symbolisiert wird der Körper durch einen Arm: ◕

Geist: Er beherbergt den Verstand und das Bewusstsein eines Charakters. Er leidet unter Giften und mystischen Kräften. Symbolisiert wird der Geist durch ein Puzzleteil: ✪

Seele: Sie beherbergt das Gemüt, die Intuition, die Moral und das Gewissen. Sie leidet vor allem durch Ängste und Flüche. Symbolisiert wird die Seele durch ein Herz: ♥

Schrammen und Wunden

Das Leben als Abenteurer ist bisweilen gefährlich, weshalb Charaktere früher oder später **Schrammen** und **Wunden** an Körper, Geist und Seele einstecken werden müssen. Schrammen bekommen Charaktere relativ leicht, dafür behindern sie nicht und sind auch rasch wieder verheilt. Sammeln sich jedoch zu viele Schrammen an, so werden diese zu Wunden, die nicht nur die Handlungsfreiheit des Charakters einschränken, sondern obendrein mehr Zeit zum Verheilen benötigen.

Mit diesem unangenehmen Thema müssen wir uns vorerst nicht belasten — das holen wir erst unter „Verletzungen“ (34) nach.

Fertigkeiten

Was ein Charakter gut kann und welche Aufgaben er besser anderen überlässt wird durch die **Fertigkeiten** ausgedrückt. Knapp zwei Dutzend davon, die alle

Charaktere — wenn auch in unterschiedlichem Ausmaß — beherrschen, sowie eine Handvoll besonderer Fertigkeiten werden auf dem Charakterblatt notiert. Jede Fertigkeit ist entweder Körper, Geist oder Seele zugeordnet, weshalb ihr im Text das entsprechende Symbol vorangestellt wird. Diese Zuordnung definiert, ob und wie sich Verletzungen auf ihren Einsatz auswirken (siehe „Verletzungen“, 34).

Wie gut ein Charakter in den Fertigkeiten ist, wird in **Triaden** ausgedrückt, die durch drei Werte gebildet werden. Sie haben folgende Eigenschaften:

- Jeder Wert ist ganzzahlig.
- Der linke Wert ist kleiner als der mittlere.
- Der mittlere Wert ist kleiner als der rechte.

Je höher die Werte einer Triade, desto stärker ist die Eigenschaft ausgeprägt. Sie dürfen jedoch die Zehn nicht überschreiten. Wie diese Werte Verwendung finden, wird in einem eigenen Kapitel beschrieben (siehe „Grundregeln“, 31).

Fertigkeit	Triade	Fokus
Agilität	2•5•7	
Fingerfertigkeit	3•6•8	
Handwerk	0•3•6	

Rechts neben jeder Triade ist Platz, um **Fokus**-Punkte zu verwalten. Diese Punkte kann ein Spieler ausgeben, wenn sich sein Charakter bemüht, eine Aufgabe besonders gut auszuführen. Da Charaktere ihren Fokus erst im Laufe ihrer Abenteuer finden, warten wir mit einer Erklärung bis zum Abschnitt „Fokus“ (32) und lassen den Platz vorerst frei.

Eine Aufstellung aller Fertigkeiten mit Beschreibungen findet sich unter „Fertigkeiten“ (46).

Erschaffung

Bevor ein Charakter in ein Abenteuer ziehen kann, muss er erst **erschaffen** werden: Erst denkt sich ein Spieler ein Konzept aus, danach wird ein Charakterblatt entsprechend ausgefüllt. Für den schnellen Einstieg ins Spiel sind am Ende des Kapitels einige vorgefertigte Charaktere enthalten, die nach diesen Regeln erschaffen wurden (25).

Machtniveau festlegen

Der Spielleiter legt zu Beginn jeder Erschaffung das **Machtniveau** der Charaktere fest. Das definiert, ob diese einfache Leute sind, oder als alte Veteranen bereits jeder Herausforderung gewachsen sind. Das hat Auswirkung auf die Hintergrundgeschichte des Charakters sowie auf die anfänglichen Werte am Charakterblatt. Üblicherweise wird das Niveau „Standard“ aus der Niveautabelle (23 unten) gewählt. Derartige Charaktere stechen mit ihrem Können aus der breiten Masse der Bevölkerung heraus, stehen aber noch am Anfang ihrer Entwicklung.

Hintergrund festlegen

Charaktere sind für gewöhnlich angelsächsischer Abstammung. Wenn sich Spieler eine eigene Hintergrundgeschichte für ihre Charaktere ausdenken wollen, müssen folgende Kriterien eingehalten werden:

- Charaktere dürfen weder Robin Hood, noch aus der Literatur bekannte Merry Men verkörpern. Wenn es gewünscht ist, dürfen sie aber mit ihnen verwandt sein.
- ROBiN spielt im ausgehenden 12. Jahrhundert — entsprechend sollten Beruf, Familie und Herkunft gewählt werden.
- Es muss bereits einen guten Grund geben, warum der Charakter Gesetzloser wurde und sich den Merry Men anschließen möchte.
- Charaktere müssen sich mit dem Grundgedanken „Den Reichen nehmen, den Armen geben.“ identifizieren können. Sie sollten zumindest einen Funken Ehre besitzen, und keine blutrünstigen Wegelagerer sein.

Die Beispielcharaktere (25) können als Inspirationsquelle für Charakterkonzepte dienen.

Name wählen

Um 1200 waren in England Nachnamen noch unüblich, man nannte einfach den Namen des Dorfes, aus dem man kam, z.B. „Robert of Locksley“. Die folgenden Listen können bei der Wahl eines passenden Vornamens helfen:

Englische Frauennamen: Acha, Aelhild, Breguswid, Cynwise, Eabe, Eanfled, Hilda, Hereswid, Osdryd, Tortgyd.

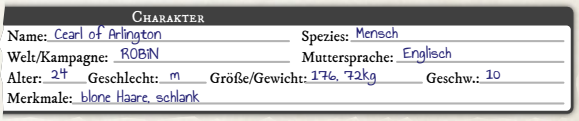
Englische Männernamen: Alfrid, Berdun, Bertwald, Cearl, Elbert, Hereric, Immin, Irminric, Octa, Osric, Penda, Ricbert, Sighard, Tondbert, Wilfrid.

Normannische Frauennamen: Agnes, Blance, Eleanor, Heloise, Isabelle, Jivete, Marie, Marguerite, Orella, Roseia, Sela, Yvonne.

Normannische Männernamen: Bernard, Ferry, Gilles, Guy, Hugues, Imbert, Jean, Louis, Mathieu, Ogier, Philippe, Pierre, Renaud, Robert, Simon, Yves.

Erscheinung festlegen

Das Erscheinungsbild eines Charakters ist eine wesentliche Komponente im Rollenspiel. Handelt es sich um einen Mann oder eine Frau? Ist der Charakter dick oder dünn, groß oder klein, alt oder jung? Hat der Charakter besondere Merkmale wie einen Zopf, einen Bart oder eine Narbe im Gesicht? Mit ein, zwei solchen Äußerlichkeiten bleiben Charaktere den Spielern leichter in Erinnerung.


Charakter
Name: Cearl of Arlington Spezies: Mensch
Welt/Kampagne: ROBIN Muttersprache: Englisch
Alter: 24 Geschlecht: m Größe/Gewicht: 176, 72kg Geschw.: 10
Merkmale: blone Haare, schlank

Trias festlegen

Die Trias gibt an, wie widerstandsfähig ein Charakter in körperlicher, geistiger und seelischer Hinsicht ist. Ein Spieler muss entscheiden, ob die Widerstandskraft seines Charakters ausgeglichen sein soll, oder er eine der Säulen auf Kosten der anderen bevorzugt.

Ein ausgeprägter Körper widersteht Wunden und Erschöpfung, die andere in die Knie zwingen. Er ist nicht nur im Kampf wichtig, sondern auch in allen Situationen, in denen es auf die Ausdauer ankommt. Ein ausgeprägter Geist hilft, sich zu konzentrieren und geistig anspruchsvolle Tätigkeiten auszuführen. Er ist besonders für Mystiker wichtig, um ihre Künste einzusetzen; er hilft aber auch dabei, mystischen Kräften zu widerstehen. Eine ausgeprägte Seele trotzt Flüchen und Ängsten, sie hält stand, wo andere panisch fliehen. Zudem erlaubt sie, überweltliche Energien zu bündeln. Jede dieser Säulen ist daher für einen bestimmten Bereich wichtig.

Bei der Erschaffung stehen dem Spieler je nach Machtniveau unterschiedlich viele Punkte zur Verfügung, die auf Körper, Geist und Seele verteilt werden können. Im Falle einer „Standard"-Kampagne sind das dreizehn Punkte. Für Körper, Geist und Seele müssen jeweils mindestens zwei Punkte vergeben werden. Es wird jedoch *dringend empfohlen*, dieses Minimum nicht auszureizen, sondern mindestens drei Punkte in jede Säule zu legen.

Ausbildung wählen

Jetzt kann festgelegt werden, was ein Charakter gelernt hat und wie gut er darin ist. Am einfachsten geht das, indem ein leeres Charakterblatt (27) zur Hand genommen wird. Auf diesem sind gut zwei Dutzend Fertigkeiten angeführt. Entsprechend dem Machtniveau der Kampagne werden davon einige ausgewählt und mit den Werten aus der Niveautabelle (23 unten) befüllt. Im Falle einer „Standard"-Kampagne darf der Spieler z.B. für seinen Charakter …

- drei auswählen, die ihn stark prägen;
- vier auswählen, die in prägen; und
- fünf auswählen, in ihn schwach prägen.

Alle anderen Fertigkeiten werden den Charakter nicht prägen. Die passenden Triadenwerte dieser Prägungen sind in der Niveautabelle ersichtlich.

Wenn die Charaktere auf einem höheren Machtniveau als „Standard" beginnen, erhalten sie zudem Fokuspunkte, die sie auf auf die Fertigkeiten verteilen und rechts neben den entsprechenden Triaden notieren können (siehe „Fokus", 32).

Niveau	Beispiel	Trias-punkte	stark geprägt	geprägt	schwach geprägt	nicht geprägt	Fokus-punkte
niedrig	einfache Leute	10	2x 2•6•8	3x 1•5•6	4x0•4•6	0•3•4	0
standard	**erstes Abenteuer**	**13**	**3x 2•7•8**	**4x 1•6•7**	**5x 0•5•7**	**0•3•6**	**0**
erfahren	1–2 Jahre Erfahrung	15	4x 4•7•9	5x 3•6•8	7x 2•6•7	1•4•6	10
Veteranen	mehrjährige Erfahrung	17	5x 5•7•9	6x 4•7•8	7x 3•7•8	2•5•7	20
Legenden	Weltenretter	20	3x 7•8•9	8x 5•7•9	8x 4•7•9	3•6•8	50

Angelsächsische Charaktere haben Englisch als Muttersprache. Wenn sie mit Normannen sprechen wollen, werden sie um Französisch als Fremdsprache nicht umhin kommen. Umgekehrt sollten Charaktere normannischer Abstammung nicht vergessen, zumindest etwas Englisch zu lernen, da sie sich sonst nicht mit den Merry Men verständigen können. Dazu investieren sie eine der stark prägenden, prägenden oder schwach prägenden Triaden in ✪Beredsamkeit:*Englisch* oder ✪Beredsamkeit:*Französisch* und tragen diese in eine der leeren Zeilen am Charakterblatt ein. Auch ✪Beredsamkeit:*Latein* kann so erlernt werden.

Wird mit Mystik gespielt (siehe „Mystik“, 🕮51), können Priester und Paganen ihre Prägungen auch in die dort angeführten besonderen Fertigkeiten investieren.

Ausrüstung auswählen

Jeder Charakter startet seine Karriere unabhängig vom Hintergrund mit 100 Silbermünzen. Um dieses Geld kann er mit nützlichen Dingen ausgestattet werden, überschüssiges Geld führt er bar mit sich. Es empfiehlt sich, zumindest eine Waffe zu kaufen (siehe „Waffen“, 🕮38). Gute Rüstung ist teuer, und passt auch nicht unbedingt zu jedem Charakterkonzept (siehe „Rüstungen“, 🕮38).

Unter „Sonstiges Zeug“ (🕮30) sind noch viele nützliche Dinge beschrieben, die gekauft werden können. Wer mit der Auswahl überfordert ist, greift dort zur „Allgemeinen Abenteuerausrüstung“ (AAA).

Beim Einkaufen ist noch darauf zu achten, dass die Ausrüstung auch Gewicht hat, und jeder Charakter nur eine begrenzte Tragkraft besitzt (siehe „Tragkraft“, 🕮33).

Charakterblatt ausfüllen

Nun kann das Charakterblatt ausgefüllt werden. Es empfiehlt sich, mit Bleistift zu schreiben, denn die Werte ändern sich im Laufe der Zeit. Wir gehen hier vom Niveau „Standard“ aus.

Name: Der Name des Charakters.

Spezies: „Mensch“.

Welt/Kampagne: „ROBiN“.

Muttersprache: „Englisch“ oder „Französisch“.

Alter, Größe, Gewicht: Die Werte können entweder frei festgelegt oder erwürfelt werden: 16+1⊠ Jahre, 160+2⊠ cm, 60+2⊠ kg.

Geschlecht: Weiblich oder männlich.

Geschw.: „10“.

Aussehen: Besondere Kennzeichen wie Haar- oder Hautfarbe, Bart, Narben usw.

Körper, Geist, Seele: Die unter „Trias festlegen“ (🕮23) gewählten Werte.

Schrammen, Wunden: „0“.

Fertigkeiten: Die Triaden der Fertigkeiten hängen davon ab, wie sehr sie den Charakter prägen (siehe „Ausbildung wählen“, 🕮23).

Fokus: Neu erschaffene Charaktere haben keinen Fokus, die Spalte bleibt vorerst leer.

Besondere Fertigkeiten: Erlernte Fremdsprachen sowie ggf. beherrschte mystische Kräfte werden in der entsprechenden Säule in den freien Zeilen eingetragen.

EP: „0“.

Besondere Gegenstände: Alle geführten Waffen werden hier eingetragen.

Rüstung: Der natürliche Rüstungsschutz beträgt -1•0•1. Werden Rüstungsteile gekauft, dann erhöhen sich diese Werte (siehe „Rüstungen“, 🕮38).

sonstige Ausrüstung: Der restliche Besitz des Charakters.

Tragkraft: Die mittleren Triadenwerte von ◔Kondition und ◔Körperkraft werden jeweils verdoppelt und addiert. Diese Summe wird in das linke Kästchen eingetragen, ihr Doppeltes in das mittlere und ihr Dreifaches in das rechte.

Beispielcharaktere

In diesem Abschnitt sind einige Charakterkonzepte angeführt, die Spieler als Hintergrund für ihre Charaktere aufnehmen können — aber nicht müssen. Die Allgemeine Abenteuerausrüstung (AAA, 🏷29) besitzt jeder Charakter, das Gewicht der Ausrüstung ist jeweils inklusive und exklusive Rucksack angegeben.

Bauer

In den letzten Jahren kommt es in Nottinghamshire immer öfter dazu, dass Bauernfamilien sächsischer Herkunft von ihrem Boden vertrieben werden. Dieser Charakter ist ein solcher Bauer, und hat alles verloren: Erst wurde sein sächsischer Freiherr gewaltsam vertrieben oder getötet, und dann durch einen Baron normannischer Abstammung ersetzt. Dieser betrachtet die Sachsen als „Unkraut“ und behandelt sie in Folge schlecht. Letztlich führt das dazu, dass der Baron das ganze Bauerndorf abbrennen lässt, da das „sächsische Gesocks“ nicht in der Lage ist, seine unrealistischen Vorgaben zu erfüllen. Aus Hass auf die Oberschicht und die Reichen entschließt der Charakter, sich den Merry Men anzuschließen.

Bauer: ◔6, ✪3, ♥4	
3•7•9	◔Handwerk, ◔Körperkraft, ✪Umgang mit Tieren
2•6•8	◔Kampfkunst, ◔Kondition, ◔Reflexe, ◔Vitalität
1•5•7	◔Agilität, ♥Credo, ♥Einschüchtern, ◔Heimlichkeit, ♥Zielgenauigkeit

Ausrüstung: AAA, Heugabel, Tuchrüstung, 10 Silbermünzen. ▮ 4/17.

Muttersprache: Englisch.

Enteigneter Adeliger

Dieser Charakter ist das Kind eines angelsächsischen Barons. Seine Eltern konnten den normannischen „Säuberungen“ lange entgehen, doch eines Tages wurden sie in einen Hinterhalt gelockt und getötet, ihr Mansion überfallen und geplündert. Offiziell wurden Banditen für all das verantwortlich gemacht, aber der Schluss, dass es die Handlanger des Sheriffs oder Prinz Johns waren, liegt nahe. Der Charakter selbst entkam mit knapper Not dem Schicksal seiner Familie und steht nun ohne Heimat da. Die wenigen sächsischen Freunde, die er noch hat, werfen ihm die Türe vor der Nase zu, da sie ein ähnliches Schicksal fürchten. Der Hass auf alles Normannische lässt ihn sich den Merry Men anschließen.

Enteigneter Adeliger: ◔5, ✪4, ♥4	
3•7•9	♥Charme, ✪Bildung, ♥Kreativität
2•6•8	◔Agilität, ◔Kampfkunst, ✪Beredsamkeit, ♥Wahrnehmung
1•5•7	♥Empathie, ◔Fingerfertigkeit, ◔Heimlichkeit, ✪*Beredsamkeit: Französisch*, ✪Verstand

Ausrüstung: AAA, Kurzschwert, Tuchrüstung, Notizbuch, Schreibzeug, 10 Silbermünzen. ▮ 4/18.

Muttersprache: Englisch.

Diener oder Magd

Dieser Charakter war lange Jahre für einen sächsischen Baron tätig. Er kann alle möglichen Positionen vom Stallburschen bis hin zum Steward innegehabt haben. Eines Tages, als seine Herren gerade auf Reisen waren, kamen bewaffnete und gerüstete Männer auf das Anwesen und schlugen alles kurz und klein. Vermutlich waren es Handlanger des Sheriffs, der den in Ungnade gefallenen Baron vertreiben wollte. Der Charakter entkam dem Angriff und rettete sich in den Sherwood Forest.

Dieser Charakter kann sehr individuell ausfallen, daher wird auf eine Fertigkeitenliste verzichtet.

Handlanger in Ungnade

Bei diesem Charakter handelt es sich um einen ehemaligen Handlanger des Sheriffs. Er kann der Garde angehört haben, oder war Söldner. Als er eines Tages im Gefolge eines Exchequer (🏷16) durch die Bauerndörfer zieht und das Elend dort sieht, bekommt er Gewissensbisse. In einem der Dörfer befiehlt der Steuereintreiber schließlich, die Strohhütten niederzubrennen, weil die Bauern die Steuern wegen einer ausgefallenen Ernte nicht bezahlen können. Da wechselt der Handlanger die Seite und steht den armen Dörflern bei, obwohl ihm klar ist, dass er sich nun nicht mehr in Nottingham blicken lassen kann!

Handlanger: ◕7, ✪3, ♥3	
3•7•9	◕Kampfkunst, ◕Körperkraft, ♥Einschüchtern
2•6•8	◕Kondition, ◕Reflexe, ◕Vitalität, ♥Wahrnehmung
1•5•7	◕Agilität, ✪Heilkunde, ◕Heimlichkeit, ♥Credo, ♥Zielgenauigkeit

Ausrüstung: AAA, Breitschwert, Rundschild, Tuchrüstung, lederne Beinschienen, 4 Silbermünzen. ▮ 8/21.

Muttersprache: Englisch.

Heilkundiger

Dieser Charakter war Heiler in einem Bauerndorf und versteht sich auf das Behandeln von Verletzungen und das Finden von Kräutern und Pflanzen gegen dieses oder jenes. Eines Tages war er — wie so oft — im Wald unterwegs, um seinen Vorrat an Heilmitteln aufzufrischen. Als er zurück in sein Dorf kam, traute er seinen Augen nicht: die Hütten standen in Flammen, viele seiner Freunde waren tot. Die wenigen Überlebenden berichteten von einem Exchequer (🏷16), der überraschend ins Dorf kam, mit den Zahlungen unzufrieden war, und den Angriff befahl. Seiner Heimat beraubt beschloss der Heilkundige, sich den Merry Men anzuschließen — schließlich hatten die von Zeit zu Zeit auch dem Bauerndorf geholfen, indem sie dringend benötigte Nahrungsmittel und Geld verteilten.

Heilkundiger: ◕3, 6, ♥4	
3•7•9	♥Empathie, ✪Heilkunde, ✪Untersuchen
2•6•8	✪Beredsamkeit, ♥Charme, ✪Naturkunde, ♥Wahrnehmung
1•5•7	✪Bildung, ♥Credo, ◕Kampfkunst, ✪Mystik, ✪Verstand

Ausrüstung: AAA, Dolch, Tuchrüstung, Heiler-Utensilien, Bandagen, 10x Alkohol, 10 Silbermünzen. ▮ 4/16.

Muttersprache: Englisch.

Mönch

Dieser Charakter ist eigentlich ein frommer und gläubiger Augustinermönch. Doch die Entwicklungen der letzten Jahre in der Kirche, die steigende Korruption der Priester und Kardinäle, sowie der Luxus, in dem diese leben, während um sie das einfache Volk hungert, haben den Mönch zum Umdenken bewegt. Er ist immer noch „seinem“ Gott verpflichtet, glaubt aber, dass die christliche Obrigkeit auf den rechten Pfad zurück gelenkt gehört — indem man ihnen all den Tand und Reichtum nimmt und jenen gibt, die für ihr Überleben tagtäglich schuften müssen. Bei den Merry Men, so hofft der Charakter, könne er dies in die Tat umsetzen, und obendrein den Gesetzlosen das Wort Gottes spenden — denn sie haben das auch bitter nötig.

Mönch: ◕3•,•✪4, ♥6	
3•7•9	✪Beredsamkeit, ♥*Segnen*, ✪Verstand
2•6•8	♥*Bannen*, ✪Bildung, ♥Empathie, ✪Mystik
1•5•7	✪Heilkunde, ◕Kampfkunst, ♥Kreativität, ✪*Beredsamkeit: Französisch*, ✪*Beredsamkeit: Latein*

Wird ohne Magie gespielt, sind ✪*Bannen* und ✪*Segnen* nicht verfügbar, und die Fertigkeiten dürfen anderwertig vergeben werden.

Ausrüstung: AAA, Notizbuch, Schreibzeug, 10 Kerzen, Kreide, Stab, 10 Silbermünzen. ▮ 4/17.

Muttersprache: Englisch.

Wilderer

Das Wild im Sherwood Forest gehört dem König, es ist verboten dort zu jagen. Diesem sächsischen Charakter blieb jedoch keine andere Wahl, da seine Familie hungerte. Als er mit einem Reh am Rücken zurück in seine Strohhütte schleicht, wird er von den Waldhütern des Sheriffs entdeckt. Als diese ihn fassen und die Hand abschlagen wollen, wehrt er sich erst mit Worten. Letztlich schießt er, in die Enge getrieben, mit seinem Bogen auf einen der Waldhüter und verletzt diesen tödlich. Die anderen Waldhüter entschließen sich, an dem Wilderer und seiner Familie ein Exempel zu statuieren und brennen nicht nur seine Hütte nieder, sondern gleich das ganze Dorf. Der Wilderer entkommt mit knapper Not vor seinen Verfolgern und rettet sich in den Sherwood Forest.

Wilderer: ◕5, ✪4, ♥4	
3•7•9	◕Körperkraft, ✪Naturkunde, ♥Zielgenauigkeit
2•6•8	◕Agilität, ◕Kampfkunst, ✪Heilkunde, ♥Wahrnehmung
1•5•7	◕Heimlichkeit, ◕Kondition, ♥Credo, ◕Reflexe, ✪Umgang mit Tieren

Ausrüstung: AAA, Kurzbogen, Köcher, 20 Pfeile, Streitaxt, Tuchrüstung, kleines Zelt, 6 Silbermünzen. ▮ 8/24.

Muttersprache: Englisch.

Charakter

TRIAS

Name: _____ Spezies: _____
Welt/Kampagne: _____ Muttersprache: _____
Alter: _____ Geschlecht: _____ Größe/Gewicht: _____ Geschw.: _____
Merkmale: _____

Körper

Schrammen

Wunden

Fertigkeit	Triade	Fokus
Agilität	• •	
Fingerfertigkeit	• •	
Handwerk	• •	
Heimlichkeit	• •	
Kampfkunst	• •	
Kondition	• •	
Körperkraft	• •	
Reflexe	• •	
Vitalität	• •	
	• •	
	• •	
	• •	

Geist

Schrammen

Wunden

Fertigkeit	Triade	Fokus
Beredsamkeit	• •	
Bildung	• •	
Heilkunde	• •	
Mystik	• •	
Naturkunde	• •	
Technik	• •	
Untersuchen	• •	
Verstand	• •	
	• •	
	• •	
	• •	
	• •	

Seele

Schrammen

Wunden

Fertigkeit	Triade	Fokus
Charme	• •	
Credo	• •	
Einschüchtern	• •	
Empathie	• •	
Erkundigen	• •	
Kreativität	• •	
Umgang mit Tieren	• •	
Wahrnehmung	• •	
Zielgenauigkeit	• •	
	• •	
	• •	
	• •	

Besonderer Gegenstand AK RE Bemerkung

Besonderer Gegenstand	AK	RE	Bemerkung

Rüstung

natürlicher Schutz	• •
Kopf:	• •
Torso:	• •
Arme:	• •
Hände:	• •
Beine:	• •
Füße:	• •
Schild:	• •
Summe	• •

EP

Sonstige Ausrüstung

Tragkraft 1 2 3

Legende: AK = Aktionsbonus, RE = Reaktionsbonus

Ausrüstung

England besitzt ein gut etabliertes Münzsystem, 1180 zuletzt reformiert. Etwa alle 5 Jahre werden die Münzen durch neue Prägungen ausgetauscht. Im Alltag am Gebräuchlichsten ist der silberne **Pence** oder **Penny** mit kreuzförmiger Prägung. Er ist etwa so groß wie eine 2-Eurocent Münze. Der **Farthing** ist ebenso aus Silber, und 1/4 eines Pence wert. Er ist sehr klein — kleiner als eine 1-Cent Münze — und nur bei der einfachen Bevölkerung in Verwendung. Der Shilling, der auf zwölf Pence kommt, ist eine reine Buchwährung und nicht in Form von Münzen im Umlauf. Große Beträge werden in **Pound** (Pfund) gerechnet, was dem Gewicht von etwa 240 Pence entspricht. Zum Vergleich: das jährliche Steuereinkommen des Königs beträgt etwa 30.000 Pfund.

In der einfachen Bevölkerung ist Tauschhandel bei größeren „Beträgen" durchaus üblich, da selten eine entsprechende Barschaft vorhanden ist. Daher müssen auch viele Beutestücke der Merry Men im Wald gelagert werden — sie können nur schwer verkauft und damit nicht in Münzen verwandelt werden.

Die Preise in diesem Kapitel sind in Ⓢ angegeben, was einem silbernen Pence entspricht. Kleinere Beträge wurden großzügig auf den nächsten Farthing gerundet.

Besondere Gegenstände

Unter der Ausrüstung sind die **besonderen Gegenstände** hervorzuheben. Sie verändern die Erfolge, die Charaktere bei Proben einfahren können. Wird ein solcher Gegenstand bei einer Aktion benutzt, muss bei erfolgreichen Proben ihr **Aktionsbonus** zu den erwürfelten Erfolgen hinzugehält werden. Wird der Gegenstand bei einer Reaktion benutzt, muss der **Reaktionsbonus** addiert werden. Da manche besondere Gegenstände einen negativen Bonus haben, kann dies die Erfolge auch senken. Typische Vertreter dieser Kategorie sind die …

Waffen

Unzählige **Waffen** wurden entwickelt, um sich seiner Gegner zu entledigen. In der Liste in diesem Kapitel (📖 29) sind die in ROBiN üblichen enthalten. Die Regeln für die Anwendung dieser Waffen finden sich im Kapitel „Kämpfe" (📖 37).

