

# Am Hof des König Ahlborn



Nun ist er also tot, der gute alte König Ahlborn.

Neue Zeiten brechen an. Denn nun ist unverhofft die sehr junge Prinzessin Goldstar Hundemagen auf dem Thron gelandet. Noch völlig unerfahren, ist das ganze Land gespannt, wie sie die schwierigen Regierungsgeschäfte meistern wird. Und es gibt bereits jetzt Stimmen, die davon reden, dass das nicht gut gehen kann und dass wieder ein richtiger König her muss.

Viel wird davon abhängen, ob es der Prinzessin gelingen wird, die Unterstützung der Ritter der Tafelrunde zu erlangen, als da wären: Sir Estragon - der Rote Ritter, Lord Isegrimm - der Blaue Ritter und Sir Vogelkot - der Schwarze Ritter.

Dann gibt es da noch die Kirche, deren Einfluss im Lande nicht zu unterschätzen ist. Bischof Fiesgeier, der Abt des Klosters Magermilch, hat bereits eine Glaubensoffensive gegen Ketzertum und Hexerei angekündigt. Wenn es nach der Kirche geht, dann brechen fromme Zeiten an, nach dem Tode des liberalen Königs Ahlborn.

Und das einfache Volk wird wie üblich überhaupt nicht gefragt. Aber wird es sich das endlos gefallen lassen? Man munkelt von einem gewissen Robin Hood und Worte wie Freiheit, Revolution und Kehrwoche sind in aller Munde ...

Vor einigen Tagen ist auch noch fahrendes Volk in der Stadt angekommen, das jedoch von der politisch brisanten Situation völlig unbeeindruckt scheint.

Gut, dass es wenigstens schon das "DUELL" gibt - eine überregionale Zeitung mit einem eigenen kleinen Lokalsender, die alle ohne Ansehen des Standes gleichermaßen informiert. Jede Ausgabe enthält erfahrungsgemäß wichtige Meinungen, wilde Gerüchte und wahre Informationen zu allerlei hochbrisanten Themen.

# Die wichtigsten Spielregeln

Alle Informationen durch die Spielleitung gelten als Tatsache.

Alle Nachrichten laufen über die Spielleitung. Sie müssen von dieser genehmigt werden. Sind sie O.K., dann erhalten sie den Spielleitungsstempel und werden weitergeleitet. Nicht genehmigte Nachrichten gehen zurück.

Aktionen, Bündnisse und ähnliches müssen von der Spielleitung abgesegnet werden.

Sollte jemand keinen anderen Ausweg mehr sehen, dann kann er im Laufe des Spieles einmal das "Schicksal" walten lassen. Näheres von der Spielleitung sobald es soweit ist.

# Die Personen

## Der Hofstaat

Prinzessin Goldstar Hundemagen  
Kunigunde von Kinderleber, Baroness  
Merylin Meusehyrn, Hofzauberer  
Protz van de Motzdryse, Schatz- und Zeremonienmeister  
Edelkraut zu Fogelfilder, Minnesängerin

## Das gemeine Volk

Siemens Frommling, Buchmacher  
Osram Übelböös, Huf- und Waffenschmied  
Honi Robod, tapferes Schneiderlein  
Stinklinde Gutriech, Kräuterfrau und Heilpraktikerin  
Minipuh Huch, elternloses Straßenkind

## Das fahrende Volk

Ninol Ikzort, Arbeiter und Bauer  
Mentol Megamadig, Schwert- und Feuerschlucker  
Benzol Paradoof, Jongleur und Einradfahrer

## Der Rote Haufen

Sir Estragon, der Rote Ritter - Ritter der Tafelrunde  
Ritter Majoran, Edelmann und Haudegen  
Ritter Thymian, Haudegen und Edelmann

## Der Blaue Haufen

Lord Isegrimm, der Blaue Ritter - Ritter der Tafelrunde  
Ritter Mailaf Mandelbrot, Prinz vom Lande  
Brunhilde Brausam, Kammerzofe  
Knecht Ruprecht, Leibeigener

## Der Schwarze Haufen

Sir Vogelkot, der Schwarze Ritter - Ritter der Tafelrunde  
Jungfer Juchz-Jauche, Nonne im Zeichen des Herrn  
Isolde Tunichgut, holdes Burgfräulein

## Das Kloster Magermilch

Bruder Fiesgeier, Abt und Bischof  
Klosterfrau Melisse Geist, Gelehrte und Heilkundige  
Bruder Tak, einfacher Mönch  
Schwester Schnäbsle, Novizin

# Der Hofstaat

Prinzessin Goldstar Hundemagen

Baroness Kunigunde von Kinderleber

Hofzauberer Merylin Meusehyrn

Schatz- und Zeremonienmeister Protz van de Motzdryse

Minnesängerin Edelkraut zu Fogelfilder

Ihr seid also der Hofstaat des König Ahlborn Hundemagen – Gott hab ihn selig. Und ihr seid natürlich recht traurig über den Tod Eures Königs. Aber das Leben geht weiter und nun liegt es an Euch, das Land möglichst gut zu regieren.

Das heißt, rein rechtlich ist die Prinzessin die Thronerbin des Königs und muss nun das Land regieren. Aber da die Prinzessin noch recht jung ist, ist sie auf die guten Ratschläge des gesamten Hofes angewiesen. Der König war von jeher sehr mit dem Regieren beschäftigt, und so hat sich auch schon bisher Merylin um die Erziehung der Prinzessin gekümmert.

Das ausführende Organ der Beschlüsse des Thrones ist der Zeremonienmeister, der die Dekrete und Verfügungen des Königshauses dem Adel und dem gewöhnlichen Volk zu verkünden hat.

Denkt daran, dass ihr in einer Monarchie lebt und der Herrscher bzw. die Herrscherin über alles zu bestimmen und alles zu genehmigen hat, was so im Lande vor sich geht. Aber auch der Adel, insbesondere die Ritter der Tafelrunde sowie die Kirche sind sehr mächtig und ohne ihre Unterstützung ist es sehr schwer zu regieren.

Nach dem Tod des Königs ist Unruhe unter den Untertanen ausgebrochen und nicht alle unterstützen die Prinzessin. Nun gilt es, den Thron für das Haus Hundemagen zu sichern. Denn am Ende dieses Jahres wird der neue König gekrönt. Und nur wer die Kirche und die Mehrheit der Ritter der Tafelrunde hinter sich hat, kann zum Herrscher gekrönt werden.

Um die Stimmung im Lande zu verbessern, habt ihr Euch entschlossen, ein großes Turnier mit möglichst vielen Ritter auszutragen. Dabei sollen Spiele stattfinden und für das gewöhnliche Volk wird es ein großes Essen geben. Natürlich müsst ihr für den Sieger des Turnieres einen Preis aussetzen. Im Volke munkelt man bereits, der beste Ritter des Turnieres würde die Hand der Prinzessin gewinnen. Nun gilt es also, das Turnier zu organisieren ...

