

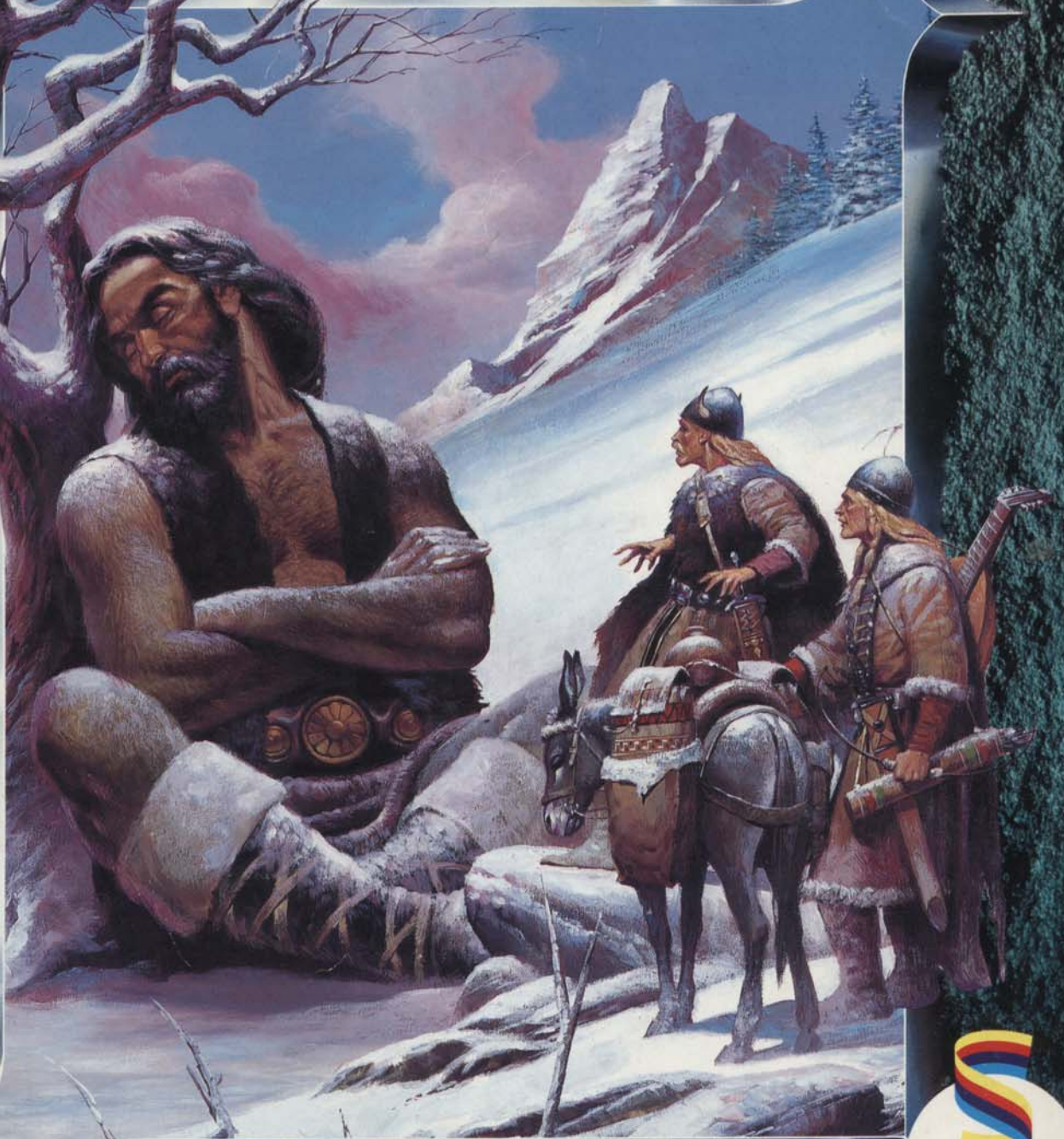
ERFAHRUNGSSTUFEN

1-4

ABENTEUER
40

Das Schwarze Auge

VERRAT AUF ARRAS DE MOTT



Ein Soloabenteuer für einen Helden


**Schmidt
Spiele**

Solo-Abenteuer

Verrat auf Arras de Mott

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

772



Verrat auf Arras de Mott

Ein Soloabenteuer von
Arne Gniech, Marc Zwinz und Reiner Kriegler

mit Dank an

Markus Haarmann
Kai Lehmann
Vitali Usselman
Ingo Wilde

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Christian Turk
Planzeichnung von Reiner Kriegler

©1992 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Firun zum Gruße!

Die Gegend am Fuße des Finsterkamms ist jetzt, im Firunsmund, in frostigem Schweigen erstarrt, weder Wind noch Schneeschauer wagen die Stille zu brechen. Eine dicke weiße Decke liegt über den Fluren, über den steinübersäten Grasmatten, über den vielen munteren Bächlein und den verkrüppelten Stauden der Wildrosen und wird von den Strahlen der Praiosscheibe mit einem kristallinen Glanz überzogen. Die Last droht die kräftigen Äste der Tannen zum Brechen zu bringen, nur hier und da gelingt es einem Zweig, sie abzuschütteln - und ein Mal mehr jagt Ihnen, dem arglosen Wanderer, das Prasseln und Platschen in den Tiefen des undurchdringlichen Waldes einen gehörigen Schrecken ein!

Einige Tage lang hält das azurblaue Leuchten des Winterhimmels nun schon an, und mit ihm Ihre ausnehmend gute Laune. Hurtig schreiten Sie aus, unter funkelnden Eiszapfen hindurch und über knisternden Harsch, trällern einige Melodeien aus Ihrer Heimat in die Ruhe des Winterwaldes.

Am Wegesrand erkennen Sie ein Reh, und als Sie sich vorsichtig nähern, macht das sonst so scheue Tier keine Anstalten, die Flucht zu ergreifen. Einige Eichhörnchen huschen unmittelbar vor Ihren Füßen über den schmalen Waldpfad, und ein Specht unterbricht sein monotones Klopfen nur kurz, als Sie an ihm vorüber wandern. Ob die Tiere hier so selten einen Menschen zu Gesicht bekommen, daß ihnen die Furcht vor Jagd und Nachstellung fremd ist? Oder aber hat sie der Kampf gegen Hunger und Eis schon so sehr geschwächt, daß selbst die Kraft zur Flucht sie verläßt?

Diesen Gedanken nachhängend ziehen Sie den pelzgefütterten Wollumhang enger um Ihr Wams, denn trotz des strahlenden Sonnenscheins ist Firuns Hauch deutlich zu spüren. Die Kälte ist zwar leidlich zu ertragen, aber dennoch greifen Sie ab und zu in Ihren Rucksack und kramen das Fläschlein Brombeerschnaps hervor, das Sie gestern in einem kleinen Örtchen gekauft haben. Dort hatten Sie auch hochschafftige, pelzgefütterte Stiefel aus kräftigem Schweinsleder erstanden, die das Wandern zu einer rechten Lust machen.

Sie kommen gut voran, und aus Ihrem zaghaften Bestreben, in weniger als einer Woche über den Paß zu gelangen, scheint tatsächlich Wirklichkeit zu werden. Ein Glück - denn sollten Firuns Sendboten jetzt noch mit aller Macht und Härte zur Erde finden, würde dies das Überqueren des Passes für Tage, wenn nicht sogar Wochen, unmöglich machen und Ihren Zeitplan vollends durcheinanderbringen!

Mit dem Finsterkamm, dessen mächtige, schneebedeckte Berge in der Ferne deutlich sichtbar in den Himmel ragen, hätten Sie dann den beschwerlichsten Teil Ihrer Reise hinter sich - und den gefährlichsten. Denn schon mancher Wanderer starb hier vor Kälte und Hunger - und die grausige Vorstellung, daß Ihr ausgemergelter Leichnam, womöglich von Wölfen zerfetzt, erst Wochen oder Monde später von glücklicheren Reisenden gefunden werden könnte, läßt Sie

einen Wetterumschwung mehr fürchten als alles andere.

Doch ist der Finsterkamm erst einmal überwunden, wird es nicht mehr lange dauern, bis Sie Lowangen erreicht haben, das Ziel Ihrer Reise. Eine Botschaft sollen Sie überbringen, und der Lohn für die gewagte Wanderschaft über das Gebirge war so hoch, daß Sie die versiegelte, mit Wachs gegen Feuchtigkeit geschützte Pergamentrolle des reichen Handelsherren ohne langes Zögern entgegennahmen, um sie in Lowangen einem befreundeten Kontorherren zu übergeben und Ihren Geldbeutel mit der zweiten Hälfte des Lohnes vollzustopfen.

Aber zur Zeit haben Sie wenig Sinn für schnödes Gold, für die Geschäfte der hohen Herren und die Gefahren eines verschneiten Bergpasses: Staunend betrachten Sie die glitzernde Märchenwelt rings umher, so fern von allem menschlichen Leben, spüren der wohligen Wärme des Brombeerschnaps in Ihrer Brust nach und stellen fest, daß Sie schon lange nicht mehr so glücklich waren...

Doch war da nicht ein leises Geräusch - ein Geräusch, das hier nichts zu suchen hat...? Sie bleiben stehen und lauschen verwundert. Tatsächlich! Durch das dichte Gehölz dringen deutlich die hellen Klänge einer Laute, und eine wohltonende, männliche Stimme trägt dazu Verse vor, Strophen eines Ihnen unbekannten Liedes ...

*"Uns ist in alten maeren
von grozen lobebaeren,
von minneclichen meid
wunders vil geseit."*

Sie fragen sich verblüfft, was, bei allen Zwölfen, einen fahrenden Spielmann in diese unberührte Wildnis verschlägt, und schreiten neugierig in die Richtung, aus der Sie die Stimme des Fremden vernommen haben (I) ...

1

Vorsichtig pirschen Sie sich heran. Die Stimme des fremden Sängers ist verstummt, doch die Klänge der Laute leiten Ihren Weg. Es dauert nicht lange, da gelangen Sie an eine kleine Wegkreuzung. Ein verwitterter, windschiefer Wegweiser zeigt nach Greifenfurt, von wo Sie gerade herkommen, und ein zweiter in die andere Richtung nach Corwick, einem kleinen Örtchen am Fuße des Finsterkamms, durch das der Weg über den Paß führt.

Am Rand der Kreuzung sitzt ein Mann, den Sie auf höchstens 30 Jahre schätzen. Er trägt wie Sie pelzgefütterte Stiefel und einen schweren, warmen Kapuzenmantel. Versonnen streicht er über die Saiten einer Laute und pfeift dazu leise ein Liedchen. Neben ihm ist ein struppiger Esel angebunden, ein Wanderstock und Satteltaschen liegen im Schnee.

Erfreut, in dieser Abgeschiedenheit einen anderen Menschen anzutreffen, wollen Sie gerade auf sich aufmerksam machen,

als das Grautier den Kopf hebt und zu wiehern beginnt. Sofort springt der Spielmann auf, und in Sekundenschnelle hält er einen Degen in der Hand.

Scharf durchdringt sein Ruf die Waldesruhe: "Wer da? Erklärt Euch, Fremder!"

Sie beeilen sich, das Dickicht zu verlassen. "Steckt weg den Stahl, mein Freund, und erlaubt einem müden Wandersmann, sich zu Euch zu gesellen!" erwidern Sie und heben die Hand zum Gruße. Der Fremde scheint sichtlich erleichtert. Er tätschelt dem Esel beruhigend den Hals und lädt Sie ein, sich zu ihm zu setzen - das lassen Sie sich nicht zweimal sagen, und schon bald sind Sie in ein Gespräch vertieft.

Der Fremde ist ein fahrender Bänkelsänger, der sich Brenwir von Winhall nennt. Als Sie ihm eröffnen, daß Ihr Ziel Lowangen sei, teilt er Ihnen freudig mit, daß auch er in diese Richtung ziehen wolle, und sofort einigen Sie sich darauf, die Weiterreise gemeinsam anzutreten, denn in Firuns kalten Zeiten ist es immer ratsam, in Begleitung durch die Berge zu ziehen.



2

Corwick ist ein malerisches Örtchen am Fuße des Finsterkamms. Etwa drei Dutzend Häuser säumen einen klaren Bach, der aus den Bergen herabströmt und dabei die etwas abseits gelegene Wassermühle von Corwick antreibt. Schnurgerade Wege führen zwischen den kleinen Hütten mit ihrem Fachwerk und den leuchtend roten Ziegeldächern hindurch.

Seitlich der Wege laden kleine Bänke zum Verweilen ein; ihre Sitzflächen sind vom Schnee befreit, und auch die am Wegesrand zusammengefügten Schneehäufchen zeigen an, daß die Bewohner dieses idyllischen Örtchens sehr auf Reinlichkeit bedacht sind. Fröhlich registrieren Sie diesen Umstand und atmen tief die klare Winterluft ein. Ja, hier könnte man glatt seinen Lebensabend verbringen, denken Sie, in völliger Abgeschiedenheit, in Harmonie mit sich und der Natur...

Unwillkürlich müssen Sie schmunzeln - neuerdings scheinen Ihnen wunderliche Gedanken in den Kopf zu kommen!

Ellas störrisches Schnauben reißt Sie vollends aus Ihren Betrachtungen, und Sie wenden sich Brenwir zu, der gerade dabei ist, den Esel in Richtung auf das einzige Gasthaus im Ort zu zerren. Auf dem im Wind schaukelnden Türschild - frisch gestrichen - prangt über einem Wildschwein der klangvolle Name "Zum Eber", und kaum nähern Sie sich der Herberge, da eilt Ihnen bereits der Wirt entgegen, stellt sich als "Waldemar Sveinsson, der Herr des Hauses", vor und führt das Grautier in einen Stall hinter dem Gebäude. Durch die Hintertüre betreten Sie die mollig warme Gaststube, wo Ihnen die Gattin des Wirtes, eine freundliche Frau namens Heidrun, auf Kosten des Hauses einen Willkommenstrunk kredenzt. Von der Freundlichkeit der Leute verblüfft, bedanken Sie beide sich herzlich und bitten um ein Zimmer für eine Nacht.