Rüstungsteile

Wie Rüstung korrekt angelegt wird, ist unter „Rüstungen" (📖 38) beschrieben.

Rüstungsteil	Schutz	Körpert.	Ⓢ	▮
Armschienen, Leder-	0•0•1	Arme	4	1
Armschienen, Metall-	1•1•2	Arme	90	6
Armschienen, Schuppen-	0•1•1	Arme	45	4
Beinschienen, Leder-	0•0•1	Beine	5	2
Beinschienen, Metall-	1•1•2	Beine	90	10
Beinschienen, Schuppen-	0•1•1	Beine	45	7
Handschuhe, Leder-	0•0•1	Hände	2	–
Handschuhe, Metall-	0•1•1	Hände	4	1
Helm, Ketten-	0•1•1	Kopf	21	2
Helm, Leder-	0•0•1	Kopf	2	1/2
Helm, Metall-	1•1•2	Kopf	35	4
Kappe, Leder-	0•0•1	Kopf	1	–
Kappe, Metall-	0•1•1	Kopf	20	1
Kettenhemd	2•3•4	Torso, Arme	60	9
Kettenrüstung	3•4•5	Torso, Arme, Beine	105	12
Mantel	0•1•2	Schild	2	2

Rüstungsteil	Schutz	Körpert.	Ⓢ	▮
Panzer, Leder-	1•1•2	Torso	9	4
Panzer, Schuppen-	2•2•2	Torso	41	10
Panzer, Platten-	3•3•3	Torso	210	15
Rock, Ketten-	0•0•1	Beine	30	7
Rock, Schuppen-	0•1•1	Beine	50	6
Rock, Platten-	1•1•1	Beine	145	9
Schild, Lang-	2•2•2	Schild	11	11
Schild, Rund-	1•1•1	Schild	6	4
Stiefel, Leder-	0•0•1	Füße	8	4
Stiefel, Metall-	0•1•1	Füße	35	4
Tuchrüstung	0•1•2	Torso, Arme	3	3

Meisterhaft gefertigte Rüstungsteile sind rar und schützen um zusätzliche 0•1•1, sie kosten dafür auch das fünffache.

Allg. Abenteuerausrüstung

Die **Allgemeine Abenteuerausrüstung (AAA)** ist ein Paket, das für stürmische Charaktere geschnürt wurde, die sich sofort ins Abenteuer stürzen wollen, ohne sich lange beim Packen und Einkaufen aufzuhalten. Das Paket enthält zu einem Pauschalpreis die wichtigsten Dinge aus der Ausrüstungsliste, die im Abenteueralltag benötigt werden.

Die AAA kostet mit 22Ⓢ etwas mehr als alle seine Komponenten, dafür enthält sie auch einige Dinge, die nicht aufgelistet sind. Sollte ein Charakter nach einem Gegenstand im Rucksack kramen, der nicht explizit eingekauft wurde, so besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass sich dieser doch im Inventar befindet. Derartige Dinge dürfen nicht mehr als 1Ⓢ Wert sein und müssen auch theoretisch im Rucksack Platz haben. Die Wahrscheinlichkeit wird vom Spielleiter festgelegt, wobei Charakterhintergrund und Natur des Gegenstands beachtet werden sollte.

Waffe	Ak*	Re*	Reichweite**	Ⓢ	▮	Bemerkungen
Armbrust, leichte	2	-2	–, 50/80/120	16	2½	Schusswaffe, Ladezeit: 4
Axt, Kriegs-	2	-1	2	16	3	Zweihandwaffe
Axt, Streit-	1	0	1	8	1½	
Axt, Beil	1	-1	1, ◕Körperkraft*5	6	½	
Bogen, Kurz-	1	-2	–, ◕Körperkraft*10	11	2	Schusswaffe, Ladezeit: 0
Degen/Rapier	0	1	1	40	1	
Dolch	0	0	0	3	½	
Faust	-1	-2	0	–	–	
Flegel, Kriegs-	2	-1	1	10	1	
Glefe	2	0	2	8	5	Zweihandwaffe
Hammer	1	0	1	10	1	
Hammer, Kriegs-	2	-1	2	15	2	Zweihandwaffe
Hellebarde	2	0	2	16	5	Zweihandwaffe
improvisierte Waffe (klein)	0	-1	1	–	–	siehe Text
improvisierte Waffe (groß)	1	-2	2	–	–	siehe Text, Zweihandwaffe
Kampfhandschuhe	0	0	0	9	1½	
Keule	0	0	1	–	1	siehe Text
Lanze	3	-3	3	10	10	zu Pferd
Messer, Enter-	0	0	1	8	½	
Messer, Wurf-	0	-1	1, ◕Fingerfertigkeit*4	3	–	Wurfwaffe
Morgenstern	1	0	1	7	1	
Peitsche	1	-1	–, 2/3/4	2	2	
Säbel	1	0	1	50	1½	
Schleuder	1	-3	–, ◕Agilität*6	1	½	Schusswaffe, Ladezeit: 1
Schwert, Breit-	1	0	1	60	1	
Schwert, Kurz-	0	1	1	45	1	
Schwert, Lang-	2	-1	2	75	2½	Zweihandwaffe
Speer, Kurz-	1	0	1, ◕Körperkraft*6	3	2	Wurfwaffe
Speer, Lang-	1	1	2, ◕Körperkraft*8	4	3	Zweihandwaffe, Wurfwaffe
Stab	1	1	2	1	3	Zweihandwaffe
Stein	0	-3	0, ◕Körperkraft*3	–	½	Wurfwaffe
Streitkolben	1	0	1	7	1½	

* zusätzliche Erfolge bei erfolgreicher Aktion (Ak) oder Reaktion (Re); ** Nahkampf, Fernkampf

AAA-Inhalt	
Beutel (2)	Reisegeschirr
Decke, warm	Reisekleidung (Sommer)
Fackel (5)	Reiseproviant (3 Tage)
Feuerstein und Stahl	Rollmatte
Jutesack	Rucksack
Messer	Wasserschlauch

Sonstiges Zeug

Was bleibt, ist, all das Zeug aufzulisten, das den Charakteren in ihren Abenteuern nützlich werden könnte. Auf eine Beschreibung der einzelnen Gegenstände und Dienstleistungen sei an dieser Stelle verzichtet.

Gegenstand	Ⓢ	
Angelhaken (5) & Schnur	1/4	–
Bandagen (10 Anwendung)	1	–
Beutel (1 l)	1	–
Bier (5 l)	1/4	1
Bolzen, Armbrust- (20)	2	1
Brecheisen (50 cm)	2	1
Brot (6 kg)	1/4	1/2
Buch (100 Seiten)	6	1
Decke, warm	2	2
Diebes-Utensilien	8	1/2
Dokumentenrolle, wasserdicht	1	1/2
Eimer, Holz- (5 l)	1/2	2
Esel	47	130
Fackel (2 h)	1/4	1/2
Fass, groß (80 cm, 200 l)	2	40
Feuerstein und Stahl	1/4	1/2
Fischernetz (5 m^2)	5	1/2
Flasche (1 l)	2	1/2
Flöte	2	–
Geschirr, Reise-	1/4	–
Gürtel, Leder-	1/2	–
Hammer (Werkzeug)	1/2	1/2
Handschellen, Eisen-	10	1/2
Handschuhe	2	–
Heiler-Utensilien (10 Anwendungen)	10	2
Horn (Blas-)	4	–
Huhn	1/4	1
Hut	1/4	–
Karren (1 Achse)	15	??
Kerze (5 h)	1/4	–
Kessel, Metall- (5 l)	2	2
Kette (1 m)	2	1/2
Kleidung, Bauern-	1	1
Kleidung, Reise- (Sommer)	3	2
Kleidung, Reise- (Winter)	5	3
Köcher, Bolzen (für 20 Stk.)	2	1/2
Köcher, Pfeile (für 20 Stk.)	2	1/2
Korb (10 l)	1/4	1/2
Kreide (20 Riegel)	1/4	–
Kugeln, Schlingen- (20)	1/2	–

Gegenstand	Ⓢ	
Lampenöl (24 h)	1/2	1/2
Laterne	3	1
Laute	10	1
Leiter (6 m)	1/2	2
Leiter, Strick- (2 m)	1/2	1/2
Mahlzeiten, einfach (Woche)	1/4	–
Mahlzeiten, gehoben (Woche)	1	–
Mantel	3/4	2
Matte, Roll-	1/4	3
Messer, Küchen-	1	–
Nadeln (4) und Faden	1/4	–
Nägel (25)	1/4	–
Papier (Blatt)	1/4	–
Pergament (10 Blatt)	1	1/2
Pfeife, Signal-	1/4	–
Pfeile (10)	2	1
Pferd	130	800
Pony	58	200
Reiseproviant (Tag)	1/4	1/2
Robe, einfach	1	–
Rucksack	7	2
Ruderboot, klein (4 Personen)	110	50
Sack, Jute- (70 l)	1/4	1/2
Säge, Hand-	4	1/2
Sanduhr (30 min)	30	1
Säure (1 Phiole)	1	–
Schaf	4	100
Schatulle, Holz-	1/2	1
Schaufel	1	2
Schmink-Utensilien	15	2
Schnaps (4 cl)	1/4	–
Schreibzeug (Papier, Tinte)	6	–
Schuhe, gut (Paar)	4	1
Schwein	4	250
Segelschiff, klein (10 m^2)	2400	??
Seil, Hanf- (8 m)	1/2	5
Seil, Seiden- (10 m)	6	2
Spiegel, Hand-	5	1/2
Stall (2 Wochen)	1/4	–
Stange, Holz- (1 m)	1/4	1
Stiefel, gut (Paar)	8	2
Trommel, Hand-	3	1
Truhe, groß (80 l)	2	12
Truhe, klein (20 l)	1/2	2
Umhang	1/2	2
Wachs, Bienen- (4 Riegel)	1/4	1/2
Wagen (2 Achsen)	35	??
Wasserschlauch (2 l)		1/2
Wein, einfach (Krug)	1/4	–
Wein, guter (Krug)	2	–
Wurfhaken	2	2
Zaumzeug & Sattel	12	10
Zelt, Jahrmarkt- (6 Personen)	24	70
Zelt, klein (2 Personen)	7	3
Zimmer, einfach (Woche)	1/4	–
Zimmer, gehoben (Woche)	7	–

Grundregeln

Sind die Charaktere erschaffen und alle bereit, kann das Abenteuer beginnen. Dieses Kapitel beschreibt die Regeln, nach denen Charaktere mit ihrer Umgebung interagieren. Natürlich ist auch der Spielleiter an sie gebunden. Wer noch keinen Charakter erschaffen hat, kann ein leeres Charakterblatt (27) zur Referenz zurechtlegen.

Aktionen

Charaktere agieren, indem sie verschiedenste Handlungen durchführen. Jene, deren Erfolg oder Misserfolg den Fortgang des Abenteuers maßgeblich beeinflussen können, werden **Aktionen** genannt und erfordern den Einsatz von Fertigkeiten.

Im Kampf wird der Söldner Balduin seine Aktion für eine Attacke mit seinem Breitschwert aufwenden. Möchte der Wilderer Wilfrid auf die Jagd gehen, kann er als Aktion versuchen, die Spur eines Tiers zu finden. Schreibt die Gelehrte Matilda ein Buch über Nottingham, ist das auch eine Aktion — die allerdings etwas länger dauert.

Erfolge

Das Gelingen von Aktionen wird in **Erfolgen** gemessen. *Ob* eine Aktion gelingt, entscheidet oft schon ein einzelner Erfolg; *wie gut* sie gelingt, die darüber hinaus gehenden. Es liegt üblicherweise am Spielleiter, die konkrete Zahl der nötigen Erfolge nach Maßgabe der Situation festzulegen.

Ein Erfolg verheißt Balduin einen Treffer, zusätzliche Erfolge erhöhen den Schaden. Mit einem Erfolg kann Wilfrid die Spur eines Wildschweins finden, weitere Erfolge helfen ihm, es möglichst schnell einzuholen. Soll Matildas Buch einen Bibliothekar beeindrucken, könnte die Spielleiterin dafür z.B. fünf Erfolge fordern.

Proben

Steht die Zahl der nötigen Erfolge fest, nennt der Spielleiter die Fertigkeit, die ein Charakter **auf die Probe stellen** muss. Der Spieler würfelt mit dem w10, das Ergebnis — je niedriger, desto besser — wird mit der Triade der angewandten Fertigkeit verglichen. Je nachdem, welcher der drei Werte erreicht oder unterwürfelt wurde, stellt sich ein anderer Erfolg ein:

Großer Erfolg: Der linke Triadenwert wurde unter- oder erwürfelt. Entspricht *zwei* Erfolgen.

Erfolg: Zumindest der mittlere Triadenwert wurde unter- oder erwürfelt. Entspricht *einem* Erfolg.

Teilerfolg: Nur der rechte Wert wurde unter- oder erwürfelt. Entspricht einem *halben* Erfolg.

Misserfolg: Sogar der rechte Triadenwert wurde überwürfelt. Entspricht *null* Erfolgen. Der Charakter bekommt augenblicklich eine Schramme (siehe „Verletzungen“, 34).

Es ist unerheblich zu bestimmen, wieviel ein Wert über- oder unterwürfelt wurde, einzig der erreichte Erfolg zählt.

Hat sich ein großer Erfolg eingestellt, darf der Spieler auf Wunsch **weiterwürfeln**. Dazu wird erneut gewürfelt, und weitere Erfolge werden zu den bisherigen addiert. Ein Misserfolg macht jedoch alle bisher gesammelten Erfolge zunichte, daher sollte sich ein Spieler gut überlegen, ob die Situation das Risiko rechtfertigt. Solange sich weitere große Erfolge einstellen, darf die Probe beliebig oft weitergewürfelt werden. Egal wie oft ein Spieler würfelt, letztlich gelten alle Würfe zusammen als *eine* Probe; die zusätzlichen Würfe beanspruchen in der Spielwelt daher ebenso viel Zeit wie ein einzelner Wurf.

Nun können die gesammelten Erfolge mit der vom Spielleiter geforderten Zahl verglichen werden. Die

Aktion gilt als gelungen, wenn diese erreicht oder übertroffen wurde.

Matilda schreibt an ihrem Nottingham-Buch und stellt ihre ✪Bildung: 4•7•8 auf die Probe. Ihre Spielerin würfelt eine Drei — ein großer Erfolg! Sie würfelt weiter, und es fällt eine Zwei — ein weiterer großer Erfolg! Sie verzeichnet nun in Summe vier Erfolge, benötigt aber noch einen fünften für die von der Spielleiterin geforderten fünf Erfolge. Ein Misserfolg würde nun alles zunichte machen, ein Teilerfolg wäre jedoch auch nicht genug: Matilda wäre mit ihren Künsten am Ende, und das dann 4 ½ Erfolge verzeichnende Buch zwar interessant und lehrreich, aber nicht gut genug, um einen Gelehrten zu beeindrucken.

Aktionen, die beliebig oft wiederholt werden können, weil ein Scheitern keine Konsequenzen hat oder kein Zeitdruck vorhanden ist, sollten nicht ausgewürfelt werden. Der Spielleiter kann annehmen, dass sie dem Charakter einfach gelingen.

Leichte und schwere Proben

Charaktere können sich ihr Leben, sprich ihre Proben, leicht oder schwer machen. Leichter fällt vieles, wenn besonders gutes Werkzeug oder viel Zeit zur Verfügung steht. Schwerer wird es, wenn das Werkzeug mangelhaft ist, die Zeit drängt, die Charaktere anderweitig abgelenkt, gefährdet oder verletzt sind. Die Proben werden dann vom Spielleiter entsprechend **erleichtert** oder **erschwert**, und können wie folgt ausfallen:

extrem leicht (+3⚄)
sehr leicht (+2⚄)
leicht (+1⚄)
normal
schwer (-1⚄)
sehr schwer (-2⚄)
extrem schwer (-3⚄)

Bei leichten Proben wird ein, bei sehr leichten Proben werden zwei und bei extrem leichten Proben werden sogar drei zusätzliche w10 gewürfelt. Gezählt wird allerdings nur das niedrigste Ergebnis. Bei schwierigen Proben werden auch entsprechend mehr w10 gewürfelt, doch es zählt das höchste Ergebnis.

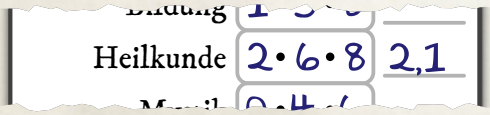
Manchmal können Proben mehrfach erleichtert oder erschwert sein — oder auch beides zur gleichen Zeit — wenn unterschiedliche Umstände zusammenwirken. In diesem Fall addieren oder subtrahieren sich die Erleichterungen oder Erschwernisse entsprechend, oder heben einander auf. Doch ganz gleich, wie leicht oder schwer Proben letztlich sind, es wird mit maximal drei zusätzlichen Würfeln gewürfelt.

Wilfrid muss mit seinem Bogen vom Pferd aus schießen, was ihm eine schwere Probe (-1⚄) abverlangt. Er hat aber Zeit, um genau zu zielen, was ihm zeitgleich eine leichte Probe (+1⚄) einbringt. Die Probe darf normal gewürfelt werden.

Es wird nur der erste Wurf einer Probe modifiziert, beim etwaigen Weiterwürfeln (siehe „Proben“, 31) wird ein einzelner Würfel benutzt.

Fokus

Durch das erfolgreiche Bestehen von Abenteuern erhalten die Charaktere Fokuspunkte, die sie auf ihre Fertigkeiten verteilen und neben der entsprechenden Triade verwalten können (siehe „Erfahrung“, 44).



Foki können vor einer Probe ausgegeben werden, um die Erfolgswahrscheinlichkeit zu erhöhen. Jeder ausgegebene Punkt erleichtert die Probe um einen Würfel (+1⚄). Fokuspunkte sind an ihre Fertigkeit gebunden und können nur für diese eingesetzt werden. Charaktere erhalten sie erst nach Ende des Abenteuers zurück.

Matilda versucht sich in Nottingham zu Erkundigen, ob jemand etwas über die Gefangenen im Kerker der Burg weiß. Am Charakterblatt sind zwei Fokuspunkte bei dieser Fertigkeit verzeichnet. Ihre Spielerin gibt einen davon aus, damit sie die Probe erleichtert (+1) würfeln darf, weil diese Information sehr nützlich wäre.

Gruppenarbeit

Bei Alleingängen ist ein Teilerfolg äußerst unbefriedigend, denn mit einem halben Erfolg ist nichts gewonnen. Manche Aktionen verlangen zudem mehrere Erfolge, was für einzelne Charaktere nur sehr schwer zu schaffen ist. Für gewöhnlich ist es daher klüger, mit den Kollegen gemeinsame Sache zu machen.

In so einer Gruppenarbeit kann ein Charakter eine Aktion **fortsetzen**, die *ein anderer Charakter* mit zu geringem Erfolg abgeschlossen hat, wenn der Spielleiter dies zulässt. Dazu stellt er eine Fertigkeit auf die Probe, die eine logische Folge zur ursprünglichen darstellt. Das kann, muss aber nicht die selbe Fertigkeit sein. Es wird wie bei einer normalen Probe verfahren, nur, dass die vom vorangegangenen Charakter bereits gesammelten Erfolge übernommen werden. Misslingt eine Probe, zählt dies als null zusätzliche Erfolge, vereitelt jedoch nicht die ganze Aktion. Üblicher Weise darf jeder Charakter ein mal versuchen, zu einer Gruppenarbeit etwas beizutragen. Hat jeder eine Probe gemacht, aber die resultierende Summe an Erfolgen ist immer noch nicht hoch genug, wertet der Spielleiter das als Misserfolg der ganzen Gruppe.

Balduin, Matilda und Wilfrid möchten einer Stadtwache in einer schmierigen Taverne die Information entlocken, wie sie ungesehen in die Burg von Nottingham eindringen können. Die Spielleiterin meint, die Wache sei etwas naiv, aber pflichtbewusst. Daher würde die Gruppe 3 Erfolge benötigen. Matilda setzt ihren Charme ein und versucht, die Wache um den Finger zu wickeln. Ihr gelingt ein großer Erfolg, würfelt weiter und legt noch einen Teilerfolg nach. Sie hat also 2,5 Erfolge zu bieten — eine Spur zu wenig. Wilfrid kommt dazu und spielt den betrogenen Ehemann Matildas. Er bietet der Wache an, den Vorfall zu vergessen, wenn er etwas über die Burg erzählt. Leider misslingt seine Beredsamkeit-Probe, und die Wache bleibt verschlossen. Balduin kommt hinzu und brüllt die Wache an: „Was? Du hast meine Schwester angefasst?“. Sein Einschüchtern kann zumindest einen Teilerfolg beisteuern. Die 3 geforderten Erfolge sind damit erreicht und die Wache gefügig gemacht.

Tragkraft

Viele Charaktere neigen dazu, mit der Zeit mehr und mehr Ausrüstung anzuhäufen. Die drei Werte der **Tragkraft** sind jenes Gewicht in Kilogramm, ab dem die nützlichen Gegenstände zu Ballast werden und dem Charakter alle körperlichen Aktionen schwer (-1), sehr schwer (-2) oder extrem schwer (-3) fallen. Reguläre Kleidung fällt nicht ins Gewicht.

Die Tragkraft errechnet sich aus Kondition und Körperkraft (siehe „Charakterblatt ausfüllen“, 24).

Balduin hat eine hohe Tragkraft und kann selbst mit seinem Rucksack am Rücken ungehindert klettern, laufen oder kämpfen. Matilda hingegen hat eine niedrige Tragkraft und ist daher gut beraten, ihren Rucksack abzulegen, bevor sie sich körperlich anstrengt.

Zeit und Runden

Spielt Zeit keine große Rolle, können die Aktionen der Charaktere für gewöhnlich zur Gänze abgehandelt werden, bevor der Spielleiter die Handlung weiterführt. Es gibt aber im Abenteueralltag auch hektische Momente, in denen genauer Buch geführt werden muss, wer was wann und wie erfolgreich tut — beispielsweise im Kampf oder bei einem Wettrennen.

In so einem Fall wird das Geschehen in **Runden** geteilt. Wenn der Spielleiter es nicht anders vorgibt, kann in einer Runde jeder Charakter eine Aktion durchführen oder fortsetzen. Oft werden Runden auch als Gruppenarbeit angesehen, und die Charaktere versuchen, gemeinsam möglichst viele Erfolge zu erzielen. Wurde ein vom Spielleiter vorgegebenes Ziel (noch) nicht erreicht, folgt Runde um Runde, bis genug Erfolge angesammelt wurden, oder die Charaktere aufgeben müssen.

Die Länge der Runde hängt von der Situation ab: In einem Kampf sind es 2–3 Sekunden, bei einem Schachspiel unter Umständen Stunden.

Bei einem Marathonlauf genügt es der Spielleiterin vermutlich, wenn die Charaktere z.B. alle 30 Minuten ihre Kondition auf die Probe stellen, anstatt alle paar Schritt zu würfeln. Findet ein 100-Meter Wettlauf statt, kann es spannender sein, alle zwei Sekunden festzustellen, wer gerade wie weit ist — vor allem, wenn die Männer des Sheriffs hinter der Gruppe her sind.

Initiative

Ist die Handlungsreihenfolge entscheidend, wird vor der ersten Runde die **Initiative** und damit die Reihenfolge aller Beteiligten festgelegt. Dazu würfeln die Spieler für ihren Charakter einen Würfel, die Wesen des Spielleiters haben fixe Werte von 1 bis 10. Der Spieler mit dem niedrigsten Wert beginnt. Bei Gleichstand kommen Spieler grundsätzlich vor dem Spielleiter zum Zug. Spieler mit identischer Initiative dürfen jede Runde erneut entscheiden, wer von ihnen zuerst handelt.

Mehrfachaktionen

Manchmal drängt die Zeit und ein Charakter möchte in seiner Runde mehr als nur eine Aktion ausführen. Das ist möglich, doch dann werden *alle* Aktionen um die Zahl der zusätzlichen Aktionen dieser Runde erschwert (-1⊠).

Balduin will mit zwei Waffen beidhändig attackieren — beide Attacken sind erschwert (-1⊠). Matilda drückt gegen eine Türe, durch die ein Räuber in ihr Zimmer eindringen möchte. Zeitgleich versucht sie auf ihn einzureden, sein Unterfangen aufzugeben. Die ✪Beredsamkeit-Probe sowie die ◕Körperkraft-Probe sind erschwert (-1⊠).

Möchte ein Charakter in einer Mehrfachaktion eine Aktion einbringen, die sonst keiner Probe bedarf, so kann der Spielleiter aufgrund der Situation trotzdem eine verlangen.

Matilda, in Not, möchte zeitgleich noch einen Sessel, der im Zimmer steht, mit dem Fuß heranziehen, um ihn unter dem Türknauf zu verkeilen. Die Spielleiterin könnte nun eine zusätzliche ◕Agilität-Probe verlangen. Alle drei Proben — ✪Beredsamkeit, ◕Körperkraft und ◕Agilität — fallen dann sehr schwer (-2⊠).

Alle geplanten Aktionen müssen angesagt werden, bevor die erste ausgewürfelt wird. Bauen sie aufeinander auf, so wird die Mehrfachaktion bei einem Misserfolg sofort abgebrochen, die verbleibenden Aktionen verfallen.

Kräftevergleich

Situationen, in denen es darum geht, gleich gut oder besser als jemand anderer zu sein, verlangen nach einem **Kräftevergleich**. Dabei ist von jedem der Kontrahenten eine Probe auf eine geeignete Fertigkeit abzulegen. Abhängig von der Situation kann das dieselbe Fertigkeit sein, aber auch zwei verschiedene betreffen. Die Erfolge dieser Proben geben an, wer beim Vergleich wie gut oder wieviel besser abgeschnitten hat.

Wilfrid möchte sich an ein Wildschwein anschleichen, und es kommt zu einem Vergleich ◕Heimlichkeit versus ♥Wahrnehmung. Im Kampf könnte Balduin seine ◕Kampfkunst und der Gegner z.B. seine ◕Reflexe bemühen. Möchten die Charaktere untereinander durch freundschaftliches Armdrücken bestimmen, wer diesmal die Zeche in der Taverne bezahlt, stellen sie alle ihre ◕Körperkraft auf die Probe.

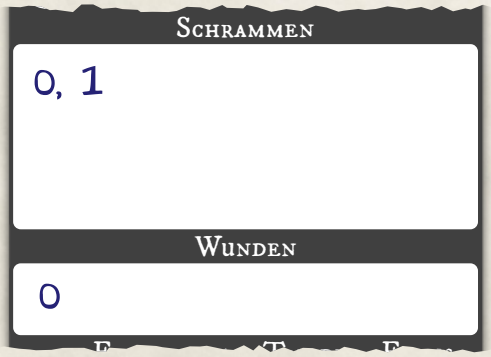
Manchmal ist mehr als ein Kräftevergleich nötig, um ein Ereignis zu entscheiden. In solch einem Fall wird das Geschehen in Runden aufgeteilt, in jeder Runde findet ein weiterer Vergleich statt. Wer nach einer vom Spielleiter festgesetzten Zahl an Runden die Oberhand hat, gewinnt.

Die Spielleiterin legt fest, dass ein 100-Meter-Wettrennen fünf Runden lang dauert. Jede Runde stellen die Charaktere ihre ◕Agilität auf die Probe und addieren ihre Erfolge. In jeder Runde lässt sich so ablesen, wer von ihnen am Überholen oder am Zurückfallen ist.