# Goldstar Hundemagen

- Prinzessin und Thronerbin -

Da bist Du nun also von einem Tag zum anderen zur Königin geworden. Und das, obwohl Du noch so jung bist. Besonders toll findest Du es nicht, Königin zu sein. Du würdest viel lieber den ganzen Tag machen, was du willst (zum Beispiel mit Deiner gleichaltrigen Freundin Kunigunde spielen) anstatt ständig irgendwelche blöden Audienzen und Zeremonien abzuhalten.

Und jetzt wollen auch noch einige Deiner Untertanen, dass Du möglichst schnell heiratest, damit sie wieder einen König bekommen. Aber dazu hast du nun überhaupt keine Lust!

So überlässt Du auch das Regieren meistens dem restlichen Hofstaat, dem Du voll und ganz vertraust. Wenn Du aber mal eine besonders gute Idee hast (zum Beispiel das Verteilen von Gratisbonbons an alle Schüler), dann setz Dich bei deinen Beratern ruhig durch. Schließlich bist Du die Prinzessin und die anderen müssen machen, was Du willst.

Du hast auch noch ein kleines Geheimnis: eine Freundin aus dem einfachen Volk, Minipuh Huch, ein Mädchen von der Straße. Ab und zu trifft ihr Euch heimlich und spielt zusammen und spricht über das Regieren. Und manchmal hat Minipuh ganz tolle Ideen, was man alles bestimmen könnte. Das darf natürlich niemand wissen, denn sonst würde man Dir den Umgang mit ihr verbieten - aber Du brauchst ja niemandem davon zu erzählen.

**IMM. HOFF. DIESE. KÖNIGL. HALBORN**

# Kunigunde von Kinderleber

- Baroness und Freundin der  
Prinzessin -

Du bist die gleichaltrige beste Freundin der Prinzessin und findest es total toll, dass Deine Freundin nun Königin ist.

Du hast auch immer viele gute Ideen, was man so regieren könnte. Und Du versuchst, die Prinzessin von Deinen Ideen zu überzeugen, damit sie die Ideen in Erlasse und Beschlüsse umsetzt, so dass sich das ganze Volk danach richten muss.

Ansonsten unterstützt du Deine Freundin, die Prinzessin, wo Du nur kannst.

**VULRICHE. GRIEB NOVEMBER. 121013**

# Merylin Meusehryn

- Hofzauberer -

Für Dich kam der Tod des Königs doch etwas überraschend. Schließlich hattest Du König Ahlborn mit verschiedenen Gesundheitszaubern ausgestattet. Du kannst Dich des Gefühls nicht erwehren, dass da irgendwelche dunklen Kräfte mit im Spiel waren. Und wenn das stimmt, dann droht auch der Prinzessin große Gefahr.

Aber zum Glück hat sie ja Dich. Du bist so ziemlich der mächtigste Zauberer in diesem Land und da gibt es einiges in Deiner Zauberkiste, was eventuelle Angreifer ganz schön überraschen würde. Du musst nur gut acht geben auf die Prinzessin, damit sie nicht hinter Deinem Rücken irgendwelchen Schuften in die Hände fällt.

Und Du hast einen mächtigen Gegner: die Kirche. Oder genauer gesagt das Kloster Magermilch. Denn die übereifrigen Gläubigen dort sind der Ansicht, dass man sämtliche Zauberer und Hexen verbrennen müsste. Verständlicherweise bist Du nicht besonders angetan von diesem Gedanken. Bisher konnte Dich auch stets der Einfluss des Königs vor dem mächtigen Arm der Kirche beschützen. Aber nun musst Du auf Dich selbst acht geben.

Und dann gibt es da noch etwas, das Dich seit langer Zeit stark beschäftigt: Die Suche nach dem Heiligen Gral. Mit Hilfe des Grales würde Deine Zauberkraft ins Unermessliche steigen, und die ganzen Probleme, die Du mit der Kirche und die Prinzessin mit ihren Widersachern hat, wären auf einen Schlag gelöst. Bisher fehlt Dir allerdings noch der entscheidende Hinweis, wo genau der Heilige Gral zu finden sein könnte. Du weißt bisher nur, dass er irgendwo in Eurer Gegend sein muss ...

# Protz van de Motzdryse

- Schatz- und Zeremonienmeister -

Du bist sozusagen das ausführende Organ der Regierung. Du bringst die Anordnungen der Prinzessin in eine angebrachte Form und verkündest sie dem Volke.

Zur Überwachung hast Du eine Geheimpolizei eingerichtet, der Du in legalem Rahmen Anweisungen geben kannst. So kannst Du zum Beispiel die Einhaltung von Anordnungen überwachen oder Übeltäter festnehmen lassen.

In einem gewissen Rahmen kann der Geheimdienst auch zum Einholen von Informationen genutzt werden. Allerdings fühlen sich sämtliche Mitglieder des Geheimdienstes ausnahmslos an die Gesetze des Landes gebunden.

Da Du recht gut über das Volk Bescheid weißt, darüber, was es braucht und was man ihm zumuten kann, versuchst Du natürlich, die Beschlüsse des Hofes so zu beeinflussen, dass sie möglichst leicht durchführbar sind und möglichst wenig kosten.

Du verwaltest nämlich auch die Hofkasse und so wahnsinnig dicke siehst bei Euch nicht aus. Und so verrückte Ideen der Prinzessin (wie das Verteilen von Gratisbonbons an die Kinder) reißen große Löcher in die Kasse.

# Edelkraut zu Fogelfilder

- Minnesänger -

Deine offizielle Hauptaufgabe ist es, den Hof bei guter Laune zu halten. Stets hat Du ein munteres Liedchen auf den Lippen und bist zu einem Witzchen bereit.

Natürlich beschränkst Du Dich nicht auf das Schöngestige. Auch zu sämtlichen politischen Regierungsthemen hast Du Deine eigene Meinung. Und mit der hältst Du auch nicht hinter dem Berg, wenn es darum geht, die Prinzessin zu beraten.

Dabei stößt Du mit Deinen Ansichten nicht immer auf Zustimmung. Du findest nämlich, dass den Frauen mehr Rechte zustehen, dass das Volk mehr mitbestimmen sollte, dass die Kirche viel zu viel Einfluss hat. Und weitere, ähnlich verwerfliche Ideen entspringen deinem regen Verstand.