Waldemar Sveinsson führt Sie in das obere Stockwerk, und Ihr Quartier, frisch geschrubbt und mit blütenweißen Laken, fügt sich bestens in das Erscheinungsbild der kleinen Ortschaft. Sie unterhalten sich noch einige Augenblicke mit Sveinsson, doch als Brenwir müde auf sein Bett sinkt, läßt Sie der redselige Wirt allein - natürlich nicht ohne Ihnen noch die Weinhandlung des Rufus ("mit Probierstube") in der Dorfmitte empfohlen und Ihnen mitgeteilt zu haben, daß am Abend im Eber ein kleines Dorffest stattfinden werde, zu dem er die Gäste liebend gerne begrüßen würde...

Froh, den Mühsalen der Reise nun endlich entronnen zu sein, lassen auch Sie sich auf das weiche Bett fallen und ruhen sich aus. Doch als Ihnen Brenwir wenig später verkündet, er wolle einen Spaziergang durch den Ort machen, möchten Sie ihn - aller Müdigkeit zum Trotz - unbedingt begleiten (62). Nein, Sie ruhen sich erst einmal aus, um frisch und guter Dinge neuen Taten entgegenzusehen (50).

3

Zunächst fällt Ihnen das Wandern noch leicht, doch als der Pfad nach und nach steiler wird, die Berge immer höher neben Ihnen aufragen, beginnen Sie allmählich nach Luft zu ringen. Langsam tritt der Bewuchs zurück - nur noch spärlich wachsen Bäume und Strauchwerk seitlich des Paßweges, und die bunte Blütenpracht der sommerlichen Bergwiesen ist einer öden hellgrauen Schneedecke gewichen. Brenwir geht mit Ella voraus, die oftmals störrisch bockt, aber durch einen kurzen Ruck am Schweif zur Raison gebracht werden kann. Mehrmals drehen Sie sich um und wundern sich, welch lange Wegstrecke Sie bereits zurückgelegt, welch stattliche Höhe schon erklommen haben. Unter sich erkennen Sie den Pfad, über den Sie gekommen sind. Er schlängelt sich nach Corwick, dessen Dächer Sie eben noch ausmachen können.

Als Sie weiterschreiten, wird der Pfad zusehens steiler, und Sie erkennen nun auch die Gefahren, die er birgt. Manchmal fällt die Felswand zu Ihrer Rechten steil nach unten, während sich zu Ihrer Linken kaum erklimmbare Berghänge türmen - der Pfad ist dann kaum zwei Schritt breit, und an vereisten Stellen kann ein Fehltritt verhängnisvolle Folgen haben. Sie beneiden insgeheim den Spielmann: Von Atemlosigkeit ist ihm nichts anzumerken - im Gegenteil, er summt vergnügt vor sich hin und dichtet schließlich eine weitere Strophe seines Liedes:

*"Brennewir, kuen unt lobeliche,
er kam in edel küneges riche,
er sah vil manege schoene meit,
doch verlies in niht daz groze leit."*

Doch Sie können diesmal an der Dichtkunst keinen Gefallen finden, denn zu sehr konzentrieren Sie sich auf den schmalen Grat, auf dem Sie wandeln. Und als sich plötzlich dichte dunkle Wolken vor die Sonne schieben und ein brausender Wind aufkommt, ist es um Ihre gute Laune geschehen. Doch auch Brenwir betrachtet sorgenvoll die Wolken und deutet nach Corwick, dessen Dächer nur noch als winzige Punkte in der Ferne auszumachen sind. Dichter Schnee fällt dort nieder, und die Wolkenfront schiebt sich unaufhaltsam auf das Gebirge zu (16) ...

4

Sie hämmern mit der Faust gegen das schwere, östlich gelegene Eingangstor. An den Berghängen hallen die Schläge wider und verdichten sich zu einem düsteren Stakkato - so und nicht anders muß es klingen, wenn Boron tief unten in seinem Reich mit dem Totenstock gegen den Schicksalsbaum schlägt, um seine Sendboten in die Welt der Sterblichen zu schicken, sagen Sie sich insgeheim... Nach einer Weile bangen Wartens, kurz bevor Brenwir zu einem erneuten Klopfen ansetzen kann, ertönt ein schwerfälliges Schlurfen auf der anderen Seite des Tores. Auf Augenhöhe öffnet sich eine kleine Klappe, und der Klosterpförtner blickt Sie feindselig an.

"Wir geben nichts, trollt euch!", bellt er Ihnen entgegen. Sie packt ein heftiger Zorn - doch noch ehe Sie dem unverschämten Mönch die passenden Sätze an den Kopf schleudern können, hat Brenwir das Wort ergriffen: "Werter Bruder des Praios, vermag die Dunkelheit auch Eure ehrwürdigen alten Augen zu trügen, so sind wir doch nur einfache Pilger, müde Wanderer, die Euch in dieser kalten Firunsnacht um den gnädigen Schutz des Sonnengottes bitten!" Sie trauen Ihren Ohren nicht, als Sie Brenwirs Worte vernehmen - wahrhaftig, ein redegewandter Spielmann müßte man sein! Als sich die Klappe wieder schließt und kurz danach das Tor aufschwingt, zwinkert Ihnen Ihr Freund fröhlich zu und betritt die Ordensburg. Unter dem mißmutigen Blick des alten Pförtners treten auch Sie durch das Tor. Der in eine schlichte ziegelfarbene Kutte gekleidete Mönch stellt sich als Bruder Horatius vor und heißt Sie an, ihm zu folgen. Wollen Sie den unfreundlichen Mensch in eine Plauderei über das Kloster und das schlechte Wetter verwickeln (28) oder schreiten Sie erst mal schweigend hinterdrein (37)?

5

Und wieder wandern Sie den engen Bergpfad entlang, Ihre Laune ist finster und hellt sich auch nicht auf, als das Wetter besser wird: Zwar hängen Wolken tief über den Bergen, aber weder Schnee noch Regen oder Wind stört Ihre Wandschaft. Ja, Sie vermissen die Gesellschaft des fidelen Spielmanns - Brenwirs munteren Gesang, den Klang seiner Laute, seine immer ebenso trefflichen wie spaßigen Kommentare. Warum hat Sie Ihr Freund bloß versetzt? Ach, keinen weiteren Gedanken wollen Sie an diesen treulosen Kerl verschwenden, sagen Sie sich. Ärgerlich beschleunigen Sie die Schritte...

Der Tag neigt sich schon dem Abend zu, und ohne Unterlaß sind Sie dahermarschiert, angetrieben von Grübeleien, tiefem Groll und dem brennenden Begehren, dieses verfluchte Gebirge endlich hinter sich zu lassen. Ihr einziger Trost ist die Schriftrolle, die Sie, unter Ihrem Gewand verborgen, immer wieder an das reichlich gefüllte Goldsäckel erinnert, das Sie in Lowangen erwartet.

Doch als erste starke Windböen aufkommen und sich dicke dunkelgraue Wolken auftürmen, vermag nicht einmal mehr dieser Gedanke Sie bei Laune zu halten. Es wird nicht lange dauern, bis Firun erneut einen Schneesturm über das Gebirge jagen läßt, und Sie halten verzweifelt Ausschau nach einem günstigen Notunterschlupf.

Zu beiden Seiten des Pfades erheben sich hier mächtige Felswände, nur dann und wann öffnen sich seitlich des Weges enge Schluchten, in denen karge Wäldchen den Stürmen trotzen.

Gerade als Sie durch eines dieser Wäldchen wandern, dringt eine zornige Stimme an Ihr Ohr. Sie gehen weiter und sehen vor sich auf dem Weg den Karren des schwatzhaften Tierhändlers, der ebenso wie Sie das Kloster am Morgen verlassen hatte. Etwa ein Dutzend Pferde, Maultiere und Esel sind an seinem klapprigen Gefährt festgebunden, doch von dem Händler selbst ist nichts zu sehen. Statt dessen vernehmen Sie aus einem Gebüsch seitlich des Weges wildes Geflüche: "Du elendes, nichtsnutzes Grauvieh! Und ich Depp geb' für so ein stures Biest noch teuer Geld aus, heute morgen...!" Immer wieder ertönt das laute Schnauben eines Esels, und Sie haben für einen Augenblick den Eindruck, als wäre es... ach was, das kann nicht sein! Gehen Sie eilig weiter, um den nervtötenden Schwatztiraden des Händlers zu entgehen (34), oder wollen Sie allen Ernstes dem guten Mann behilflich sein (49)?

6

Tatsächlich finden Sie noch einige Stunden Schlaf, und als Sie aufwachen, brennen Sie darauf, die Corwicker nach dem Geschehen der letzten Nacht zu befragen. Diesmal werden sie Ihnen Rede und Antwort stehen müssen - denn daß über dieser friedvollen Dorfidylle eine dunkle Wolke hängt, dessen sind Sie sich nun gewiß!

Eilig teilen Sie Ihrem Gefährten die nächtlichen Beobachtungen mit, und Sie haben Mühe, ihm auszureden, daß all das nur ein böser Traum war. Gemeinsam stürmen Sie die Treppe hinunter und schreiten schnurstracks auf Waldemar zu, der Sie freundlich anlächelt: "Hallo, die edlen Wanderer! Gut geruht? Das Morgenmahl ist schon gerichtet!"

Geflissentlich ignorieren Sie den höflichen Morgengruß und beginnen statt dessen zu erzählen, was Sie gesehen haben, um mit den Worten zu enden: "So, mein Freund! Nun will ich wissen, was hier gespielt wird! Was verschweigt ihr? Was stimmt nicht mit diesem Ort? Heraus mit der Sprache!"

Waldemar kann sein Unbehagen kaum verbergen. Auch Heidrun, die gerade einige Gedecke auf die Tische stellt, sowie ein Bauer des Ortes, der an der Theke steht, senken betroffen die Köpfe. "Nun ja", beginnt Waldemar, "ich weiß wirklich nicht..." - doch da platzt Ihnen der Kragen! Sie packen den Wirt am Arm und zerren ihn ins Freie, in Richtung Dorfplatz. Dort fegen einige Frauen Schnee beiseite, und als Sie näher stürmen, erkennen Sie, daß sie in Wahrheit riesige Fußabdrücke verwischen! Sie reißen einer Frau den Besen aus der Hand und deuten mit triumphierendem Grinsen auf den Abdruck, der - wenngleich zur Hälfte bereits verwischt - immer noch über einen halben Schritt mißt und nur von einem wahrhaftigen Riesen stammen kann. Waldemar ist sichtlich zerknirscht. "Nun gut, ich erzähle Euch die Geschichte. Kommt zurück in die Wirtsstube!" Seufzend setzt er sich in Bewegung und deutet einigen Umstehenden an, die Dorfbewohner zusammenzurufen. Brenwir klopft Ihnen anerkennend auf die Schulter, und mit zufriedenerm Lächeln betreten Sie die Wirtsstube (15).

7

Als Sie nach Corwick zurückkehren, sind die Dorfbewohner nur mäßig begeistert, aber jedermann bewundert Ihren Mut, und die Dankesbekundungen scheinen kein Ende zu nehmen. Als Sie schließlich verkünden, nun weiterreisen zu wollen, werden Sie auf das Herzlichste verabschiedet. Waldemar und Heidrun richten Ihnen ein herzhaftes Proviantpaket, und Weinwirt Rufus steckt Ihnen eine Karaffe guten "Eisenwalder Holzfäller" in die Satteltasche. Als Sie endlich die letzten Häuser passieren und auf die verschneiten Berge des Finsterkamms zuschreiten, schauen Ihnen die Corwicker noch lange traurig nach (3).

8

Müde ziehen Sie weiter. Der Sturm läßt ebenso plötzlich nach, wie er aufgekommen ist, und bald regt sich kein Lüftchen mehr. Dunkelheit senkt sich über den Paß, und gleich kriecht die nächtliche Kälte in Ihre Glieder. Das Madamal steht hoch am schwarzen Himmel, von zahllosen Gestirnen umgeben. Staunend beschauen Sie das Firmament, und für einen kurzen Moment vergessen Sie die klirrende Kälte. Fürwahr, eine klare Winternacht in den Bergen besitzt einen eigentümlichen Zauber, denken Sie und eilen Ihrem Freund hinterher.

Brenwir schreitet unbeirrt aus, und nicht zum ersten Mal fragen Sie sich, ob er die günstige Gelegenheit, in der Höhle zu übernachten, wirklich nur aus einer Laune heraus ausgeschlagen hat. Gerade wollen Sie ihn danach fragen, als die linke Felswand abbricht und einen atemberaubenden Einblick freigibt. Wie angewurzelt bleiben Sie stehen (19) ...

9

Brenwir von Winhall schnallt die Satteltaschen auf und hängt die Laute daran, packt Wanderstock und Zügel und

nickt Ihnen aufmunternd zu. Wohlgemut schreiten Sie los, doch schon nach wenigen Metern zwingt Sie das Grautier anzuhalten. Stur wie eine Meermuschel stemmt es die Vorderläufe in den Schnee und weigert sich schnaubend, auch nur einen einzigen Schritt zu machen. Amüsiert beobachten Sie, wie Brenwir zornig ausruft: "Nicht schon wieder! Du strohdumme Kanallie, ich verschachere dich noch an den Schlachter!" Doch dann zwinkert er Ihnen zu. "Das geschieht fast jede Stunde, doch aufgepaßt..."

Brenwir packt den Schweif des Tieres und zieht ihn mit einem Ruck nach hinten. Der Esel schnaubt wütend, schüttelt den Kopf und setzt sich in Bewegung.

Sie lachen und marschieren vergnügt weiter. Irgendwo seitlich des Weges gurgelt ein Bächlein unter dem Schnee, und ein mächtiger Adler zieht über den Wipfeln seine Kreise. Ein Schneehörnchen, die Backen beulig voller Nüsse, huscht an Ihnen vorbei, und überall tschilpt es von den weißen Tannen herab.

Sie seufzen glücklich und stimmen in eine bekannte Weise ein, die Brenwir zu singt beginnt. Sie fragen ihn nach jenen fremd klingenden Versen, die Sie zuerst vernommen hatten, und erfahren, daß sich der Bänkelsänger vorgenommen habe, während der langen Reise ein Lied in einer alten Form des Garethi zu dichten. Zwar verstehe nicht jedermann seine Verse, erklärt Brenwir, doch gefielen die alten Klänge und Tonfolgen ihm so sehr, daß er sie dennoch bevorzuge.