Genauso wie die Situation die nötigen Proben bestimmt, bestimmt sie auch, ob ein Unentschieden den Ausschlag geben kann, oder ob ein Kontrahent besser sein muss als der andere.

Verletzungen

Charaktere können an Körper, Geist und Seele verletzt werden. In TRiAS werden Verletzungen in **Schrammen** und **Wunden** unterteilt, in Zahlen ausgedrückt und im jeweiligen Kästchen summiert.



Charaktere erhalten Wunden niemals direkt, sondern bekommen Schrammen durch:

- ⊠ Misserfolge: Resultiert eine Probe in einem Misserfolg, erhält der Charakter augenblicklich

eine Schramme an der Säule, die der Fertigkeit zugeordnet ist.

- ⚄ Schaden: Gelingt einem Gegner ein Angriff, oder folgt aus einer Situation, dass der Charakter an einer Säule verletzt wird, bekommt er die entsprechende Zahl an Schrammen.

Erreicht die Zahl der Schrammen den jeweiligen Säulenwert von Körper, Geist oder Seele, so verwandeln sich die Schrammen in eine Wunde. Diese wird im Kästchen „Wunden" am Charakterblatt notiert, und dafür die Zahl der Schrammen wieder auf Null gesetzt. Etwaige überschüssige Schrammen verschwinden einfach mit.

Matilda erleidet in einem Kampf erst eine, dann zwei weitere körperliche Schrammen. Im Kästchen „Schrammen" im Körper-Bereich auf ihrem Charakterblatt steht nun „0, 1, 3". Da ihr Körperwert 4 beträgt, hat das noch keine weiteren Auswirkungen. Als Matilda zwei weitere körperliche Schrammen erhält, hat sie ihren Körperwert überschritten. Sie notiert eine Wunde in der betroffenen Säule, und setzt die Zahl der Schrammen zurück auf 0.

Beeinträchtigung

An der Zahl der Wunden lässt sich ablesen, wie beeinträchtigt ein Charakter ist:

Wunden	Beeinträchtigung
0	keine
1	schwer beeinträchtigt
2	sehr schwer beeinträchtigt
3	extrem schwer beeinträchtigt

Von einer Beeinträchtigung *direkt betroffen* ist die jeweilige Säule: eine schwere Beeinträchtigung bedingt schwere Proben (-1⚄) für alle der Säule zugeordneten Fertigkeiten, sehr schwere Beeinträchtigungen sehr schwere Proben (-2⚄), und extreme schwere Beeinträchtigungen extrem schwere Proben (-3⚄).

Indirekt betroffen sind hingegen die anderen Säulen. Auf diese wirkt sich eine Beeinträchtigung um einen Würfel geringer aus: schwere Beeinträchtigungen haben gar keine indirekte Auswirkung, sehr schwere Beeinträchtigungen einer Säule wirken sich erschwerend (-1⚄) auf die anderen beiden Säulen aus, extreme Beeinträchtigungen einer Säule immerhin sehr schwer (-2⚄) auf die anderen.

Matilda hat zwei körperliche Wunden. Sie ist daher körperlich sehr schwer beeinträchtigt (-2⚄). Diese Verletzung ist aber so gravierend, dass auch Geist und Seele schwer beeinträchtigt sind (je -1⚄).

Ohnmacht

Bekommt ein Charakter drei oder mehr Wunden an einer Säule, muss er *pro weiterer Wunde* sofort ◕Vitalität (Körper), ✪Verstand (Geist) oder ♥Credo (Seele) auf die Probe stellen. Stellt sich nicht mindestens ein Erfolg ein, fällt der Charakter in **Ohnmacht**.

Würde Matilda zu zwei körperlichen Wunden eine weitere dazubekommen, muss sie ihre ◕Vitalität extrem erschwert (-3⚄) auf die Probe stellen.

Ohnmächtige Charaktere erwachen erst, wenn ihnen eine erneute Probe auf ◕Vitalität-, ✪Verstand- bzw. ♥Credo gelingt. Diese Probe darf nach je zehn Minuten Spielweltzeit wiederholt werden.

Tod, Koma, Wahn

Solange ein Charakter an Körper, Geist bzw. Seele durch seine Wunden extrem schwer beeinträchtigt ist, steht er an der Schwelle zum Tod, zum Koma bzw. zum Wahn. Bei jeder Probe wird nun ein weiterer, von den anderen Würfeln leicht unterscheidbarer **Schicksalswürfel** mitgeworfen. Es gilt:

„Nur keine Zehn am Schicksalswürfel!"

Der Schicksalswürfel hat auf die Probe selbst keinen Einfluss, zeigt er jedoch eine Zehn, ist die Schwelle überschritten und der entsprechende Zustand ein — der Charakter wird unspielbar. Dabei ist ganz egal, wieviele Würfel die Probe selbst umfasste, wodurch sie ausgelöst wurde und was sie bewirkt hätte. Sie wird als Misserfolg gewertet.

Matilda erleidet eine dritte Wunde. Sie muss folglich ihre ◕Vitalität extrem erschwert (-3⚄) auf die Probe stellen, um nicht in Ohnmacht zu fallen. Wegen der drei Wunden muss sie aber auch einen Schicksalswürfel mitwerfen, und zeigt der eine Zehn, stirbt Matilda — unabhängig davon, ob die Probe selbst gelingt oder nicht!

Der körperliche **Tod** ist endgültig, so keine mystischen oder göttlichen Kräfte oder Heilmittel im Spiel sind. Das geistige **Koma** wirkt wie eine Ohnmacht, aus der es kein Erwachen gibt. Der seelische **Wahn**

bewirkt, dass der Charakter zwar bei Bewusstsein bleibt, aber keine gezielten Aktionen ausführen kann. Er ist mal schreckhaft, mal panisch. Nur auf gutes Zureden von vertrauten Personen hin ist er zu einfachsten Handlungen zu bewegen, wie etwa einen Gefahrenbereich zu verlassen oder eine Therapie zu akzeptieren.

Der Weg aus dem Koma, dem Wahn und ggf. dem Tod sollte vom Spielleiter als eigenes Abenteuer inszeniert werden.

Heilung

Wie rasch Verletzungen heilen hängt davon ab, ob es sich um Schrammen oder um Wunden handelt.

Schrammen verschwinden automatisch am Ende einer Szene der Handlung. Wann genau das ist, bestimmt der Spielleiter, üblicher Weise endet eine Szene mit dem Erreichen eines (Teil)Ziels, z.B. dem Ende einer Reise, dem Auffinden oder Befreien einer Schlüsselperson usw.

Bei Wunden ist das schon etwas komplizierter und erfordert vor allem eines: Zeit in der Spielwelt. Die Fähigkeit, Wunden über Nacht zu heilen, wird **Regeneration** genannt. Sie kann einmal pro Tag (24h) angewandt werden. Nach einer Nachtruhe darf eine Probe auf ◔Vitalität, ✪Verstand *oder* ♡Credo abgelegt werden (weiterwürfeln bei großen Erfolgen ist natürlich erlaubt, aber riskant). Dabei ist nicht zu vergessen, dass die Wunden diese Proben entsprechend erschweren! Die Erfolge bestimmen die geheilten körperlichen, geistigen bzw. seelischen Wunden. Eine solche Nachtruhe setzt ein ruhiges Zimmer, ein sauberes Bett, einen vollen Magen und etwa sieben Stunden Schlaf voraus. Ist das Nachtlager nicht optimal, wird der Spielleiter die Probe um die Zahl der ungüstigen Faktoren erschweren.

Auf sich alleine gestellte Charaktere heilen je nach Anzahl der Wunden und ihren Regenerationsfähigkeiten innerhalb weniger Tage bis mehrerer Monate. Es soll aber auch Wunderheiler geben, die Dank mystischer oder göttlicher Kräfte Wunden schließen, oder der natürlichen Regeneration unter die Arme greifen können (siehe „Mystik“, 📖 51).

⚙ Eine Nachtruhe in einem durchschnittlich guten Nachtlager erfordert eine normale Probe, um zu regenerieren. Ohne Zelt und Ausrüstung im Wald übernachten zu wollen, könnte die Spielleiterin mit einer schweren Probe (-1⚄) ahnden. Wenn es zudem sehr kalt ist oder es regnet, könnte es gar sehr schwer (-2⚄) werden.

Kämpfe

Nicht jede Situation lässt sich zu allgemeiner Zufriedenheit regeln und so kommt es dann und wann zu einem **Kampf**. Kämpfe sind eine Reihe von Aktionen mit dem Ziel, einen oder mehrere Gegner zu überwinden oder zu bezwingen — nicht zwingend zu töten. TRiAS bietet etliche Möglichkeiten Konflikte zu beenden, ohne den Gegner ins Jenseits zu befördern.

Ablauf

Kämpfe können auf den ersten Blick sehr chaotisch ablaufen, aber sie folgen stets dem selben Schema:

Initiative festlegen

Zuerst wird die Reihenfolge der Beteiligten festgelegt (siehe „Initiative“, 📖 34).

Überraschungsmoment bestimmen

Manchmal haben einige der Beteiligten das **Überraschungsmoment** auf ihrer Seite. Die Logik der Situation — und damit der Spielleiter — bestimmt, ob und wer warum überrascht ist.

⚙ Drei Keiler springen im Sherwood Forest unverhofft aus dem Gebüsch — Balduin, Matilda und Wilfrid sind überrascht. Zwei Tage später schreckt die Gruppe beim Schleichen zwei Wachen auf — die Spielleiterin urteilt, dass niemand im Vorteil, also keiner überrascht ist.

Rundenweises Agieren und Reagieren

Nun wird das Geschehen in Runden abgehalten (siehe „Zeit und Runden“, 📖 33), innerhalb derer alle Beteiligten gemäß ihrer Initiative handeln dürfen. In jeder Runde vergehen etwa fünf bis sechs Sekunden in der Spielwelt.

Der Charakter, der gerade am Zug ist, darf einmal **agieren** und eine der unter „Aktionen“ (📖 39) beschriebenen Aktionen ausführen.

⚙ Ein Keiler versucht, Wilfrid mit seinen Hauern zu erwischen und führt die Aktion „Nahkampfattacke“ aus. Balduin möchte mit einem harschen „Keine Bewegung, oder es kracht!“ die Wachen einschüchtern und erhebt drohend sein Schwert. Er führt damit die Aktion „Überrumpeln“ aus.

Während ein Charakter agiert, dürfen seine Gegner **reagieren**, wenn die Beschreibung der Aktion das vorsieht.

⚙ Der Keiler erwischt Wilfrid nicht. Dieser kann nun mit einem Konter reagieren.

Es kann vorkommen, dass ein Charakter in seiner Runde einmal agiert, aber mehrfach reagieren darf, da er „Opfer“ der Aktionen unterschiedlicher Gegner wird. Ebenso kann es vorkommen, dass ein Charakter agiert, sein Gegner reagiert und daraufhin der Charakter nochmals reagiert.

⚙ Wilfrids Konter misslingt leider, weshalb der Keiler nun reagieren darf und ebenso kontert.

Wer überrascht ist, darf in der ersten Runde nur reagieren und erst ab der zweiten Runde selbst agieren.

Nach dem Kampf

Ein Konflikt ist beendet, wenn eine Seite ihr Ziel erreicht hat. Das weitere Geschehen wird dann nicht mehr in Runden abgehandelt.

Manche der im Kampf erlittenen Wunden sind nicht ganz so schlimm, wie im Eifer des Gefechts gedacht. Unmittelbar nach dem Kampf dürfen die Charaktere einmalig ihre ◕Vitalität auf die Probe stellen, die die im Kampf erlittenen Wunden um die Zahl der Erfolge reduzieren. Diese Wunden erweisen sich als bloße Kratzer.

Waffen

Bei einem tätlichen Angriff werden zumeist Schwerter, Tischbeine, Fäuste, Krallen oder ähnliche Hilfsmittel eingesetzt. Diese Hilfsmittel werden im Folgenden als **Waffen** zusammengefasst. Sie werden als besondere Gegenstände im Charakterblatt notiert.

Besonderer Gegenstand	AK	RE	Bemerkung
Kurzschwert	0	+1	Reichweite: 1
Bogen	+2	-2	Körperkraft: 15/60/95

Die Informationen der geführten Waffe aus der Waffenliste (⊳29) werden hier eingetragen.

Besonderer Gegenstand: Der Name der Waffe.

Ak, Re: Der Aktions- und Reaktionsbonus.

Bemerkung: Die Reichweite, ggf. die Munition und sonstige Bemerkungen.

Die **Reichweite** von Nahkampfwaffen ist ihre Schlagweite in Meter. Bei Fernkampfwaffen besteht die Angabe aus drei Zahlen für die drei Entfernungskategorien. Bei einigen Waffen (z.B. Armbrüsten) ist die Reichweite fix, bei anderen beträgt sie das Vielfache einer Fertigkeit.

Wilfrid möchte einen Kurzbogen benutzen, welcher laut Waffenliste eine Reichweite von ◕Körperkraft*10 hat. Seine ◕Körperkraftbeträgt 2•6•8. In der Waffenliste wird „Körperkraft*10: 20/60/80“ eingetragen.

Platzbedarf

Große oder zweihändig geführte Nahkampfwaffen richten viel Schaden an, erfordern aber auch genügend Platz, um sie effektiv einzusetzen. Befinden sich innerhalb ihrer Reichweite zuviele störende Objekte, kann der Spielleiter eine Kampfsituation für den Kämpfenden als **beengt** einstufen. Der Aktions- wie auch Reaktionsbonus der Waffe sinken dann um 1.

Balduin möchte in einem niedrigen Gang, in der er gerade so mal stehen kann, sein Breitschwert schwingen. Die Situation ist beengt. Der Aktionsbonus des Schwertes sinkt von 1 auf 0, der Reaktionsbonus sogar von 0 auf -1.

Da Waffen unterschiedliche viel Platz beanspruchen, beengt auch nicht jede Situation alle Waffen gleichermaßen. Der Spielleiter ist dazu angehalten, nicht jeden Grashalm als beengend anzusehen.

In einer Tavernenschlägerei können Fäuste und Messer normal eingesetzt werden, Stangenwaffen und Zweihänder hingegen nicht.

Rüstungen

Eine **Rüstung** dient dazu, Schaden aus Treffern, die nicht gänzlich abgewehrt wurden, zu absorbieren oder zumindest abzuschwächen. Reguläre Kleidung bietet keinen Schutz.

Ein Charakter kombiniert unterschiedliche **Rüstungsteile**, die zusammen seinen Rüstschutz ergeben. Die Rüstungstabelle (⊳28) verzeichnet alle verfügbaren Rüstungsteile. Diese schützen jeweils bestimmte Körperteile: Torso, Kopf, Arme, Hände, Beine und Füße. Jedes Teil verfügt über drei Werte, die je nach Größe, Material und Güte unterschiedlich hoch sind.

Alle getragenen Rüstungsteile werden auf dem Charakterblatt im Bereich „Rüstung“ eingetragen.

Kombinierte Rüstungsteile dürfen sich nicht überlappen, pro Körperteil kann nur ein Rüstungsteil getragen werden. Es ist auch nur ein Schild zulässig.

Die Triaden aller getragenen Rüstungsteile werden summiert und bilden gemeinsam mit dem **natürlichen Rüstungsschutz** die **Rüstungstriade** des Charakters. Der natürliche Schutz beträgt bei Menschen -1•0•1.

Rüstung		
natürlicher Schutz		-1• 0 • 1
Kopf:		• •
Torso:	Lederpanzer	1 • 1 • 2
Arme:		• •
Hände:		• •
Beine:	Lederschienen	0 • 0 • 1
Füße:		• •
Schild:	Rundschild	1 • 1 • 1
	Summe	1 • 2 • 5

Bevor Spieler Wunden auf dem Charakterblatt notieren, dürfen sie pro Treffer einmal die Rüstungstriade ihres Charakters wie eine Fertigkeit auf die Probe stellen. Die Erfolge dieser Probe mindern die Zahl der erlittenen Wunden.

Rüstungen schützen ihren Träger nicht nur, sondern behindern ihn leider auch. Charaktere, die Rüstungsteile anlegen, sollten daher auf ihre Tragkraft achten (33).

Aktionen

Ist ein Charakter oder ein Gegner am Zug, kann er eine der folgenden Aktionen ausführen. Die jeweils möglichen Reaktionen des Gegners sind am Ende der Aktionsbeschreibungen angegeben und werden unter „Reaktionen“ (42) beschrieben.

Waffe ziehen

Ist ein Charakter noch nicht kampfbereit, kann er mit dieser Aktion die **Waffe ziehen** und einsatzbereit machen. Auch Fernkampfwaffen können so „gezogen“ werden, gelten aber noch nicht als geladen.

Reaktionen: keine

Nahkampfattacke

Voraussetzung für eine **Nahkampfattacke** mit einer Waffe ist, dass diese einsatzbereit — also gezogen — ist, und der Gegner in Reichweite steht. Der Attackierende stellt seine Kampfkunst auf die Probe. Zeigt die Probe mindestens einen Erfolg, wird der Aktionsbonus der Waffe addiert und der Gegner muss diese Erfolge abwehren. Resultiert die Attacke in einem Teil- oder Misserfolg, so kann der Gegner mit einem Konter reagieren.

Unbewaffnete Attacke: Ein unbewaffneter Charakter kann einen bewaffneten Gegner nur erschwert (-1⊠) angreifen.

Bewusstlos schlagen: Es wird angenommen, dass mit der stumpfen Seite der Waffe, dem Knauf oder der Faust zugeschlagen wird. Gelingt es dem Attackierenden, den Treffer zu landen, verursacht dieser anstatt körperlicher Wunden nur geistige Ermüdung in gleichem Ausmaß.

Reaktionen: Abwehren, Kontern

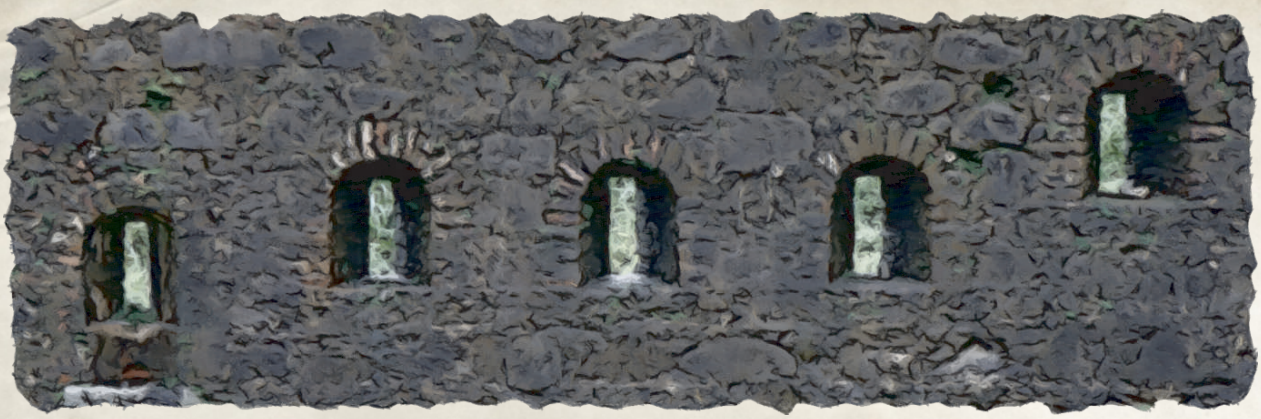
Fernkampfattacke

Wer seinem Gegner unter Zuhilfenahme einer Wurf- oder Schusswaffe auf größere Distanz schaden möchte, führt eine **Fernkampfattacke** aus. Voraussetzung ist, dass die Waffe der Wahl einsatzbereit — sprich gezogen und ggf. geladen — ist. Steht der Fernkämpfer in der Reichweite feindlicher Nahkämpfer, dürfen diese vor der Fernkampfattacke nach dem Schützen schlagen. Diese Aktion verläuft wie eine Nahkampfattacke, jedoch mit folgenden Abweichungen:

- Es wird die Zielgenauigkeit auf die Probe gestellt.
- Wie leicht oder schwer die Probe ist, wird durch Entfernung, Distanz und Größe des Ziels bestimmt.
- Weder Konter noch Riposten sind möglich.
- Der Gegner kann Schusswaffen nicht ausweichen.

Nach dem Gebrauch einer Wurfwaffe ist der Werfer unbewaffnet, Schusswaffen müssen geladen werden.

Distanz und Größe: Der Erfolg im Fernkampf hängt stark vom Ziel ab. Folgende Tabelle stellt Distanz und Größe in Beziehung und gibt für jede Kombination an, wie leicht oder schwer die Probe fällt. Die effektive **Reichweite** einer Fernkampfwaffe ist in der Waffenliste angegeben. Die je drei Zahlen definieren, bis zu welcher Distanz in Meter ein Ziel als normal, weit oder sehr weit entfernt gilt.



Distanz & Größe	normal	weit	sehr weit
Maus	-1⚄	-2⚄	-3⚄
Kiste	normal	-1⚄	-2⚄
Mensch	+1⚄	normal	-1⚄
Tor	+2⚄	+1⚄	normal
Haus	+3⚄	+2⚄	+1⚄

Fehlschüsse: Ist der Schütze darauf bedacht, keinesfalls dem Ziel nahe stehende Wesen oder Gegenstände zu treffen, so muss eine erschwerte Probe (-1⚄) in Kauf genommen werden.

Wilfrid möchte eine Wache unter Beschuss nehmen, der gerade mit Balduin kämpft. Um Balduin bei einem Misserfolg nicht zu treffen, muss er die Probe erschwert (-1⚄) würfeln.

Deckung: Ist nur die Hälfte des Ziels sichtbar, so fällt die Probe schwer (-1⚄), bei 1/4 sehr schwer (-2⚄), und bei 1/10 oder weniger sogar extrem schwer (-3⚄).

Übereilter Schuss: Drängt die Zeit, dann kann ein Schütze versuchen, die Waffe überstürzt abzuschießen. Die Waffe benötigt dann eine Ladeaktion weniger als üblich (siehe „Laden“, 40), doch die Probe ist erschwert (-1⚄).

Reaktionen: Abwehren (vor Wurfwaffen ausweichen), Nachschlagen

Laden

Mit dieser Aktion kann eine Fernkampfwaffe **geladen**, also mit einem weiteren Stein, Pfeil, Bolzen usw. bestückt werden. In einigen Fällen ist das Nachladen jedoch eine längere Angelegenheit, und diese Aktion muss mehrfach hintereinander gesetzt werden. Die Waffenliste (29) gibt für jede Fernkampfwaffe an, wieviele Ladeaktionen vom Schützen aufgewendet werden müssen, bis sie wieder einsatzbereit ist. Fernwaffen mit einer Ladezeit von Null können in der selben Runde geladen und abgefeuert werden, und benötigen keine extra Aktion(en) zum Laden.

Matilda hat mit ihrer Armbrust geschossen und ist nun wieder am Zug. Die Waffe benötigt 4 Ladeaktionen, um wieder einsatzbereit zu sein.

Reaktionen: Nachschlagen

Zielen

Ein Charakter kann seine Aktion verwenden, um mit einer Nah- oder Fernkampfwaffe zu **zielen**. In seiner nächsten Runde ist der Einsatz der Waffenfertigkeit dann erleichtert (+1⚄). Zielen gewährt höchstens +1⚄ auf die Probe, egal, wie lange man zielt. Sollte der Schütze zwischen Zielen und Schuss auf eine Aktion reagieren, geht der Nutzen des Zielens verloren.

Reaktionen: Nachschlagen

Bewegen

Ein Charakter kann sich als Aktion soviele Schritt **bewegen**, wie sein Geschwindigkeitswert beträgt. Bewegt er sich dabei von Gegnern weg oder an ihnen vorbei, dürfen diese Nachschlagen.

Es kann auf Kosten der Bewegungsweite versucht werden, nachschlagenden Gegnern zu entgehen. Wer im vorhinein auf die Hälfte seiner Geschwindigkeit verzichtet, darf seine ◔Kampfkunstauf die Probe stellen. Für jeden Erfolg darf ein Gegner weniger nachschlagen — die Wahl hat derjenige, der die Probe ablegt.

Reaktionen: Nachschlagen

Überrumpeln

Ein Charakter kann versuchen, seinen Gegner zu überrumpeln, damit dieser kurzfristig nicht handeln kann. Dazu zählt das Erschrecken, Einschüchtern, Täuschen oder anderweitige Verwirren des Gegners, solange es nicht handgreiflich erfolgt. Der Spieler beschreibt kurz, was sein Charakter zu tun gedenkt, und schlägt dem Spielleiter eine passende Fertigkeit vor. Ist der Spielleiter einverstanden, stellt der Spieler die Fertigkeit auf die Probe. Wie bei einer Nahkampfattacke kann der Gegner diesen Angriff bei Misslingen kontern, oder bei Gelingen abwehren — darf dabei aber ebenfalls nicht handgreiflich werden.

Eine Wache brüllt Wilfrid unvermutet an, in der Hoffnung, sie könne ihn dadurch Einschüchtern. Die Probe erzielt einen Erfolg. Wilfrid versucht abzuwehren, indem er schallend zu lachen beginnt. Dafür setzt er seinen Charmeeinsetzt. Er kommt auf zwei Erfolge, damit gelingt ihm sogar eine Riposte. Die Wache schreit panisch weiter, um die Riposte abzuwehren, würfelt aber einen Misserfolg. Sie ist nun selbst verwirrt.

Ein erfolgreich überrumpelter Gegner verliert seine nächste Aktion, darf aber weiterhin reagieren.

Reaktionen: Abwehren

Sturmangriff

Diese Aktion kombiniert Bewegung und Nahkampfattacke. Der Angreifer läuft in möglichst gerader Linie auf einen Gegner zu, der mindestens drei, maximal seine Bewegungsweite entfernt ist, und attackiert diesen. Durch den Schwung der Bewegung ist die Attacke erleichtert (+1⚄), was durch die Erschwernis der Mehrfachaktion (Bewegen plus Nahkampfattacke) auf eine normale Probe hinausläuft. Läuft der Angreifer an weiteren Gegnern vorbei, können diese wie bei einer Bewegung nachschlagen.

Reaktionen: Abwehren, Kontern, Nachschlagen

Entwaffnen

Einen Gegner zu **entwaffnen** stellt eine gegen dessen Waffe gerichtete, sehr schwere Attacke (-2⚄) dar. Nimmt die Waffe durch die Aktion mindestens eine „Wunde“, fällt sie zu Boden. Nimmt sie mehr als doppelt soviel Schaden, wie der höhere Wert von Aktionsbonus und Reaktionsbonus beträgt, dann zerbricht sie sogar.

Reaktionen: Abwehren, Kontern

Immobilisieren

Soll ein Gegner festgehalten, zu Boden gerungen oder gegen eine Wand gepresst werden, so ist von einer **Immobilisierung** die Rede und es kommt die Kampfkunst zum Einsatz. Es wird wie bei einer Nahkampfattacke verfahren, die ebenso zu Konter oder Riposte führen kann. Geht der Immobilisierende als Sieger hervor, erleidet der Gegner statt Wunden Immobilisierungserfolge. Diese muss der Immobilisierte in den Folgerunden durch Erfolge in einem Kräftevergleich in Agilität oder Körperkraft abbauen, um sich loszureißen.

Einen immobilierten Gegner weiter immobilisiert halten ist ebenso eine Aktion. Sie erfordert jedoch keine gesonderte Probe mehr, wenn der Immobilisierende seine Erfolge nicht weiter ausbauen möchte. Möchte der Immobilisierende jedoch auch noch auf den Immobilisierten einschlagen, oder etwas anderes tun, ist das eine Mehrfachaktion.

Einen Gegner zu attackieren, der einen Verbündeten immobilisiert hält, ist nur erschwert (-1⚄) möglich, um nicht in Gefahr zu laufen, den Falschen zu treffen.