Da Du schon gemerkt hast, dass sich am Königshof Deine Ideen nicht besonders gut durchsetzen lassen, hast Du Dich den "Geächteten", der Organisation von Robin Hood, angeschlossen. Der will nämlich einen Plan ausarbeiten, nach dem das Volk mehr Macht bekommen soll. Nun wartest Du auf eine Nachricht von Robin und seinen Mannen bzw. Frauen, damit ihr Euch im Geheimen treffen und über die weiteren Pläne sprechen könnt ...

# Das gemeine Volk

Siemens Frommling, Buchmacher

Osram Übelbös, Huf- und Waffenschmied

Honi Robod, tapferes Schneiderlein

Stinklinde Gutriech, Kräuterfrau und Heilpraktikerin

Minipuh Huch, elternloses Straßenkind

Ihr seid also das einfache Volk. Als solches habt ihr leider gar nichts zu sagen, sondern nur zu gehorchen und zu arbeiten. Ja so war das halt im Mittelalter.

Jeder von Euch hat natürlich seine privaten Gedanken, Ideen und Ideale.

Ein paar Dinge sind Euch aber allen wichtig:

Ihr wollt Wohlstand und Reichtum erwerben und auch behalten. Ob dies nun auf ehrliche Art und Weise geschieht, ist den meisten von Euch piepschnurzeigal. Schließlich haben die Adeligen ihren Reichtum ja auch nicht durch ihrer Hände Arbeit verdient.

Ihr wollt Frieden und geordnete Verhältnisse, damit ihr Euer armseliges Leben so richtig genießen könnt und nicht noch um Euer Leben bangen müsst.

Ihr wollt Eure Freiheit und irgendwie mitbestimmen. Zumindest wollt ihr nicht mehr nur das machen, was andere Euch sagen.

# Siemens Frommling

- Buchmacher -

Du hast nur einen Wunsch: endlich mit der Scheissarbeit aufzuhören und als Kämpfer für den Glauben gegen das Böse antreten zu können.

Somit ist auch Dein unmittelbares Vorgehen klar: Du willst Dich Sir Vogelkot im Kampf für das Gute anschließen. Du musst ihm nur genügend klar machen, dass er Dich braucht und dass Du der richtige Mann bist, ihm im Kampfe beizustehen. Wenn alles klappt, dann kannst Du Dich ihm als Schildknappe anschließen. Und wenn Du eine gewisse Zeit als Knappe gedient hast, dann kann Dich der König auf Vorschlag von Sir Vogelkot zum Ritter schlagen. Dann wäre Dein Lebensziel erreicht und Du der "Ritter Frommling".

Wenn es überhaupt nicht klappen sollte mit Sir Vogelkot, dann bleibt Dir immer noch der Weg ins Kloster, um dort als streitbarer Mönch gegen das Böse angehen zu können. Aber das wäre halt nur die zweitbeste Lösung ...

# Osram Übelbö

- Huf- und Waffenschmied -

Im bürgerlichen Beruf bist Du Huf- und Waffenschmied. Aber in Deiner Freizeit und vor allem mit dem Herzen bist Du Mitglied bei Robin Hoods Geächteten.

Und während Du Dich nach außen hin sehr bürgerlich und unpolitisch gibst, kämpfst Du mit Robin für die Gerechtigkeit, für "alle Macht dem Volke", kurz gesagt, für die Weltrevolution.

Du versorgst die Geächteten mit Waffen. Ohne Dich müssten sie mit bloßen Händen kämpfen. Allerdings weißt Du bis zur Stunde nicht, wer alles bei Robin Hoods Bande ist, und unter welchem Namen sich Robin Hood in dieser Gegend aufhält. Aber bald wird sich Robin bei Dir melden und dann geht der los, der Kampf gegen die Monarchie!

# Honi Robod

- tapferes Schneiderlein -

in Wirklichkeit: Locksley Tunichgut,  
ehemals der Grüne Ritter – Ritter der Tafelrunde

alias Robin Hood, Führer der Geächteten

Offiziell und nach außen hin bist Du ein fleißiger und tapferer Schneider.

In Wirklichkeit aber bist du Locksley Tunichgut, der Grüne Ritter. Dein richtiger Platz wäre in der Tafelrunde zur Rechten des Königs. Aber der Blaue Ritter hat Dich übel gemobbt, und dem König weiß gemacht Du wolltest ihm Böses antun. Daraufhin hat Dich der König aus der Tafelrunde verstoßen und Du musstest Dir diese langweilige bürgerliche Existenz aufbauen.

Aber das konnte natürlich einen Heißsporn wie Dich nicht befriedigen! Im Geheimen hast Du eine Untergrund-Organisation aufgebaut. Deine Leute, genannt "Die Geächteten" kennen Dich nur unter dem Namen Robin Hood und ahnen bisher nicht, wer Du wirklich bist.

Da Du von den Ungerechtigkeiten des Königs und vom gesamten Adel, speziell dem Blauen Ritter, die Nase voll hattest, hast Du Deine Männer auf den Sturz der Monarchie eingeschworen. Mit ihnen willst Du die Weltrevolution einleiten. Alle Macht dem Volke!

Hier eine Übersicht über die Geächteten, die praktisch alle ein Doppelleben führen. Sie warten nun auf eine Nachricht von Dir, um sich gemeinsam im Geheimen zu treffen und Pläne für die Revolution zu schmieden:

- Bruder Tak, Mönch
- Osräm Übelbö, Huf- und Waffenschmied
- Edelkraut zu Fogelfilder, Minnesänger

Außerdem hast Du eine Schwester namens Isolde, mit der Du Dich als Kind sehr gut verstanden hast. Nach deiner Verstoßung vom Hofe hast Du sie allerdings aus den Augen verloren.

# Stinklinde Gutriech

- Kräuterfrau und Heilpraktikerin -

Liebe Stinklinde, du bist eine Hexe. Und zwar eine total verrückte.

Deine Hauptbeschäftigung ist es, die Leute mit irgendwelchen gemeinen, meistens aber noch recht lustigen Zaubereien zu ärgern. Dabei ist es Dir im Augenblick noch völlig egal, wen Deine Scherze treffen. Irgendwann wirst Du Dich allerdings entscheiden müssen, für welche Seite Du nun eintrittst.

Von Kräutern hast Du natürlich keine Ahnung. "Kräuterfrau" ist nur Dein Tarnberuf.

Wenn wirklich jemand von Dir mit Kräutern geheilt werden will, dann nimmst Du halt etwas Gras oder so und versiehst das ganze mit einem Zauberspruch. So hast Du Dir auch Deinen einmaligen Ruf als Heilpraktikerin erworben und lebst ganz gut von dem Zeugs, das Dir die Leute für Deine Hilfe zustecken.