Nachmittags überqueren Sie einen zugefrorenen Waldsee, und als sich die ersten Schatten der Abenddämmerung über die Schneedecke legen, lassen Sie sich am Wegesrand in einer baumumsäumten Bodenkuhle nieder, um dort die Nacht zu verbringen. Bald knistert ein munteres Feuer, Ella labt sich an dem bißchen Gras, das unter der Schneedecke zu finden ist, und Sie teilen sich den Proviant mit Ihrem Freund, dem Spielmann. Dieser holt ein Fläschlein Rum aus der Satteltasche. Aber der gute Brannt ist es nicht allein, der eine wohlige Wärme in Ihre Magengrube zaubert, denn schon hat Brenwir die Laute ergriffen und die nächste Strophe seines Liedes gedichtet...

*"Min maer, die soll vro mahen
ist von vil vremdes sahen.*

*Des, liebe liut, ich bit iuch ser,
des schenket richiu gaben her."*

Noch bis tief in die Nacht lachen Sie über die Anekdoten Brenwirs, und obwohl jener allen Fragen nach seiner Vergangenheit geschickt auszuweichen versteht, versöhnen Sie sein geselliges Wesen und seine Wortgewandtheit für diese Verschwiegenheit.

Eine Zeitlang noch genießen Sie die Stille des Winterwaldes, dann schlafen Sie ein (17).

10

Auf Brenwirs Pritsche haben Sie eine kurze Nachricht mit den freundlichsten Grüßen und dem Namen Ihrer Herberge in Lowangen hinterlassen und sich danach sogar in den Stall begeben, eigens um Ella noch einmal das Fell zu kraulen. Danach verlassen Sie das Kloster und schreiten den steilen Pfad hinab.

Wieder erschreckt Sie die Größe des trutzigen Bergfrieds, als Sie seinen Fuß passieren und in die ersten Nebelschwaden eintauchen. Auf dem Paß machen Sie sich Richtung Norden auf und obwohl Sie tags darauf von einem schweren Schneegestöber gezwungen werden, bis zum nächsten Morgen in einer Höhle Unterschlupf zu suchen, haben Sie es nach einigen Tagen geschafft, das Gebirge zu überwinden. Frohgemut wandern Sie durch das Svelltal, freuen sich über die gut befestigten Wege und erreichen nach wenigen Tagen Lowangen, die Stadt am Svellt, wo Sie Ihren Auftrag fristgerecht erfüllen. Wahrlich, Sie können mit sich und der Welt zufrieden sein!

11

Mit geschlossenen Augen knien Sie vor einem der zahlreichen Praiosschreine nieder und versinken in Andacht. Ihre Lippen formen lautlose Worte, als Sie den Segen des Gottes für Ihre morgige Weiterreise erleben. Das ehrfurchtsgebietende Schweigen, der Duft der Opferkerzen um Sie herum scheint sich zu verdichten, und erstaunt stellen Sie fest, daß Ihnen die Sinne schwinden, daß Sie weggetragen werden, weit weg von allen Ihnen bekannten Dingen... Und doch, Sie fühlen keine Furcht, ja, nicht einmal Erstaunen, als das Bild eines majestätischen, von gleißendem Licht umstrahlten Greifen vor Ihren Augen erscheint. Langsam hebt er die Pranke, deutet auf etwas hin, stößt Worte, die Sie nicht verstehen können, aus dem Rachen... Da plötzlich löst sich das Trugbild auf, und Ihr Blick ruht auf dem Abbild des Gottes im Holz des Schreines.

Sie wollen so schnell wie möglich weg von diesem unheimlichen Ort und verlassen den Tempel (21). Oder haben Sie noch immer nicht genug gesehen und besuchen auch noch die Krypta (82)?

12

Die Kinder sind hellauf begeistert, als Sie einen Schneeball formen und zurückwerfen. Und als auch Brenwir lachend in den Schnee greift, gibt es für die Kleinen des Ortes kein Halten mehr: Unaufhörlich prasseln die weißen Geschosse auf Sie nieder. Schon bald ist Ihre Kleidung durchnäßt, längst hat der Schnee einen Weg in Kragen und Stiefel gefunden, während Ihre verzweifelten Würfe meist nur Hohngelächter ernten. Schnaufend und lachend suchen Sie hinter einem Schneemann Deckung, um "Munition" anzuhäufen (39), oder "ergeben" sich den johlenden Kindern (22).

13

Praios' Antlitz steht schon hoch am Himmel, und auch Ihr Magen zeigt an, daß die Mittagszeit naht. Ihre ausgedehnten Wanderungen durch die Klosteranlage haben Ihnen die vielfältigsten Eindrücke beschert. Umso mehr haben Sie sich nun eine Ruhepause verdient, und darum schlendern Sie gemächlich zurück in das Gästehaus. In der Brauerei, die Sie zwangsläufig durchqueren müssen, um in das Obergeschoß mit den Schlafkammern zu gelangen, werden Sie von einigen freundlichen Novizen zur Verkostung des "de Motter Winterbieres" eingeladen, den ersten Litern in diesem Jahrgang. Nach einigen herzhaften Schlucken können Sie den Wohlgeschmack des edlen Tropfens mit gutem Gewissen

loben, anschließend begeben Sie sich in Ihre Kammer.

Dort verweilen Sie, bis die Glocke der Kathedrale die Mittagsstunde einläutet, und suchen schließlich das Gesindehaus auf, um von den Gerichten der Klosterküche zu speisen. Es gibt Fisch in einer Brühe aus Wein, Butter, Knoblauch und Thymian, dazu selbstverständlich das gute "Winterbier" und kräftigen Wein aus den Kellereien der Ordensburg. Die hübsche Magd von heute morgen sehen Sie leider nicht, und auch von Brenwir fehlt jede Spur. Also genießen Sie schweigend das Mahl und lassen noch einmal die Erlebnisse während des Rundgangs im Geiste an sich vorüberziehen.

Am Tisch sitzt auch ein neuer Gast, ein Tierhändler, der im Laufe des Morgens eingetroffen ist. Er schwatzt unaufhörlich von der Beschwerlichkeit des eingeschneiten Paßweges, von seinen Pferden und Eseln, die ihm während eines Schneesturms beinahe weggelaufen wären, von dem bevorstehenden Handel mit dem Proviantmeister und ähnlich fesselnden Dingen. Als das Mahl beendet ist, schwören Sie sich, dem redseligen und augenscheinlich nicht gerade klugen Kerl aus dem Weg zu gehen. Doch Sie hätten sich nicht zu sorgen brauchen, denn bald darauf ruft eine Glocke zum Tagesgebet, an der nicht nur die Ordensbrüder, sondern auch das Gesinde und alle Kloster Gäste teilnehmen müssen. Also machen Sie sich auf den Weg in die Gotteshalle, an deren gewaltiger Größe Sie sich immer noch nicht satt gesehen haben (27).

14

So wandern Sie dann auf einer reich gedeckten Tafel. Brenwir, der Hohe Lehrmeister und alle Hüter des Ordens sitzen am Tisch und trinken aus einem Weinbecher, in dem das zerlumpte junge Mädchen umherschwimmt.

Sie wetzen ihre scharfen Messer und stoßen sie Ihnen in den Leib - Ihr Blut spritzt hoch über den Bergaß und flockt als roter Schnee zu Boden. Sie retten sich mit knapper Not in eine dunkle Höhle, in der sich Brenwirs Esel gerade an dem Fleisch eines Ogers labt, stürzen entsetzt wieder ins Freie, finden sich von Skriptoren und Kopisten umringt, die sie mit gemeinen, spitzen Griffeln bedrohen, springen den Paß hinunter und landen mitten in einer Flasche Brombeerschnaps. Ein monströser Wolf, der irgendwie Brenwirs Züge trägt, schleicht an Sie heran und fletscht die Zähne. Sie schlagen um sich, wollen fliehen, werden in Stücke gerissen, weinen, schreien, klammern sich mit letzter Kraft an den Turm der Bethalle, auf dem ein blondgelockter Knabe traurige Lieder singt, und finden Ihre Leiche nach Jahren in einem zugefrorenen See wieder. Unter dem Eis erkennen Sie Ihre grausig verzerrten Züge (29) ...

15

Waldemar Sveinsson wartet, bis Brenwir und Sie Platz genommen haben, holt einen großen Metkrug und Humpen an den Tisch, schenkt ein und beginnt seine Erzählung, der Sie und Ihr Freund gebannt lauschen. Als Waldemar geendet hat, ist fast das ganze Dorf in seiner Wirtsstube versammelt, und es herrscht bedrücktes Schweigen. Sie sehen die niedergeschlagenen Mienen der Corwicker Bürger, die bleichen Gesichter der zierlichen Frauen und die kräftigen Hände der Männer, die in hilfloser Wut ihre Hutkrepfen kneten. Seit

Wochen werden diese Menschen von einem Riesen tyrannisiert, der sich Smergel nennt. Jeden Abend müssen sie ein Bierfaß und eine gewaltige Menge Lebensmittel bereitstellen, die Smergel irgendwann in der Nacht abholt, um sich in seiner Heimstatt daran zu laben. Die Dorfbewohner wagen es nicht, etwas gegen den Riesen zu unternehmen - zu sehr fürchten sie, nichts als Spott und Hohn zu ernten, wenn man im Umland von den Taten des gemeinen Riesen erfährt. Daher versuchen die Corwicker, durchreisenden Gästen ein unbeschwertes Dasein vorzugaukeln und alle Zeichen ihrer Misere zu verbergen - und bis zum heutigen Tage hat dies auch vortrefflich geklappt! Bis Sie kamen... Und nun? Sie haben das unbestimmte Gefühl, daß Sie Corwick nicht verlassen können, ohne wenigstens den Versuch unternommen zu haben, diesen netten Menschen hier zu helfen, und an Brenwirs Miene können Sie ablesen, daß Ihr Freund ähnlich empfindet... Aber Sie beide allein gegen einen ausgewachsenen Riesen, der nach Angaben der Corwicker mindestens fünf Schritt mißt und mit seinen Füßen einen Ochsen zertreten könnte...? Sie schlucken und schauen in die Runde: erwartungsvolles Schweigen, und auch Brenwir sieht Sie fragend an. Er zuckt mit den Schultern und deutet damit an, daß er Ihnen die Entscheidung überläßt.

Wollen Sie es wagen (33), oder doch lieber weiterreisen (23)? Sie senken den Kopf und überlegen. Schließlich erheben Sie sich, atmen tief ein und teilen den Dorfbewohnern Ihre Entscheidung mit...

16

Schon nach einer Stunde sind Ihre schlimmsten Befürchtungen wahr geworden. In Windeseile hat sich die Wolkenfront über den Finsterkamm geschoben, und durch die engen Schluchten pfeift ein mörderischer Wind. Es dauert nicht lange, und Sie finden sich in einem schrecklichen Schneesturm wieder. Verzweifelt zerren Sie Ihre Kleider fest um den Körper. Schon in der Luft wird der Schnee zu Eis, und prasselt Ihnen mit aller Wucht ins Gesicht. Keuchend stapfen Sie vorwärts, dicht hinter Ella, die Brenwir mühsam hinter sich her zieht. Der erste Schneesturm, ausgerechnet jetzt! Es kommen Ihnen Schauergeschichten von verirrt Reisenden, die sich aus Hunger selbst zerfleischten, in den Sinn. Von der Idylle der Winterlandschaft, die Sie bislang so sehr genossen hatten, ist nichts mehr zu spüren...

Weitere zwei Stunden kämpfen Sie sich über den Paß, wobei jeder Schritt eine Qual, jeder Atemzug schwerer wird. Am späten Nachmittag verliert das Unwetter etwas von seiner Heftigkeit, und Sie rufen Ihrem Freund zu, man solle eine kurze Rast einlegen. Doch im Sturmgeheul scheint er Sie nicht zu hören und stapft wortlos weiter.

Sie beschließen dennoch, für einen Moment stehenzubleiben und sich einen Schluck Brombeerschnaps zu genehmigen (24). Oder fürchten Sie, den Gefährten aus den Augen zu verlieren, und eilen hastig weiter (35)?

17

Auch am nächsten Tag begleitet sonniges Wetter Ihre Wanderung. Nur ein schwacher Wind bewegt die Äste, kaum ein Wölkchen steht am Himmel. An den Holzpflocken, die den Weg kennzeichnen, erkennen Sie, daß Sie langsam wieder in

die Nähe menschlicher Behausungen gelangen. Bis in das Dörfchen Corwick, das am Fuße des Bergpasses liegt, der den einzigen Weg über den Finsterkamm darstellt, kann es nicht mehr weit sein, nach Brenwirs Schätzung höchstens noch einige Wegstunden. Diese Aussicht hält Sie bei blendender Laune, und selbst Ella will heute auf Bockigkeiten verzichten. Ihr neuer Freund - seit einiger Zeit sind Sie mit ihm per 'Du' - nimmt denn auch die Laute zur Hand und gibt sich erneut dem Dichten hin. Es dauert gar nicht lange, da lächelt Ihnen der Spielmann zu und beginnt zu singen ...

*"Ein ritter so geleret was,
daz er an den buochen las.
swaz er daran geschriben vant:
der was Brennewir genant."*

Sie nicken beifällig - Sie verstehen zwar immer noch kaum ein Wort dieser alten "Maere", aber der melodische Gesang gefällt Ihnen sehr.

Als Praios' Sonnenscheibe den höchsten Stand erreicht hat, dringen vor Ihnen Axtschläge aus dem Wald. Vorsichtig treten Sie näher und stoßen auf eine kleine Holzkate, aus deren Schornstein eine dünne Rauchfahne aufsteigt. Der Duft von Zwiebelsuppe liegt in der Luft, und gerade, als Sie sich fragen, wer diese kleine Waldhütte bewohnen mag, tritt ein breitschultriger bärtiger Mann aus dem Gehölz.