Reaktionen: Abwehren, Kontern

Fertigkeit einsetzen

Statt einem Angriff kann auch jede andere Fertigkeit zum Einsatz kommen. Das inkludiert das Wirken von Zaubern. Es liegt am Spielleiter, die zeitliche Komponente dieser Fertigkeiten im Auge zu behalten, und ggf. eine solche Aktion mehrere Kampfrunden andauern zu lassen.

Reaktionen: entscheidet der Spielleiter

Gegenstand benutzen

Möchte ein Kämpfer einen Gegenstand benutzen, wie z.B. eine Lampe entzünden oder löschen, ein Artefakt auslösen, usw., so ist diese Aktion zu wählen. Die Manipulation eines Gegenstandes setzt allerdings voraus, dass sich dieser bereits in Griffweite und nicht noch im Rucksack befindet. Es steht dem Spielleiter frei, für das Benutzen eines Gegenstands eine Probe zu verlangen, wenn es in der Hektik des Gefechts angebracht erscheint, oder einem Gegner einen Nachschlag zu erlauben.

Reaktionen: entscheidet der Spielleiter

Verteidigung

Der Kämpfer verzichtet auf seine Aktion. Er darf dafür alle Reaktionen erleichtert (+1⚄) würfeln, bis er wieder am Zug ist. Ein derart defensiv handelnder Charakter kann keine Konter setzen, und kommt bei einer besonders erfolgreichen Abwehr auch nicht in den Genuss einer Riposte.

Reaktionen: keine

Reaktionen

Charaktere dürfen jeder Aktion ihrer Gegner, die sie direkt betrifft, mit maximal einer Reaktion entgegnen. Welche der Reaktionen für eine Aktion zulässig sind, ist im vorherigen Abschnitt angeführt. Auf die Reaktion kann freiwillig verzichtet werden.

Schilde haben bei Reaktionen keine direkte Verwendung — ihr Nutzen ist bereits in der Rüstungstriade enthalten (siehe „Rüstungen“, 🗎38).

Abwehren

Der Attackierte möchte den Erfolg einer gegen ihn gerichteten Aktion mindern bzw. ihm entgehen. Der Charakter stellt eine passende Fertigkeit auf die Probe und reduziert die gegnerischen Erfolge um die eigenen. Es liegt am Spielleiter, die Sinnhaftigkeit des Abwehrversuchs zu hinterfragen. Kreativer Einsatz von Fertigkeiten sollte aber nicht automatisch unterbunden werden.

⚙ Balduin wird mit dem Breitschwert den Angriff eines Keilers abwehren können, aber die Einschüchterungsversuche einer Wache nicht.

Oft wird versucht, mit der eigenen Waffe die gegnerischen Erfolge zu **parieren**. Dazu wird die ◔Kampfkunst auf die Probe gestellt, und bei erfolgreicher Probe der Reaktionsbonus der Waffe addiert. Jeder Erfolg mindert den Angriff entsprechend, sind die Erfolge der Parade sogar höher, so kommt es zur **Riposte**: Der ursprünglich Attackierende muss nun die überzähligen Erfolge abwehren. Es kann durchaus vorkommen, dass auf eine Riposte eine weitere folgt, bis eine Riposte endlich gewinnt.

Wer den Attacken durch seine ◔Reflexe auszuweichen versucht, oder dazu Fertigkeiten einsetzt, die keinen direkten Schaden anrichten können, kommt nicht in den Genuss einer Riposte, selbst wenn die Erfolge der Abwehr überwiegen sollten. Einen bewaffneten Angriff waffenlos abzuwehren ist nur erschwert (-1⚄) möglich — das inkludiert auch das Ausweichen! Geistigen Angriffen, wozu auch die Magie zählt, wird oft mit dem ✪Verstand entgegnet, und seelischen Angriffen, wie z.B. das Einschüchtern, mit dem ♥Credo.

Reaktionen: Abwehren

Kontern

War ein gegnerischer Angriff nicht von Erfolg gekrönt, so kann der Attackierte sofort mit einem **Konter** reagieren. Der konternde Charakter führt eine Nahkampfattacke als Reaktion aus, bei der statt des Aktionsbonus der Waffe dessen Reaktionsbonus herangezogen wird. Ein erfolgreicher Konter kann nicht abgewehrt werden! Der angerichtete Schaden kann nur von der Rüstung abgeschwächt werden und wird dann als körperliche Wunden am Charakterblatt des Getroffenen notiert. Doch der Konter birgt auch ein Risiko: resultiert er nicht in mindestens einem Erfolg, so darf der Konter gekontert werden. Es kann durchaus vorkommen, dass es zu einem längeren Konter-Schlagabtausch kommt, bis endlich jemand trifft.

Reaktionen: Konter

Nachschlagen

Wer im Kampf seine Verteidigung vernachlässigt und die Aufmerksamkeit nicht seinen Gegnern im unmittelbaren Gefahrenbereich widmet, sondern diese ignoriert, um sich zu bewegen, zu schießen, Gegenstände zu benutzen oder ähnliche Aktionen ausführt, riskiert, dass Gegner **nachschlagen**.

Der Nachschlagende führt sofort eine Nahkampfattacke aus, bei der anstelle des Aktionsbonus einer Waffen deren Reaktionsbonus addiert wird. Auf diese Attacke darf nicht reagiert werden! Resultiert ein Nachschlag nach Berücksichtigung der Rüstung in zumindest einer Wunde, wird die auslösende Aktion vereitelt.

⚙ Matilda möchte sich aus einem Handgemenge zurückziehen und sich mittels der Aktion „Bewegen“ entfernen. Die Wache darf nachschlagen, trifft, und verursacht zwei Wunden. Damit kann sich Matilda leider nicht von ihr lösen.

Abwarten

Möchte ein Charakter nicht sofort handeln, kann er **abwarten**. Er muss sich jedoch entscheiden, ob er *bestimmt* oder *unbestimmt* abwarten möchte.

Für eine *bestimmte* Abwartehandlung muss der Charakter ein konkretes Ereignis definieren, auf das er warten möchte. Tritt es ein, so darf der Charakter unmittelbar zuvor seine Runde durchführen, auch wenn das die Aktion eines anderen Spielers oder des Spielleiters unterbricht. Bei einer *unbestimmten* Abwartehandlung kann der Charakter lediglich seine Runde hinauszögern und sie nach der vollständigen Abhandlung der Runde eines anderen Charakters oder Gegners durchführen.

Wartet Wilfrid — bestimmt — darauf, dass die Wache hinter einem Tisch hervorspringt, dann kann er ihre nächste Aktion unterbrechen und schießen, sowie sie sich blicken lässt. Er darf sie aber nicht unterbrechen, wenn sie eine andere, unerwartete Aktion ausführt.

Abwarten hat keine Auswirkungen auf die Initiative. Wenn jemand so lange abwartet, bis er wieder an der Reihe ist, verfällt die vorangehende Aktion ungenutzt. Möchten zwei oder mehr Akteuere gleichzeitig nach unbestimmtem Abwarten wieder aktiv werden, so entscheidet ihr normaler Initativewert, wer von ihnen zuerst handeln darf.

Gruppenarbeit im Kampf

Ein Fortsetzen von Aktionen bzw. Proben (siehe „Gruppenarbeit“, 33) ist in der Hektik des Kampfes normalerweise nicht möglich, da der Gegner eine jede Aktion sofort mit seiner Reaktion erwidert und keine Zeit zum „Nachbessern“ lässt. Es ist aber möglich, gegen einen Gegner zusammenzuarbeiten. Dazu übernimmt ein Charakter die Führung, die anderen Charaktere helfen ihm. Helfer dürfen mit Ausnahme ihres einen Gegners nicht bedroht werden, also nicht in Nahkampfreichweite eines weiteren Gegners stehen. Zudem müssen Helfer mittels Abwartehandlung (siehe „Abwarten“, 43) auf den Zug des Anführers der Attacke warten. Ist dies geschehen, dürfen alle Charaktere gleichzeitig ihre Kampfkunst auf die Probe stellen und alle Erfolge addieren. Der Gegner darf sich nur mit *einer* Reaktion gegen diese geballte Kampfkraft wehren. Kommt es zu einem Konter oder einer Riposte, so werden diese nur zwischen Anführer und Gegner ausgetragen.

Erfahrung

Charaktere werden mit jeder gemeisterten Herausforderung stärker, besser, schöner. Dies ist ein stetiger, langsamer Prozess. Nach und nach dürfen die Spieler die Werte ihrer Charaktere erhöhen, damit diese neuen, noch schwierigeren Abenteuern gewachsen sind.

Erfahrungspunkte

Nach jedem bestandenen Abenteuer erhalten Spieler vom Spielleiter **Erfahrungspunkte** (**EP**) für ihre Charaktere. Diese EP hängen von ihrer Leistung und den erfüllten Zielen ab. Ein etwa vierstündiges Abenteuer, das im Wesentlichen erfolgreich abgeschlossen wurde, sollte in etwa 6–8 EP wert sein. EP werden im jeweils nächsten freien Kästchen der Erfahrungsleiste notiert und die Gesamtsumme am unteren Ende aktualisiert.

Auf Matildas Charakterblatt steht in der Erfahrungsleiste von oben nach unten: 21, 16, 15, 20, … , 72. Sie hat offenbar vier Abenteuer bestritten, die ihr 21, 16, 15 und 20 zusätzliche EP eingebracht haben. Durch diese Taten ist sie in Summe um 72 EP reicher geworden.

Die gesammelten EP kann ein Spieler zwischen den Abenteuern „ausgeben", um seinen Charakter zu verbessern. Üblicherweise werden die neu hinzu gewonnenen EP umgehend vergeben, doch manchmal will oder kann ein Spieler nicht alle EP sofort ausgeben. In so einem Fall empfiehlt es sich, in der Erfahrungsleiste zu notieren, wieviele der Gesamt-EP noch für Steigerungen verfügbar sind.

Zusätzlich zu den EP erhalten Spieler noch einen **Fokuspunkt** pro erfolgreich bestandenem Abenteuer. Dieser muss sofort einer Fertigkeit zugeordnet werden und wird im Kästchen neben der entsprechenden Triade notiert (siehe „Fokus", 32).

Steigern

Unter dem **Steigern** wird das Erhöhen von bestehenden Triaden, sowie das Aneignen von neuen, besonderen Fertigkeiten verstanden. Jede Steigerung kostet EP. Natürlich darf ein Charakter nicht mehr steigern als EP zur Verfügung stehen. Zu folgenden Konditionen kann ein Spieler Änderungen an seinem Charakter „erkaufen":

Neue Fertigkeiten: Eine besondere Fertigkeit zu erlernen kostet die in der jeweiligen Beschreibung angegebenen EP (siehe „Fertigkeiten", 46). Die anfängliche Triade ist ebenso in dieser Beschreibung angegeben.

Fertigkeiten erhöhen: Den mittleren Triadenwert einer Fertigkeit um 1 zu erhöhen kostet soviel wie der neue Wert in EP. Den linken Triadenwert um einen Punkt zu erhöhen kostet das Doppelte, den rechten Triadenwert um einen Punkt zu erhöhen die Häfte (abgerundet) des neuen Wertes.

Matildas ♥Charme beträgt 2•7•8. Den linken Triadenwert auf 3 zu erhöhen kostet 2x3=6 EP. Den mittleren Triadenwert auf 8 zu erhöhen kostet 8 EP. Den rechten Triadenwert auf 9 zu erhöhen kostet 9:2=4 (abgerundet) EP.

Eine Triade darf nach Belieben gesteigert werden, solange sie nach jeder Änderung immer folgenden Eigenschaften entspricht:

- Jeder Wert liegt im Bereich von -1 bis 10.
- Der linke Wert ist kleiner als der mittlere.
- Der mittlere Wert ist kleiner als der rechte.

Trias erhöhen: Das Steigern von ◓Körper, ✪Geist und ◯Seele erfolgt ähnlich wie das Steigern von Fertigkeiten, doch sind die Kosten höher: es kostet das Doppelte des neuen Wertes, um den mittleren Wert zu erhöhen, das Vierfache für den rechten Wert, und das Einfache für den linken Wert. Das Maximum der Triadenwerte hängt zudem von der Spezies ab — bei Menschen beträgt es 10•12•14.

Um einen unglaubwürdig raschen Aufstieg der Charaktere zu vermeiden, muss genügend Zeit *in der Spielwelt* vergehen, um Steigerungen zu ermöglichen. Ausschlaggebend sind die Tage, die von Beginn des aktuellen Abenteuers bis zum Beginn des nächsten Abenteuers verstreichen. Pro Tag darf maximal ein EP investiert werden.

Matilda hat im letzten Abenteuer 14 EP erhalten. In Nottinghamshire sind während dem Abenteuer drei Tage verstrichen. Die Spielleiterin Vanessa offenbart der Gruppe, dass im Sherwood Forest bis zum nächsten Abenteuer weitere fünf Tage vergehen werden, da dann ein großes Festessen unter dem Greentree abgehalten wird. In Summe erleben die Charaktere also acht Tage. Daher darf Matilda maximal um 8 EP steigern.

EP müssen nicht sofort in Steigerungen investiert werden. Spieler können über mehrere Abenteuer hinweg Punkte ansparen, um zu einem späteren Zeitpunkt Steigerungen durchzuführen. Auch kann es vorkommen, dass in der Spielwelt zu wenig Tage vergehen, um eine Steigerung zu ermöglichen. Ein Charakter muss dann auf eine Auszeit in der Handlung warten. Einmal ausgegebne EP können nachträglich nicht mehr umgewidmet werden.

Matilda konnte von den 14 EP nur 8 EP ausgeben. Die verbleibenden 6 EP werden für eine spätere Steigerung in der EP-Leiste notiert.

Eine Steigerung der Fertigkeiten könnte Auswirkungen auf Waffenreichweiten haben. Die Waffensektion am Charakterblatt sollte daher überprüft werden.

Was steigern?

Bei all den Zahlen kann es anfangs verwirrend sein, was ein Charakter mit den kostbaren EP steigern sollte und was nicht. Welche Werte welcher Triaden sind wichtig? Dieser Abschnitt gibt dazu ein paar grobe Richtlinien, Details sind unter „Grundregeln“ (31) nachzulesen.

Die Triade des Körpers zu steigern macht den Charakter physisch zäher. Der rechte Triadenwert bestimmt, ab wann Verletzungen tödlich werden können: je höher er ist, desto länger überlebt der Charakter. Das bedeutet aber nicht, dass er nicht trotzdem ans Krankenbett gebunden ist: der linke Triadenwert bestimmt wie lange er trotz Wunden voll, der mittere Triadenwert wie lange er zumindest teilweise einsatzfähig bleibt.

Die Triade des Geistes zu steigern, stärkt den Charakter mental. Er wird seltener ohnmächtig, magische Effekte berühren ihn weniger rasch. Magier können mehr oder mächtigere Zauber wirken, wenn ihr Geist stark ist. Ähnlich dem Körper bestimmen die Werte des Geistes, wann ein Charakter geistige Fertigkeiten nur erschwert einsetzen kann, oder gar ohnmächtig wird.

Die Triade der Seele wird für erfahrene Charaktere immer wichtiger, wenn sie sich vermehrt mit moralischen Problemen konfrontiert sehen, oder gegen Flüche zu kämpfen haben. Sie wird bei neu erschaffenen Charakteren meist noch nicht gesteigert, und ihr Nutzen hängt stark davon ab, welche Art von Abenteuer der Spielleiter inszenieren wird.

Welche Fertigkeiten ein Charakter steigern sollte, hängt vor allem von Hintergrund und Profession ab. Der mittlere Triadenwert gibt an, wie häufig der Einsatz einer Fertigkeit im Alleingang erfolgreich, aber nicht spektakulär gut sein wird. Je höher der linke Triadenwert ist, desto eher gelingen einem Charakter die Aufgaben besonders gut. Ein hoher rechter Triadenwert bedeutet, dass der Charakter die Fertigkeit in der Gruppenarbeit gut einsetzen kann.

EP aus den Abenteuern sollten etwa zur Hälfte in Fertigkeiten investiert werden, die auch tatsächlich angewandt wurden, um den Charakter plausibel aufsteigen zu lassen. Die restlichen EP sind in einem individuellen „Fort- und Weiterbildungsprogramm“ gut aufgehoben.

Fertigkeiten

Wie gut ein Charakter den Abenteueralltag meistert, wird durch eine Reihe von **Fertigkeiten** definiert, deren Triaden den Lehrling vom Meister unterscheiden. Wie eine Fertigkeit angewandt wird, ist unter „Grundregeln“ (31) beschrieben.

Die Bezeichnungen vieler Fertigkeiten sind selbsterklärend. Es genügt, wenn man dieses Kapitel nur im Zweifel zu Rate zieht.

Allgemeine Fertigkeiten

Die **allgemeinen Fertigkeiten** zeichnen sich dadurch aus, dass ihr erstmaliges Erlernen keine EP kostet. Sie finden sich auf jedem Charakterblatt wieder.

Agilität

Die Agilität ist in Aktionen gefragt, die ganzkörperliches Geschick erfordern. Darunter fallen abrollen, balancieren, sich entfesseln, sich einem festen Griff zu entwinden, das Gleichgewicht zu halten, jonglieren, sprinten, oder zu springen.

Abgrenzung: Reflexe (Ausweichen), Fingerfertigkeit, Umgang mit Tieren (Reiten), Kondition (Ausdauer), Körperkraft (Fesseln sprengen, andere Kraftakte)

Abgrenzung: keine

Beredsamkeit

Ein in der Beredsamkeit geübter Charakter weiß, wie er mit der richtigen Mischung aus Höflichkeit, Verhandlungsgeschick und Überzeugungskraft jemanden beeinflussen und im eigenen Interesse handeln lassen kann. Dies umfasst die richtige Wortwahl, aber auch das Wissen, wann schweigen besser als reden ist. Üblich ist der Einsatz dieser Fertigkeit im Rahmen des Handels, der Diplomatie, des Unterweisens, des Kommandierens, aber auch, wenn der König oder eine Menschenmasse überzeugt werden sollen.

Die unter den allgemeinen Fertigkeiten angeführte Beredsamkeit bezieht sich auf die Muttersprache des Charakters. Sie gibt ebenso an, wie gut er diese beherrscht. Beherrscht ein Charakter mehrere Sprachen, so wird die Beredsamkeit für jede weitere erneut als besondere Fertigkeit erlernt (siehe „Sprachen“, 50).

Abgrenzung: Charme, Einschüchtern (Drohen)

Bildung

Diese Fertigkeit verrät, ob ein Charaktere in der Schule gut aufgepasst hat. Mit ihr kann er versuchen, Fragen mittels seines Allgemeinwissens zu beantworten. Die Tabelle „Komplexität der Frage“ (47) enthält eine Übersicht, welche Fragestellungen wieviele Erfolge benötigen.

Expertenwissen ist in der Fertigkeit Bildung jedoch nicht enthalten. Wenn Charaktere in bestimmten Wissensgebieten gebildet sein wollen, müssen sie dies über besondere (Wissens)Fertigkeiten abdecken. Derartiges Fachwissen hat zudem den Vorteil, in ihrem Bereich eher die passende Antwort zu finden, als im Allgemeinwissen (siehe „Fachwissen“, 50).

Abgrenzung: Beredsamkeit (Wissen mitteilen), Erkundigen & Untersuchen (Wissen beschaffen), besondere Fertigkeiten (Fachwissen)

Charme

Lässt ein Charakter seinen Charme spielen, so hilft dies mitunter, anderen erfolgreich zu schmeicheln, sie

zu betören oder zu verführen. Straßenkünstler oder Geschichtenerzähler rettet ihr Charme über manche unterdurchschnittliche Darbietung. Im Gegensatz zur ✪Beredsamkeit, bei der vorrangig die Rethorik zählt, kann ♥Charme helfen, intuitiv beim Publikum zu punkten. Er ist auch eine gute Ergänzung zu anderen Überzeugungsmaßnamen — aber nicht immer ein Ersatz. Den ♥Charme kann ein Charakter auch dann spielen lassen, wenn er die Sprache seines Gegenübers nicht versteht.

Abgrenzung: ✪Beredsamkeit, ♥Einschüchtern

♥Credo

Das ♥Credo eines Charakters definiert, wie stark seine Moralvorstellung und sein Glaube ausgeprägt sind. Es bestimmt, wie gut ein Charakter sich gegen Ängste oder Flüche wehren kann und wie rasch seine seelischen Wunden verheilen.

Regeneration: Für jeden Erfolg dieser Probe verheilt eine seelischen Wunde (siehe „Heilung“, ✎36).

Abgrenzung: keine

♥Einschüchtern

Geht es darum, jemanden durch schroffes, aggressives Auftreten, dem Androhen (oder gar Ausüben) von Gewalt oder Folter zum Reden, Aufgeben, oder zur Flucht zu bewegen, wird ♥Einschüchtern angewandt. Diese Fertigkeit lässt sich sprachübergreifend einsetzen.

Abgrenzung: ✪Beredsamkeit, ♥Charme

♥Empathie

Die ♥Empathie, auch Einfühlungsvermögen genannt, ermöglicht einem Charakter, die Gefühlswelt oder Motivationen anderer zu verstehen. Damit lässt sich Freund von Feind, sowie Wahrheit von Lüge unterscheiden.

Die ♥Empathie erleichtert es zwar, sich in den Gegenüber hineinzuversetzen, hilft aber nur indirekt dabei, auf diesen einzuwirken — dazu sind Charme oder Beredsamkeit erforderlich.

Abgrenzung: ✪Beredsamkeit, ♥Charme, ♥Einschüchtern

♥Erkundigen

Das ♥Erkundigen dient an bekannten wie fremden Orten dazu, Informationen durch Umhören und befragen von Einwohnern zu beschaffen.

Im Gegensatz um ✪Untersuchen, bei dem schriftliche Informationen im Vordergrund stehen, erfolgt das Erkundigen mündlichen.

Abgrenzung: ✪Untersuchen.

◕Fingerfertigkeit

Charaktere, die über eine hohe ◕Fingerfertigkeit verfügen, besitzen eine ausgeprägte Feinmotorik. Sie können u.a. schnell Gegenstände aus der Tasche ziehen oder im Ärmel verschwinden lassen, ein Schloss knacken oder beim Glückspiel die Würfel manipulieren.

Abgrenzung: ◕Agilität (ganzkörperliche Geschicklichkeit)

◕Handwerk

Das handwerkliche Können eines Charakters gibt an, wie praktisch er veranlagt ist — egal ob beim Basteln, beim Reparieren, beim Hausbau, oder beim Kochen. In den meisten Fällen ist zum Ausüben handwerklicher Tätigkeiten das entsprechende Werkzeug und eine Werkstätte notwendig.

Bildung: Komplexität der Frage	Erf.	Beispiele
Allgemeinwissen: jedem zugänglich, der sich dafür interessiert. Weiß man, ohne dort gewesen zu sein.	1	Darf ich hier mit Edelsteinen handeln? Wer regiert im Nachbarland? Ist dieser Pilz giftig?
Sachverhalt ist 10 Jahre alt. Basiswissen für Lehrlinge oder Schüler eines Faches. Wissen Zugereiste.	2	Welcher Händler hat die besten Preise? Hat der Baron Geschwister? Ist dieses Gift tödlich?
Sachverhalt ist 100 Jahre alt. Langjährige Ausbildung nötig. Geschützte Information. Wissen Alteingesessene.	3	Wo werden reinste Diamanten abgebaut? Hat der Baron Feinde? Wo finde ich ein Gegengift?
Sachverhalt ist älter als 100 Jahre. Nur wahren Meistern des Fachs bekannt. „Geheimnis“. Wissen Eingeborene.	4	Ist der „Sohn“ des Barons überhaupt blutverwandt?
Exotisches Expertenwissen	-	Können Charaktere ohne Expertenwissen nicht erfahren.

Gute handwerkliche Fähigkeiten bedeuten nicht unbedingt, dass der Charakter ausgebildeter Tischler oder Steinmetz ist.

Abgrenzung: ◔Fingerfertigkeit

✪Heilkunde

Die ✪Heilkunde ermöglicht es einem Charakter, Krankheiten und Verletzungen zu diagnostizieren, zu behandeln und zu heilen. Sie ist eine mehrheitlich wissenschaftliche Disziplin, schließt aber auch ihre praktische Anwendung mit ein, z.B. das Nähen von Wunden. Heilkundige können nur körperliche Wunden behandeln und sind gegenüber geistigen und seelischen Wunden machtlos. Sich selbst zu heilen ist nur erschwert (-1⚄) möglich.

Versorgt ein Heilkundiger vor einer Nachtruhe einen Verletzten, so kommt diesem der Erfolg der ✪Heilkunde bei der ◔Vitalität-Probe zur Regeneration zugute. Die Versorgung dauert eine Stunde pro Erfolg. Es können maximal zwei Heilkundige zusammenarbeiten. Die anschließende ◔Vitalität gilt als Fortsetzung der ✪Heilkunde-Probe (siehe „Gruppenarbeit“, 🕮33).

Abgrenzung: keine

◔Heimlichkeit

Die ◔Heimlichkeit kommt zum Zuge, wenn ein Charakter ungesehen oder ungehört bleiben möchte, und sich zu diesem Zwecke versteckt, schleicht, oder tarnt. Die ◔Heimlichkeit selbst ist normalerweise noch kein Verbrechen.

Abgrenzung: keine

◔Kampfkunst

Diese Fertigkeit umfasst alle Versuche, in einem Nahkampf handgreiflich zu werden. Dazu zählen unbewaffnete Schläge und Tritte genauso wie jegliche Art der Waffengewalt (siehe „Nahkampfattacke“, 🕮39), Paraden und Konter.

Abgrenzung: ◔Reflexe (Ausweichen)

◔Kondition

Die ◔Kondition ist bei Aktionen gefragt, die allgemeine Ausdauer erfordern, oder den Organismus auf längere Zeit belasten. Darunter fallen mehrtägige Märsche, Langstreckenläufe, oder zu schwimmen.

Besonders anstrengenden Tätigkeiten können einen Organismus schädigen, z.B. durch Zerrungen, Muskelkater oder Kreislaufkollaps. Derartige Verletzungen werden mit ◔Kondition abgewehrt. Unternimmt ein Charakter einen mehrtägigen Marsch, einen Langstreckenlauf o.ä., nennt der Spielleiter den potentiellen Schaden dieser Aktivität, der nur selten höher als 1 ist. Mit jedem Erfolg der Konditionprobe sinkt der Schaden um eins.

Die meisten Ausdauertätigkeiten erfordern keine Probe, Charaktere sind fit genug, um einen Tagesmarsch zu absolvieren oder einen Fluss zu durchschwimmen. Nach einem nächtlichen Gewaltmarsch oder dem Versuch, längere Zeit gegen eine starke Strömung zu schwimmen, wäre eine Probe auf ◔Kondition gegen einen Erfolg angebracht. Erst bei einem unvorbereiteten Marathonlauf oder einer Flucht durch unwirtliches und unwegsames Gelände wären zwei Erfolge angemessen.

Abgrenzung: ◔Agilität (schnelle körperliche Aktionen), ◔Körperkraft (Kraftakte)

◔Körperkraft

Die ◔Körperkraft wird auf die Probe gestellt, wenn schwere Gegenstände verschoben oder gehoben, Stangen verbogen, Türen eingetreten oder Fesseln gesprengt werden müssen.

Abgrenzung: Agilität (Geschicklichkeit, sich Fesseln entwinden)

♡Kreativität

Die ♡Kreativität hilft beim künstlerischen Schaffen aller Art. Dazu zählen bildende Kunst, darstellende Kunst, Literatur und Musik. Bei wenig kreativen Tätigkeiten, wie dem Bemalen einer Hauswand, ist das ◔Handwerk gefragt. Jemandem etwas vorzulügen, fällt nicht dem kreativen Schauspiel zu, sondern der ✪Beredsamkeit.