Im Prinzip lebst Du allein, allerdings hast Du seit einiger Zeit ein junges Mädchen bei Dir aufgenommen. Dabei handelt es sich um die kleine Minipuh Huch, die keine Eltern mehr hat und auf der Straße saß.

Diese Tatsache alleine wäre Dir natürlich Wurscht gewesen, schließlich bist Du eine Hexe. Aber Minipuh ist kein normales Kind ... sondern eine kleine Nachwuchs-Hexe. Und was für eine! Du hast das Gefühl, dass eine ganze Menge in der Kleinen steckt und dass sie es weit bringen wird eines Tages. Und so hast Du Dich ihrer Ausbildung als Hexe angenommen. Und Du hast Minipuh richtig lieb gewonnen in letzter Zeit.

Deswegen willst Du sie auch adoptieren. Und zwar möglichst schnell, denn im Mittelalter war es üblich, Waisenkinder ins Kloster zu stecken oder als billige Arbeitskräfte bei Hof und Adel einzusetzen. Eine Adoption kann durch jeden Ritter rechtskräftig gemacht werden - aber das ist nicht ganz billig. Um die Adoption zu finanzieren, hast Du einen neuen Zaubertrank gegen alle möglichen Wehwehchen entwickelt, den Du zusammen mit Minipuh unter dem Namen „Blaues Wunder Elixier“ herstellen und teuer verkaufen willst.

Ach ja, noch etwas: Nimm Dich in Acht vor den Hexenjägern aus dem Kloster Magermilch, denn mit denen ist nicht gut Kirschen essen ...

# Minipuh Huch

- elternloses Straßenkind -

Du bist leider eine Vollwaise ohne Eltern oder Verwandte. Irgendwie sind Dir als kleines Kind Deine Eltern abhanden gekommen und du musstest Dich alleine durchs Leben schlagen. Und das ist Dir bisher auch großartig gelungen.

Allerdings bist Du auch kein gewöhnliches Kind. Du hast nämlich Zauberkräfte! Schon als ganz kleines Mädchen konntest Du Dinge bewegen, ohne sie zu berühren. Und manchmal kannst Du sogar einige Minuten in die Zukunft schauen. Die Menschen im Mittelalter würden einfach sagen: Du bist eine kleine Hexe!

Und so toll das alles ist, so gefährlich ist das auch. Denn die Leute vom Kloster Magermilch (und leider nicht nur die) haben unverständlicherweise was gegen Hexen. Und wenn sie herausbekommen, dass Du eine Hexe bist, dann würden sie dafür sorgen, dass Du auf dem Scheiterhaufen landest. Glücklicherweise kannst Du ja ein wenig in die Zukunft sehen und diese Gabe hat Dich bisher stets vor Schaden bewahrt.

Aber wie ein gewöhnliches Kind jemand braucht, der ihm erklärt, wie was funktioniert, so braucht auch eine Hexe eine Lehrerin, damit sie das Zaubern so richtig lernt. Und diese Hexen-Lehrerin hast Du in Stinklinde Gutrieck gefunden. Stinklinde hat Dich sozusagen adoptiert und Du bist ihr total ans Herz gewachsen. Allerdings ist Stinklinde manchmal ein bisschen verwirrt. Und total verrückt ist sie eigentlich auch. Sie stellt die tollsten Sachen an. Und manchmal ist Dir nicht ganz geheuer, was sie so alles anstellt. Schließlich gibt es da ja die bösen Menschen vom Kloster, die stets auf Hexenjagd sind. Und du möchtest Stinklinde auf keinen Fall verlieren.

Seit neuestem hast Du auch eine kleine Freundin. Sie heißt Goldstar und Du triffst Dich mit ihr immer wieder mal heimlich im Schloss. Sie darf nämlich eigentlich nicht mit Dir spielen, weil Du ein Kind von der Straße bist. Du kannst ihr natürlich auch nicht erzählen, dass Du eine Hexe bist, sonst hätte sie wahrscheinlich Angst vor Dir. Aber manchmal hast Du ihr schon gute Tipps fürs Regieren gegeben, schließlich kannst Du ja ein bisschen in die Zukunft schauen.

# Das fahrende Volk

Ninol Ikzort, Arbeiter und Bauer

Mentol Megamadig, Schwert- und Feuerschlucker

Benzol Paradoof, Jongleur und Einradfahrer

Wenn man Eure Namen so liest und Euch durch die mittelalterliche Gegend fahren sieht, dann könnte man meinen, ihr seid ein Gruppe Schausteller, ein fahrender Zirkus oder etwas ähnliches. Und genau diesen Eindruck wollt ihr auch erwecken. In Wirklichkeit seid ihr aber etwas ganz anderes, etwas Furchtbares, ja etwas Schreckliches ...

Ihr seid eine Gruppe Außerirdischer, die auf der Erde bei einem Geheimeinsatz tätig ist. Euer Heimatplanet ist total überbevölkert und Euer Volk sucht eine Möglichkeit, auszuwandern. Und die Erde wäre der ideale Platz für Euch - wenn Da nicht die Menschen wären.

Denn es gibt bei Euch strenge Gesetze, die verbieten, auf einem Planeten zu siedeln, der bereits eine intelligente Lebensform beherbergt. Wenn sich aber die quasi-intelligente Lebensform selbst ausrottet, dann wäre der Weg frei für Eure Pläne ...

So hat man nun Euch gesandt, durch geschicktes Taktieren, durch rücksichtsloses Lügen und Betrügen, die verschiedenen Parteien des Mittelalters gegeneinander aufzuhetzen, jeden Frieden und jede Weiterentwicklung zu verhindern und so dafür zu sorgen, dass die Menschheit sich selbst wieder auslöscht, bevor sie auch nur das Morgenrot der wirklichen Zivilisation erblickt.

# Der Rote Haufen

Sir Estragon, der Rote Ritter - Ritter der Tafelrunde  
Ritter Majoran, Edelmann und Haudegen  
Ritter Thymian, Haudegen und Edelmann

Ihr seid die letzten richtigen Männer, die dem armen Land des König Ahlborn - Gott hab ihn selig - verblieben sind. Jedenfalls Eurer Meinung nach. Alle anderen - natürlich auch die Ritter aus den anderen Haufen - sind erbärmliche Schlappschwänze und Weicheier. Ihr seid die wahren Wächter des edlen Codex der Ritter. Allein schon die Tatsache, dass eine Frau auf dem Königsthron sitzt, macht Euch fuchsteufelswild.

Die Prinzessin gehört abgesetzt und die Tafelrunde soll schleunigst einen richtigen König bestimmen. Und wenn das nicht geht, dann soll die Prinzessin wenigstens bald heiraten.