In seiner Rechten hält er eine große Holzfälleraxt und in der Linken eine leere Met-Karaffe. Er hebt die Hand zum Gruß und stellt sich als Jörn Musikber Sleipnir vor. Sie erwidern den Gruß, und der Bärtige lädt Sie zu einem Teller Suppe ein, von seiner Frau Svenja aufgetischt. Das lassen Sie sich nicht zweimal sagen! "In dieser Jahreszeit sehen wir hier nur wenige Wanderer, meine Freunde. Im Sommer, oh ja, wenn Rahja, Praios oder Rondra lächeln, ziehen viele durch den Wald. Aber im Winter, nein - Ihr seid die einzigen, bisher!" Sleipnir nimmt einen tiefen Zug Met und wischt sich den Mund mit dem Ärmel ab. Wie Sie bald danach erfahren, gehen er und sein Sohn dem Köhlerhandwerk nach. Im tiefen Winter aber schlagen sie Brennholz, um es mit einem Pferdeschlitten in das nahegelegene Örtchen Corwick zu bringen. Auch heute muß der Köhler in den Ort fahren... Als Sie ihn daraufhin fragen, ob er Sie auf dem Schlitten mitnehmen könne, lächelt er Sie verschmitzt an und sagt: "Mit dem größten Vergnügen! Allerdings liegt mein Sohn fiebrig zu Bett, und ich muß noch etliche Scheite schlagen, bevor ich losfahren kann - es sei denn, ihr kräftigen Burschen helft mir dabei... Dann kann ich euch im Handumdrehen mitnehmen. Wie wär's?"

Hm, klingt nicht übel, denken Sie (26). Andererseits, die Ärmel hochzukrempeln und einige Dutzend Holzscheite zu schlagen, bei diesem klirrenden Frost, das kann Sie nicht begeistern...(31)

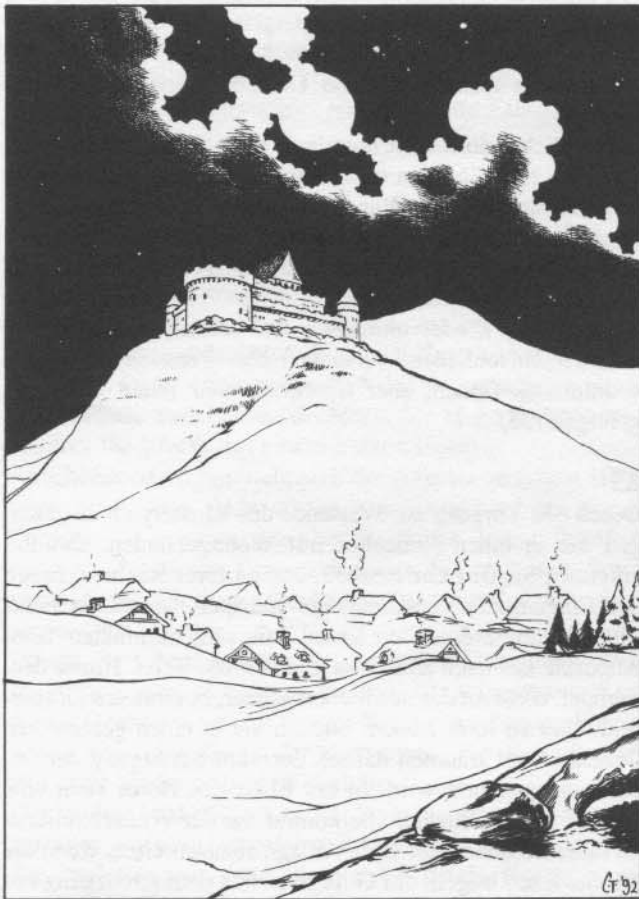
18

Der Knecht, den Sie befragen, weiß nichts von einem fahrenden Spielmann - weder, daß ein solcher jemals in der Ordensburg weilte, noch, daß er abgereist ist. Reichlich niedergeschlagen stochern Sie in der farb- und geschmacklosen Sülze herum, bis sie Ihnen von einer Magd wütend

weggezogen wird. "Das gute Essen...", fährt sie Sie vorwurfsvoll an, und ohne es zu wollen, müssen Sie grinsen. Brenwir hätte jetzt einen passenden Scherz auf den Lippen gehabt... Doch daß der Freund abgereist ist, daran haben Sie nun keinen Zweifel mehr. Ach ja, und als Ihren Freund wollten Sie den Spielmann doch nicht mehr bezeichnen, wo er das Kloster klammheimlich, noch dazu nachts verlassen hat... Nein, so geht man nicht mit Freunden um! Andererseits, wie kalt, wie langweilig wird die Reise ohne ihn sein... Aber das Klagen hilft Ihnen auch nicht weiter. Also begeben Sie sich in Ihre Kammer, vervollständigen Ihre Winterausrüstung und verlassen die Ordensburg. Nachdem Sie sich bei Bruder Horatius, dem wortkargen Pförtner, abgemeldet und ihm für die Gastfreundschaft des Ordens gedankt haben, gehen Sie am Fuß des Bergfrieds vorbei, hinunter auf den Paß (5).

19

Vor Ihnen erweitert sich der Paß nach Westen hin zu einem kleinen Bergtal, in dem die erbärmlichen Hütten eines winzigen Dorfes auszumachen sind. Nördlich des Dorfes erhebt sich ein mächtiger Felsen zu einem Plateau, auf dem eine



Ringmauer einen Gebäudekomplex umgibt. Doch diese Gebäude nehmen Sie nur aus den Augenwinkeln wahr, denn Ihr Blick wird sofort eingefangen von einem mächtigen Bergfried, dessen Zinnen sich in schwindelerregende Höhen recken und sich gegen Madas schwaches Licht wie ein drohendes Omen aus der Dunkelheit schälen. Eine merkwür-

dige Beklemmung kriecht Ihnen durch Mark und Bein, Ihr Blick klebt an dem riesigen Bauwerk, das sich nach Westen auf Höhe der Ringmauer erhebt, gen Norden und Osten aber direkt aus dem Fels zu wachsen scheint, und Sie überläuft ein eisiger Schauer - nur das alte Geschlecht der Riesen kann diesen Turm hier mitten im Stein errichtet haben... Noch weiter im Westen überragen zwei Ziegeldächer die Mauer, doch sie nehmen sich geradezu winzig aus gegen die Kuppel eines gewaltigen Tempels im hinteren Teil der Anlage. Wer bei allen Zwölfen hat hier, in dieser Einöde im Herzen des Finsterkamms, einen so prunkvollen Tempelbau errichtet? Doch da erinnern Sie sich an die Worte eines Händlers in Greifenfurt, der von einer mächtigen Ordensburg inmitten des Gebirges sprach, dem Kloster des sogenannten Hüter-Ordens, der sich ganz den Gesetzen und Riten des Gottes Praios verschrieben hat. Ja, das Herz dieses Glaubens, darum wird es sich hier handeln...

Auch Brenwir von Winhall scheint von dem düsteren Anblick der mächtigen Ordensburg gebannt zu sein. Seine Lippen flüstern leise Worte, und mit Verwunderung vernehmen Sie ein erleichtertes "endlich..." - wußte Ihr Gefährte etwa von diesem Ort? Grübelnd folgen Sie dem Bänkelsänger, der nun rasch, wie von einer unsichtbaren Macht getrieben, weiterschreitet. Vom Paß aus schlängelt sich neben dem ärmlichen Dorf ein kleiner, steiler Pfad hinauf zu dem Torturm - abweisend wie die gesamte Anlage, erhaben und beängstigend zugleich.

Sie passieren den Fuß des Bergfrieds, und als Sie einen Blick empor wagen, haben Sie das Gefühl, als würden aus den schmalen Scharten unsichtbare Augen jeden Ihrer Schritte verfolgen... Dann endlich erreichen Sie die zwei Schritt hohe Umfassungsmauer und treten zaghaft an die Pforte, wo Sie um Einlaß und ein Nachtquartier bitten wollen (4).

20

Auf Ihr Bitten zügelt der Köhler den Gaul und hält den Schlitten an. Aufgeregt springen Sie ab und rennen zu der Stelle, an der Sie den Abdruck gesehen haben, dicht gefolgt von Brenwir und Sleipnir. Als Sie dort angelangen, stockt Ihnen der Atem: Vor Ihnen erkennen Sie klar und deutlich einen Fußabdruck von einem halben Schritt Länge! Was für ein Wesen muß diese Spur hinterlassen haben?!

"Nur ein Riese besitzt solche Füße!" versetzt Ihr Gefährte, aber der Köhler schüttelt den Kopf. "Das ist doch Unsinn! In dieser Gegend gibt es weder Riesen noch andere Unholde. Da spielt uns jemand einen Streich! Kommt, laßt uns weiterfahren!"

Zwar sind Sie mit Sleipnirs Erklärung nicht ganz zufrieden, aber Sie schweigen und steigen wieder auf den Schlitten. Und als erneut die Glöckchen durch die stille Winterwelt bimmeln, haben Sie das Gesehene fast schon vergessen. Sie schließen die Augen und lauschen Brenwir, der die Laute ergreift und die vierte Strophe seines Liedes dichtet:

*"Von diz selbe getihte
ich iuch gern berihte.
ez was von edel magedin,
daz niht schoeners mohte sin."*

Schon nach einer Stunde ist der Dorftrand von Corwick erreicht, und Sleipnir verabschiedet sich von Ihnen. Er weist Ihnen den Weg zur Herberge "Zum Eber" und beginnt mit Hilfe einiger Dorfbewohner, das Brennholz abzuladen. Gutgelaunt betreten Sie das kleine Bergdorf (2) ...

21

Auf dem Klosterhof herrscht rege Betriebsamkeit. Einige Knechte fegen den Schnee, der während der Nacht gefallen ist, zwischen die Gebäude an der Ringmauer. Mönche eilen geschäftig von einem Ort zum anderen, leiten Novizen an oder verharren im Gebet. Aus der Klosterküche, die im Erdgeschoß des Bergfrieds liegt, schallt Klappern und Zischen, und aus zahlreichen Fensterluken dringt dichter Rauch. Nun, bei Tage, vermittelt der Burgfried eher ein Gefühl der Sicherheit als der Angst.

Das Kloster trägt den Namen *Arras de Mott*, so viel haben Sie mittlerweile in Erfahrung gebracht - und Sie brennen darauf, ein wenig mehr herauszufinden als nur den Namen dieser Ordensburg. Gutgelaunt überlegen Sie, wohin Sie Ihre Schritte lenken sollen: Ein Besuch der berühmten Bibliothek im Bergfried interessiert Sie sehr (32), aber auch die Versorgungseinrichtungen, die Ställe, Werkstätten, die Brauerei, die Mühle und was es sonst noch alles gibt, wären einen Blick wert (52). Selbstverständlich reizt Sie auch ein Besuch der riesigen Bethalle ungemein (73), und am südlichen Teil der Umfassungsmauer beginnt ein kleiner Pfad, der hinunter in das ärmliche Dorf führt, dessen Hütten Sie schon während Ihrer nächtlichen Ankunft erblickt hatten (36).

Schließlich lädt auch noch ein Bogengang zu Ihrer Linken ein, dem Gebädetrakt im Nordwesten der Anlage einen Besuch abzustatten (25). Wenn Sie aber meinen, genug gesehen zu haben, beenden Sie Ihren Streifzug durch die Ordensburg und begeben sich zurück in Ihre Kammer (13).

22

Als Brenwir und Sie die Arme emporstrecken und lachend um Gnade flehen, hagelt eine letzte Salve Schneebälle auf Sie herab, bevor die Dorfkinder in lautes Triumphgebrüll ausbrechen. Sie gönnen den Kleinen ihren Spaß und machen sich schleunigst auf und davon. Während Sie den Schnee aus Ihrer Kleidung schütteln, schlägt Brenwir vor, nun entweder die versteckt gelegene Dorfmuhle aufzusuchen (76) oder sich bei einem Schoppen Wein in "Rufus' Weinhandlung" aufzuwärmen (83). Allerdings könnte man auch unweit vom Dorfplatz auf einer Bank neben dem Mühlbach eine Verschnaufpause einlegen (30).

23

Jedermann im Raum nickt, als Sie den Wunsch äußern, auf der Stelle weiterzureisen, und als Begründung etwas von Schneestürmen und wichtigen Aufträgen murmeln. Aber daß so mancher damit gerechnet hat, daß Sie beide sich des Riesen Smergel annehmen würden, können Sie den enttäuschten Gesichtern ansehen. Doch Sie haben Ihre Entscheidung getroffen, und der Spielmann nickt zustimmend. Wahrlich, Heldenmut und Ritterlichkeit sind ehrenvolle Tugenden, aber Sie fühlen sich dennoch noch etwas zu jung, um Boron von Angesicht zu Angesicht gegenüberzustehen...

Als sich die Menge zerstreut hat, gehen Sie auf Ihr Zimmer und packen zusammen, danach verabschieden Sie sich von Waldemar und begleichen die Rechnung.

Heidrun überreicht Ihnen etwas Wegzehrung und wünscht eine "sichere, von Ifirn gesegnete Reise". Bei diesen warmen Worten bereuen Sie für einen kurzen Moment Ihre Entscheidung und beeilen sich, den Wirtsleuten zu danken und dem Ort alles Gute zu wünschen. Brenwir verspricht, keinem Menschen auch nur ein Sterbenswörtchen von dem Riesen Smergel zu erzählen, worauf Waldemar und Heidrun sichtlich erleichtert sind. Anschließend holen Sie Ella aus dem Stall und ziehen los. Vor Ihnen ragen die verschneiten Berge des Finsterkamms in die Höhe, bedrohlich und unüberwindlich erscheinend - doch Sie wissen es besser! Frischen Mutes schreiten Sie an Brenwirs Seite aus, dem Bergpaß entgegen (3) ...

24

Erst als Sie stehenbleiben, bemerken Sie die bleierne Schwere in Ihren Beinen. Doch ein tiefer Zug aus der Schnapsflasche stärkt Laune und Geist, und langsam sammeln Sie neue Kräfte. Durch das dichte Schneetreiben versuchen Sie, den Paß hinunter zu blicken, aber Corwick ist längst nicht mehr zu erkennen, und selbst die Biegungen des Weges sind kaum auszumachen. - Doch was ist das?!

Angestrengt starren Sie in die Tiefe: Bewegte sich da nicht etwas..?

Tatsächlich - dort, weit unterhalb Ihres Standortes, wo Sie vor etwa zwei Stunden noch entlanggekommen sind, scheinen sich drei fremde Wanderer den Paß emporzukämpfen, nurmehr als winzige dunkle Punkte zu erkennen. Sie sind also nicht die einzigen, die auf dem Bergpaß vom Unwetter überrascht wurden...