Abgrenzung: ◔Handwerk, ✪Beredsamkeit (sich verstellen, lügen)

✪Mystik

Die ✪Mystik behandelt das Übernatürliche. Dazu zählen alte wie neue Götter, die Wege der Sterne und warum Magie das tut, was sie tut. Mit der Mystik werden Omen gedeutet und Geister ausgetrieben.

Abgrenzung: keine

✪Naturkunde

Die ✪Naturkunde ist eine wissensbasierte Disziplin, enthält aber auch eine praktische Komponente. Mit ihr sucht ein Charakter Antworten auf Fragen zum belebten Umfeld und bestimmt Tiere und Pflanzen. Auch zum umsichtigen Verhalten in der freien Wildbahn kann sie beitragen. Antworten zu Fragen der unbelebten Natur oder zum urbanen Umfeld müssen mittels anderer Wissensfertigkeiten gesucht werden.

Abgrenzung: ✪Heilkunde

◕Reflexe

Die ◕Reflexe helfen, geworfenen Gegenständen oder gegnerischen Angriffen auszuweichen. Im Gegensatz zur ◕Agilität sind die ◕Reflexe eine rein reaktive Fertigkeit. Sie können nur dann auf die Probe gestellt werden, wenn sich ein Charakter der Gefahr bewusst ist. Im Nahkampf ist die Probe erschwert (-1⚄), dafür zählt jeder Erfolg doppelt. Vor Schusswaffen kann, im Gegensatz zu Wurfwaffen, nicht ausgewichen werden.

Abgrenzung: ◕Agilität, ♥Wahrnehmung

✪Technik

Mit dieser Fertigkeit lässt sich feststellen, wie und warum Dinge funktionieren. Sie erlaubt es zu rechnen, Gebäude und Brücken zu konstruieren, und Mechanismen zu verstehen, wenn auch nicht unbedingt diese zu (de)aktivieren.

Abgrenzung: ◕Handwerk(reparieren, Fallen stellen), ✪Untersuchen(Fallen suchen), ◕Fingerfertigkeit(Mechanismen deaktivieren), ✪Mystik(magische Beweggründe für Objekte untersuchen)

✪Umgang mit Tieren

Ein guter ✪Umgang mit Tieren ermöglicht einem Charakter, Tiere zu halten und zu pflegen, zu beruhigen, aufzuschrecken, anzulocken, sie im Rudel vor sich her zu treiben oder sonstwie zielführend einzusetzen. Diese Fertigkeit schließt das Reiten mit ein.

Abgrenzung: keine

✪Untersuchen

Die Fertigkeit, systematisch Informationen zu sammeln, wird ✪Untersuchen genannt. Dies beschränkt sich jedoch nicht nur auf die Arbeit in der Studierstube oder der Bibliothek, auch die Suche nach Einbruchsspuren oder das Durchforsten eines Hafenregisters nach Hinweisen gehört dazu.

Es muss genügend Zeit zum Untersuchen vorhanden sein, für schnelles, oberflächliches Suchen ist die Wahrnehmung zuständig. Das Beschaffen von Information durch Befragen von Personen fällt dem ♥Erkundigen zu.

Abgrenzung: ♥Erkundigen, ♥Wahrnehmung

✪Verstand

Konzentration, Logik, Selbstüberwindung — all das stellt den ✪Verstand eines Charakters auf die Probe. Diese Fertigkeit kann aktiv oder reaktiv ins Spiel kommen. Aktiv wird eine Probe gewürfelt, wenn der Charakter über ein Problem nachgrübelt, sich konzentrieren oder zusammenreißen möchte. Reaktiv wird der ✪Verstand strapaziert, wenn Alkohol, Drogen, Gifte oder Ähnliches den Geist des Charakters trübt. In so einem Fall nennt der Spielleiter die Stärke dieser Strapaze in Erfolgen, der Spieler muss mit Verstand ebensoviele Erfolge erreichen, um seinen Charakter vor den Auswirkungen zu bewahren. Überschüssige Strapazen verwandeln sich in geistige Wunden.

Regeneration: Für jeden Erfolg verheilt eine geistige Wunde (siehe „Heilung“, 🏷36).

Abgrenzung: keine

◕Vitalität

Die ◕Vitalität eines Charakters bestimmt, wie gut er sich gegen Krankheiten oder Gifte im Körper wehren kann, und wie rasch seine Wunden verheilen.

Regeneration: Für jeden Erfolg dieser Probe verheilt eine körperliche Wunde (siehe „Heilung“, 🏷36). Wurde der Verletzte erfolgreich behandelt, so gilt die Regeneration als Fortsetzung der ✪Heilkunde, deren Erfolge übernommen werden.

Abgrenzung: ✪Heilkunde

♥Wahrnehmung

Die ♥Wahrnehmung gibt an, wie gut ein Charakter seine Umgebung durch die fünf Sinne Sehen, Hören, Riechen, Schmecken und Tasten erfassen kann.

Abgrenzung: ✪Untersuchen (aktives Suchen)

♡Zielgenauigkeit

Wird eine Fernkampfwaffe benutzt, ist die ♡Zielgenauigkeit eines Charakters gefragt. Die Präzision von Waffen ist bereits in deren Reichweitenangabe enthalten, Auswirkungen von Distanz und Größe des Ziels ist unter „Fernkampfattacke“ (39) beschrieben. Die Zielgenauigkeit ist aber auch außerhalb des Kampfes gefragt, um z.B. auf dem Jahrmarkt ein Hufeisen zu werfen, mit einem Ei das Haupt des ungeliebten Herrschers zu treffen oder einen Stein in das gegenüberliegende Gebüsch zu werfen, damit eine Wache abgelenkt wird.

Entscheidet beim Wurf die Weite und nicht die Genauigkeit, so ist nur die ◕Körperkraft gefragt.

Abgrenzung: ◕Körperkraft (Weitwurf)

Besondere Fertigkeiten

Die Fertigkeiten in diesem Abschnitt sind Charakteren nur eingeschränkt zugänglich bzw. müssen eigens erlernt werden. Sie unterscheiden sich nicht im Einsatz von den allgemeinen Fertigkeiten, allerdings dürfen Charaktere sie nur dann einsetzen, wenn sie die Fertigkeit auch explizit erlernt haben. Eine ungeübte Anwendung ist nicht möglich.

Die besonderen Fertigkeiten werden in die leeren Zeilen am Charakterblatt eingetragen. Dabei nicht vergessen, das Symbol oder den Anfangsbuchstaben der zugehörigen Säule (Körper, Geist der Seele) in den kleinen Kreis zu schreiben.

Fachwissen

Die allgemeine Fertigkeit ✪Bildung (46) ist zwar breit gefächert, geht dafür aber kaum in die Tiefe. Spezifisches Wissen lässt sich damit nur schwer, Expertenwissen gar nicht ergründen. Wenn ein Charakter sich auf ein Thema spezialisieren möchte, kann er sich ein grobes Wissensgebiet (z.B. Geologie, Geschichte oder Biologie) als besondere Fertigkeit aneignen. In diesem Spezialgebiet sind sämtliche Proben erleichert (+1⊠), auch ohne dafür Fokuspunkte auszugeben. Aber auch eine stärkere Spezialisierung ist möglich, etwa auf die Geologie eines Gebirgszugs, Heraldik oder Lepidopterologie (Schmetterlingskunde). Proben in so einem Wissensgebiet fallen dann sehr leicht (+2⊠).

Möchte ein Charakter ein viel engeres Fachwissen als die obigen Beispiele erlernen, z.B. einen Gebirgszug besonners gut kennen, sich mit Schmetterlingen gut auskennen, oder die Wappenkunde gut beherrschen, so können sich Spieler und Spielleiter auf eine entsprechende besondere Fertigkeit einigen, die dann sogar aufgrund des Spezialwissens sehr leichte Proben (+2⊠) ermöglicht.

Für 7 EP erlernt ein Charakter ein Fachwissen mit der Triade 1•2•3, danach kann das Wissen zu den üblichen Kosten weiter gesteigert werden (siehe „Erfahrung“, 44).

Sprachen

Fremdsprachen erlernen die Charaktere, indem sie sich die ✪Beredsamkeit dieser Sprache als besondere Fertigkeit aneignen. Dann können sie sich zumindest Bruchstückhaft verständigen.

Für 7 EP erlernt ein Charakter die ✪Beredsamkeit einer Sprache mit der Triade 1•2•3, danach kann sie zu den üblichen Kosten weiter gesteigert werden (siehe „Erfahrung“, 44).

Mystik

Mystische Kräfte können, müssen aber nicht gemeinsam mit der ROBiN-Kampagne verwendet werden. Einigen sich Spielleiter und Spieler darauf, lieber eine bodenständige Kampagne ohne magischen Firlefanz spielen zu wollen, so kann dieses Kapitel einfach übersprungen werden. Dann stehen diese Kräfte den Charakteren — aber auch den vom Spielleiter verkörperten Personen — nicht zur Verfügung.

Klerikale Wunder

Die folgenden Wunder können von den meisten Priestern erlernt werden.

♡Bannen

Flüche, böse Geister und unheilige Gestalten können von Priestern gebannt werden. Ein erfolgreicher Bann ist selten eine augenblickliche Angelegenheit.

Anwendung: Der Priester hält dem zu Bannenden sein Kreuz entgegen und rezitiert eine (Kampf)Runde lang Bibelverse.

Effekt: Der Bann zeigt nur bei bestimmten Wesen und bei Besessenen Wirkung. Jeder Erfolg verursacht dem zu Bannenden eine ♡Wunde.

Kosten: Eine ♡Ermüdung pro Misserfolg.

♡Segnen

Priester können andere, nicht dem Klerus angehörige Personen segnen.

Anwendung: Der Priester spricht eine (Kampf)Runde lang ein Gebet und gestikuliert mit den Händen.

Effekt: Die Erfolge der Probe werden im Gesegneten gespeichert — war dieser bereits gesegnet, so behält der Gesegnete den höheren Wert von neuen wie bisher gespeicherten Erfolgen. In der Szene kann der Gesegnete nun vor jeder Probe einen Teil der gespeicherten Erfolge, auch halbe Teilerfolge, einsetzen und diese wie die Fortsetzung einer Probe behandeln.

Kosten: Eine ♡Ermüdung pro Anwendung.

Pagane Kräfte

Die germanischen Gottheiten können ihren Anhängern die folgenden Kräfte verleihen.

Paganen-Magie ist dzt. noch nicht verfügbar.

Okkulte Kräfte

Die in diesem Abschnitt beschriebenen okkulten Kräfte stehen Spielercharakteren nur in Sonderfällen und nach Maßgabe des Spielleiters zur Verfügung.

Okkultismus ist dzt. noch nicht verfügbar.

Teil II

ROBiN für Spielleiter

Hinweise für Spielleiter

Für das Abenteuer ist der Spielleiter genauso wichtig wie die Charaktere. Er erweckt Nottinghamshire zum Leben, und schafft den Merry Men den Rahmen, in dem sie Handeln dürfen. Und natürlich ist er der Schiedsrichter, der bei Uneinigkeiten darüber entscheidet, welche Regel zur Anwendung kommt. Dieses Kapitel soll Spielleitern ein wenig unter die Arme greifen.

Dieses Kapitel ist noch nicht fertig ausgearbeitet.

Proben und Schwierigkeiten

Eine wichtige Aufgabe des Spielleiters ist, aus den Beschreibungen der Spieler abzuleiten, welche Proben ihre Charaktere ablegen müssen. Dazu ist es notwendig, dass der Spielleiter ein gutes Gefühl besitzt, welche Aspekte die einzelnen Fertigkeiten abdecken. Im Kapitel „Fertigkeiten“ (46) wird jede kurz vorgestellt und von den anderen abgegrenzt. Trotzdem kann es manchmal vorkommen, dass keine vollends passt. Dann hat der Spielleiter eine geeignete Alternative festzulegen.

Balduin soll das Tor zu einem Vorhof öffnen, das von innen verriegelt ist. Dazu klettert er erst auf die hohe Hofmauer — eine Agilität-Probe. Oben angekommen möchte er auf das Dach eines nahegelegenen Geräteschuppen springen. Diese Aktion kann ebenso mittels Agilität versucht werden. Nach dem Sprung, der wegen einem Misserfolg der Probe leider nicht ganz leise war, kommt eine Wache um die Ecke und sieht nach dem Rechten. Balduin legt sich flach auf das Dach, um nicht gesehen zu werden. Ob die Wache Balduin übersieht, wird mit einer Heimlichkeit-Probe überprüft.

Steht die Fertigkeit fest, muss der Spielleiter vorgeben, ob die Probe durch die Situation erleichtert oder erschwert wird, und wieviele Erfolge nötig sind. Hier stellt sich nun die Frage: Wann ist die Anzahl der Würfel zu ändern, wann sind die nötigen Erfolge anzuheben?

Balduin klettert in der Nacht auf die Mauer, damit er nicht so leicht gesehen werden kann. Im Dunkeln ist das Klettern schwerer als bei Tageslicht. Soll die Spielleiterin daher die Probe erschweren (-1⊠), oder besser z.B. zwei Erfolge für die Probe fordern?

Erschweren und Erleichtern

Um festzulegen, ob eine Probe erleichtert oder erschwert ist, sollte sich der Spielleiter immer folgenden Satz aus den Grundregeln vor Augen halten (siehe „Leichte und schwere Proben“, 32):

„Charaktere können sich ihr Leben, sprich ihre Proben, leicht oder schwer machen.“

Beeinflusst ein Charakter die Situation der Probe, wird diese leichter oder schwerer.

Balduin kann bei Tag ohne Hilfsmittel die Mauer hinaufklettern. Das wäre der „Normalfall“ einer Kletter- bzw. Agilität-Probe. Er kann aber auch die selbe Mauer in dunkler Nacht erklimmen wollen. Das ist natürlich dann schwieriger (-1⊠). Nimmt er die Mauer bei Tage in Angriff, und verwendet er geeignete Hilfsmittel wie Wurfhaken und Kletterseil, dann macht er sich sein Leben natürlich leichter (+1⊠).

In obigem Beispiel hat Barbos die Wahl, ob sie es bei Tag oder bei Nacht probiert. Selbst wenn durch Zeitdruck die Option, auf den nächsten Tag zu warten, nicht gegeben ist, ändert das nichts daran, dass „im Dunkeln klettern“ von Barbos beeinflusst werden könnte. Daher wird die Probe verändert, nicht die nötigen Erfolge.

Wieviel leichter oder schwerer es wird, liegt im Ermessen des Spielleiters. Es muss aber auch darauf

hingewiesen werden, dass bereits ein zusätzlicher Würfel die Erfolgswahrscheinlichkeit eines durchschnittlichen Charakters — also einen mit einer 10 als mittleren Triadenwert in der betroffenen Fertigkeit — um die Hälfte erschwert (-1⚄) oder erleichtert (+1⚄). Es ist in TRiAS nicht vorgesehen, minimale Begünstigungen oder Erschwernisse in Proben einfließen zu lassen. Aufgrund der Würfelwahrscheinlichkeit trifft eine Erschwernis Charaktere mit unterdurchschnittlichen Triadenwerten weitaus schlimmer als Charaktere mit überdurchschnittlichen Werten — Profis machen Probleme einfach weniger aus! Umgekehrt hilft eine Erleichterung Charakteren mit überdurchschnittlichen Triadenwerten weitaus mehr.

w10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
+3⚄	34%	59%	76%	87%	94%	97%	✓	✓	✓	✓
+2⚄	27%	49%	66%	78%	88%	94%	97%	✓	✓	✓
+1⚄	11%	23%	36%	50%	63%	74%	85%	93%	98%	✓
–	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	✓
-1⚄	1%	4%	9%	16%	25%	36%	49%	64%	81%	✓
-2⚄	✗	✗	3%	6%	13%	22%	34%	51%	73%	✓
-3⚄	✗	✗	✗	3%	6%	13%	24%	41%	66%	✓

Erfolgswahrscheinlichkeit: ✓ = >99%, ✗ = <1%

Nötige Erfolge festlegen

Die nötigen Erfolge der Probe können vom Charakter nicht beeinflusst werden. Sie stellen den absoluten Schwierigkeitsgrad der Probe dar, der unabhängig davon ist, wer warum und wie die Probe versucht.

In einem Kräftevergleich ist das Vorgeben der Erfolge oft nicht nötig: jeder Akteur taktiert mit jeder Probe selbst, um mit seinen Erfolgen in der jeweiligen Situation besser dazustehen. In allen anderen Situationen hängen die nötigen Erfolge lediglich davon ab, wie spielentscheidend der Spielleiter die Aktion einstuft. Kleinere, im Kontext des ganzen Abenteuers nicht spielentscheidende Proben gelingen mit einem Erfolg. Möchte der Spielleiter jedoch Aktionen besonders ins Rampenlicht rücken, da sie in irgend einer Art „besonders“ sind, sollten die Erfolge angehoben werden:

Wichtigkeit	Erfolge
gewöhnlich	1
richtungsweisend	2
wegweisend	3
heldenhaft	4
legendär	5+

Das bedeutet auch, dass anspruchsvolle, aber nicht sehr handlungsrelevante Aktionen u.U. einfacher sind als simple, aber essenzielle Aktionen. Dies ist jedoch gewollt. Die Spieler sollen keine kostbare Spielzeit verschwenden, weil ihre Charaktere nicht über eine unbedeutende Hauswand kommen.

Für die Spielleiterin ist das Erklimmen der Hofmauer sowie der Sprung auf das Dach des Schuppens recht gewöhnlich. Niemand am Spieltisch wird sich in einem Monat an „das Abenteuer, in dem Balduin die Wand hinaufgeklettert ist“ erinnern. Viel spannender wird sein, was die Charaktere hinter dem Hof finden werden. Daher gewichtet die Spielleiterin diese Aktion als „gewöhnlich“ und fordert einen Erfolg. Gleiches gilt für den Sprung auf das Dach des Schuppens. Dass sich Balduin dann vor der Wache versteckt, ist eigentlich ein Kräftevergleich: die Wahrnehmung der Wache muss Balduins Erfolge in Heimlichkeit überbieten. Es liegt also an Balduin, so viele Erfolge wie möglich zu erwürfeln. Die Wache benötigt mindestens einen Erfolg, selbst dann, wenn Balduin einen Misserfolg würfelt.

Der Spielleiter sollte zudem bedenken, dass es vor allem für Anfängercharaktere sehr schwierig ist, zwei oder drei Erfolge mit einer Probe zu erreichen. Derartig hohe Anforderungen sollten daher nur selten gestellt werden, um die Spieler nicht zu frustrieren.

Erfahrungspunkte

Die EP, die der Spielleiter für ein Abenteuer vergibt, sind vom Erfolg der Charaktere abhängig. Als Faustregel gilt, dass Spieler etwa mit 2 EP pro Spielstunde rechnen können, wenn die Charaktere alle ihre Aufgaben gelöst haben. Das ergibt dann etwa 6–8 EP zusätzliche Punkte pro Rollenspielabend bzw. 14–16 EP pro Rollenspieltag.

Persönlichkeiten

Die in diesem Kapitel vorgestellten Persönlichkeiten basieren hauptsächlich auf den von Howard Pyle und Joseph Walker McSpadden teils widersprüchlich porträtierten Charakteren.

Viele der Merry Men tragen Lincoln-grüne Umhänge, die Robin seiner Truppe als Teil der Bezahlung zur Verfügung stellt. Deshalb wird auf die Kleidung bei den Persönlichkeiten nur hingewiesen, wenn sie von diesem Standard abweicht. Die Altersangaben beziehen sich auf das Jahr 1184, in dem die ROBiN-Kampagne startet.

Robin Hood

Unter dem Namen Robert Fitzooth wurde der spätere Robin Hood 1160 in Locksley (Yorkshire) als Sohn des Waldarbeiters Hugh geboren. Dieser war auf dem Sitz der Huntingdons als Freibauer und Waldarbeiter tätig, und war zeitgleich guter Freund von Baron Walter FitzRobert, dem Familienoberhaupt der Huntigdons. Als eines Tages den Huntingdons ihr Land abgesprochen wurde, und Schergen ihres Nachfolgers gewaltsam das Mansion räumten, kam Hugh ums Leben. Walter nahm sich dem jungen Robert an, und zog gemeinsam mit ihm seiner Tochter Marian nach Barnsdale, nördlich von Doncaster. Dort besaßen die Huntigdons ein weiteres Mansion.

In Barnsdale wuchsen Robert und Marian wohl behütet auf. Was erst nur eine Freundschaft zwischen beiden war, wurde später zur Liebe, die auch Walter billigte. Robert wurde auf Geheiß der Huntingdons, wie schon sein Vater vor ihm, Waldarbeiter, und verbrachte viel Zeit im Barnsdale Forest. Gemeinsam mit Marian hatte er im Wald ein geheimes Versteck, das die beiden oft aufsuchten.

Robert wurde im Jahre 1183 im Alter von 23 Jahren eine Reise von Barnsdale zu einem Bogenschützenwettbewerb in Nottingham Town zum Verhängnis. Bei einer Rast im Sherwood Forest wurde er wegen seines Bogens von königlichen Waldhütern gehänselt. Als einer letztlich die Axt gegen ihn erhebt, erschießt ihn Robin aus Notwehr, flüchtet in den Wald. Dort trifft er auf eine Gruppe Gesetzloser, die ihn schon nach kurzer Zeit zu ihrem Anführer küren, und Robin Hood nennen.

Äußeres: Robin ist zu Beginn der Kampagne 24 Jahre alt. Er ist athletisch, hat breite Schultern und ist mit 180 cm relativ groß gewachsen. Er hat blaue Augen, helles Haar und einen ebenso hellen, gestutzten Bart. Gekleidet ist er oft in eine Lincoln-grüne Robe, und trägt zudem ein Jagdhorn.

Persönlichkeit: Robin ist der unumstrittene, charismatische Anführer der Merry Men. Er ist gegenüber seinen Leuten offen, freundlich und hilfsbereit. Obwohl auf ihn ein Kopfgeld von 10© ausgesetzt wird, würde ihn keiner seiner Merry Men oder der umliegenden Bauern verpfeifen. Oft streift Robin ziellos durch den Wald, einfach nur um „Abenteuer“ zu suchen. Fremden gegenüber verstellt sich Robin gern, und gibt sich dann für andere aus. Er geht dabei sehr gerissen vor und verkleidet sich, sei es als Bettler, Handwerker oder Mönch. Neben seinen legendären Künsten mit dem Bogen ist Robin auch ein passabler Kämpfer mit dem Stab und der Faust. Er fordert andere oft heraus, einfach nur um sich zu messen.

Robin Hoods Freunde

Die in diesem Abschnitt angeführten Persönlichkeiten können als „enge Vertraute“ Robin Hoods verstanden werden.

Little John

Bereits recht früh, im Jahre 1183, stößt Little John zu Robin Hoods Gruppe. Die beiden treffen auf einander, als sie eine enge Brücke in entgegengesetzter Richtung überqueren, und keiner dem anderen den Vortritt überlassen möchte. Sie kämpfen mit dem Stab um die Ehre, und Little John befördert Robin letztlich mit einem Schlag in den Fluss. Robin ist beeindruckt, und bietet Little John an, den Merry Men beizutreten. Little Johns Name ist eigentlich John Little. Doch Will Stutely „tauft" ihn als Anspielung auf seine Körpergröße beim Willkommensfest um.

Äußeres: Little John ist 33, auffällig groß (205 cm), hat lange Beine, ist stämmig und kräftig. Er hat nussbraunes, kurzes, krauses Haar und trägt einen gepflegten Vollbart. Buschige Augenbrauen umrahmen die dunklen, bestimmenden Augen in einem sonnengegerbten Gesicht.

Persönlichkeit: Innerhalb der Merry Men ist Little John eine Führungsperson, und wird als rechte Hand Robins gesehen. Er trennt Spaß von Arbeit, und geht bei letzterer loyal und selbstsicher ans Werk. Er mag es nicht, wenn andere sich über ihn lustig machen, und wird zur Wiederherstellung seiner Ehre einen Stabkampf fordern. Zu Little Johns Schwächen gehört, dass er — obwohl mit guten Absichten — gelegentlich für Wochen ohne ein Lebenszeichen verschwindet, um außerhalb des Waldes in den Dörfern auszuhelfen.

Marian

Lady Marian ist die große Liebe und Frau von Robin Hood. Als Tochter von Walter FitzRobert und Maud de Lucy wurde sie wie Robin in Locksley geboren und ist eine der letzten Huntingdons, gemeinsam mit ihrem Bruder Robert II. FitzWalter. Die Huntingdons besaßen früher große Länderein und das nach ihnen benannte Huntingdonshire weiter südöstlich von Nottinghamshire, doch nachdem die Familie politisch an Rückendeckung verloren hatte, wurden weite Teile ihrer Besitztümer 1165 an David I. von Schottland überantwortet, der nun den Titel „Earl of Huntingdon" trägt.

Auch das Anwesen in Locksley wurde in weiterer Folge an Verwandte von David übergeben, und Marian zog in jungen Jahren gemeinsam mit ihren Eltern, sowie dem etwa gleich alten Robin, einem Schützling der Familie, nach Barnsdale. Dort wuchsen Marian und Robin gemeinsam heran.

Ein Jahr nachdem Robin Hood zum Gesetzlosen wurde, begleitete Marian ihren Vater zu einem Bogenschützentournier in Nottingham Town, wo sie auf den verkleideten Robin aufmerksam wurde, der sich verkleidet unter die Schützen gemischt hatte. Der natürlich siegreiche Robin tauschte den ersten Preis, einen goldenen Pfeil, kurzerhand gegen Marian ein, und „entführte" sie in den Wald, wo die beiden von Friar Tuck getraut wurden.

Äußeres: Marian ist 23, bildhübsch, hat schwarzes Haar und feine Haut. Sie trägt für gewöhnlich dem Wald angemessene Kleidung: Hose; geschnürte, dunkelgrüne, knielange Tunika; hohe Schuhe.

Persönlichkeit: Lady Marian ist eine sehr bodenständige und weltbewanderte Frau. Sie hat früher in der häufigen Abwesenheit ihres Vaters die Geschäfte des Mansion geführt, und kann mit Geld und Sachgütern gut haushalten. Sie kümmert sich nun um die Vorräte und Habe der Merry Men. Sie gibt recht wenig auf den Tand und Firlefanz, der Frauen von Stand für gewöhnlich begleitet. Unter den Marry Men hat sie sich den Respekt aller verdient, und niemand würde es wagen, sie zu unterschätzen.

Will Stutely

Will Stutely — nicht mit Will Scarlet zu verwechseln — ist ein Merry Man der ersten Stunde und zählt bereits 1183 zu Robins Gefolge. Auch er ist ein ehemaliger Waldarbeiter, der sich einen Spaß daraus macht, nicht zu verraten, warum er sich Robin angeschlossen hat. Zu seinen Tätigkeiten zählt vor allem, sich um die Neulinge zu kümmern, die sich den Merry Men anschließen wollen.

Äußeres: Will ist 22, hat ein hübsches, gepflegtes Gesicht und halblanges, glattes, dunkles Haar.

Persönlichkeit: Will ist offen, charismatisch, mutig und immer zu Scherzen aufgelegt. Er mag es, andere mit ironischem Unterton auf ihre Schwächen hinzuweisen.