Am allerliebsten hättet Ihr eine reine Adelherrschaft aller Ritter, in der der König dann nur noch repräsentative Aufgaben hätte. Nach Eurer Meinung sollte ein „Rat aller Ritter“ über das Schicksal des Landes bestimmen. In diesem hättet Ihr derzeit zumindest die Hälfte der Stimmen, da kein anderer Haufen so viele Ritter zählt wie Eurer.

Als echte Draufgänger seid ihr stets zu einem Kampf bereit. Lieber erst mal draufhaun und dann erst fragen, so lautet Euer Motto. Und wenn es nichts zu kämpfen gibt, dann gibt es vielleicht irgendwo einen Drachen zu besiegen oder ein Burgfräulein aus den Händen von Bösewichten zu befreien.

Bei solcherlei Aktionen habt Ihr viele Reichtümer angesammelt, aber auch eine Menge Tand und Plunder. Der wohlüberlegte Einsatz könnte Euch so manche Türe öffnen ...

Ihr selbst seid natürlich alle Junggesellen. Und das wollt ihr auch Euer Leben lang bleiben, so habt ihr gemeinsam geschworen.

# Sir Estragon, der Rote Ritter

- Ritter der Tafelrunde -

Du bist der Anführer Eures Haufens. Und als solcher Mitglied der Tafelrunde. Deinen damit verbundenen Einfluss am Hofe benutzt Du natürlich, um Eure Ziele durchzusetzen. Von den Geschehnissen bei der Tafelrunde berichtest Du stets Deinem Gefolge.

Falls Ihr Euch in Sachen „Adelsherrschaft“ nicht durchsetzen könnt, hältst Du Dich für einen sehr geeigneten Nachfolger König Ahlborns und bist durchaus nicht abgeneigt, selbst als König zu kandidieren. Sollte sich jedoch jemand bewerben, der Deine Ziele genauso gut vertritt und den Du für besser geeignet hältst als Dich selbst (weil er z.B. mehr Einfluss hat), dann unterstützt Du eben den.

Außerdem hast Du langsam genug vom Junggesellendasein. Es wird höchste Zeit, dass Du Dir eine Frau suchst und Dich fest bindest. Es gibt ja eine ganze Menge hübscher weiblicher Wesen in dieser Gegend. Und längst nicht alle sind so spröde, wie sie manchmal tun. Du muss nur aufpassen, dass Du keiner Hexe in die Arme läufst, sonst Gute Nacht ...

# Ritter Majoran

- Edelmann und Haudegen -

Du bist der Sohn des Fürsten Aila uf Sub und zu König Ahlborn gekommen, um das Leben als Ritter kennen zu lernen. Eigentlich solltest Du nach einigen Jahren wieder ins Land Deines Vaters zurückkehren, aber dazu hast Du eigentlich keine Lust mehr. Hier gefällt es Dir sehr gut, und in deiner ehemaligen Heimat ist alles so rückständig und überhaupt nichts los. Dort wird man gleich geköpft, wenn man mal jemand umbringt. Und das kommt Deiner Natur nicht gerade entgegen.

Aber es gibt eine Lösung für Dein Problem: Du suchst Dir eine Frau und lässt Dich nieder. Dann wird keiner mehr verlangen, dass Du in Deine Heimat zurückkehrst. Bleibt nur die Schwierigkeit, es den anderen beizubringen. Aber damit beschäftigst Du Dich, wenn es dann so weit ist. Jetzt gilt es erst Mal, eine nette Frau zu finden.

Übrigens hältst Du Dich - falls Ihr Euch mit der „Adelsherrschaft“ nicht durchsetzen könnt - für einen sehr geeigneten Nachfolger König Ahlborns und Du bist durchaus nicht abgeneigt, selbst als König zu kandidieren. Sollte sich jedoch jemand bewerben, der Deine Ziele genauso gut vertritt und den Du für besser geeignet hältst als Dich selbst (weil er z.B. mehr Einfluss hat), dann unterstützt Du eben den.

# Ritter Thymian

- Haudegen und Edelmann -

Du bist ein Vollblut-Ritter. Dein Vater war Ritter, Dein Opa war Ritter, Dein Urgroßvater war Ritter, Dein Onkel war Ritter, Dein Schwager ist Ritter, Deine Tante war Ritter, Deine Mutter heiratete einen Ritter, Dein Hund heißt Ritter, Deine Schokolade ist von Ritter und auch Deine Kinder sollen Ritter werden.

Und das wäre auch schon Dein Hauptproblem: Du willst Deine lange Ahnenreihe nicht abbrechen lassen und deshalb bist Du auf der Suche nach einer Frau, die Dir viele kleine Ritter-Kinder schenken soll. Davon dürfen die anderen natürlich nichts merken, schließlich gibt es da ja diesen dämlichen Junggesellen-Schwur. Aber die Zukunft Deiner Familie ist Dir wichtiger ...

Übrigens hältst Du Dich - falls Ihr Euch mit der „Adelsherrschaft“ nicht durchsetzen könnt - für einen sehr geeigneten Nachfolger König Ahlborns und Du bist durchaus nicht abgeneigt, selbst als König zu kandidieren. Sollte sich jedoch jemand bewerben, der Deine Ziele genauso gut vertritt und den Du für besser geeignet hältst als Dich selbst (weil er z.B. mehr Einfluss hat), dann unterstützt Du eben den.

# Der Blaue Haufen

Lord Isegrimm, der Blaue Ritter - Ritter der Tafelrunde  
Ritter Mailaf Mandelbrot, Meuchelmörder  
Brunhilde Brausam, Foltermagd  
Knecht Ruprecht, Giftmischer und Hexer

Ihr seid die Vertreter der dunklen Mächte. Allesamt habt ihr Euer Leben dem Bösen gewidmet, der Gewalt und der Grausamkeit. Es gibt nichts, das Euch schreckt. Nach Eurem Tod werden Eure Seelen sowieso in der Hölle schmoren, das ist so sicher wie die Existenz des Heiligen Grals.

Schon lange versucht ihr, an die Macht zu kommen. Euer ursprünglicher Plan, dies über die Tafelrunde zu erreichen, ist gescheitert. Ihr habt zwar dem edlen Ritter Locksley ganz übel mitgespielt und ihn beim König schlecht gemacht, so dass dieser von der Tafelrunde ausgeschlossen wurde. Aber leider unterstützten Euch die anderen Ritter nicht, als ihr versuchtet, Isegrimm zum Stellvertreter des Königs zu machen. Also habt ihr einen zweiten Plan entwickelt:

König Ahlborn scheint zwar eines natürlichen Todes gestorben zu sein, aber so ganz unbeteiligt wart ihr daran nicht. Schon seit Jahren hatte der Hexer Ruprecht ihn mit Bösen Flüchen und Krankheitszaubern belegt, so dass nun trotz Merylins Schutzzauber ein kleiner Schluck eines speziellen Zaubertranks ausreichte, dem König das schwache Lebenslichtlein auszublasen. Sollten irgendwelche Indizien Eurer schändlichen Tat auftauchen, müsst Ihr diese natürlich möglichst schnell beseitigen.