Als Sie sich wieder umdrehen und schnelles Schrittes zu Brenwir aufschließen, versuchen Sie, Trost in dieser Erkenntnis zu finden, aber irgendwie will Ihnen das nicht gelingen (35) ...

25

Durch den Torgang am Westende des Klostergartens gelangen Sie in einen Nebenhof mit Wohngebäuden, dahinter erkennen Sie den Latrinusbau, und zu Ihrer Rechten, neben dem Eingang zum Versammlungs- und Speisehaus der Mönche, führen breite Steinstufen hinauf zum säulenumfaßten Tempelportal, das nach alter Sitte gen Westen weist. Hinter dem Tempel, dicht an der nördlichen Mauer, beginnt ein Gräberfeld. Und zu Ihrer Linken blicken Sie in einen geräumigen Seitenhof mit Bäumen darauf, der vom Kreuzgang der Ordensburg gesäumt wird. In der Mitte des Hofes steht eine Praiosstatue - plötzlich überkommt Sie der Wunsch, einmal zu lauer Sommerszeit diese Anlage abzuschreiten, wenn die Bäume Laub tragen, das Gras zwischen dem Kreuzgang mit Klee und Blüten durchsetzt ist und ein leichter Lufthauch für Kühlung sorgt... Lächelnd betreten Sie den Gang, von dem zahlreiche Türen in die angrenzenden Gebäude führen, die Ihnen ein freundlicher Novize als Dormitorien, die Schlafstätten der Brüder, als Klosterhospital und Badehaus beschreibt.

Doch plötzlich halten Sie inne, denn in einem Winkel des

Ganges steht Brenwir der Spielmann, ins Gespräch mit einem Mönch vertieft. Sie wollen auf Ihren Gefährten zueilen, doch da ist er schon durch eine Tür verschwunden! Grübelnd schreiten Sie den Gang ab, in bestem Einklang mit einem Dutzend meditierender und betender Ordensbrüder. Nach einer Weile kehren Sie zurück auf den Innenhof (21).

26

Gesagt, getan: Da auch Brenwir keine Einwände hat, machen Sie sich ans Werk, nachdem Sie Svenja für das gute Mahl gedankt haben. Sleipnir reicht Ihnen zwei Äxte und zeigt auf einen Holzstapel. Ihnen geht das Schlagen leicht von der Hand. Es dauert keine halbe Stunde, da haben Sie genug Brennholz beisammen, um den Pferdeschlitten mannhoch zu beladen. Sie schwingen sich neben den Köhler auf die Sitzbank. Während Ihr Gefährte sein Grautier an den Schlitten bindet, spannt Svenja einen Gaul an, den Sie insgeheim als "müden Klepper" abtun - doch als Ihr Gastgeber mit der Zunge schnalzt und sich der Schlitten in Bewegung setzt, müssen Sie dieses Urteil erstaunt revidieren! Schnell wie der Wind gleiten Sie durch den weißen Winterwald, Glöckchen an Schlitten und Pferd läuten Ihnen munter den Weg. Fröhlich schauen Sie sich um, da bemerken Sie plötzlich im Schnee seitlich des Weges etwas Sonderbares, etwas, das aussieht wie ein Fußabdruck von monströsen Ausmaßen... Wollen Sie Sleipnir bitten, kurz anzuhalten (20), oder haben Sie keine Lust, ausgerechnet jetzt die flotte Fahrt zu unterbrechen (40)?

27

Sie setzen sich in eine der letzten Reihen, zwischen das Gesinde und die wenigen Gäste der Ordensburg. Es dauert noch einige Zeit, bis alle Mönche, Novizen, Adepten und Bediensteten eingetroffen sind. Als das Licht der Praiosscheibe genau auf den Altar fällt, schließen sich die Tore. Die Hüter des Ordens nehmen seitlich des Altars auf den Hochsitzen Platz, und Nicola de Mott, der Hohe Lehrmeister, eröffnet die Messe mit einem kurzen Gebet.

Anschließend versammeln sich die Adepten in einem Halbkreis hinter dem Altar und stimmen ein Lied an, dessen Sprache Sie sehr an die altertümlichen Verse Brenwirs erinnert. Bei diesem Gedanken halten Sie nach dem Spielmann Ausschau, doch so sehr Sie Ihren Kopf auch recken, nirgends ist Brenwir von Winhall zu entdecken... Ist es nicht Pflicht für jedermann, am Tagesgebet teilzunehmen? Was treibt Ihr Freund bloß die ganze Zeit? Sie schrecken erst aus diesen Gedanken auf, als Bruder Nicola eine längere Predigt zum schwierigen Thema der sogenannten "Großen Wunder" und ihrer Nachweisbarkeit beginnt.

Doch schon bald können Sie der Rede nicht mehr folgen und verfallen erneut in Grübeleien, die erst enden, als nacheinander Bruder Ansgar, der Kellermeister, Bruder Konradin, der Hüter der Gärten und Bruder Rochus, den Sie eventuell bereits als Hüter der Schriften kennengelernt haben, ein kleines Altarfeuer entzünden und dem Sonnengott ihre persönlichen Opfer darbringen, indem sie einige Tropfen Wein in die Flamme schütten, ein Bündel Kräuter und eine unbeschriebene Pergamentrolle verbrennen. Doch als anschließend ein wohlbeleibter Mönch zu einem nichtendenwollen-

den Sprechgesang ansetzt, kann Sie nur noch die Betrachtung des kunstvollen Säulenwerks vor dem Einnicken bewahren.

Irgendwann aber öffnet der Hohe Lehrmeister endlich das Portal, und die Andacht ist beendet - Sie atmen auf.

Auf dem Hof umfängt Sie ein eisiger, ungewöhnlich scharfer Wind. Überhaupt scheint sich das Wetter abrupt verschlechtert zu haben - Wolken ziehen auf, und im Westen erkennen Sie deutlich dunkle Fäden, die zwischen Wolken und Erde in der Luft hängen. Als auch noch ein leiser Donnerschlag an Ihr Ohr dringt, sinkt Ihre Laune eingedenk des morgigen Weitermarsches auf den Tiefpunkt. Voller Sorge begeben Sie sich auf Ihre Kammer, nicht ohne noch einmal bei Ella im Stall vorbeigeschaut und dem Grautier eine Handvoll Hafer gespendet zu haben.

Bis zum Abend verweilen Sie in Ihrer Kammer und betrachten den Klosterhof: Brenwir ist nirgendwo zu erblicken. Als die Glocke schließlich zum Abendmahl ruft, gehen Sie düsterster Stimmung in das Gesindehaus (71) ...

28

Bruder Horatius entpuppt sich in der Tat als äußerst wortkarg. Auf Fragen, die mit ja oder nein beantwortet werden können, erhalten Sie ein knappes Grunzen oder Kopfschütteln zur Antwort - so sehr Sie sich auch bemühen, ein Gespräch kommt nicht zustande. Sie können lediglich in Erfahrung bringen, daß das Kloster den Namen Arras de Mott trägt und eine der berühmtesten Bibliotheken besitzt, den sogenannten Wissenshort des Praios, wo man unbezahlbare Erkenntnisse und Weisheiten im Namen des Greifengottes verwahrt, und daß das Amt des Hohen Lehrmeisters, des Klostervorstehers also, zur Zeit von einem Mönch namens Nicolas de Mott ausgeübt wird. Doch als der Bruder Horatius weitere Fragen einfach ignoriert, geben Sie auf und hüllen sich gleichfalls in Schweigen (37).

29

Schweißgebadet fahren Sie auf. Die Todesangst sitzt Ihnen im Nacken, und eine dicke Gänsehaut überzieht Ihren Körper. Nur langsam können Sie sich beruhigen... Was für ein grauenhafter Alptraum! Noch nie haben Sie so schlecht geträumt, laut stöhnend sinken Sie zurück in das Kissen (41).

30

Vor dem rauschenden Wasser des Mühlbaches lädt eine baumumstandene Bank zum Ausruhen ein. Dankbar lassen Sie sich neben Ihrem Freund nieder und hängen Ihren Gedanken nach. Bis jetzt können Sie sich zwar nicht beklagen, aber Sie zweifeln daran, daß die Überquerung des Gebirges immer noch unter diesem friedvollen Stern steht, und darum wollen Sie sich diese wohligen Stimmung nach Kräften verinnerlichen. Auch Brenwir scheint von der Romantik dieses Ortes beseelt, als er, einer plötzlichen Eingebung folgend, zur Laute greift und die fünfte Strophe seines Liedes dichtet ...

*"Der ritter waz ir untetan,
ir herze mohte niht gewan.
des fuor er in ein vremde lant,
daz er im buoch geschriben vant."*

Nachdenklich schaut Ihr Freund zu Boden; langsam beginnen Sie zu ahnen, daß dieses Lied mit seinem Schicksal verbunden ist. Und seltsam, Sie haben für kurze Zeit einen kaum wahrnehmbaren Schatten über Brenwirs sonst so fröhlichen Zügen erkannt. Doch ein Lächeln Ihres Freundes beruhigt Sie auf der Stelle, und Sie gleiten ab zu ganz anderen Gedanken - Gedanken an die Schriftrolle in Ihrem Wams, an Lowangen, das Gebirge, an prall gefüllte Geldsäckel, Schlittenglöckchen und klare Winternächte.

Erst als bereits die Dämmerung hereinbricht, öffnen Sie die Augen. Sie müssen wohl eine Zeitlang eingenickt sein, denn in Ihren Gliedern steckt noch die Müdigkeit. Brenwir sitzt am Ufer des Baches, auf beide Ellenbogen zurückgestützt, und betrachtet versonnen das Wasser. Als er bemerkt, daß Sie erwacht sind, erhebt er sich und sagt: "Komm, mein Freund! Laß uns zurückgehen zu der Wirtsstube. Ich könnt' eine warme Mahlzeit wohl vertragen, und das Fest wird auch bald beginnen."

Da hat er recht, der Bänkelsänger! Sie gehen rasch zur Herberge zurück. Die Giebel der Dächer werden von der untergehenden Sonne in ein liebliches Rosarot getaucht, und aus den Kaminen steigt Rauch auf (48) ...

31

Auch Brenwir reizt es nicht, sich als Holzhacker zu versuchen, und so schlagen Sie das Angebot des Köhlers höflich, aber entschieden ab. Sie bedanken sich bei Svenja für das gute Mahl, verabschieden sich von Ihren freundlichen Gastgebern und brechen auf.

Nach etwa einer Stunde vernehmen Sie hinter sich ein leises Bimmeln, das sich schnell nähert. Sie drehen sich um und springen überrascht zur Seite, denn hinter einer Wegbiegung taucht Sleipnirs hoch mit Holz beladener Schlitten auf, vor den ein alter, aber rüstiger Gaul gespannt ist. An Schlitten und Pferd sind kleine Glöckchen angebracht, deren Läuten munter durch den Wald tönt. Als Sleipnir winkend an Ihnen vorbeifährt, glauben Sie, auf seinem Gesicht ein schadenfrohes Grinsen erkennen zu können, und bereuen den Entschluß, das Angebot des Köhlers ausgeschlagen zu haben. Um wieviel schneller wären Sie in Corwick gewesen! Etwas verärgert ziehen Brenwir und Sie weiter, und nach geraumer Zeit wird der Weg breiter und ebener.

Gerade wollen Sie Ihren Freund fragen, wie lange es noch bis nach Corwick dauere, da vermeinen Sie plötzlich, seitlich des Weges einen riesigen Fußabdruck im Schnee auszumachen. Beunruhigt teilen Sie diese Beobachtung dem Spielmann mit, der Ihnen kopfschüttelnd antwortet: "Ach was, hier gibt es nur Hamster und Rehe, allenfalls einige Tatzelhörnchen und schwebende Faune!"

'So ein Abdruck von einem Tatzelhörnchen, da stimmt doch was nicht!' denken Sie und weichen kurzerhand vom Weg ab (60). 'Na, wer schon so weit herumgekommen ist wie Brenwir, dem wird man wohl glauben müssen', sagen Sie sich und stampfen weiter (80).

32

Sie gehen an den Ställen vorbei zum Bergfried und treten ein. Als Sie durch den Eingang schreiten, bemerken Sie erstaunt, daß die Außenmauern gute fünf Schritt dick sind. Sie gehen

weiter und gelangen in die große Küche des Klosters, wo Sie ein Wirrwarr von Gerüchen und Geräuschen umfängt. In einer etwa vierzig Schritt durchmessenden Halle wird überall gehackt, geklopft, zerschnitten und gesotten. Unter dem Nordwestturm erkennen Sie einen gewaltigen Backofen, vor dem sich frisch geformte Brotlaibe stapeln. Am anderen Ende der Halle, unter dem Südwestturm, befindet sich ein ebenso gewaltiger Kamin, über dessen Feuer eine rosige Schweinehälfte am Spieß gedreht wird und Suppenkessel brodeln, in denen sicherlich ein ganzer Mensch Platz fände. In der Halle selbst werden unter einer dicken Dunstglocke an zahlreichen Feuerstellen Speisen zubereitet: Fische aus einem der Bergbäche, Soßen aus Pfefferminz, Wein, Knoblauch und Schweinesud, Würste und Rüben, Grütze und Kutteln. Zahlreiche Mönche betreuen das Kochen, wobei ihnen etliche Novizen, Mägde und Knechte zur Hand gehen. In der Mitte der Halle steht der Küchenwart, der mit gestrenghem Blick über das ganze Treiben wacht.