Will Scarlet

Will Scarlet — nicht mit Will Stutely zu verwechseln — ist ein Neffe von Robin Hood. Seine eigentlicher Name ist Will Gamwell. Einen Teil seiner Jugend hat er bei Marian und Robin in Barnsdale verbracht, den Rest in einer guten Schule in London. Bei seinem

letzten Besuch 1184 in Barnsdale musste er erfahren, dass sein Onkel Robin zum Gesetzlosen erklärt wurde. Marian bat Will, für sie einen Liebesbrief an Robin zu überbringen, in dem sie diesen bat, sie zu entführen. Daher machte sich Will nach Nottingham auf, um Robin zu suchen. Im Sherwood Forest wird Will von Robin zum Kampf um die Ehre aufgefordert, da sich die beiden nach all den Jahren nicht sofort erkennen. Will besiegt Robin im Stabkampf, da erkennen sich die beiden wieder. Will übergibt Robin den Brief, und schließt sich dann den Merry Men als Will Scarlet an.

Äußeres: 17 Jahre alt, ist Will sichtlich aus gutem Hause, hat zarte Haut, helles Lockenhaar, trägt keinen Bart, und spricht mit sanfter Stimme. Eine Ähnlichkeit mit Robin ist außer dem hellen Haar kaum gegeben. Er trägt auch im Wald stets einen weinroten Wams und Strümpfe, und eine Feder steckt in seinem Hut. Ein Schwert mit verziertem Griff baumelt an seiner Seite.

Persönlichkeit: Will ist trotz seines Alters bereits sehr reif, drückt sich gewählt aus, und ist geübt im Erzählen von Geschichten und dem Singen. Er versucht sich lieber aus brenzligen Situationen herauszureden statt den gewaltsamen Konflikt zu suchen. Da er aber auch im Zweikampf ausgebildet wurde, sollte er trotzdem nicht unterschätzt werden.

David of Doncaster

David gehört zu den jüngeren Mitgliedern der Merry Men. Er war ein aufstrebender Wrestler aus Doncaster, der von Stadt zu Stadt zog. In Newark bekam er jedoch Probleme, als er einem einflussreichen Kontrahenten bei einem fairen Kampf beide Arme brach. Auf der Flucht traf er im Blue Boar (🕮 60) auf Robin, der ihn überredete, sich ihm anzuschließen.

Äußeres: Der 16-jährige David ist etwa 160 cm groß, stämming und muskulös. Er trägt dunkles Haar und einen längeren Bart.

Persönlichkeit: David ist recht zurückhaltend. Seit dem Vorfall in Newark ist er umso mehr bemüht, nicht aufzufallen und sich „nicht gehen zu lassen". David verlässt nicht oft den schützenden Wald, und noch weniger gern begibt er sich in die umliegenden Dörfer oder Städte, um bloß nicht erkannt zu werden.

Friar Tuck

Friar Tuck, auch Bruder Tuck genannt, hatte sich eigentlich in ein kleines Holzhaus in den südlichen Ausläufern des Sherwood Forest zurückgezogen, um fern ab von dem von ihm so verabscheuten geldgierigen Klerus ein Leben in Ruhe mit seinem Gott zu führen. Eines Tages wurde er von Robin im Schlaf überrascht. Dieser zwang ihn, ihn als Strafe für seine Unachtsamkeit über den Fluss zu tragen. Auf der anderen Seite angekommen trickste Tuck Robin seinerseits aus, und zwang diesen, ihn wieder zurück zu tragen. Letztlich wurden beide lachend zu Freunden, und Friar Tuck schloss sich den Merry Men an.

Äußeres: Friar Tuck ist 41 Jahre alt, klein (155 cm), dick, und trägt gelocktes, dunkles Haar mit Tonsur. Der ebenso dunkle Vollbart scheint den Hals beinahe völlig zu verdecken. Der runde Kopf ist von der Sonne rot gebrannt, die Augen sind grau. Er läuft breitbeinig und meist barfüßig durch den Wald, trägt ein Kreuz auf der Brust, sowie die einfache, braune Robe eines Mönchs, die seine Körperfülle kaum zu verstecken mag.

Persönlichkeit: Tuck ist ein ehrlicher und geselliger Mann, der seinem Gott auf ganz eigene Art dient. Die Merry Men sieht er als Berufung und setzt sich dafür ein, dass diese Truppe, die aus verschiedensten Gründen die Gunst der Obrigkeit verloren hat, nicht moralisch ganz verfällt. Tuck kümmert sich um das leibliche Wohl seiner Freunde — und das seinige —, ist ein guter Koch, und hat die Angewohnheit, rasch einzunicken und im Schlaf zusammenhanglos zu murmeln.

Arthur a Bland

Artuhr a Bland ist ein Gerber und ehemaliger Wrestler aus Blyth, der 1186 auf dem Weg nach Nottingham Little John begegnen wird. Little John erschien Arthur als „verdächtig", und stellte ihn zur Rede. Arthur sah jedoch nicht ein, warum er sich aufhalten lassen sollte, und forderte John zum Kampf, den dieser leichtfertig annahm. Arthur erwies sich jedoch als stärker und siegte über Little John. Arthur trat daraufhin den Merry Men bei, als er von John hörte, dass auch der bekannte Wrestler David of Doncaster zu der Gruppe gehört.

Äußeres: Arthur, 17 Jahre alt (1186 dann 19), ehemaliger Wrestlingmeister, ist von stämmiger Statur, kräftig und breitschultrig. Schwarzes Haar und ein dunkler Bart umrahmen ein sehr seriöses, fast dunkles Gesicht.

Persönlichkeit: Trotz seines einschüchternden Aussehens ist Arthur ein umgänglicher und netter Mensch.

Richard at the Lee

Richard ist einer der wenigen saxischen Adeligen, die noch in Nottinghamshire Land besitzen. Er wurde aus politischen Gründen mit einem französischen Namen getauft. Im kleinen Dorf Ravenshead, östlich Annesleys an der Straße von Nottingham gelegen, befindet sich sein Mansion, und ein etwa 50 Seelen umfassendes Dorf. Da er seine untergebenen gut behandelt, sind alle äußerst Loyal ihm gegenüber. Der Boden dort ist wenig ertragreich, vermutlich mit ein Grund, warum man es ihm noch nicht weggenommen hat. Seine Familie hat auch kaum Geld, weshalb er vom Bishop von Herefordshire Geld ausborgen musste, um seinen Sohn freizukaufen, als dieser in Konflikt mit dem Sheriff und dem Gesetz kam. Die Kirche hat mittlerweile die Schuldscheine an Guy of Gisborne weiter verkauft, der diese bald einzutreiben gedenkt.

Nachdem Richard 1183 Robin und seine Leute eine Woche in seinem Mansion vor den Schergen des Sheriffs versteckte, ist er ein wertvoller Verbündeter der Merry Men. Robin Hood steht demnach noch in seiner Schuld.

Äußeres: Groß, schlank und im fortgeschrittenen Alter von ca 40. Von Sorgenfalten gezeichnetes Gesicht sichtlich saxischen Ursprungs. Ergrauender, gepflegter Vollbart, kurze großteils noch dunkle Haare. Lange, dunkelrote Samttunika, Stoffhut, hohe Lederstiefel.

Persönlichkeit: Richard ist gezeichnet durch den jahrelangen Druck, denn die normannischen Nachbarn auf sein Mansion ausüben. Keiner möchte sich herablassen, mit ihm zu Handeln, und so steht er sehr isoliert da. Mittlerweile hat er das resignierend zur Kenntnis genommen. Er ist offen und ehrlich, aber frustriert von den vielen Rückschlägen, die seine Famile laufend hinnehmen musste.

Robin Hoods Feinde

Die folgenden Persönlichkeiten sind zu Beginn Robin Hood und den Merry Men gegenüber feindlich eingestellt. Es könnte aber durchaus sein, dass die Charaktere sie auch zu verbündeten gewinnen.

Guy of Gisborne

Äußeres: Durchschnittlich groß, kräftiger Körperbau. Muttermal über linkem Mundwinkel. Gut verheilte Narbe im Gesicht. Hakennase, eng stehende Augen. Helle Haare. Ledergewand (Hose, Jacke, Stiefel, Hut) aus dunkelbraunem, teuren Pferdeleder. Breitschwert und Parierdolch.

Persönlichkeit: Guy ist ein Geld- und Machthungriger, aufstrebender Adeliger, der von seinem Freund, dem Sheriff, mit Egmanton betraut wurde. Er nutzt jede Gelegenheit, seinen Reichtum zu vergrößeren, und nutzt dafür gern den direkten, Gewaltsamen weg. "Was du nicht selbst machst, macht keiner gutïst ein Motto. Er spricht befehlend und duldet keinen Widerspruch, Untergebene mit schlechten Nachrichten haben schon oft seine Faust zu spüren bekommen.

Merry Men

Neben den in diesem Kapitel beschriebenen Persönlichkeiten haben sich Robin bis ins Jahr 1184 etwa vierzig weitere Gesetzlose angeschlossen. Bis 1189 werden es sogar doppelt so viele werden.

Jeder Merry Man — zu denen auch etwa ein Drittel Frauen zählen — hat eine eigene Geschichte. Der Werteblock in diesem Abschnitt ist also nur exemplarisch für den Durchschnitt zu sehen, und kann im Einzelfall deutlich davon abweichen — wie man auch bei den Charakteren gut sehen kann!

Englische Männernamen: Acca, Baldric, Ceneric, Daerowine, Edgar, Freodheric, Godwin, Hildred, Ida, Jeffrey, Kenric, Leofric, Manton, Osgod, Penda, Raynar, Sigbert, Thunor, Upton, Verge, Wilfrid, Yrre.

Englische Frauennamen: Athel, Barbara, Cyneburg, Darline, Edhild, Freya, Gisa, Hilda, Kendra, Lynet, Mildburgh, Nelda, Osdryd, Rowena, Udele, Wilda, Ymma.

Normannische Männernamen: Adrian, Bernard, Claude, David, Emory, Ferry, Gilles, Hugues, Imbert, Jean, Louis, Mathieu, Noel, Ogier, Philippe, Quentin, Renaud, Simon, Thomas, Vincent, Yves.

Normannische Frauennamen: Agnes, Blance, Charlotte, Diane, Helene, Isabelle, Jacquelle, Katherine, Louise, Marie, Rachel, Suzanne, Victorie.

Fraktionen und Ruf

Die Merry Men haben in der ROBiN-Kampagne bei diversen Gruppierungen in und um Nottingham Shire einen **Ruf**. Dieser wird als Zahl von -10 (sehr schlecht) bis +10 (sehr gut) ausgedrückt. Die Charaktere beeinflussen durch ihre Handlungen in den Abenteuern diesen Ruf. Die folgenden Fraktionen und der anfängliche Ruf der Merry Men gibt es zu Beginn der Kampagne:

Fraktion	Ruf
Sheriff	-1
Könighaus	0
Kirche	0
Tempelritter	0
Waldarbeiter	0
Dörfler	+1

Wenn die Charaktere in ihren Abenteuern für oder gegen eine der Fraktionen handeln, verschiebt sich der Ruf um ein bis drei Punkte. Daraus erwachsen folgende Vor- oder Nachteile bei der entsprechenden Fraktion:

Ruf	Auswirkung
-10	aggressives Vorgehen
-9 bis -6	indirektes Vorgehen, Sabotage
-5 bis -4	erhöhte Alarmbereitschaft
-3 bis +3	–
+4 bis +5	Gutgläubigkeit
+6 bis +9	Unterstützung, soweit tragbar
+10	aktive Hilfe

Handelt eine Fraktion gegen die Merry Men, erhöht sich danach der Ruf um Eins, handelt eine Fraktion für die Merry Men, sinkt der Ruf entsprechend.

Wenn gewünscht, kann der SL den Ruf auch durch die Handlungen der anderen Merry Men zufällig beeinflussen lassen. Dazu wird jedes halbe Jahr, das im Sherwood Forest vergeht, ein ⚁ geworfen. Für jede Eins bis Fünf verbessert sich der Ruf um einen Punkt, für jede Sechs bis Zehn verschlechtert sie sich um einen Punkt.

Örtlichkeiten

In diesem Kapitel werden die im Spielerteil (siehe „Geographie“, 18) erwähnten Orte im Detail beschrieben, sowie weitere angeführt, die für die Kampagne wichtig werden könnten. Wenn Spieler wissen wollen, ob ein Charakter über einen Ort schon etwas gehört hat, sollte der Charakter seine ✪Bildung auf die Probe stellen.

Annesley

Dieser Hochburg im Südwesten des Sherwood Forest kommt keine große Bedeutung mehr zu. Auf einem Hügel ist ein hölzener Turm erbaut, umgeben von einem ebenso hölzernen Wall. Ein Burghof auf der flach auslaufenden Nordseite des Hügels beherbergt eine Halle, die früher als Ausgangspunkt für königliche Jagdausflüge diente. Nach einer Reihe seltsamer Jagdunfälle wird Annesley jedoch vom Königshaus gemieden und nach Mansfield ausgewichen. Das Anwesen verfällt zunehmend.

Aslockton

Baronin Adelina de Grand, die „Dame of the Manor“, ist im Besitz des Mansion Aslockton. Der alternden Witwe wird nachgesagt, sie sei in Nottingham und Yorkshire politisch sehr einflussreich und habe deshalb auch ihren Mann vergiftet. Ihr befestigtes Mansion steht auf einem 5 Meter hohen Hügel und ist von einem Holzwall umgeben. Südöstlich davon befindet sich die dazugehörende Siedlung.

Bawtry

Das nördlich des River Idle, gerade noch in Yorkshire gelegene Bawtry profitiert von seiner Lage an der Ermine Street zwischen Doncaster und Lincoln. Entsprechend finden sich hier mehrere Tavernen und Unterkünfte für jeden Geldbeutel. Eine große Anlegestelle am Idle ermöglicht auch ein Umsteigen auf den Wasserweg.

Den betuchten Durchreisenden wird verschwiegen, dass sie durch das „neue“ Bawtry ziehen. Die Ruinen des „alten“ Bawtry liegen jenseits der Grenze in Nottinghamshire. Seit einem Brand vor 50 Jahren gelten sie jedoch als verflucht.

Blue Boar

Diese gemütliche Taverne im Schatten großer Eichen, umgeben von Blumenwiesen, ist ein beliebter Treffpunkt von Reisenden, Boten, Waldarbeitern und — was nur wenige wissen — auch Robins Merry Men, vor allem in den Wintermonaten. Der Wirt Eadom schreckt nicht davor zurück, seinen Hund Brian auf zahlungsunwillige Kundschaft zu hetzen.

Blyth

Blyth ist eine um ein Benediktinerkloster entstandene Siedlung, gegründet von Roger de Busli, der Länderein und 174 Mansions in Nottinghamshire, sowie weitere in Derbyshire und Yorkshire besaß. Nach dem Tod Rogers, der keine legitimen Erben hatte, wurden die Ländereien an Robert de Belleme vergeben, der sich jedoch 1102 durch eine Rebellion gegen Henry I. unbeliebt machte. Nach Bellemes Niederschlagung, bei dem eine Nebenlinie der Busli maßgeblich beteiligt war, fielen die Länderein wieder zurück an diese. Blyth ist seither geprägt vom ruhigen Leben des Klosters, das auch das Priorat Wallingwells (63) verwaltet.

Bothamsall

Diese auf einem künstlichen Hügel errichtete hölzerne Festung ist im Besitz der Familie Poitou, und erlebt gemeinsam mit dem Dorf an ihrer Ostseite eine Generalsanierung, gestützt durch Gelder der Normannen. Die runderneuerte Kirche sollte in wenigen Jahren fertiggestellt sein, und wird dann St. James geweiht werden. Wegen der Bautätigkeiten wächst das Dorf rasant.

Cuckney

Die im Norden des Sherwood Forest gelegene, zur Kirche umgebaute Burg gehört dem Baron Thomas de Cuckney. Nachdem der Baron aus dem zweiten Kreuzzug heimkehrte, ließ er sein weltliches Leben weitgehend zurück und wurde Priester. Trotz seines hohen Alters hält er immer noch persönlich die Messen in der Kirche.

Doncaster

Mit 600 Einwohnern ist Doncaster die nächste größere Stadt nördlich von Nottinghamshire.

East Bridgford

Von einem Hügel aus überschaut die Festung von East Bridgford eine der wenigen flachen Stellen des River Trent, die eine relativ gefahrlose Überquerung ermöglicht. Sie ist hier jedoch weit weniger bequem als an der Brücke nahe Nottingham Town, weshalb diesen Weg nur jene nutzen, die sich den Umweg dort hin nicht leisten können.

Egmanton

Egmanton war lange Zeit eine kleine, unbedeutende Siedlung. Vor 100 Jahren eine der südlichsten Mansions von Baron Roger de Busli (siehe „Blyth“, 61), ließ er zur Absicherung seines Gebietes dort auf einem Hügel eine Hochburg errichten.

Vor einem Jahr wurde Egmanton aus nicht weiter bekannten Gründen den Buslis weggenommen und wird seither von einem Steward namens Blaise verwaltet. In letzter Zeit verdichten sich Gerüchte, dass Egmanton einem gewissen Sir Guy of Gisbourne zugefallen sei, auf dessen Ankunft man sich nun vorbereite.

Greentree

Diese große Eiche dient den Merry Men als Sammelplatz. Hier feiert die Bande ihre Feste und trifft sich zum Informationsautausch. Der Greentree dient jedoch nicht als echtes Lager für die Merry Men, da er zu leicht zu finden wäre. Niemand hält sich hier langfristig auf. In ein paar einfachen Hütten finden sich lediglich eine Küche und ein paar Vorräte.

Um eine Versammlung einzuberufen, erklimmt Robin Hood den Baum. Wenn die Luft rein ist, bläst er sein markantes Horn, um die Merry Men zu rufen.

Haughton

Das am River Maun gelegene Haughton ist ein sehr junges Dorf, gerade mal 30 Jahre alt. Eine Hochburg befindet sich hier erst im Bau.

Laxton

Laxton ist das Basislager der Waldarbeiter und -wächter des Sherwood Forest. Entsprechend gibt es in dem ca 200 Einwohner zählenden Dorf einige Handwerksbetriebe, die Holz be- und verarbeiten. Eine Halle dient den Waldwächtern als Versammlungsraum. An der Ost-West Straße durch den Wald gelegen, ist Laxton auch die letzte bequeme Rastmöglichkeit für Reisende nach Mansfield. Die Aufsicht über Laxton und den Sherwood Forest liegt derzeit Baronin Matilda de Caux und ihrem Mann, Ralph FitzStephen, die in der Burg von Laxton residieren.

Locksley

Ein im südlichen Yorkshire gelegenes, kleines Mansion und zugleich der Geburtsort von Robert Fitzooth, dem künftigen Robin Hood, und Lady Marians.

Lowdham

Die Hochburg von Lowdham wurde von Albreda de Lacy vor etwa 80 Jahren in Auftrag gegeben. Seither ist dieses kleine Mansion eine vom Hauptsitz der Lacy bequem abgelegene Residenz, in die weniger beliebte Familienmitglieder abgeschoben werden. Zur Zeit ist Lowdham im Besitz vom jungen Baron Hugh de Lacy. Der eitle und verzogene Hugh lässt jeden Tag seine Untergebenen seinen Zorn spüren.

Mansfield

Diese kleine Stadt ist schon lange im Besitz des Königshauses. Schon Eduard III. und William I. nächtigten hier. Etwa 150 Bewohner halten diesen Ort, der jederzeit unangekündigt hohen Besuch bekommen kann, laufend in Schuss. Mansfield dient dem König und seinen Günstlingen des öfteren als Ausgangspunkt für Jagden im Sherwood Forest. Verwaltet wird der Landsitz von einem königlichen Steward, von dem gemunkelt wird, ein Verwandter David I., Earl of Chester zu sein, der in diesem Landstrich seinen Einfluss erhöhen möchte. Das Zentrum von Mansfield wird durch mehrere Steinbauten bestimmt: das königliche Manor, zwei Kirchen, sowie einer Versammlungs- und Banketthalle.

Newark

Newark ist eine 600 Einwohner zählende, geschäftige Stadt am Berührungspunkt des Fosse Way — der aus dem Süden kommend durch Nottinghamshire nach Lincoln führt — und dem River Trent. Die Stadt wird von vielen Reisenden als Zwischenstation benutzt. Mit finanziellen Mitteln von Bishop Alexander aus Lincoln sind hier vor wenigen Jahrzehnten eine Brücke, ein Hospital, eine der St. Mary Magdalene geweihte Kirche und das steinerne Newark Castle entstanden. Die geweihte Burg wird von Mönchen im Namen des Bischofs von Lincoln geführt, die unter anderem für den König Münzen prägen. Newark ist auch Marktstadt, hält zweimal die Woche Markttag ab und ist vor allem für ihre Wolle und Stoffe bekannt. Ein hölzerner Wall schützt die Stadt.

Redforde

Um 1200 ist Redforde (Retford) noch ein kleines, aus wenigen Hütten bestehendes Mansion am River Idle im Besitz von Baron Anson Prat. Eine Furt erleichtert hier die Überquerung des Flusses und wird deshalb häufig von Bauern und ihrem Vieh frequentiert. Die aufgewühlte Tonerde färbt dabei oft den Fluss rot, daher auch der Name des Dorfes. Für Reisende, die nicht nass werden möchten, unterhält der Baron einen Fährdienst.

Southwell

Die zuletzt 1108 bis 1150 stark erweiterte Kathedrale, sowie das angeschlossene Kloster unterstehen eigentlich dem Bischof von York. Doch seit dem Tod des letzten Bischofs, Roger de Pont l'Eveque, ist das Amt seit 1181 unbesetzt, da es Erbstreitigkeiten um die Besitztümer gibt, und Henry II. persönlich in die Angelegenheit eingegriffen hat. Bis auf weiteres führen die Mönche in Southwell ihre Geschäfte selbst. Es wird jedoch gemunkelt, dass Geoffrey Plantagenet aus York, der Roger als Bischof bald nachfolgen könnte, ein Auge auf Southwell geworfen hat.

Das eindrucksvolle Kloster hat seit 1109 eine besondere Stellung in Nottinghamshire: jedes Jahr zieht zu Pfingsten mit Tanz und Musik eine Prozession bestehend aus Klerus und den hohen Herren von Nottingham Town zum großen Fest nach Southwell, dessen Höhepunkt die feierliche Übergabe des s.g. „Southwell Pence" ist — eine Art Kirchensteuer, die das Kloster für seinen Unterhalt in allen Landkreisen einhebt.

Wallingwells

Das Priorat Wallingwells ist ein dem Kloster von Blyth (61) unterstehendes Nonnenkloster. Regional bekannt ist dieser Ort hauptsächlich durch die Fischzucht, dass diese eigentlich von einem Kloster betrieben wird, ist wenigen geläufig.

Worksop

Das Wahrzeichen dieser 250 Einwohner zählenden Marktstadt ist ihre Rundburg mit offenem Innenhof, die 1103 von William de Lovetot in Auftrag gegeben wurde, und die alte Holzfestung auf dem vom River Ryton umspülten, roten Sandsteinfelsen ersetzte. Zeitgleich entstand im westlich von der Burg gelegenen Dorfzentrum eine Augustinerkirche, die St. Mary und St. Cuthbert geweiht ist. Worksop ist zur Zeit in Händen von Baron William II. de Lovetot, dem Enkel des ersten William.

Die ROBiN-Kampagne

Eine ROBiN-Kampagne kann je nach den Vorlieben der Spieler unterschiedlich gestaltet werden. Es empfiehlt sich, dass der Spielleiter im Vorfeld klärt, ob die Charaktere „kleine Fische“ unter den Merry Men sein wollen, die sich in der Welt von Robin Hood ihr Überleben sichern, ob sie selbst Robin Hood, Little John etc. verkörpern möchten, oder ob es vielleicht ganz ohne die bekannten Figuren gehen soll. Erst dann sollten sich die Spieler TRiAS-Charaktere erschaffen, die in die Welt von ROBiN passen. Das Kapitel „Charaktere“ (📖 21) beschreibt die Voraussetzungen und einige Möglichkeiten.

Kampagnenvarianten

Dieser Abschnitt einhält einige Varianten, wie die ROBiN-Kampagne gespielt werden kann.

Anhänger Robin Hoods

In dieser Variante nimmt die Kampagne im Spätsommer 1184 ihren Anfang. Robin Hood ist der Anführer der Merry Men, als die Charaktere sich seiner Bande anschließen möchten. Wenn die Spieler nicht bereits eine Idee haben, wieso sie gemeinsam auf der Flucht sind, kann folgender Umstand eingetreten sein:

⚙ Ein Steuereintreiber hat soeben ein kleines, namenloses Bauerndorf drei Meilen nördlich von Southwell in Brand setzen lassen, da die Bauern die hohen Steuern nicht bezahlen konnten. Machtlos gegen die Pferde, Waffen und Kettenhemden der Wachen des Sheriffs, die den Steuereintreiber begleiten, bleibt den Charakteren nur die Möglichkeit, die Flucht zu ergreifen und ihr bisheriges Leben hinter sich zu lassen. Sie wenden sich nach Westen und in den Sherwood Forest, da sie in ihrer Not hoffen, dort bei den hilfsbereiten Merry Men unterzukommen.

Weitere Varianten folgen noch.

Der rote Faden

Die ROBiN-Kampagne ist in Episoden geteilt, die jeweils ein abgeschlossenes Szenario enthalten (ab 📖 66). In den Erzählungen von Robin Hood vergehen zwischen den einzelnen Ereignissen oft Monate oder gar ein ganzes Jahr. Um diesen Flair zu erhalten, sollte auch zwischen den hier enthaltenen Episoden längere Pausen liegen, damit sich die Handlung der Kampagne über mehrere Jahre hinweg entfaltet.

Mit Ausnahme von Episode 1, die als Einführungsabenteuer den Beginn der Kampagne darstellt, können die weiteren Episoden in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Einzelne Abenteuer können auch einfach ausgelassen werden, wenn die Handlung nicht den Geschmack der Spieler oder des Spielleiters trifft. Idealerweise kommt die Handlung 1189 zu ihrem Höhepunkt, da dann Richard Löwenherz in den Wald kommt und Robin und seine Bande begnadigt.

Eine etwas anspruchsvollere Variante, diese Kampagne zu leiten, ist, die einzelnen Episoden etwas zu verzahnen, und den Charakteren mehr Freiraum zu geben, in welcher Reihenfolge sie ihnen nachgehen wollen. So könnte der Spielleiter die Prologe mehrerer Episoden gleichzeitig stattfinden lassen, und die Charaktere können nun je nach Lust und Laune den Handlungssträngen folgen. Auch könnten Charaktere, die selbst Initiative zeigen, beim abendlichen Lagerfeuer unter dem Greentree Geschichten und Gerüchte von zwei oder mehr der Episoden aufschnappen und so zu den Abenteuern verleitet werden, ohne dass die Charaktere einen „offiziellen“ Auftrag erhalten. Bei der Verzahnung der Episoden ist nur darauf zu achten, dass im

Verlauf der Handlung den Charakteren zwischen den Abenteuern genügend Zeit zum Steigern bleibt.

Diese Kampagne ist für eine vierköpfige Gruppe bestehend aus neu erschaffenen Charakteren ausgelegt. Die Herausforderungen und Kämpfe sind entsprechend dimensioniert. Sollten sich mehr oder weniger Charaktere in diese Abenteuer stürzen, oder sie — auch wenn das nicht empfohlen ist — schon Erfahrungen in anderen Abenteuern gemacht haben, liegt es am Spielleiter, die Szenen etwas anzupassen, um die Spieler nicht zu über- oder unterfordern.

Besondere Regeln

In dieser Kampagne kann es mehrfach dazu kommen, dass die Charaktere andere Menschen schwer verletzen — und sei es nur aus Notwehr. Der Charakter muss für jeden solchen Vorfall seine Moral befragen, oder eine, bei besonders skrupellosem Vorgehen zwei seelische Wunden als Gewissensbisse nehmen.

Weiterer Zeitverlauf

Sollten keine durch die Charaktere ausgelösten, unvorhersehbaren Ereignisse eintreten, wird die Rahmenhandlung in den kommenden Kampagnenjahren wie folgt verlaufen (fiktive Daten sind mit einem * versehen):

1186*: Arthur a Bland, Midge the Miller und Allan a Dale schließen sich Robin Hood an.