Und nun geht es darum, die Nachfolge König Ahlborns anzutreten. Dazu muss erst mal die Prinzessin aus dem Weg geräumt werden. Dabei könnt ihr sicher mit der Unterstützung vieler rechnen, den eine Frau auf dem Thron ist eine sehr umstrittenes Thema im Mittelalter. Und dann liegt es an Euch, wie es weitergeht ...

Um Euer wahres Wesen zu verbergen, habt Ihr Euch Tarnidentitäten zugelegt und gebt Euch nach außen als kunstbesessener, etwas abgehobener Haufen Landadeliger. Um diese Tarnung aufrecht zu erhalten, seid Ihr derzeit dabei, eine Kunstsammlung aufzubauen - und wollt auch demnächst mit diesem Zeugs eine Kunstaussstellung veranstalten.

# Lord Isegrimm, der Blaue Ritter

- Ritter der Tafelrunde -

Du bist der Chef des Blauen Haufen. Und als solcher bist Du natürlich selbst ziemlich blau. Jedenfalls manchmal. Wenn Du gerade nicht blau bist, dann fürchten alle Deinen scharfen Verstand, Deine messerscharfe Zunge und Dein nicht weniger scharfes Schwert.

Du hast bereits viele Duelle und Zweikämpfe hinter Dir. Und da Du noch lebst, sind die Kämpfe Deinen Gegnern offenbar schlecht bekommen. So bist Du auch jederzeit zu einem Duell bereit. Allerdings bist Du nicht leichtsinnig, und wo es nur geht, lässt Du Dich von Ritter Mandelbrot vertreten. Schließlich ist es für Euch alle ganz offensichtlich besser, sein Leben zu verlieren, als Deines.

Dein untrügliches Gespür sagt Dir, dass Du Deinem Haufen rückhaltlos vertrauen kannst (sofern so etwas unter Schuften überhaupt möglich ist).

Außerdem hast Du das Gefühl, dass Euch das fahrende Volk, das kürzlich in der Stadt eingetroffen ist, noch von großem Nutzen sein könnte ...

# Ritter Mailaf Mandelbrot

- angeblich: Prinz vom Lande -

in Wirklichkeit: Meuchelmörder

Du bist der absolut größte Raufbold, den es weit und breit gibt. Für Dich gibt es nichts Größeres, als sich zu prügeln und einen Gegner fertig zu machen. Natürlich kämpfst Du nicht fair, warum auch. Schließlich zählt am Ende nur, dass man gewinnt.

Deine Ausbildung zum Meuchelmörder hast Du bei den Assassinen erhalten, einer geheimen Sekte, die seit einigen Jahren im Orient ihr Unwesen treibt. Die Assassinen stehen im Ruf, schon mehr als einen Herrscher um seinen Kopf gebracht zu haben ...

Du bist ein treuer Anhänger von Isegrimm und berätst diesen nach bestem Wissen und Gewissen. Gemeinsam werdet ihr es schaffen und schließlich die Macht in Euren Händen halten, davon bist Du überzeugt.

# Knecht Ruprecht

- angeblich: Leibeigener -

in Wirklichkeit: Giftmischer und Hexer

Du bist für die heimlichen Gemeinheiten des Blauen Haufens verantwortlich. So hat Dir das Behexen von König Ahlborn einen höllischen Spaß gemacht und Du freust Dich schon auf die nächsten Zaubereien.

Leider ist Deine Zauberkraft nicht besonders stark und so kannst Du oft nicht so gemein hexen, wie Du willst, sondern musst Dich mit kleinen aber feinen Zaubereien begnügen.

Deswegen unterhältst Du auch noch eine ganz konventionelle Giftküche, in der sich von A wie Arsenik bis Z wie Zyanid alles findet, was das Mörderherz begehrt. Und Dein Giftarsenal wird in der nächsten Zeit sicher nicht nur einmal zum Einsatz kommen ...

# Brunhilde Brausam

- angeblich: Kammerzofe -

in Wirklichkeit: Foltermagd

Foltermagd bist Du eigentlich nur geworden, weil Du keine abgeschlossene Schulausbildung hast und sonst auf der Straße gestanden wärst. Und da hast Du Dir gesagt, lieber Foltermagd, als überhaupt kein anständiger Beruf.

Besonders gefallen tut Dir Dein Job allerdings nicht. Besonders die Arbeitsbedingungen sind unter aller Sau: schlechtes Licht, miesige Luft, ständige gebückte Haltung im Kerker, Sonntagsarbeit. Das einzige, was Dir gefällt, ist, dass Du immer mit Menschen zusammen bist und dass ihr viel miteinander redet, Du und Deine Opfer.

Zu einer tieferen Beziehung ist es allerdings bisher noch nie gekommen, weil sie alle frühzeitig verstorben sind. Und das macht Dich schon irgendwie traurig. Schließlich hättest auch Du gerne mal einen Freund oder eine Freundin.

Wenn Dir also eine zündende Idee kommt, was Du statt Foltermagd machen könntest, dann kannst Du versuchen, eine Umschulung zu machen. Bis dahin versiehst Du aber Deinen alten und ehrenwerten Beruf mit großer Sorgfalt und Genauigkeit.

# Der Schwarze Haufen

Sir Vogelkot, der Schwarze Ritter - Ritter der Tafelrunde  
Jungfer Juchz-Jauche, Nonne im Zeichen des Herrn  
Isolde Tunichgut, holdes Burgfräulein

Ihr seid, wie Euer Name bereits verrät, Kämpfer des Glaubens. Ihr kämpft für die Kirche und den Glauben, kurz gesagt, für das Gute im Menschen.

Sir Vogelkot ist zudem noch Mitglied der Tafelrunde und hat so großen Einfluss am Hofe. Natürlich nutzt er diesen, um Eure Ziele voranzubringen.

Euer vordringlichstes Ziel ist die Organisation eines Kreuzzugs gegen das Böse auf der Welt. Dazu benötigt Ihr allerdings zuerst mal Kohle - vielleicht unterstützt Euch das reiche Kloster oder gar der Hofstaat?

Dann müsst Ihr nur noch die anderen Ritter von der Teilnahme am Kreuzzug überzeugen. Seine Teilnahme am Kreuzzug demonstriert ein Ritter durch das Tragen eines Kreuzzug-Gewandes. Für das Herstellen dieser einheitlichen Gewänder ist Euer Haufen verantwortlich.