Sie schleichen durch den Saal und betreten die andere Hälfte des Turmes - ein ebenso großer Raum, an dessen Ecken riesige Kamine stehen, der aber ansonsten völlig leer ist. Laut hallen Ihre Schritte über die Fliesen, als Sie auf die breite Wendeltreppe des Bergfriedes zuschreiten und ihr nach oben folgen. Im ersten Stock angelangt, öffnet sich Ihnen der Blick auf die Halle der Skriptoren, über der sich die Bibliothek befinden müßte. Gerade wollen Sie erneut die Treppe betreten, als Sie ein alter Mönch unsanft am Arm packt. Im Gegensatz zu seinen Ordensbrüdern trägt er ein rotes Gewand, das ihn als einen Klostervorsteher auszeichnet. Hellblaue, wachsamen Augen blitzen Sie aus dem faltigen Gesicht an. "Verzeiht Fremder, aber Gästen und Pilgern ist es nur an den Tagen des Praios erlaubt, den Wissenshort des Herrn zu besehen, die Schriften und Bücher zu ehren. Als Hüter der Schriften muß ich Euch den Zugang verwehren!" Enttäuscht nicken Sie. Die Vorsicht der Mönche ist durchaus verständlich, und so entschuldigen Sie sich bei dem Hüter der Schriften und grübeln darüber, wenigstens die Halle der Skriptoren zu besichtigen (42). Ach was, das ja ist doch kein Ersatz für den Besuch der Bibliothek, denken Sie und verlassen schmollend den Bergfried (21).

33

Die Augen der Anwesenden hängen an Ihren Lippen, und als Sie laut verkünden "Na schön, dann werden wir den Riesen einmal das Fürchten lehren!" steht den Corwickern die Erleichterung ins Gesicht geschrieben. Auch Brenwir nickt zustimmend und tätschelt den Griff seines Degens, was ihm die schmachttenden Blicke so mancher jungen Dorfmaid einbringt. Sie erkundigen sich bei Waldemar nach der Heimstatt des Riesen, erhalten aber lediglich Achselzucken zur Antwort. Doch die Richtung, aus der Smergel nachts in das Dorf schleicht, vermag der Wirt zu benennen, so daß Sie gar nicht lange zögern, sondern zum Aufbruch drängen.

Unter zahlreichen guten Wünschen und Schulterklopfen machen Brenwir und Sie sich auf, Spuren zu suchen. Diese sind schnell gefunden - Smergel hinterließ eine deutliche Fährte aus abgeknickten Jungbäumen und breiten Fußabdrücken, und nach einer guten halben Wegstunde haben Sie seine Lagerstatt erreicht. Schon von weitem dringt wahrhaft

markerschütterndes Schnarchen an Ihre Ohren, und mit angehaltenem Atem schleichen Sie sich heran, dicht gefolgt von Brenwir.

Sie kauern sich hinter einen Busch und betrachten die merkwürdige Szenerie: Vor einer steil aufragenden Felswand, in der breit die Öffnung einer Höhle gähnt, sitzt Smergel, der Riese. Er lehnt sich an einen Baum, der sich unter seinem Gewicht nach hinten gegen den Fels biegt, sein Kopf ist zurückgelegt, und aus dem sperrangelweit geöffneten Mund dringen ohrenbetäubende Schnarchgeräusche. Mehrere grob zusammengenähte Felle bedecken den mächtigen Körper, doch besonders auffallend nimmt sich ein Ledergürtel aus, dessen goldene Schnalle, kunstvoll gefertigt, eine schwungvolle Inschrift trägt. Neben der Gestalt erkennen Sie ein leeres Faß Bier und Reste der Lebensmittel, die Smergel in der vergangenen Nacht aus Corwick geholt hat.

Sie schauen zu Brenwir, der fragend die Augenbrauen hebt und auf einige Büsche deutet, in deren Deckung Sie sich näher anschleichen könnten. Wollen Sie dies tun (54) oder lieber abwarten und aus Ihrem sicheren Versteck heraus die Sache weiter beobachten (43)? Sollte Sie aber nun doch der Mut verlassen, können Sie selbstverständlich Brenwir bitten, die Sache aufzugeben und zurück ins Dorf zu schleichen (7).

34

Auf dem Paß machen Sie sich Richtung Norden auf, und obwohl Sie tags darauf von einem schweren Schneegestöber gezwungen werden, bis zum nächsten Morgen in einer Höhle



Unterschlupf zu suchen, haben Sie es nach einigen Tagen geschafft, das Gebirge zu überwinden. Frohgemut wandern Sie durch die nördlichen Ebenen des Mittelreiches, freuen sich über die gepflasterten Wege und erreichen nach wenigen Tagen Lowangen, die Stadt am Svellt ...

35

Schon neigt sich der Tag dem Ende zu, da endlich läßt der Schneesturm nach. Sogleich fällt das Wandern leichter, aber nun bemerken Sie erst, wie müde Sie sind. Der stundenlange Kampf gegen den eisigen Wind hat Ihre Kräfte aufgezehrt, und Sie sehnen sich nach einem Nachtlager. Und als Sie die Umrisse einer Höhlenöffnung erkennen, die linkerhand des Weges in den Fels hinein führt, danken Sie den Zwölfen für diesen günstigen Lagerplatz. Doch als Sie Brenwir darauf aufmerksam machen, meint dieser nur unwirsch "Höhlen gibt es hier genug! Wir haben durch den Sturm schon genug Zeit verloren, wir ziehen noch etwas weiter!"

Der Spielmann wartet nicht einmal Ihre Antwort ab, sondern zerrt Ella an der Höhle vorbei. Verwirrt schauen Sie ihm nach. Was ist los mit Ihrem Freund? Die Höhle wäre ein wundervoller Ort, um die Nacht zu verbringen, gleichsam ein Wink der Götter! Was soll mir dieser Trotzkopf von Spielmann, denken Sie sich und beschließen, sich das Innere einmal näher anzusehen (44). Doch wenn Sie unbedingt jeder Art von Streit aus dem Weg gehen wollen, bitte: Seufzen Sie leise und ergeben und setzen Sie Ihre ermatteten Beine wieder in Bewegung (8).

36

Sie durchschreiten die kleine Holzpforte zwischen den Ställen, wo der schmale Pfad zum Dorf beginnt. Sie benötigen einige Zeit, um das winzige Tal zu erreichen, und bei Tage erkennen Sie das ganze Ausmaß der Armut und der Verelendung, die hier herrscht. Die Hütten sind verwahrlost und kärgliche, eisbedeckte Felder umgeben den Ort. Zu Erntezeiten wandern ihre Erträge wohl eher in die Winterspeicher des Klosters als in die Mägen der Dorfbewohner, vermuten Sie... Kaum haben Sie die ersten Hütten passiert, da umringen Sie ausgemergelte, in Lumpen gehüllte Gestalten, barfußig durch den eisigen Schnee hinkend, von Siechtum gekennzeichnet, und betteln Sie an.

Als ob ein paar Heller dieses unsägliches Elend lindern könnten... Nein, Sie lassen nicht zu, daß diese Armseligen sich falsche Hoffnungen machen, und wandern flugs zurück (65). Was, Sie bleiben?! Na gut, es ist ja nicht unser Geld, Sie müssen es wissen... (47)

37

Hinter dem Torturm beginnt eine Allee, die genau auf die gewölbte Ostwand der Tempelhalle zuläuft, welche sich majestätisch in die Dunkelheit reckt und deren Turm förmlich in der Luft zu schweben scheint. Sie können die Schönheit nur erahnen, die dieser gottesgefällige Bau bei Sonnenschein ausstrahlen muß!

Zu Ihrer Rechten erkennen Sie einige Kräuter- und Gemüsegärten, und eine weitere Allee führt in diese Richtung um die Kuppel des Tempels herum. Der Mönch geleitet Sie jedoch nach links, wo der Weg an einigen Schuppen, vermutlich

Werkstätten, entlangführt und schließlich in eine Gartenanlage mündet.

Knorrige Obstbäume säumen die schneebedeckten quadratischen Wiesenflächen. Als Sie den Kopf nach links wenden, blicken Sie auf die schroffe Wand des Bergfrieds, in die eine doppelflügelige Pforte eingelassen ist.

Schließlich verlassen Sie die Gartenanlage und schreiten über den mindestens hundert Schritt breiten Hof der Ordensburg. An der südlichen Ringmauer erkennen Sie zwei Ställe und jene beiden Gebäude, die als einzige mehrgeschossig sind und deren Dächer Sie schon von der Sohle des Bergtales aus sehen konnten. Nordwestlich liegen einige langgezogene Gebäude, und ein Bogengang scheint dort in einen Nebenhof zu führen.

Der Mönch geht zunächst auf den kleineren der beiden Ställe zu, in dem Pferde und Zugtiere untergebracht sind, und weist Brenwir, nachdem dieser Laute und Satteltaschen an sich genommen hat, einen Platz für Ella zu.

Anschließend folgen Sie und der Spielmann dem Alten in das westliche der beiden mehrgeschossigen Häuser. Dort befinden sich im zweiten Stock, über der klostereigenen Brauerei, die Schlafstätten der Gäste und Pilger, wo Sie eine karge Kammer mit Fenster zum Hof zugeteilt bekommen. Sodann verabschiedet sich Bruder Horatius, und Sie kriechen unter die rauen, wolligen Decken Ihrer Pritschen (46) ...

38

Recht so, Ihr Schlaf ist Ihnen heilig. Sie wühlen sich tief in die Kissen und befinden sich schon bald im tiefsten Schlummer (41).

39

Atemlos werfen Brenwir und Sie sich hinter den Schneemann und formen Schneebälle. Doch dabei entgeht Ihnen, daß sich einige der Kinder herangeschlichen haben... Und der Kopf der Schneefigur purzelt auf Sie herunter. Schnaufend und keuchend arbeiten Sie sich unter der Schneemasse vor und finden sich von kleinen Ballwerfern umringt.

Nach einem letzten Geschoßhagel heben Sie die Arme und flehen um Gnade. Jubelnd lassen die Kinder Sie ziehen, und am Rande des Dorfplatzes klopfen Sie sich den Schnee aus Kleidung und Haar.

Jetzt täte eine Verschnaufpause gut, denken Sie, und Brenwir schlägt vor, sich entweder mit einem Schoppen Wein in "Rufus' Weinhandel" aufzuwärmen (83) oder sich auf einer Sitzbank am Ufer des Baches niederzulassen, die er unweit des Dorfplatzes entdeckt hat (30). Aber vielleicht reizt Sie ja immer noch eine kleine Wanderung zu der versteckt gelegenen Wassermühle (76)?

40

Danach gefragt, ob er im Wald schon einmal übermenschlich große Fußabdrücke gesehen habe, lacht der Köhler nur laut auf. "Guter Freund, hier gibt es nur Wiesel und Hirsche, vielleicht verirrt sich auch mal ein Wichtel, ein Goblin oder ein Fuchsdrache in unseren Wald, aber sonst... So etwas wie Unholde hat es bei uns noch nie gegeben!"

Zwar fühlen Sie sich durch diese Antwort nicht voll und ganz befriedigt, aber Sie zucken die Achseln und wenden sich

Brenwir zu, der zur Laute greift und nach kurzem Überlegen die vierte Strophe seines Liedes dichtet:

*"Von diz selbe getihte
ich iuch gern berihte.
ez was von edel magedin,
daz niht schoeners mohte sin."*

Schon nach einer Stunde ist der Dorfrand von Corwick erreicht, und Sleipnir verabschiedet sich von Ihnen. Er weist Ihnen den Weg zur Herberge "Zum Eber" und beginnt sodann, mit Hilfe einiger eilig herbeieilender Dorfbewohner, das Brennholz abzuladen. Gutgelaunt betreten Sie das kleine Bergdorf (2) ...

41

Als die Morgendämmerung durch die Ritzen der Fensterläden dringt, erheben Sie sich wieder und schütteln die unruhigen Gedanken der Nacht ab. Mit Verwunderung nehmen Sie wahr, daß Brenwir nicht auf seiner Pritsche liegt. Auch seine Laute und seine Satteltaschen können Sie nirgends entdecken. Was hat das wieder zu bedeuten? Sie öffnen die Fensterläden und blicken hinunter auf den Hof.

Auch dort können Sie Ihren Freund nicht erblicken, nur die Ordensbrüder und Bediensteten, die ihren morgendlichen Aufgaben nachgehen. In einem Fenster des Dormitoriums der Mönche, Ihnen schräg gegenüber, erkennen Sie Nicola de Mott, den Hohen Lehrmeister. Soeben läßt er einen weißen Botenfalken fliegen, einem unbekannten Ziel entgegen, und auf dem Hof besiegelt jener tolpatschige Tierhändler, der Ihnen beim gestrigen Mittagmahl aufgefallen war, per Handschlag einen Handel mit dem Proviantmeister. Während er mit seiner kleinen Herde das Kloster verläßt, schleppen etliche Mönche Milchkannen in den Bergfried, vermutlich in die Tiefen der Käserei. Knechte treiben Hühner zusammen, von kichernden Mägden beobachtet.

Von Westen her ziehen Dampfschwaden an Ihnen vorbei, vermutlich aus dem Badehaus der Brüder, doch nirgends können Sie den Bänkelsänger ausmachen. Wo ist er bloß geblieben? Wo sind seine Habseligkeiten? Ist er vielleicht ohne Sie abgereist? Sie könnten sich auf den Innenhof begeben, um einige Mönche zu befragen (51), oder nachsehen, ob die gute Ella noch an ihrem Platz ist (59).

42

Die Halle der Skriptoren ist wahrlich beeindruckend! Etwa zwei Dutzend Mönche und Adepten sitzen schweigsam an kleinen Schreibpulten und sind damit beschäftigt, kostbare Schriftrollen, Folianten und Pergamente zu kopieren. Etwas abseits, an den schmalen Fensterschlitzten, sitzen ältere Mönche, die versonnen aus dem Fenster schauen oder sich in plötzlicher Eingebung an den Kopf fassen - augenscheinlich sind sie damit beschäftigt, eigene Schriften anzufertigen. Am Ende der Halle befindet sich ein Podest, auf dem ein Mönch in der roten Kutte der Klostervorsteher Platz genommen hat. Er liest in einem riesigen, uralten Buch, wie zur Statue erstarrt; nur seine Augen schweifen ab und zu über die Schreiber. Ehrfürchtig und auf Zehenspitzen schleichen Sie sich in die Halle, nachdem Sie sich zur Sicherheit bei dem

Vorsteher erkundigt hatten, ob Sie das Skriptorium betreten dürfen.

Vorsichtig wagen Sie einige Blicke über die Schultern der Brüder und beobachten sie bei der kunstvollen Anfertigung von farbigen Lettern und Rahmenwerk. Wahrlich, der Gang in den Bergfried hat sich gelohnt, denken Sie, und verlassen die Halle der Skriptoren so leise, wie Sie gekommen sind. Vor dem Ausgang des Turmes müssen Sie einigen Novizen ausweichen, die einen riesigen Bottich voller Schweineblut in die Küche tragen, wohl um Blutwurst daraus zu machen, dann treten Sie auf den Hof (21).