1187*: Robin Hood hilft Sir Richard of the Lee und gewinnt ihn als Verbündeten.

1189: Henry II. stirbt in Chinon in der Normandie und wird dort in einem Kloster beigesetzt. Sein Sohn Richard I. wird König von England. Er überlässt seinem Bruder Prinz John u.a. Nottinghamshire (aber nicht die Burg) und Derbyshire, sowie die Einkünfte aus dem Sherwood Forest.

1189*: Richard I. besucht verkleidet den Sherwood Forest. Er ist angetan von den Merry Men und begnadigt sie. Robin Hood wird geadelt und schließt sich Richard an. Gemeinsam ziehen sie in den dritten Kreuzzug. Die Marry Men bleiben zurück und werden zu Wächtern ernannt, die im Namen des Königs über den Sherwood Forest wachen.

1191: John beschlagnahmt Nottingham Castle.

1192: Richard I. gerät in Österreich in Gefangenschaft. John plant, Richard I. zu stürzen.

1194: Richard I. wird freigekauft und kehrt am 13. März nach England zurück. Von 25. bis 28. März belagert er Nottingham Castle, bis die Anhänger Johns aufgeben. John selbst befindet sich jedoch nicht in der Burg.

1199: Richard I. stirbt. John wird König.

um 1200: Es kommt zu Streitigkeiten zwischen dem Adel und dem politisch ungeschickten John.

1201*: Robin beendet seinen Dienst unter der englischen Krone. Er kehrt — gegen den Willen von König John, aber auch dem Marians — in den Sherwood Forest zurück. Binnen Wochen schart er seine treuen Merry Men wieder um sich.

1207: Henry III., Sohn Johns, wird geboren.

1210*: John entsendet den Sheriff und eine Armee in den Wald. Es kommt zu einer letzten Schlacht. Der Sheriff lässt sein Leben, ebenso viele Merry Men. Robin geht als knapper Sieger lebend aus der Schlacht, besinnt sich auf seine Wurzeln, und kehrt als Robin Fitzooth, zu seiner Frau Marian nach Barnsdale zurück.

1215: John unterschreibt die Magna Carta und stärkt damit die Position der Barone, während er zeitgleich die Macht des Königs beschneidet.

1216: John stirbt. Henry III. wird König.

1247: Robin stirbt in Kirklees, Yorkshire.

Um die notwendige Vorbereitungszeit des Spielleiters kurz zu halten, folgen die einzelnen Episoden immer dem selben Schema:

Kurzfassung: Im ersten Absatz wird die Handlung kurz angerissen.

Hintergrund: Diese Informationen dienen dem Spielleiter zur Orientierung und sind (noch) nicht für die Spieler gedacht.

Prolog: Dieser Abschnitt macht die Charaktere mit ihrer Aufgabe vertraut. Es ist wichtig, dass der Spielleiter alle enthaltenen Informationen an die Spieler weitergibt. Der Prolog kann als Szene ausgespielt werden, oder bei Zeitnot einfach nur erzählt werden.

Szenen: Die einzelnen Szenen beschreiben abgeschlossene Teile der Episode. Am Ende jeder Szene ist angeführt, welche Szene(n) folgen können.

Epilog: Hier werden die Konsequenzen der Ereignisse der Episode auf die Gesamthandlung der Kampagne geschildert, Erfahrungspunkte vergeben, die sich die Charaktere durch das Erreichen der (Teil)Ziele verdient haben, sowie die Auswirkung der Episode auf den Ruf der Merry Men.

Episode I - Flucht in den Wald

Die Charaktere fliehen in den Sherwood Forest, um sich den Merry Men anzuschließen. Als Aufnahmeprüfung sollen sie Reisende überfallen.

Hintergrund: Robin Hood ist sehr vorsichtig mit Neulingen und hat Will Stutely damit betraut, Fremde vorerst zur „Anfängerhöhle" zu locken. Dort dürfen sie wohnen, bis sie als Zeichen ihrer Loyalität einen erfolgreichen Überfall zustande gebracht haben.

Prolog: Die Charaktere sollten sich bereits länger kennen bzw. durch ihre gemeinsame Flucht zur Gruppe werden. Nachdem der Spielleiter mit den Spielern geklärt hat, wieso ihre Charaktere vor dem Gesetz fliehen müssen (siehe „Kampagnenvarianten", 64), beginnt ihre Karriere als Gesetzlose mit dem Betreten des Sherwood Forest. Sie sind ohne Ausrüstung unterwegs.

Szene I: In den Wald

Auf ihrer Flucht gelangen die Charaktere in den dichten Teil des südlichen Sherwood Forest.

Hier ist ihre erste Aufgabe, sich nicht zu verlaufen. Je nachdem, wie gut sich die Charaktere dabei anstellen (Gruppenprobe, 4 Erfolge), geraten sie mehr oder weniger ins **Unterholz**, wo sie mehrere Stunden festhängen können. Sind sie unbeholfen oder laut, wird ein Rudel **Wölfe** auf sie aufmerksam:

Wölfe (5)	3, 2, 1; Ini.: 6
Biss (A:0/R:-1) 1•6•8, Reflexe 1•5•6	
sonstige Fertigkeiten: 0•5•8, 0•3•5, 0•3•5	
Besonderheiten: kleines Ziel	

Haben die Charaktere aus dem dichten Teil des Waldes gefunden, führen sie ein in der Ferne erklingendes **Horn** oder von den Merry Men gelegte, leicht zu findende Spuren auf eine etwa 30 Schritt große, verlassene **Lichtung** im Südosten des Waldes. Ihr südliches Ende bildet eine 6 Schritt hohe Felswand, die links und rechts auf Bodenniveau abfällt. Oben ist der Hügel bewaldet. In der Mitte der Felswand befindet sich ein Spalt, hinter der ein Gang nach 5 Schritt einen scharfen Knick macht und in eine **Höhle** mündet. Spuren lassen vermuten, dass die Höhle in unregelmäßigen Abständen benutzt wird. Keine von ihnen ist frisch.

Die gemütliche Höhle macht den Eindruck einer vorbereiteten aber z.Z. unbenutzten Notunterkunft: verschlossene Kisten und Fässer enthalten Proviant und Ausrüstung, nichts liegt offen umher, und sechs einfache Betten warten gemacht auf müde Wanderer. Die Charaktere können sich hier mit einfachen Waffen und einer AAA (29) ausstatten.

Szene II: Begegnung mit Will

Sowie die Charaktere die Höhle wieder verlassen, finden sie sich von einem halben Dutzend Merry Men (siehe „Merry Men", 58) eingekreist, die in 20 Schritt Entfernung den Eingang umstellt haben. Sie bedrohen die Charaktere mit ihren Bögen. Der siebte im Bunde lächelt freundlich an und meint: „Was führt euch denn in unseren Wald?"

Der Mann ist **Will Stutely** (56). Er erklärt den Charakteren, dass sie sich erst als würdig erweisen müssen, wenn sie den Merry Men angehören wollen. Sie könnten vorläufig in der Höhle bleiben. Wenn sie bei Kräften sind, sollen sie einem Pfad westlich der Lichtung zur Northern Road folgen und dort Reisende überfallen. In zwei Tagen sieht er wieder vorbei. Danach bittet er die Charaktere in die Höhle, um sich ungesehen zurückziehen können (und ist auf Verfolger vorbereitet).

Die Charaktere können hier rasten, die Northern Road auskundschaften und Pläne schmieden. Wenn sie dort auf der Lauer liegen, geht es weiter bei Szene III oder IV. Dazwischen oder danach kann es zu Szene V kommen.

Szene III: Luan, der Gerber

Nach einer Weile kommt ein einfacher, von einem Esel gezogener Karren angefahren, der in Richtung Laxton unterwegs ist. Neben dem Tier geht **Luan, der Gerber** aus einem kleinen Dorf bei Laxton,

gekleidet in eine Lederhose, die bis über die Knie geht. Der stark behaarte Oberkörper ist unbedeckt.

Luan war in Nottingham auf dem Markt, um seine Waren zu einem guten Preis zu verkaufen. Auf dem **Wagen** liegen einige gegerbte Kuhhäute, die er nicht verkaufen konnte. Darunter versteckt er eine **Schatulle** mit dem Umsatz: 62Ⓢ. Der Verdienst ist für einen Gerber beachtlich, aber ehrlich verdient und soll sein Dorf auf den nächsten Winter vorbereiten.

Luan wird Wegelagerern ängstlich begegnen, und die Schatulle verheimlichen. Er ist unbewaffnet und wird sich wahren Räubern nicht erwehren können.

Sollten die Charaktere dem Gerber seine Habe gewaltsam abnehmen, könnte der Spielleiter sie nach dem Ende der Szene dazu auffordern, wegen der Gewissensbisse ihr ♡Credo auf die Probe zu stellen.

Luan	◕3, ✪3, ♡2; Ini.: 8
◕Raufen 1•4•5, ◕Reflexe 0•4•6	
sonstige Fertigkeiten: ◕0•3•5, ✪0•3•5, ♡0•2•6	

Szene IV: Richard und Edwin

Einige Stunden später kommt aus Laxton ein kleiner Wagen die Straße nach Nottingham entlang gefahren. Am Kutschbock sitzen zwei Personen: der etwas größere **Richard** und der leicht untersetzte **Edwin.**

Die beiden sind Mitglieder der Stadtwache von Nottingham und in spezieller Mission unterwegs: verkleidet als einfache Bauern sollen sie 100Ⓖ, die in acht **Getreidesäcken** versteckt sind, nach Nottingham bringen. Für den Sheriff ist das ein Test, ob er Zukunft so Steuern an Robin Hood vorbei schmuggeln kann.

Richard und Edwin sind von dem Auftrag nicht sehr begeistert, tun aber brav ihre Pflicht. Sie haben hinter dem Kutschbock ihre **Schwerter** versteckt und können diese jederzeit ziehen, sind aber natürlich nicht berüstet, da sie für ihre Rolle ärmliche Bauernkleider tragen.

Werden die Zwei aufgehalten, geben sich als Bauern aus, und öffnen sogar bereitwillig die Säcke, da die Münzen sehr weit unten stecken. Entdecken die Charaktere die Münzen nicht (dazu müssten sie einen Sack aufschneiden, oder sehr, sehr tief mit der Hand hinein fahren), können sie nur noch die Schwerter als Hinweis bemerken, dass hier etwas faul ist. Finden die Charaktere die Münzen, werden Richard und Edwin zu den Waffen greifen. Sie kämpfen, bis einer von ihnen zwei Wunden hat, dann geben sie auf. Keiner ist bereit, für den Auftrag zu sterben. Wenn sich die Charaktere geschickt oder diplomatisch anstellen (Gruppenprobe, 6 Erfolge), kommt es nicht zum Kampf.

Richard	◕8, ✪4, ♡3; Ini.: 4
◕Breitschwert 1•6•8 (A:1/R:0), ◕Reflexe 1•5•8	
sonstige Fertigkeiten: ◕1•4•5, ✪0•4•5, ♡0•3•5	

Edwin	◕6, ✪3, ♡4; Ini.: 7
Aktion: Breitschwert 1•5•7 (A:1/R:0), ◕Reflexe 0•4•8	
andere: ◕0•4•5, ✪0•4•5, ♡0•2•6	

Szene V: Der Bär

Wenn die Charaktere in ihre **Höhle** zurückkehren, aber davor die Vorratskisten nicht sorgfältig verschlossen hatten, erleben sie eine böse Überraschung: Ein **Bär** macht sich gerade über die Kisten her und stöbert darin nach Essbarem. Sowie er die Charaktere bemerkt, wird er auf sie zustürmen, um „sein" Territorium zu verteidigen. Der Bär ist schneller als die Charaktere, verteidigt aber nur die Höhle und verfolgt Fliehende nicht hinaus. Sowie er sehr schwer verwundet ist, läuft er selbst davon.

Bär	◕8, ✪2, ♡1; Ini.: 6
◕Kralle (A:2/R:0) 3•7•8, ◕Reflexe 2•5•6	
sonstige Fertigkeiten: ◕1•4•5, ✪0•2•3, ♡0•3•4	

Der Bär versucht jede Runde mit beiden Pranken zuzuschlagen (Mehrfachaktion, -1⊠), solange er keine Wunden hat. Er ist ein sehr gefährlicher Gegner.

Epilog: Sollten die Charaktere noch immer ohne Beute dastehen, kann der SL nun noch den Überfall einer Kutsche inszenieren (✎72).

Nach zwei Tagen tauchen Will Stutely und seine Schützen wieder auf und sehen nach dem Rechten. Sie werden sich von den Charakteren ihre Beute vorweisen lassen, und wenn sie ordentliche Arbeit geleistet haben, haben sie die Aufnahmeprüfung bestanden und werden zum Greentree geführt (siehe „Greentree", ✎62). Dort treffen sie Robin Hood, der sie bei einem festlichen Abendessen zu Merry Men ernennt.

Ziele: Prüfung bestanden (7 EP), getötete Reisende (je -2 EP).

Ruf: Luan ausgeraubt (Dörfler-1), Stadtwachen ausgeraubt (Sheriff-1), Bär besiegt (Waldarbeiter+1).

Episode II - Mühlsteinsteuer?

Eine Gaunerbande zieht von Dorf zu Dorf und gibt sich als Exchequer (16) aus. Sie verlangen von Mühlenbesitzern eine unbezahlbar hohe Steuer und nehmen als Pfand die Steine mit, die ein Steinmetz dann verkauft.

Hintergrund: In Newark ist der Bedarf an Mühlsteinen gestiegen. Der Steinmetz Ralph hat den Plan ersonnen, die Steine anderswo zu entwenden. Da sie zu unhandlich sind, um sie bei Nacht zu stehlen, hat er den Gauner Adam und seinen Schlägertrupp angeheuert. Die geben sich als Steuereintreiber aus, verlangen einen für einfache Müller viel zu hohen Betrag und konfiszieren letztlich Mühlsteine als Pfand. Um den Verdacht nicht nach Newark zu lenken, ist die Bande im Norden des Waldes unterwegs.

Prolog: Die Charaktere werden zu einem Routinebesuch in die Dörfer nördlich des Sherwood Forest ausgeschickt. Sie sollen sich dort nach Neuigkeiten umhören, Ungerechtigkeiten nachgehen, und bedürftigen Bauern ein paar Münzen aus der 85Ⓢ umfassenden Reisekasse überlassen. Dabei gelangen sie zufällig auch nach Arslay.

Szene I: Arslay

Arsley ist ein kleines Bauerndorf im Norden des Sherwood Forest, das an einem wenig befahrenen Weg entlang eines Flusses von Cuckney nach Haughton liegt. Arsley gehört zum Verwaltungsbereich von Cuckney.

Wenn die Charaktere in Arsley nach dem Rechten sehen, werden sie von allen rasch an den **Müller Laur'** verwiesen. Der sitzt verzweifelt mit seiner Frau und zwei Nachbarn in seiner Wohnstube und berät sich, wo er Geld für die Mühlsteinsteuer herbekommen soll. Er erzählt bereitwillig:

- Der Exchequer wollte ein halbes Pfund pro Mühlstein, also in Summe ein Pfund oder 240Ⓢ. Soviel Bargeld hat nicht einmal das ganze Dorf zusammen.
- Der Exchequer nannte keinen Namen. Er trug aber die übliche dunkelrote Robe und wies ein königliches Schriftstück vor, das in französisch verfasst war und keiner im Dorf lesen konnte.
- Sie nahmen ihm einen Mühlstein als Pfand ab. Er könne ihn in Egmanton bei der Wache vom Mansion abholen, wenn er das Geld habe.
- Die Begleiter des Exchequer waren ein bunter Haufen an bewaffneten Leuten.
- Sie kamen aus Richtung Cuckney und hatten einen Wagen, auf dem schon ein Mühlstein lag. Sie fuhren dann Richtung Haughton weiter.
- Das ist jetzt einen Tag her.
- Ein Mühlstein wiegt etwa 120 kg.

Die Charaktere können eine genaue Beschreibung der Bande (69) erhalten.

Szene II: Spurensuche

Entschließen sich die Charaktere, nach Westen zu gehen, erfahren sie im übernächsten Dorf namens **Ostow**, dass der Müller William dort das selbe zu berichten weiß wie schon Laur' in Arslay. Er war das erste Opfer des falschen Exchequer.

Noch weiter, in **Cuckney** (61), können die Charaktere in der Taverne weitere Informationen erhalten:

- Die seltsame Gruppe war aus dem Süden gekommen. Sie hatten normale Reisekleidung an. Wie Exchequer haben sie nicht ausgesehen.
- Der Wirt war froh, als die laute und unhöfliche Gruppe am Tag darauf nach Osten weiterzog. Sie hatten laufend Witze über „die Deppen" gemacht.
- Sie hatten einen leeren Wagen dabei.

Folgen die Charaktere dem Exchequer nach Osten, passieren sie mehrere kleine Dörfer, bevor sie nach Haughton kommen. In zwei davon, **Papplewick** und **Hareworde**, wurden weitere Müller hinters Licht

geführt. In **Haughton** hat der falsche Exchequer genächtigt: Man erinnert sich an die Männer, doch sie waren nicht mehr wie Exchequer gekleidet.

Die Mühlsteindiebe kommen seit Hareworde nur sehr langsam voran, da er auf dem schlechten Weg ihr Wagen immer wieder stecken bleibt. Haben die Charaktere seit Arslay keine Zeit verloren und sind der Bande ohne Rast gefolgt, können sie den Wagen zwischen Haughton und Egmanton abfangen und die Diebe stellen.

In **Egmanton** (🕮 62) weiß man natürlich nichts von einem Exchequer oder von Mühlsteinen, selbst wenn die Diebe den Merry Men soweit voraus sind. Auf der Straße nach Newark kommen die Diebe wieder schneller voran. Trotzdem sollte es den Charakteren möglich sein, sie spätestens hier zu stellen, wenn sie nicht zuviel Zeit vertrödelt haben.

Szene III: Die Diebesbande

Wenn die Merry Men irgendwann die Diebe einholen, können sie versuchen, diese zu stellen. Die Bande ist aber nicht gerade zimperlich und beginnt, sich mit Waffengewalt zu wehren, wenn sich die Charaktere nicht durch ein paar unwirsche Kommentare vertreiben lassen.

Der Anführer **Adam** (athletisch, rotbraune lockige Haare, Vollbart) spielte den Exchequer in dunkelroter Robe, hat die aber mittlerweile wieder ausgezogen und führt ein Schwert. Er nuschelt ein wenig und reagiert ungehalten, wenn man ihn nicht gleich versteht.

Adam	◔7, ✪5, ♡2; Ini.: 6
◔Kurzschwert 1•7•8 (A:1/R:0), ◔Reflexe 0•3•6, ♡Einschüchtern 2•7•8	
sonstige Fertigkeiten: ◔1•5•8, ✪0•3•5, ♡0•3•5	

Seine Kumpanen (einer pro Spielercharakter) mimen die Wachen, sind leicht berüstet und mit Schwertern bewaffnet.

Schläger	◔4, ✪3, ♡2; Ini.: 5
◔Kurzschwert 1•5•7 (A:1/R:0), ◔Reflexe 1•6•8, ♡Einschüchtern 1•5•6	
sonstige Fertigkeiten: ◔1•5•8, ✪0•2•6, ♡0•3•5	

Adam und seine Leute lassen die Charaktere laufen, wenn sie fliehen sollten. Steht es für die Diebe schlecht, geben sie auf, überlassen ihren Wagen den Charakteren und erzählen, dass sie im Auftrag vom Steinmetz Ralph unterwegs waren. Auf dem Wagen liegen unter einer Decke die vier Mühlsteine, die falsche Robe sowie das französische Schriftstück, das als Fälschung identifiziert werden kann.

Wenn die Charaktere die Diebe trotz ihrer Beichte nicht laufen lassen wollen, kämpfen sie erboßt bis zum Tod. Werden sie freigelassen, verschwinden sie und bereiten keine weiteren Probleme.

Szene IV: Newark

Diese Szene wird nur gespielt, wenn die Charaktere beschließen, dem Steinmetz Ralph das falsche Handwerk zu legen. Der weitere Verlauf hängt stark davon ab, wie sich die Charaktere verhalten.

Der **Steinmetz Ralph** (Anfang 40, klein, schütteres Haar, Bierbauch) hat seine relativ große Werkstatt in einer Seitengasse nahe dem Marktplatz. Im Erdgeschoß des Holzbaus befindet sich der Arbeitsraum, der zeitgleich als eine Art „Schauraum“ dient. Drei stämmige Lehrlinge bzw. Hilfskräfte sind dort an der staubigen Arbeit. Der Steinmetz und seine Frau Hilla lassen die drei Arbeiten, während sie ihren eigenen Geschäften nachgehen.

Wenn Ralph von den Charakteren Wind bekommt (z.B. weil sie in der Newark die falschen Leute fragen, oder die Diebesbande ihn warnen konnte), wird er seine Arbeiter losschicken, ihnen eine Abreibung zu verpassen. Die Arbeiter fungieren auch als Wachen, die niemanden in den oberen Stock der Steinmetzwerkstatt lassen, wo sich Ralph tagsüber aufhält. Ralph ist feige und nicht sonderlich wehrfähig, weshalb er keinen Statistikblock hat. Die Einkünfte aus seinen Geschäften hat er oben in einer kleinen Schatulle verwahrt (ca. zwei Pfund).

Steinmetze	◔4, ✪3, ♡2; Ini.: 5
◔Fäuste 1•6•7 (A:-1/R:-2), ◔improvisierte Waffe (Werkzeug) 1•6•7 (A:0/R:-1), ◔Reflexe 1•5•7	
sonstige Fertigkeiten: ◔0•5•8, ✪0•3•5, ♡0•3•5	

Epilog: Die Müller sind überglücklich, ihre die Mühlsteine zurück zu bekommen. Wenn sich die Charaktere als Merry Men ausgeben, haben sie in den vier betroffenen Dörfern nun Verbündete.

Ziele: Diebesbande zerstreut (4 EP), Mühlsteine zurückgebracht (8 EP), Diebe getötet (je -1 EP), Ralph das Handwerk gelegt (4 EP).

Ruf: Mühlsteine gefunden (Dörfler+1), Ruan überführt (Sheriff+1).

Episode III - Der falsche Robin

Die Charaktere werden losgeschickt, einem falschen Robin Hood das Handwerk zu legen, der aus wenig ehrvollen Gründen die Reisenden bestiehlt, und dessen Handlanger nicht gerade zimperlich mit den Opfern umgehen.

Hintergrund: Eine siebenköpfige Räuberbande hat im Osten des Waldes ein kleines Lager errichtet. Sie überfallen nur lukrative Kutschen und keine wandernden Gesellen, und sind dabei sehr vorsichtig. Sie suchen sich jedes Mal eine neue Stelle, um nicht leicht gefunden zu werden. Der Chef der Bande, Godwin, gibt sich als Robin Hood aus und lässt seine rechte Hand, Wymark, die Überfälle durchführen. Ihre Opfer werden brutal niedergeschlagen, wenn sie ihre Habe nicht sofort aushändigen. Mittlerweile sind drei Kutschen so ausgeraubt worden.

Prolog: Die Merry Men sind von einem Spitzel in Nottingham informiert worden, dass gewaltsame Überfälle von Robin Hood das Gemüt des Sheriffs erhitzten. Auch die Sympathisanten von Robin meinen mittlerweile, das ginge zu weit. Robin Hood stellt daher beim abendlichen Lagerfeuer die Merry Men zur Rede. Nach heftiger Diskussion wird die Vermutung in den Wald gestellt, dass fremde Räuber dafür verantwortlich sind. Die Charaktere werden damit betraut, sich am nächsten Morgen der Sache anzunehmen.

NSC: Godwin, der falsche Robin

Godwin ist der Anführer der Bande. Er hat vor, noch drei oder vier Überfälle durchzuführen, dann die anderen im Wald stehen lassen und mit den wertvollsten Beutestücken abhauen. Um seine Kumpanen zwischen den Überfällen zu beschäftigen, und damit er mehr Zeit alleine hat die Beute zu sichten, lässt er sie ein für ihn nutzloses Baumhaus bauen. Er beteiligt sich nicht selbst an allen Überfällen.

Äußeres: Schlanke Statur, rundes bärtiges Gesicht, helles Haar, trägt kleine Ohrringe. Er hat eine schlechte Imitation von Robin Hoods Robe an und trägt ein Allzweckmesser bei sich.

Persönlichkeit: Godwin ist charismatisch genug, Wymark und die anderen die Arbeit machen zu lassen, ohne sich selbst je in Gefahr zu begeben — er spielt den Räuberhauptmann nur und ist kein guter Kämpfer. Er denkt immer zuerst an sich und wird die Flucht ergreifen, wenn die Lage sich verschlechtert oder nicht alles nach Plan verläuft.

Godwin	◕4, ✪3, ♥2; Ini.: 4
◕Entermesser 1•3•4 (A:0/R:0), ◕Reflexe 0•5•8, ♥Einschüchtern 1•4•5, ♥Charme2•7•8	
sonstige Fertigkeiten: ◕0•3•6, ✪1•4•6, ♥0•3•6	

NSC: Wymark

Wymark ist der Gefährlichste der Räuberbande. Godwin hat ihm reiche Beute versprochen. Dass viele Überfälle der Räuber brutal enden, ist hauptsächlich sein Verdienst. Er ist stark und kampferfahren.

Äußeres: Muskulös, durch Brandwunde entstelltes Gesicht, plumpe Bewegungen. Er ist auch der einzige der Bande, der eine Axt führt.

Persönlichkeit: Probleme löst Wymark mit Gewalt. Drohungen seiner Opfer ignoriert er.

Wymark	◕7, ✪5, ♥2; Ini.: 6
◕Axt 1•6•7 (A:1/R:0), ◕Reflexe 0•3•5, ♥Einschüchtern 2•6•8	
sonstige Fertigkeiten: ◕1•5•8, ✪0•2•6, ♥0•3•6	

NSC: Banditen

Die anderen Banditen hören auf die Namen Elias, Fray, Letard, Toly und Tubert.

Äußeres: Ungepflegt, zerschlissene braune Kleidung, führen Allzweckmesser.

Persönlichkeit: Sie sind Godwin und Wymark gegenüber loyal (ersterem wegen seines Charismas, zweiterem aus Furcht), aber nicht bis in den Tod.

Banditen (5)	◕4, ✪3, ♥2; Ini.: 5
◕Entermesser 1•4•5 (A:0/R:0), ◕Reflexe 0•5•8, ♥Einschüchtern 1•5•6	
sonstige Fertigkeiten: ◕1•5•8, ✪0•3•6, ♥0•3•6	

Szene I: Spurensuche

Den Charakteren stellt sich zuerst das Problem, dass sie die Spur der Räuber aufnehmen müssen. Dazu müssen sie in Erfahrung bringen, wo die Überfälle genau passieren: An der Straße zwischen Laxton und Mansfield, etwa **eine Meile vom Waldrand bei Laxton** entfernt. Möglichkeiten dazu sind:

- Erkundigungen einholen. In Cuckney, Laxton, Mansfield und Nottingham können Opfer ausfindig gemacht werden. Sie wissen, wo in etwa die Überfälle passieren. Erfolge im ♥Erkundigen reduzieren die nötigen Erfolge der folgenden Gruppenproben entsprechend.
- Eine Kutsche organisieren (Gruppenprobe, 4 Erfolge). Wenn sich die Charaktere einer solchen anschließen oder eine irgendwie „ausborgen", um dann als fingierte Reisende auf einen Überfall zu hoffen, können sie die Wegelagerer direkt bei einem Überfall stellen. Weiter bei Szene II.
- Die Straße absuchen (Gruppenprobe, 6 Erfolge). Bei Erfolg gelingt es, die Bande zu erwischen, während sie auf Beute lauert. Weiter bei Szene II.
- Den Wald absuchen (Gruppenprobe, 10 Erfolge). Das ist schwieriger, führt die Charaktere aber direkt ins Lager. Weiter bei Szene III.