Ach ja - was genau „Das Böse“ ist, das müsst Ihr natürlich auch noch festlegen.

Ein weiteres wichtiges Ziel ist die Suche nach dem Heiligen Gral. Aus zuverlässiger Quelle hat Sir Vogelkot erfahren, dass der Heilige Gral irgendwo in dieser Gegend und in dieser Zeit zu finden sein muss. Und so seid ihr stets auf der Suche nach Hinweisen.

Doch Vorsicht! Noch andere suchen nach dem Heiligen Gral. Und nicht alle haben so ehrenwerte Absichten wie ihr. Und wenn der Gral in falsche Hände gelangt, dann bedeutet das Furchtbares für das ganze Land, ja für die ganze Menschheit ...

# Sir Vogelkot, der Schwarze Ritter

- Ritter der Tafelrunde -

Du bist ein eifriger Verfechter des Glaubens und ebenso eifrig, wenn es darum geht, andere zu bekehren. Und wenn sich der andere nicht bekehren lässt, dann ist er eben ein Ketzer und muss als solcher streng bestraft werden.

Du greifst auch selbst gerne mal zum Schwert, wenn es darum geht, Deinen Ansichten Nachdruck zu verleihen. Wo gehobelt wird, da fallen eben Späne.

Deinem Gefolge kannst Du vertrauen, insbesondere der Jungfer Juchz-Jauche, die sozusagen Deine rechte Hand ist und Dir immer mit Rat und Tat zur Seite steht. Nur das Burgfräulein Isolde hat vielleicht einen etwas schwachen Charakter, vor allem, was Männer angeht. Also Vorsicht, schließlich hast Du ihren Eltern versprochen, auf Isolde aufzupassen und sie auf das Leben im Kloster vorzubereiten. Und Männer gehören da ja nicht gerade dazu.

Noch eine Kleinigkeit: Du bist zwar für Gerechtigkeit und Ehrlichkeit, aber dass zur Zeit eine Frau auf dem Königsthron sitzt, widerspricht Deinen Ansichten von den Aufgaben von Mann und Frau. Deiner Meinung nach soll die Prinzessin möglichst schnell heiraten, damit das Land wieder einen richtigen König hat ...

Leider besteht Dein Gefolge zur Zeit nur aus Mitgliedern des schwachen Geschlechts. Du gäbest viel darum, wenn ein Ritter zu Dir stoßen würde. Oder wenigstens ein Knappe, den Du dann zum Ritter ausbilden könntest. Er müsste Dir allerdings erst die Aufrichtigkeit seines Glaubens beweisen, bevor er in Deine Dienste treten könnte.

# Jungfer Juchz-Jauche

- Nonne im Zeichen des Herrn -

Du bist sozusagen die rechte Hand von Sir Vogelkot. Als solche unterstützt Du ihn, wo Du nur kannst. Ganz wichtig ist es, ihn manchmal etwas zurückzuhalten, denn er ist ein echter Hitzkopf. Und wer weiß, ob er überhaupt noch am Leben wäre, wenn er alle Kämpfe hätte bestehen müssen, die er angezettelt hat.

Übrigens findest Du es ganz prima, dass endlich mal eine Frau auf dem Thron sitzt. Die Frauen kommen in diesem Mittelalter einfach zu kurz. Du würdest zwar nicht so weit gehen, wie die Jungfer Termole Jenfett - verbrannt als Hexe im Jahre 1289, hat gebrannt zwei Tage lang -, die ein Verbot aller Männer auf Herrscherstühlen forderte, aber im Prinzip hat sie natürlich schon recht.

Leider verträgt sich diese recht fortschrittliche Einstellung nicht so recht mit Deinem Glauben. Und wenn es zur Entscheidung kommt, dann gehorchst Du Deinem Glauben und nicht Deinem Verstand. Schließlich bist Du ja eine Schwester!

# Isolde Tunichgut

- holdes Burgfräulein -

Deine Eltern haben Dich zu Sir Vogelkot geschickt, um Dich aufs Leben im Kloster vorzubereiten. Sehr begeistert bist Du von der Idee jedoch nicht. Allerdings macht es Dir Spaß, mit Vogelkot in der Welt herumzureisen und viele interessante Dinge zu erleben.

Auch ist Dein Glaube unerschütterlich und Du bist immer ganz vorne mit dabei, wenn es darum geht, andere zu bekehren. Denn die Sache mit Gott und so ist Deiner Meinung nach ganz einfach: wenn es Dir gelingt, fünf Menschen zu bekehren, dann kommst Du in den Himmel. Sind es zehn Menschen, dann wird aus Dir sogar mal ein Engel.

Und für das Problem mit dem Kloster hast Du auch schon eine Lösung. Du wirst sicher bald einen netten Mann kennen lernen und den heiratest Du dann einfach. Das ist zwar nicht ganz ideal, aber dann musst Du wenigstens nicht ins Kloster. Von dieser Absicht darf natürlich Vogelkot nichts merken. Schließlich soll er ja im Auftrag Deiner Eltern auf Dich acht geben ...

Du hast übrigens auch noch einen Bruder namens Locksley, mit dem Du Dich als Kind ganz wunderbar verstanden hast. Dann wurde Dein Bruder zum Ritter geschlagen und Mitglied der Tafelrunde. Und dann ging irgendwas schief, Dein Bruder wurde vom Hofe verstoßen und seither hast Du nichts mehr von ihm gehört.

# Das Kloster Magermilch

Bruder Fiesgeier, Abt und Bischof  
Klosterfrau Melisse Geist, Gelehrte und Heilkundige  
Bruder Tak, einfacher Mönch  
Schwester Schnäbsle, Novizin

Eure wichtigste Aufgabe ist die Bekehrung aller Ungläubigen. Nicht länger soll im Reiche König Ahlborns - Gott hab ihn selig - auch nur ein Ketzer seinen Fuß auf das heilige Land setzen.

Leider sieht man einem Menschen (noch) nicht an, ob er Mitglied Eurer Kirche ist, oder nicht. Aber ihr habt einen genialen Einfall: Jeder Gläubige soll als Zeichen seiner Hochachtung vor Eurem Kloster ein IGAM-Medaillon tragen. Hergestellt werden die Medaillons von Bruder Tak in der Klosterwerkstatt.

Wer sich weigert, das Medaillon zu tragen, ist ein ungläubiger Ketzer und muss als solcher aufs entschiedenste verfolgt und bestraft werden.

Und es gibt da noch ein paar Leute, die man Eurer Meinung nach schleunigst verbrennen sollte: Hexen und Zauberer. Wenn ihr eine Person der Hexerei überführen könnt, dann müsst ihr sofort die heilige Inquisition benachrichtigen, von der Ihr dann weitere Anweisungen erhaltet.