43

Einige Minuten verharren Sie regungslos hinter dem Busch und beobachten den schlafenden Riesen. Doch als immer noch nichts passiert, werden Sie langsam ungeduldig. Sie blasen also zum Rückzug und kehren unverrichteter Dinge nach Corwick zurück (7), oder schleichen sich doch näher heran (54)?

44

Vorsichtig tasten Sie sich in die Höhle hinein. Auch bei dieser kargen Beleuchtung können Sie erkennen, daß der Raum für ein Nachtlager wie geschaffen ist. Gerade wollen Sie dem Spielmann nachrufen, daß er warten soll, da hören Sie hinter sich ein Geräusch, ein dunkles Grummeln... Schnell wie der Blitz fahren Sie herum - und finden sich Auge in Auge mit einem zottigen Bären, der mit weit aufgerissenem Maul die Pranke hebt!

Mit einem Schlag vergessen Sie, was Sie Brenwir zurufen wollten, und rennen aus der Höhle. Hinter sich hören Sie wütendes Brummen, und erst als Sie den Spielmann eingeholt haben, halten Sie inne. (8)

45

Sie trauen Ihren Augen nicht, aber da ist doch tatsächlich Brenwir gerade dabei ist, sich anzukleiden und aus der Kammer zu schleichen! Neugierig erheben auch Sie sich und folgen dem Spielmann in einen dunklen Raum.

Dort verschwindet Brenwir, mitten durch flammende Holz-scheite hindurch. Sie können es ihm gleichtun (53) oder lieber die düstere Krypta der Bethalle betreten (67).

46

Obwohl Ihre Lider schwer und schwerer werden, der ersehnte Schlaf bleibt aus. Die Nacht in diesem Kloster ist voller merkwürdiger Geräusche - dunkle, unheimlich klingende Choräle dringen kurz nach Mitternacht in Ihre Kammer und rauben Ihnen jegliche Ruhe. Auch Brenwir scheint nicht in Borons segensreiche Arme zu finden - der Spielmann wälzt sich auf seiner Pritsche unruhig hin und her und starrt lange Zeit nachdenklich an die Decke. Merkwürdig, aber schon während des kurzen Ganges über den Innenhof der Anlage schien Ihr Freund seltsam erregt zu sein. Erneut müssen Sie an jenes "endlich" denken, das Brenwir geflüstert hatte, als sich die mächtigen Umrisse des Klosters aus der Dunkelheit schälten, und bei diesem Gedanken überlegen Sie sich, ob Sie die Geräusche der Mönche ignorieren sollen, um doch noch etwas Schlaf zu finden (68), oder Ihrer Neugierde

nachgeben und die Vorgänge auf dem Hof beobachten wollen (58).

47

Sagen Sie nicht, man habe Sie nicht gewarnt... Kaum haben Sie nämlich die ersten Münzen verteilt, da eilen auch schon ganze Scharen von Dorfbewohnern herbei, um an Ihrer Mildtätigkeit teilzuhaben. Mit Worten können Sie sich ihrer nicht erwehren, es bleibt nur eilige Flucht! Sie wenden sich in Richtung Dorfplatz (57) oder zurück in Richtung Ordensburg (65).

48

Nur wenige Menschen sind in der Gaststube versammelt. Sie wählen einen Ecktisch und bestellen bei Waldemar Sveinson die Spezialität des Hauses: Wildschweinkeule mit Äpfeln, Brot und Preiselbeermus - Sie speisen so gut wie schon ewig nicht mehr!

Mit der Zeit füllt sich die Wirtsstube, und als draußen auch der letzte Sonnenstrahl schwindet, ist kein Platz mehr unbesetzt. Ganz Corwick scheint sich versammelt zu haben!

Auch den Weinhändler Rufus finden Sie unter den Gästen. Er hat ganze zwei Fässer Wein in die Gaststube rollen lassen und ergeht sich in Belehrungen ob der Qualität des Tropfens. Die Nacht senkt sich herab, und mit zunehmender Stunde werden die Corwicker immer ausgelassener. Wein und Bier fließen in Strömen, Lieder werden angestimmt, und Sveinson tischt kräftig auf. Als schließlich ein junges Mädchen und ein Bursche auf den Tresen gehoben werden und unter allgemeinem Jubel ihre Verlobung bekanntgeben, werden Tische, Bänke und Stühle beiseite geschoben, um Platz für eine Tanzfläche zu schaffen.

Irgend jemand deutet auf Brenwirs Laute, und so kommt der Spielmann nicht umhin, einige Tanzlieder zu spielen, die mit begeistertem Applaus quittiert werden. Doch während Ihr Freund vergnügliche Weisen singt, will der Funke der Fröhlichkeit einfach nicht auf Sie überspringen... Denn in einer anderen Ecke des Raumes sitzen drei in dunkle Gewänder gehüllte, schweigsame Gestalten, die schon seit geraumer Zeit ständig zu Ihrem Tisch herüberschielen. Die drei scheinen sich nicht für das ausgelassene Treiben der Dorfbewohner erwärmen zu können, und ein rascher Blick in ihre finsternen Mienen hinterläßt bei Ihnen ein mulmiges Gefühl... Mißtrauisch wollen Sie sich bei Waldemar nach den Fremden erkundigen (56), oder messen Sie ihnen keine weitere Bedeutung bei, beschließen, sich die gute Laune nicht verderben zu lassen, und beteiligen sich an dem munteren Treiben (64)?

49

Sie treten durch das Gestrüpp und müssen unwillkürlich grinsen: Vor Ihnen befindet sich der Tierhändler im Kampf mit einem störrischen Esel. Mensch und Tier tauschen Flüche und Schnauben aus und zerren auf beiden Seiten an den Zügeln, wobei der feiste Händler deutlich unterlegen ist.

Während Sie die Szenerie beobachten, kommt Ihnen erneut dieser eine Gedanke... So absurd das klingen mag, aber dieses bockige Grautier hier erinnert Sie irgendwie an die gute alte Ella!

Könnte das möglich sein? Nun, Sie wüßten da einen guten Trick (55)... Andererseits, haben Sie sich geirrt, dann werden Sie sich unsterblich blamieren, das ist Ihnen doch wohl klar?! Nein, eine solche Peinlichkeit sollte sich ein aventurischer Held lieber ersparen, und Sie stampfen unverdrossen weiter nach 34.

50

Als sich Brenwir verabschiedet, schlummern Sie schon fast in Borons segensreichen Armen. Sie vernehmen noch das muntere Pfeifen des Spielmanns, der die Treppe hinuntersteigt, doch dann umfängt Sie tiefer Schlaf, der erst durch die Rückkehr Ihres Gefährten grob unterbrochen wird: Brenwir wirft Ihnen eine Handvoll Schnee ins Gesicht, und als Sie prustend hochschrecken, klopft er sich selbst lachend Mantel und Hose trocken.

“Aufwachen, Trollschläfer! Draußen färbt die Sonne die Dächer schon rosarot, und du schläfst immer noch! Los, los, hoch mit dir, bald beginnt das Fest in der Wirtsstube!” Müde recken Sie die Arme. Fürwahr, der Schlaf hat Ihnen gut getan, und nun freuen Sie sich erst recht auf einen munteren Abend. “Erzähl, mein Freund, wie ist der Ort?” fragen Sie Brenwir und reiben sich den letzten Schlaf aus den Augen. “Malerisch, du Schlafmütze, wahrlich malerisch! Werd nie verstehen, daß du nicht mitgekommen bist! Ich habe eine Schneeballschlacht mit der Dorfjugend hinter mir, Rufus’ besten Wein genossen und mich vom Rauschen des Mühlrades inspirieren lassen. Hier, hör dir an, was mir eingefallen ist ...

*Der ritter waz ir untertan,
ir herze mohte niht gewan.
des fuor er in ein vremde lant,
daz er im buoch geschriben vant.*

Na, wie findest du die Verse?”

Beifällig nicken Sie. Zwar verstehen Sie noch immer kaum ein Wort dieser alten Sprache, aber ihr Klang und die Melodie des Liedes vermögen Ihrem Gehör dafür immer mehr zu gefallen.

Noch während Sie sich die pelzgefütterten Stiefel über die Füße ziehen, summt Brenwir die Verse vor sich hin. Gut gelaunt schreiten Sie in die Wirtsstube (48).

51

Die Mönche, die Sie nach Ihrem Gefährten fragen, können nur mit den Schultern zucken. “Wenn Euer Freund mitsamt der Habseligkeiten verschwunden ist, dürfte er wohl abgereist sein”, ist das einzige, was Sie zu hören bekommen. Verstimmt betreten Sie nun den Stall, um diese Vermutung zu überprüfen (59).

52

Zuerst schlendern Sie quer über den Innenhof am Bergfried vorbei zu den Werkstätten, die neben dem Torturm des Klosters errichtet wurden. Dort gönnen Sie sich einen Blick in die geräumige Schmiede der Ordensburg, die Glaserei und einen kleinen Schusterbetrieb, wo allerortens bereits eifrig gehämmert, gefertigt und geflickt wird.

Anschließend begeben Sie sich zurück auf den Hof, wo Sie kurzerhand einen Mönch nach der Mühle des Klosters fragen. Bruder Dankwart, wie er sich nennt, bietet an, Sie zur Mühle zu führen, die sich direkt neben dem Speisesaal des Gesindehauses befindet. Bruder Dankwart erklärt Ihnen die Funktion der mächtigen Mühlräder, deren Erfindung ein Segen der Götter sei, wie er es ausdrückt.

Danach führt Sie der Bruder auch in die klostereigene Brauerei - eine ebenso beeindruckende Anlage. Sie können nicht umhin zu fragen, wo der kostbare Gerstensaft gelagert werde, und erfahren von dem Mönch mit einem Augenzwinkern, daß die Bierfässer ebenso wie alle anderen Vorräte in die unter und neben der Käserei liegenden, riesigen Kellergewölbe des Bergfriedes geschafft würden, über die Bruder Ansgar, der Hüter der Keller, auch Kellermeister genannt, wachte. Dankbar verabschieden Sie sich von Bruder Dankwart und setzen Ihren Weg fort zu den Ställen, wo Sie der störrischen Ella eine Handvoll Hafer holen und die Stallknechte beim Ausmisten beobachten. In diesem Stall sind die Pferde, Muliß und Esel untergebracht, in einem zweiten, größeren stoßen Sie auf Scharen von Schweinen, Ziegen, Schafen, Kühen und Hühnern.

Ziellos schlendern Sie zwischen den Boxen umher, da vernehmen Sie aus einer hinteren Ecke aufgeregtes Geflüster. Obwohl ein ungutes Gefühl in der Magengegend davon abzuraten scheint, hier die Nase in merkwürdige Vorgänge zu stecken, erwacht wieder einmal Ihre Neugier. Sie geben Ihr nach (61) oder schreiten lieber zurück auf den Hof (21).

53

Sie gelangen in einen großen, von bunten Fensterscheiben umschlossenen Raum. Brenwir ist nirgendwo zu sehen, nur ein Riese, der auf dem Kopf des Hohen Lehrmeisters tanzt und dabei auf einer Laute spielt. Verwundert gehen Sie weiter, tief hinab in den Bergfried und sehen einen Mönch, der erbarmungslos ein junges, schmutziges Mädchen auspeitscht. Wutentbrannt fahren Sie dazwischen, verwandeln den Mönch in einen Waldwichtel und erfreuen sich an dem Lächeln des Mädchens, das Ihnen einen Sack Gold und eine rote Kutte schenkt. Glücklicherweise betreten Sie einen dunklen Raum, wo sich plötzlich unter Ihnen ein düsteres Loch auftut. Schon fallen Sie an den hämisch lachenden Gesichtern des Tierhändlers, Ihres Freundes, des Proviantmeisters und des Riesen Smergel vorbei, um in einem Bottich voll Schweineblut zu landen. Angewidert springen Sie davon. Wohin denn nur? Zu 87 oder gar zu 14? Entscheiden Sie sich!

54

Vorsichtig pirschen Sie von Busch zu Busch und nähern sich dem schlafenden Smergel bis auf wenige Meter. Dort kauern Sie sich in eine Bodenkuhle hinter einem umgestürzten Baumstamm und sind mehr denn je beeindruckt von der gigantischen Gestalt. Smergels Gesichtszüge sind klar zu erkennen, und nun können Sie auch die Inschrift seiner prachtvollen Gürtelschnalle entziffern: “Von Riesenhand - Mit Riesenkraft - Macht Riesenhaft”

Merkwürdig, was das wohl zu bedeuten hat..?! Ihr Heldenverstand arbeitet auf Hochtouren, während Brenwir die Umgebung mustert und Sie schließlich am Arm packt. “Was

hältst du von dem Baum, an den das Ungetüm lehnt? Wenn wir da rauf kämen und den Riesen aus der Luft attackieren könnten, das würde uns womöglich einen taktischen Vorteil verschaffen..."

Sie schauen zu Brenwir, dann zu dem Baum, dann auf Smergel. Leider haben Sie noch nie viel von Strategie und Taktik verstanden, ja, Sie können die beiden Begriffe nicht einmal gut voneinander unterscheiden. Sie nehmen sich vor, Brenwir bei Gelegenheit nach dem Unterschied zu fragen. Doch nun müssen Sie sich entscheiden: Wollen Sie auf Brenwirs Plan eingehen (66), oder ist Ihnen angesichts der geheimnisvollen Inschrift auf der Gürtelschnalle eine andere, riskant erscheinende Idee in den Sinn gekommen (74) ...?

55

Sie geben sich dem Händler zu erkennen und werden freudig begrüßt: "Oha, welch ein Glück! Schnell, kommt herbei und helf mir, diese Ausgeburt des Namenlosen zu bändigen!" Aufgeregt nicken Sie dem vor Anstrengung schnaufenden Mann zu und umrunden den Esel. Erwartungsvoll ziehen Sie am Schweif des Tieres... und siehe da, mit einem Mal steht es still und senkt unterwürfig den Kopf!