Szene II: Die Wegelagerer

Die Charaktere treffen an der Straße auf die Wegelagerer. An einer unübersichtlichen Biegung lauern Wymark, Letard und Toly auf ihr nächstes Opfer.

Werden die Charaktere in einer Kutsche überfallen, so ziehen die Räuber ein Netz hoch, das im Laub auf dem Weg verborgen war, und blockieren so die Straße. Dann springen sie aus den Büschen. Wymark ruft „Na, dann zeigt Robin Hood mal, was ihr zu bieten habt!" und kommandiert die anderen beiden, die Kutsche zu durchsuchen. Die Banditen, allen voran Wymark, gehen nicht zimperlich mit den Charakteren um, sollten diese nicht sofort spuren.

Haben die Charaktere einen anderen Weg gefunden, die Banditen zu überraschen, dann finden sie diese am Wegesrand auf der Lauer vor.

Die Wegelagerer sind entschlossen aber nicht dumm. Sollte es zum Kampf kommen, versuchen sie die Flucht zu ergreifen, sollte einer von ihnen sterben oder zwei von ihnen sehr schwer verletzt werden. Letard und Toly sind leichter zum Aufgeben bzw. Reden zu bringen als Wymark.

Szene III: Godwins Lager

Das Lager der Bande befindet sich in einer uneinsichtigen Bodenmulde etwa ½ Meile südlich der Straße. Drei weitere Banditen — Elias, Fray und Tubert — sind hier damit beschäftigt, in den Bäumen neben der Mulde ein Baumhaus zu errichten. Der Godwin ist derweil dabei, die Beute der letzten drei Überfälle zu sichten und zu schlichten.

Bei einer direkten Konfrontation haben die Charaktere es also mit vier Gegnern zu tun, was für sie ein Problem darstellen kann. Wiederum stellen sich u.a. mehrere Möglichkeiten:

- Angreifen. Die Charaktere können einfach ins Lager laufen und versuchen, die Banditen zu überwältigen.
- Banditen isolieren. Die Charaktere können den Banditen einzeln auflauern, z.B. wenn diese „ihr Geschäft" verrichten.
- Reden. Diplomatische Charaktere können dem falschen Robin erklären, dass der Sherwood Forest „ihr" Revier ist (Gruppenprobe, 6 Erfolge).
- Verstärkung holen. Im eigenen Lager könnten die Charaktere drei weitere Merry Men auftreiben, die bei einem Frontalangriff mithelfen.

Sollten der falsche Robin vor den Charakteren gewarnt werden, ehe diese ins Lager finden, so wird er einfach das halbfertige Lager aufgeben und sich eine neue Stelle im Wald für die Überfälle suchen.

Epilog: Idealer Weise überwältigen die Charaktere alle Banditen ohne sie zu töten, und liefern sie als „Robin Hood und seine Bande" in Nottingham ab. Dann erhalten sie sogar die auf Robin Hood ausgesetzte Belohnung. Bis der Sheriff bemerkt, dass er der falsche Robin ist, sind die Charaktere dann schon lange wieder weg. Die Merry Men können sich dann so über die Beute der Wegelagerer plus das Kopfgeld (10©) freuen.

Ziele: Bande nachhaltig zerstreut (10 EP), Beute sichergestellt (5 EP), Räuber getötet (je -1 EP).

Ruf: Godwin verjagt (Sheriff+1), falsche Belohnung kassiert (Sheriff-2).

Episode IV: Kutschenüberfall

Es gilt, eine Kutsche auszurauben.

Hintergrund: Vater Pierre Luis und Tochter Charlotte sind auf der Durchreise. Während Pierre sich Sorgen über einen Überfall im berüchtigten Sherwood Forest macht, hofft Charlotte auf eine romantische Begegnung mit Robin Hood.

Prolog: Wenn der Überfall als Teil von Episode I (📖 66) gespielt wird, dann gibt diese den Prolog bereits vor. Alternativ könnten die Charaktere selbst auf die Idee kommen, oder von Robin Hood beim Lagerfeuer damit beauftragt werden.

Szene I: Vorbereitung

Diese Szene kann gespielt werden, wenn sich die Charaktere am Waldrand nach einer lukrativen Kutsche erkundigen. In der Taverne von **Cuckney** (📖 61) nächtigen **Pierre Luis**, seine Tochter **Charlotte Luis** sowie ihr Aufpasser **Söldner Redwig** und der **Kutscher Tuk**.

Pierre ist schlank, in feine Kleider gehüllt, und reibt sich immer wieder gelangweilt die Knollennase. Charlotte ist wohlgenährt, trägt aufgestecktes Haar, hat ein liebliches Gesicht und ein dunkle Kleid an.

Pierre	◔5, ✪5, ♡4; Ini.: 5
◔Degen 1•8•12 (A:0/R:1), ◔Reflexe 1•8•10	
sonstige Fertigkeiten: ◔0•4•5, ✪1•5•6, ♡0•5•8	

Redwig	◔8, ✪4, ♡3; Ini.: 6
◔Breitschwert 1•5•7 (A:1/R:0), ◔Reflexe 0•3•6	
sonstige Fertigkeiten: ◔1•4•5, ✪0•4•5, ♡0•3•6	

Die Charaktere können hier mit den Lois in Kontakt treten, ihre Reisepläne für den morgigen Tag in Erfahrung bringen, oder auch die Kutsche manipulieren, die draußen im Stall steht. In dieser Szene könnte die **Sprachbarriere** zum Problem werden. Pierre und Charlotte sprechen nicht Englisch, Redwig ist nicht gewillt zu übersetzen — er wird dafür nicht bezahlt. Am nächsten Tag wird die Kutsche in Richtung Nottingham Town aufbrechen, was etwa einer längeren Tagesreise entspricht.

Natürlich können die Charaktere die Lois auch direkt in Cuckney bestehlen oder ausrauben. Das gefährdet jedoch den Ruf der Merry Men.

Szene II: Überfall

Während Pierre in der Kutsche sitzt und sich die Nase reibt, hält Charlotte am Fenster laufend Ausschau nach dem wilden Robin. Sollte sie die Charaktere bemerken, winkt sie ihnen verschämt zu. Tuk und Redwig sitzen am Kutschbock. Auch hier könnte wieder die Sprachbarriere zum Problem werden.

Hinten in der Kutsche befindet sich die **Truhe** mit allerlei noblem Tand, der schon seinen Wert haben wird, sowie die 80Ⓖ umfassende Reisekasse der Luis.

Springen die Charaktere aus den Büschen hervor, so wird Charlotte ihnen verträumt zuzwinkern und sie anlächeln, während Pierre wild fuchtelnd Redwig zum Angriff motivieren wird, der sich den Charakteren anfangs sicher auch in den Weg stellt. Pierre selbst greift dann zum Degen. Der Kutscher signalisiert sofort, dass er nicht bereit ist, sich in den Konflikt einzumischen und ergibt sich. Sollte Pierre im Kampf etwas passieren, wird Charlotte versuchen, in einem Wutanfall einem der Charaktere ihre Haarnadel in die Brust zu rammen, verfehlen, und jammernd zusammenbrechen.

Epilog: Werden die Lois überfallen, erstatten sie beim Sheriff bericht.

Ziele: Kutsche ausgeraubt (10 EP), Reisende getötet (je -1 EP).

Ruf: Lois ausgeraubt (Sheriff-1), Cuckney diskreditiert (Dörfler-1).

Episode V: Prinz Johns Jagdglück

Prinz John lässt im Sherwood Forest zwei Tiger zur Jagd aussetzen, die Wald und Umland bedrohen.

Hintergrund: Henry II. hat vom römisch-deutschen König Friedrich I zwei Tiger geschenkt bekommen und an seinen Sohn, Prinz John, weitergegeben. Bei Clipstone sollen die Tiere ausgesetzt werden. Die Waldarbeiter bei Laxton haben in Folge die Arbeit niedergelegt, weil sie um ihr Leben fürchten.

Prolog: Little John hat im Blue Boar erfahren, dass die Waldarbeiter streiken, weil „Bestien" aus fernen Landen im Wald ausgesetzt werden. Die Charaktere sollen nachsehen, ob dadurch Gefahr droht.

Szene I: Laxton

In **Laxton** (✎ 62) befinden sich fast alle Waldarbeiter in ihrer Versammlungshalle und streiken. Baronin Matilda de Caux, die für den Streik ist, diskutiert dort öffentlich mit ihrem Mann, der dagegen ist.

Die Charaktere können hier in Erfahrung bringen, „Bestien" in Clipstone ausgesetzt werden sollen, aber nicht genau wann. Nur bei großen Erfolgen können die sie erfahren, dass es sich um Tiger handelt.

Szene II: Clipstone

Dieses Jagdhaus gehört Prinz John und wird von etwa zwei Dutzend Dienern in Schuss gehalten. Neben den Wirtschaftsgebäuden gibt es hier lediglich ein großes Gästehaus für hohen Besuch, das der Steward Jean betreut. In einer kleinen Kirche betet Vater Bernard.

Im Stall wird zur Zeit der schwer verletzte, nicht ansprechbare **Hereric** versorgt. Er hatte die unangenehme Aufgabe, sich um die Tiger zu kümmern, die seit zwei Tagen hier in einem Käfigwagen gehalten wurden. Vor einem halben Tag, beim Füttern, war ihm unabsichtlich das Gitter aufgesprungen. Hereric wird die Nacht nicht überleben, wenn er nicht behandelt wird.

Von Jean oder dem ggf. versorgten Hereric können die Charaktere eine Beschreibung der Tiger und der Stelle erhalten, wo sie in den Wald gelaufen sind. Hereric weiß, dass es ein Pärchen mit trächtigem Weibchen ist.

Szene III: Tigerjagd

Das Pärchen hat sich kurz nach der Flucht getrennt. Um einem der Tiere habhaft zu werden, können die Charaktere Fallen bauen, Spuren verfolgen, Köder auslegen usw. und benötigen sechs Gruppenerfolge. Jede Probe gibt den Tieren etwa zwei Stunden Zeit, tiefer in den Wald vorzudringen. Tendenziell zieht es die Tiere Richtung Nordosten des Waldes, folgende Zufallstabelle kann sie dabei lenken:

Wurf	Bewegung
1–2	Tier sucht sich irgendwo Unterschlupf
3	3 Meilen Nordwest
4	3 Meilen Südwest
5–7	3 Meilen Nordost
8–9	3 Meilen Ost
10	3 Meilen Südost

Kommen die Tiere in die Nähe von besiedeltem Gebiet, oder in die Region der Waldarbeiter, fallen sie Menschen an. Das Weibchen wird in Zehn Tagen zwei Jungtiere werfen.

Tiger (2)	◔7, ✪2, ♥2; Ini.: 3
◔Krallen (A:2/R:0) 3•8•9, ◔Reflexe 2•6•8	
sonstige Fertigkeiten: ◔1•4•6, ✪0•3•6, ♥0•3•6	

Epilog: Prinz John wird nicht sehr erfreut sein, falls er zu hören bekommt, dass die Tiere bereits erlegt wurden.

Ziele: Tiger unschädlich gemacht (je 7 EP), zu Schaden gekommene Dörfler/Waldarbeiter (je -1 EP).

Ruf: beide Tiger unschädlich gemacht (Dörfler+1, Waldarbeiter+2, Könighaus-2).

Optionale Regeln

Alle in diesem Kapitel angeführten Regeln sind optional. Sie bieten mehr Spieltiefe auf Kosten der Komplexität der Regeln. Es steht dem Spielleiter frei, sie aufzunehmen oder im Interesse des Spielflusses wegzulassen — ROBiN bleibt auch ohne sie voll funktionstüchtig. Natürlich können auch nur einzelne dieser Regeln übernommen werden.

Flexible Erschaffung

Wer mehr Zeit und Rechenleistung in die Erschaffung seines Charakters stecken möchte, kann ihn auch komplett frei zusammensetzen, anstatt die schnelle und einfache Variante aus dem Kapitel „Erschaffung" zu benutzen. Ein Wort der Warnung jedoch: Diese Art der Erschaffung ist sehr aufwändig, setzt eine gute Kenntnis des Regelwerks voraus. Sie verleitet auch zu sehr einseitigen Charakteren.

Es gelten die ungeübten „Standard"-Startwerte wie unter „Ausbildung wählen" (23) angegeben. Doch statt prägende Fertigkeiten mit fixen Werten zu wählen, erhält der Charakter 235 EP, die nach den Regeln der Steigerung (siehe „Steigern", 44) vergeben werden dürfen. Um die Berechnung der EP für die Triaden zu vereinfachen, findet sich eine Kostentabelle im Anhang (76).

Fehlschüsse im Fernkampf

Sollen die Konsequenzen von Fehlschüssen genauer abgehandelt werden, kann diese Regel zum Einsatz kommen.

Ein Schütze kann, wenn er will, auf die Erschwernis (-1⊠) beim Schuss in ein Handgemenge verzichten und die Probe normal würfeln. Dann besteht die Gefahr, umherstehende Wesen oder Gegenstände zu treffen. Bei einem Misserfolg wird die Probe wiederholt, bei einem erneuten Misserfolg wird tatsächlich ein falsches Ziel getroffen. Der Spielleiter sollte nun zufällig bestimmen, wen oder was der Schuss trifft.

Matilda ist in ein Handgemenge mit zwei Händlern geraten, an deren Marktstand sie einen Krug unabsichtlich zerbrochen hat. Wilfrid möchte ihr Ablenkung für einen Rückzug verschaffen und zielt mit dem Bogen von der anderen Seite der Straße auf das Schild des Standes. Wilfrid verzichtet auf die erschwerte Probe. Leider erwürfelt er einen Misserfolg und muss daher erneut würfeln. Ein abermaliger Misserfolg bedeutet, dass ein falsches Ziel getroffen wurde. Nun bestimmt die Spielleiterin potenzielle Ziele und lässt den Würfel entscheiden: bei 1-6 wird der linke Händler, bei 7-12 der rechte, bei 13-18 Matilda und bei 19 oder 20 ein ahnungsloser Passant getroffen.

Moral

Die Seele jedes Charakters ist Sitz der **Moral**. Sie nimmt sich schreckliche Erlebnisse, Flüche und Gewissensbisse zu Herzen. Ist ein Charakter einer derartigen Situation ausgesetzt oder begeht er eine moralisch verwerfliche Tat, kann der Spielleiter von ihm verlangen, sein ♡Credo auf die Probe zu stellen.

Die Spielleiterin wird vermutlich eine Probe verlangen, wenn Balduin einem blinden Bettler die wenigen Münzen entwendet, die in dessen Hut liegen, oder wenn er eine Stadtwache, die einen Informanten in einer Kerkerzelle bewacht, skrupellos tötet.

*Miss*lingt ein ♡Credo-Probe, so hat sich der Charakter die Tat nicht sonderlich zu Herzen genommen. *Ge*lingt sie jedoch, so muss der Charakter so viele seelische Wunden nehmen, wie die Probe Erfolge aufweist.

Umgekehrt kann ein Charakter aus guten Taten auch Energie schöpfen und seelische Wunden abbauen. Einer alten Frau über die Straße zu helfen oder einem Bettler ein paar Münzen zu spenden, reicht aber nicht aus — es muss schon eine herausragende Tat sein, die den Charakter in Gefahr bringt. Hat der Charakter eine in den Augen des Spielleiters besonders gute Tat vollbracht — z.B. die Prinzessin errettet oder ein Dorf von einem finsteren Magier befreit — darf sein Spieler das ♡Credo auf die Probe stellen. Der Erfolg dieser Probe bestimmt die Zahl der verheilten seelischen Wunden.

⚙ Balduin mit einem ♡Credo von 2•6•7 hat eher Gewissensbisse als Matilda mit ♡Credo von 0•3•6. Dafür kann Balduin aus guten Taten eher positive, seelische Energie schöpfen als Matilda, welche auch diese nicht so ernst nimmt.

Würfelt ein Charakter nach einer guten Tat auf sein ♡Credo und stellen sich mehr Erfolge ein, als die derzeitigen Wunden betragen, darf er pro überzähligem Erfolg einen Fokuspunkt seiner Wahl regenerieren (siehe „Fokus“, 📖 32).

An dieser Stelle wird davon ausgegangen, dass Charaktere für gewöhnlich eine gute Grundeinstellung haben und auch gute Taten vollführen. Aber auch abgrundtief böse Wesen unterliegen dem Gesetz der Moral: vollführen sie eine gute, für ihre Wertvorstellungen unmoralische Tat, müssen sie ebenso ihr ♡Credo auf die Probe stellen. Bei deren Gelingen plagt sie das schlechte Gewissen, warum sie denn unbedingt Gutes tun mussten. Sind sie dann wieder in ihrem Element und tun Böses, können sie dafür daraus ebenso nach einer ♡Credo-Probe Energie schöpfen, wie es gute Wesen nach guten Taten tun.

Glück

Diese Regel erlaubt es einem Spieler, wichtige Proben nachzubessern. Wer mit den Erfolgen einer Probe unzufrieden ist, kann das Glück des Charakters strapazieren. Der Charakter nimmt eine seelische Wunde und der Spieler darf die Probe zu den selben Bedingungen nochmals würfeln. Dabei ist egal, ob die ursprüngliche Probe nur zuwenig Erfolge erzielte, oder in einem Misserfolg endete. Die Summe der Erfolge beider Proben ergibt die letztlichen Erfolge.

Anhang

Kostentabelle

Mit dieser Tabelle können die Kosten von Steigerungen über mehrere Werte hinweg rasch bestimmt werden. Dazu den Ausgangswert in der linken Spalte suchen, der Zeile bis zur Spalte mit dem Zielwert folgen, und die Kosten ablesen: Für den linken Triadenwert den höheren Wert verdoppeln, für den mittleren Triadenwert den höheren Wert unverändert nehmen, und für den rechten Triadenwert den kleineren Wert nehmen.

von	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	0	2	5	9	14	20	27	35	44	54
	0	1	2	4	6	9	12	16	20	25
2	-2	0	3	7	12	18	25	33	42	52
	-1	0	1	3	5	8	11	15	19	24
3	-5	-3	0	4	9	15	22	30	39	49
	-2	-1	0	2	4	7	10	14	18	23
4	-9	-7	-4	0	5	11	18	26	35	45
	-4	-3	-2	0	2	5	8	12	16	21
5	-14	-12	-9	-5	0	6	13	21	30	40
	-6	-5	-4	-2	0	3	6	10	14	19
6	-20	-18	-15	-11	-6	0	7	15	24	34
	-9	-8	-7	-5	-3	0	3	7	11	16
7	-27	-25	-22	-18	-13	-7	0	8	17	27
	-12	-11	-10	-8	-6	-3	0	4	8	13
8	-35	-33	-30	-26	-21	-15	-8	0	9	19
	-16	-15	-14	-12	-10	-7	-4	0	4	9
9	-44	-42	-39	-35	-30	-24	-17	-9	0	10
	-20	-19	-18	-16	-14	-11	-8	-4	0	5
10	-54	-52	-49	-45	-40	-34	-27	-19	-10	0
	-25	-24	-23	-21	-19	-16	-13	-9	-5	0

überreden, 46
◐✪◯, 21

AAA, 29
abwarten, **43**
abwehren, 42
agieren, **37**
Agilität, 46
Aktion, **31**
    fortsetzen, **33**
Aktionsbonus, 28
Allgemeinwissen, 46
Annesley, 60
Arthur a Bland, 57
Aslockton, 60
Attacke
    Fernkampf, **39**
    K.O., **39**
    Nahkampf, **39**
    unbewaffnet, **39**
Ausrüstung
    allgemeine, 29

Bannen, 51
Baron, 15
Bawtry, 60
Beeinträchtigung, **35**
beengt, **38**
Beredsamkeit, 46
besondere Gegenstände, 28
bewegen, **40**
bewusstlos schlagen, **39**
Bildung, 46
Blue Boar, 60
Blyth, 61
Bothamsall, 61

Charakter, 21
Charakterblatt, 21
Charme, 46
Credo, 47
Cuckney, 61

Dänen, 12
David of Doncaster, 57
Deckung, **40**
Diplomatie, 46
Doncaster, 61
Duke, 15

Earl, 15
East Bridgford, 61
Egmanton, 62
Einschüchtern, 47
Empathie, 47
entwaffnen, **41**

EP, **44**
Erfahrung
    -spunkte, **44**
Erfolg, 31, **31**
    großer, **31**
Erkundigen, 47
erleichterte Probe, **32**
Ermine Street, 18
Erschaffung, **22**
erschwerte Probe, **32**
Exchequer, 16

Fachwissen, 50
Fehlschuss, **40**
Fernkampf, 39
Fertigkeit, 21, **46**
    allgemeinen, 46
Fingerfertigkeit, 47
Fokus, 22, **32**, 44
fortsetzen, **33**
Fosse Way, 18
Friar Tuck, 57

Gegenstände
    besondere, 28
Geist, **21**
Gesetz
    Wald-, 18
Glück, 75
Greentree, 19, 62
Gruppenarbeit
    im Kampf, 43

Handwerk, 47
Haughton, 62
Heilkunde, 48
Heimlichkeit, 48
Henry II., 15
Hide, 15
Hundret, 15

immobilisieren, **41**
Initiative, **34**

John, 15

Kampf, **37**
Kampfkunst, 48
Klima, 18
Körper, **21**
Körperkraft, 48
Koma, 35, **35**
Kondition, 48
Konter, **42**
Kräftevergleich, **34**
Kreativität, 48
Kunst, 48

laden, **40**
Lady Marian, 56
Laxton, 62
Little John, 56
Locksley, 62
Lowdham, 62

Machtniveau, **22**
Mansfield, 62
Mansion, 15
Marian, 56
Merry Men, 21, 58
Misserfolg, **31**
Moral, 47, 74
Mystik, 48

nachschlagen, **42**
Nahkampf, 39
Naturkunde, 49
Newark, 62
Niveau, **22**
Normannen, 12
Northern Road, 18
Norweger, 12
Nottingham, 19
Nottinghamshire, 18

Ohnmacht, **35**

Parade, **42**
Pence, 28
Penny, 28
Pound, 28
Prinz John, 15
Probe, **31**
    erleichtert, **32**
    erschwert, **32**
    weiterwürfeln, **31**

reagieren, **37**
Reaktionsbonus, 28
Redforde, 63
Reflexe, 49
Regeneration, **36**
Reichweite, 38, **39**
Richard at the Lee, 58
Richard I., 15
Riposte, **42**
Robert Fitzooth, 55
Robin Hood, 55
Rüstung, **38**
    -steil, **38**
    natürliche, **39**
Ruf, 59
Runde, **33**

Schicksalswürfel, **35**

Schramme, 31, **34**
Schrammen, 21
Seele, **21**
Segnen, 51
Sheriff, 16
Sherwood Forest, 18
Shire, 15
Southwell, 63
Sprache, 50
Steigern, **44**
Straßen, 18

Technik, 49
Teilerfolg, **31**
Tod, 35, **35**
Tragkraft, **33**
Triade, **22**
Trias, **21**
Tuck, 57

überrascht, **37**
Überrumpeln, **41**
Umgang mit Tieren, 49
Untersuchen, 49

Verletzung, **34**
Verstand, 49
Vitalität, 49

w10, **6**
Waffen
    Charakterblatt, 38
    Liste der, 28
Wahn, 35, **35**
Wahrnehmung, 49
Waldgesetz, 18
Wallingwells, 63
Wapentake, 15
weiterwürfeln, 31
Wetter, 18
Wikinger, 12
Will Scarlet, 56
Will Stutely, 56
Wissen, 46
Worksop, 63
Würfel, **6**
Wunde, **34**
Wunden, 21

Yeoman, 15

ziehen
    Waffe, **39**
zielen, **40**
Zielgenauigkeit, 50

Letzte Änderungen

Hinweis zu den Versionsnummern: die erste Zahl (vorläufig 0) gibt die Hauptversionsnummer an. Die zweite Zahl wird erhöht, wenn sich eine Regel oder ein anderer Inhalt ändert. Eine dritte Zahl wird nur dann hinzugefügt bzw. erhöht, wenn minimale Änderungen durchgeführt wurden (z.B. korrigierte Tippfehler, Kosmetik).

Version 0.1

- ☒ Erstveröffentlichung

Version 0.1.1

- ☒ Tippfehler korrigiert

Version 0.1.2

- ☒ Kosmetik

Version 0.2

- ☒ Gesellschaft: neu
- ☒ Persönlichkeiten: Little John
- ☒ Geschichte: etwas ergänzt
- ☒ „Was ist TRiAS“ im Vorwort
- ☒ neue Illustration (Wald)
- ☒ Tippfehler korrigiert

Version 0.3

- ☒ Kosmetik: neues Cover/Backcover, neue Schriftart
- ☒ LUDUS LEONIS Branding
- ☒ Geschichte: ergänzt
- ☒ Geographie: Cuckney, Locksley
- ☒ Charaktere: Beispielnamen, Profilformat
- ☒ Persönlichkeiten: Robin, Will Scarlet, David, Tuck, Arthur
- ☒ Tippfehler korrigiert

Version 0.4

- ☒ Karten: Nottingham Shire, Nottingham Town, Cuckney
- ☒ Geographie: Örtlichkeiten umfangreich ergänzt, Klimatabelle
- ☒ Geschichte: etwas ergänzt
- ☒ Persönlichkeiten: Lady Marian

Version 0.4.1

- ☒ Kosmetik: Fließtextschrift verbessert (Kerning, Hinting)

Version 0.5

- ☒ Anpassung auf TRiAS v0.14
- ☒ Regelwerk und Settingband vereint
- ☒ Alle Beispieltexte mit ROBiN Fluff
- ☒ neue Karten: Newark, Blyth.
- ☒ Hintergrund: Angelsachsen & Normannen, Gesetz & Gesetzlose
- ☒ Vorwort ergänzt.
- ☒ Ortsbeschreibungen in knappen Spieler- und längeren Spielleiterteil zerlegt
- ☒ Preislisten auf Pence gerundet
- ☒ Neue Episode: Mühlsteinsteuer.
- ☒ Tippfehler korrigiert

Version 0.6

- ☒ TRiAS: w20 auf w10 umgestellt
- ☒ TRiAS: neues Wundsystem mit Schrammen und Wunden
- ☒ TRiAS: Charakterkapitel überarbeitet, neues Charakterblatt
- ☒ TRiAS: Ausrüstung: Besondere Gegenstände
- ☒ neue Karten: Wallingwells
- ☒ Layoutspielereien
- ☒ Kampagne: neues Episodenformat (Doppel-/Einzelseiten)
- ☒ Besondere Regeln: Fraktionen und Ruf
- ☒ Hintergrund: Reisegschwindigkeit
- ☒ Episode: Prinz Johns Jagdglück
- ☒ Default-PDF-Zoom: eine Seite.

Raum für Notizen

England um 1190. Du bist ein Gesetzloser, der Sherwood Forest ist dein Exil. Hilf Robin Hood im Kampf gegen die Unterdrücker. Nimm den Reichen und gib den Armen. Oder beweise allen, dass du es besser kannst, und übernimm selbst die Führung im Wald.

ROBiN ist ein eigenständiges Rollenspiel und benutzt TRIAS, das freie, semi-universelle Rollenspielsystem. Alle zum Spielen nötigen Regeln sind in diesem Band enthalten.

Dieses Rollenspiel ist zur Zeit noch in Entwicklung. Er enthält jedoch bereits genügend Informationen, um fünf Episoden im Sherwood Forest zu erleben, sowie um eigene zu entwerfen.