Übrigens: Einem so angesehenen Zauberer wie Merylin Meusehryn, könnt ihr natürlich nichts anhaben, denn der genießt den Schutz des Königshofes. Zumindest derzeit noch, aber einiges wird sich wohl verändern nach dem Tod des Königs ...

Und bei den Änderungen am Hofe gedenkt ihr kräftig mitzumischen. Denn ihr seid der Ansicht, dass Euer Kloster viel mehr Einfluss auf die Regierungsgeschäfte haben sollte. Am besten wäre es natürlich, wenn die Regierung ganz an die Kirche übertragen werden würde.

In den Angelegenheiten der Kirche und des Glaubens habt ihr übrigens einen zuverlässigen Verbündeten: den hochgläubigen Ritter Vogelkot und sein Gefolge. Dieser ist ein wackerer Recke und sicher leicht für alles zu gewinnen, was der Kirche und dem Glauben dient.

# Bruder Fiesgeier

- Abt und Bischof -

Dein Name sagt eigentlich alles über Dich.

Dass Du der Leiter eines Klosters bist, hat natürlich nichts mit irgendeinem Glauben zu tun. Höchstens mit dem Glauben, dass es Dir große Macht und Einfluss bringt.

Du hast es auch geschafft, Dein eigenen Ziele zu Grundsätzen den Klosters zu machen. Und entsprechend leitest Du auch das Kloster: Wer Dir im Wege steht, der wird kurzerhand als Ketzer oder Hexe entlarvt oder um die Ecke gebracht.

Dein Klosterpersonal hast Du gut erzogen, es gehorcht Dir aufs Wort.

Auch zum Schwarzen Haufen hast Du hervorragende Beziehungen. Allerdings hat Sir Vogelkot, der edle Ritter durchaus seine eigene Linie. Er ist nur mit dabei, wenn es um Gutes und Gerechtes geht. Das ist zwar nicht so ganz Dein Gebiet, aber das braucht man dem guten Vogelkot ja nicht auf die Nase zu binden ...

Und dann gibt es da noch etwas, das Dich brennend beschäftigt: die Suche nach dem Heiligen Gral. Viele alte Sagen und Legenden berichten von der Eigenschaft des Grales, ewiges Leben zu schenken - ewiges Leben und unumschränkte Macht. Und das käme Dir natürlich gerade recht.

Auch Vogelkot ist auf der Suche nach dem Gral. Aber Du würdet den Heiligen Gral gerne vor Vogelkot finden, da dieser den Gral im Gegensatz zu Dir nicht für sich selbst, sondern für die Menschheit finden will. Und für die ganze Menschheit ist er einfach zu schade, der wertvolle Gral ...

# Melisse Geist

- heilkundige Klosterfrau -

Du bist sozusagen die gute Seele des Klosters. Wer Sorgen oder Kummer hat, der kommt zu Dir und Du kannst fast immer helfen. Das liegt allerdings nicht nur an Deinem angenehmen Wesen, sondern auch an gewissen magischen Kräften, die Dir angeboren sind.

Von diesen Zauberkräften darf auf keinen Fall der Abt etwas erfahren. Denn offiziell ist das Kloster der Ansicht, dass eine Frau mit magischen Kräften eine Hexe ist, und als solche verbrannt werden muss.

Du persönlich meinst allerdings, dass es sehr wohl auch gute und gläubige Hexen geben kann. Und Dich selbst hältst Du für so eine. Um Dich nicht als Hexe zu verraten, hast Du Deine Kräfte bisher aber nur sehr spärlich eingesetzt. Gerade mal zwei drei Schutzzauber hast Du ausgesprochen, und Du hast keine Ahnung, wie weit Deine magischen Kräfte überhaupt gehen.

Du setzt aber nicht nur deine magischen Kräfte voll und ganz für das Kloster ein. Auch sonst bist Du mit ganzem Herzen bei Dingen des Glaubens dabei. Du bist total begeistert von der Idee des Abtes, IGAM-Medaillons zu verteilen und du hast Dir vorgenommen, die eifrigste Werberin für IGAM zu werden.

# Bruder Tak

- einfacher Mönch -

Im Kloster Magermilch bist Du nur einfacher Mönch. Du hast nichts zu bestimmen, sondern nur zu tun was man Dir sagt. So hast Du vom Abt Fiesgeier den Auftrag bekommen, die IGAM-Medaillons herzustellen.

Du findest die Idee mit den Medaillons allerdings total bescheuert. Deiner Ansicht nach ist es nicht so entscheidend, an was man glaubt. Hauptsache, man ist ehrlich und aufrichtig und führt ein gutes Leben. Und genau das scheint Euer Abt nicht zu tun, denn der hat ganz offensichtlich Geheimnisse vor Euch. Du wirst Dich also nicht gerade überarbeiten, wenn es darum geht, die schwachsinnigen Medaillons herzustellen.

Es ist eigentlich auch kein Wunder, dass Dir einiges nicht passt im Kloster. Schließlich bist Du keineswegs nur der einfache Mönch, für den Dich alle halten. Du führst nämlich ein gefährliches Doppelleben:

Du bist Mitglied in der Bande der Geächteten, den Männern von Robin Hood! Noch weißt Du nicht, wer alles zu den Geächteten gehört, ja nicht einmal, unter welchen Namen Robin Hood in diesem Lande lebt. Aber bald wird dieser Kontakt zu Dir aufnehmen und dann geht er los, der Kampf für die Sache der Geächteten, der Kampf um die Macht für das Volk. Es lebe die Weltrevolution!

# Schwester Schnäbsle

- Novizin\* -

Du bist das 13. Kind einer sehr kinderreichen Familie. Da Deine Eltern einfach kein Geld mehr hatten, um Dir eine Mitgift zu geben und Dich zu verheiraten, haben sie Dich kurzerhand ins Kloster gesteckt. Das war nämlich wesentlich billiger.

Und Dir macht das Leben hier großen Spaß. Vor allem die vielen Betgänge, das gemeinsame Singen und Essen und die Missionsarbeit draußen bei den armen Ungläubigen.

Außerdem verehrst Du den Abt Fiesgeier über alles. Du hältst ihn für einen ganz tollen Mann und machst alles, was er Dir sagt. Schade dass er ein Bischof ist und nicht heiraten darf.

Das ist nämlich Dein einziges kleines Problem: so gut Dir das Leben im Kloster auch gefällt, einen Mann hättest Du schon auch gerne. Und wenn eines Tages ein netter junger Ritter des Weges kommt, dann ist es keineswegs gewiss, dass Du Dein Leben lang im Kloster bleiben wirst

...

\* Novizin = junge Frau, die Nonne werden will und erst mal zum Test im Kloster lebt