Sie können es kaum fassen: "Ella, gute Ella, du bist es! Wahrhaftig, das ist ja kaum zu glauben!" Doch dann verfinstern sich Ihre Züge, Ihre Freude wandelt sich in Sorge. Wenn das hier Ella ist, wo ist dann der Spielmann? Ohne sein Grautier wäre er niemals fortgezogen, dessen sind Sie sich gewiß! Aufgebracht packen Sie den Händler am Kragen und fragen ihn, wie er an den Esel gekommen sei.

"Heh, was soll das? Ich hab das Vieh heut morgen in der Burg gekauft. War spottbillig, der Proviantmeister hat's mir geradezu aufgeschwatzt! Was ist denn so Besonderes an dem Biest?"

Als Sie die verständnislose Miene des Mannes sehen, lassen Sie ihn wieder los und entschuldigen sich vielmals. Ihnen ist ein Licht aufgegangen! Sie sind sich sicher, daß Brenwir von Winhall noch in der Ordensburg war, als Sie abreisten. Vielleicht - nein, wahrscheinlich! - ist ihm irgend etwas zugestoßen...

Bei allen Göttern, wie sehr haben Sie Ihrem treuen Freund Unrecht getan! Sofort beschließen Sie, nach dem Verbleib Ihres Gefährten zu forschen. Das ist wirklich das mindeste, was Sie für Brenwir tun können, sagen Sie sich!

Angesichts dieser neuen Entwicklung freuen Sie sich fast, als *die ersten* Windstöße aufkommen und Schneeflocken ihren Weg aus Firuns Reich auf die Erde finden. Ein neues Unwetter, das den Paß noch stärker einschneit, wäre ein willkommener Grund zur Umkehr... Also schlagen Sie dem Händler vor, in dem Wäldchen die Nacht zu verbringen, um nicht auf freier Flur von dem Schneesturm überrascht zu werden. Während er daraufhin Ella an den Karren bindet, das Gefährt in eine windgeschützte Kuhle zieht und seinen Tieren wolle Decken umlegt, richten Sie Ihr Lager her, legen sich zur Ruhe und bemühen sich um Schlaf (63).

56

Sie erwischen Waldemar gerade dabei, wie er eine Reihe Hühner über das Kaminf Feuer hängt, und helfen ihm, das Geflügel mit dem "jawoll, Spezialrezept der lieben Gattin,

ein Gedicht, sag ich" zu bestreichen - einem Gemisch aus Fett, Honig und Zwiebeln. Nach den fremden Gästen befragt, weiß der Wirt allerdings nur wenig zu berichten: "Ach, die da? Die kamen eine Stunde nach Euch an, werter Freund. - Hier, noch ein bißchen unter die Flügel... Ja, so ist's gut...ie Ach so, ja, das sind irgendwelche Kaufherren, die noch vor dem Einsetzen der großen Schneestürme über den Gebirgspaß kommen müssen." Waldemar kichert. "Wahrscheinlich sind sie deshalb so schlecht gelaunt. Sind so eine Reise wohl nicht gewöhnt, haben bisher wahrscheinlich nur Seidenkissen unterm Hosenboden gehabt, hoho!"

Unwillkürlich müssen Sie mitlachen. Sie stoßen mit Waldemar und Heidrun auf das künftige Brautpaar an und stürzen sich anschließend in das ausgelassene Treiben (64).

57

Auf dem Dorfplatz empfängt Sie eine Szenerie, die Sie wohl noch in mancherlei Träumen verfolgen wird: In der Mitte des Platzes verteilen drei Mönche dampfende Suppe an die zerlumpten Gestalten, die sich gierig um den riesigen Kessel scharen. Ein vierter Mönch wartet mit einer Peitsche neben seinen Ordensbrüdern, und immer wenn es zu Unruhen kommt oder sich ein Dorfbewohner vordrängeln will, läßt er die neunschwänzige Peitsche gnadenlos über die Menge pfeifen - wobei es ihm egal ist, ob er nun die Schuldigen trifft oder nicht. Auch kleine Kinder und Mütter mit Säuglingen im Arm können Sie erkennen, doch die Stärkeren stoßen sie achtlos zur Seite.

Sie sind zutiefst erschüttert und beginnen, sich zu schämen. Sie schämen sich Ihres warmen Umhanges, Sie schämen sich Ihrer pelzgefütterten Stiefel, vor allem aber Ihres gefüllten Magens und Ihrer prallen Geldbörse... Kopfschüttelnd fragen Sie sich, wie so viel Elend im Schatten des reichen Klosters entstehen kann. Sie wenden sich ab, um das Dorf zu verlassen (65) ...

58

Mönche in rotbraunen Kutten bewegen sich langsam über den Hof, Fackeln in der Hand haltend und jene Choräle singend, die Sie vom Schlaf abhalten.

Einem Zug von Geistern gleich betreten die Gestalten die Bethalle, durch deren Glasfenster Fackelschein zuckt. Dunkle, getragene Gesänge ertönen und hallen von den nahen Felsschluchten zurück. Doch schließlich hat der Spuk ein Ende, und nicht ohne Schaudern schließen Sie die Läden wieder und begeben sich auf Ihre Pritsche zurück. Bald darauf schlafen Sie ein (68).

59

Als Sie die Box, in der Brenwirs Grautier untergebracht war, leer finden, erfaßt Sie bodenlose Enttäuschung. Ihre Laune befindet sich immer noch auf dem Tiefpunkt, als Sie sich zum Frühstück begeben (69).

60

Als Sie den Abdruck von nahem sehen, stockt Ihnen der Atem! Sie blicken auf einen gut einen halben Schritt messenden Fußstapfen, wie er nur von einem waschechten Riesen stammen kann - nicht einmal ein Oger oder ein Troll käme

auf solche Ausmaße! Aufgeregt rufen Sie Brenwir zu sich, der vor Verwunderung ausnahmsweise keine Worte findet und nur den Kopf schüttelt. Nachdenklich machen Sie sich wieder auf den Weg...

Nach zwei Stunden erkennen Sie zwischen den Bäumen die ersten Häuser von Corwick. Am Dorfrand sehen Sie Sleipnirs Schlitten, neben ihm türmen sich die abgeladenen Holzscheite. Von dem Köhler ist nichts mehr zu sehen, wahrscheinlich sitzt er mit einigen Dorfbewohnern bei einem heißen Grog zusammen. Gut gelaunt betreten Sie das kleine Bergdorf (2) ...

61

Eigentlich erwarteten Sie, zwei Stallungen beim Glücksspiel oder dergleichen zu erwischen, aber als Sie Wortfetzen wie "Die Pest treffe Rochus und Konradin!" oder "Diese verdammte Inquisition..." vernehmen, wird es Ihnen klamm ums Herz... Dennoch riskieren Sie einen Blick in die Ecke und erkennen den Hohen Lehrmeister des Klosters, Bruder Nicola de Mott höchstpersönlich, im Gespräch mit einem rotberobten Hüter - vermutlich einem weiteren Klostervorsteher.

Verblüfft zucken Sie zusammen und machen sich schleunigst auf den Rückweg. Doch in Ihrer Aufregung stoßen Sie an eine Mistgabel, die zu Seite kippt und lautstark gegen eine Futterraufe schlägt. Sofort verstummt das Gespräch, und als Sie zurückblicken, sind beide Mönche wie vom Erdboden verschluckt. Kreidebleich verlassen Sie die Stallungen und begeben sich erneut auf den Hof (21) ...

62

Geruhsam schlendern Sie durch Corwick. Ab und an halten Sie inne und betrachten eine besonders schöne Fachwerkfassade, einen kunstvoll geschnitzten Dachgiebel oder plaudern mit den freundlichen Dorfbewohnern. Kurz vor dem Dorfplatz machen Sie zu Ihrer Rechten die Weinhandlung "Rufus' Kelch" aus, von der der Wirt gesprochen hatte. Nach links zweigt ein Pfad ab, der am Bach entlang in Richtung der Mühle führt, die sich einige hundert Schritte abseits des Ortes zwischen Bäumen und Felsen versteckt. Sie beratschlagen sich mit Brenwir, wohin Sie Ihre Schritte lenken sollten: Einige wohlschmeckende Viertel Wein wären nun Balsam in Ihrer Kehle (83), aber vielleicht wollen Sie eingedenk des sicherlich ohnehin feucht-fröhlichen Abends doch lieber den Gang zu der idyllischen Mühle genießen (76) oder sich Richtung Dorfplatz aufmachen (70)?

63

An Schlaf ist nicht zu denken, denn in der Nacht bricht der Sturm mit solcher Gewalt über den Finsterkamm herein, daß es Ihnen Angst und Bange wird. Sie schmiegen sich eng an Ellas warme Flanke und trösten sich mit dem letzten Rest Brombeerschnaps, den Sie in Ihrer Flasche finden. Der Tierhändler hat sich, in ein halbes Dutzend Decken gewickelt, wimmernd unter seinem Karren verkrochen, und die Tiere drängen sich mit zitternden Flanken eng aneinander. Tatsächlich ist dies das schwerste Unwetter, das Sie jemals erlebt haben, und mehrmals glauben Sie Borons Nähe förmlich fühlen zu können.

Doch als der Morgen graut, hat sich der Sturm gelegt. Der Schnee schwebt sanft zu Boden, von Wind ist kaum etwas zu spüren. Mühsam arbeiten Sie sich unter einer Schneewehe hervor und helfen der verstörten Ella auf die Beine.

Von einem kleinen Hügel aus erkennen Sie das ganze Ausmaß des Schadens, den der Schneesturm angerichtet hat: Vor Ihnen, wo sich der Pfad erneut verengt und an einem Abgrund entlangführt, türmt sich der Schnee schritthoch. Es wäre wirklich lebensgefährlich, den Weg fortzusetzen, das werden auch die Mönche in Arras de Mott einsehen müssen! Bald sind Sie wieder auf Wanderschaft, diesmal aber in umgekehrter Richtung. Am späten Nachmittage ragen erneut die Zinnen des riesenhaften Bergfrieds über Ihnen auf. Zum zweiten Mal hämmert Ihre Faust gegen die schwere, eisenbeschlagene Pforte der Ordensburg (121) ...

64

Es ist kurz vor Mitternacht, und Sie amüsieren sich prächtig. Manchmal schielen Sie allerdings mit leisem Neid zu Brenwir hin, den etliche junge Mädchen, allesamt niedlich anzuschauen, umringen, Strophe für Strophe gebannt an seinen Lippen hängend - während die männliche Dorfjugend wütende Blicke auf den Spielmann wirft und ihn wohl längst zum Namenlosen wünscht. Der Gefährte zwinkert Ihnen aufmunternd zu, und Sie fordern flugs eine Maid zum Tanzen auf. Zwar ziert sich das Mädchen ein wenig, aber nicht umsonst pflegte man Sie in Ihrer Heimat mit dem Beinamen "der Charmante" zu schmücken... Das junge Ding ist wirk-



lich bildhübsch und scheint allmählich Vertrauen zu Ihnen zu fassen: Mit Heldenmut sehen Sie dem nächsten Schritt ins Auge... Doch ausgerechnet da ist das Fest plötzlich zuende. Waldemar bittet Brenwir innezuhalten, und die Corwicker verstreuen sich nach und nach. Erstaunt fragen Sie sich, warum, denn schließlich ist es erst kurz nach Mitternacht, aber auf Ihre Fragen erhalten Sie von Ihrer "Beute" und anderen Dorfbewohnern nur ausweichende Antworten. Waldemar bittet die Gäste seines Hauses, zu Bett zu gehen, doch Brenwir und Sie bleiben noch in der Wirtsstube und werfen sich verwunderte Blicke zu.

Während das Wirtspaar die Stube aufräumt und sich die letzten Gäste verabschieden, bemerken Sie etwas Sonderbares: Draußen auf dem Dorfplatz stapeln einige Corwicker Lebensmittel und ein Bierfaß, um sodann schleunigst in ihren Häusern zu verschwinden. Und mit einem Male herrscht Ruhe in dem malerischen Örtchen, das eben noch von lustigem Gesang und Zecherei erfüllt war. Als Waldemar die Tür der Herberge verriegelt und die Lichter löscht, gehen Brenwir und Sie ebenfalls zu Bett (72) ...

65

Kurz vor dem Dorfausgang vernehmen Sie einen leisen Ruf. Sie wenden den Kopf und erkennen ein junges Mädchen, das hinter einer Hütte steht und Ihnen auffordernd zuwinkt. Meint sie wirklich Sie? Fragend deuten Sie sich auf die Brust, und das Mädchen beginnt heftig zu nicken. Neugierig gehen Sie zu ihr hin und lassen sich in eine enge, halb verfallene Hütte führen, in der trotz eines winzigen Feuers bittere Winterkälte herrscht, da die Wände, nur spärlich mit Lehm und Stroh verkleidet, voller Löcher sind, durch die der Wind nur so pfeift. "Warum führst Du mich hierher, Mädchen?", fragen Sie erstaunt, doch die Antwort ist so beschämend einfach, daß Sie sich fragen, warum Sie nicht sofort darauf gekommen sind: Noch während Sie die Hütte betrachten, hat sich das Mädchen - sie zählt kaum sechzehn Jahre - entkleidet und schmiegt ihren schmutzigen Körper fest an Sie.

"Ein Taler, ein Taler!", haucht sie flehentlich, und mit hochrotem Kopf starren Sie das nackte Wesen an. Was sollen Sie bloß tun?

Schnürt Ihnen das Mitleid die Kehle zu, sitzt Ihnen ein heißer Kloß im Hals und zittern Ihnen die Knie vor Scham? Dann geben Sie der Kleinen doch das Goldstück, das sie von Ihnen verlangt (75)! Oder bewahren Sie trotz allem einen kühlen Heldenkopf...? (84)

66

Beinahe lautlos schreiten Sie direkt auf den Körper des Riesen zu: Als Sie unter dem Baum angekommen sind, an den Smergel lehnt, atmen Sie erst einmal tief durch und schwingen sich dann mutig hoch ins Geäst.

Brenwir folgt Ihnen sofort, den Degen zwischen den Zähnen. Sie hangeln sich höher und höher, passieren den mehr als kürbisgroßen Kopf des Schläfers und gelangen schließlich in die Baumkrone, wo Sie auf den Gefährten warten. Als Sie den Kopf senken, starren Sie direkt in das weit geöffnete Maul des Riesen - beeindruckt nicken Sie dem Spielmann zu. Rings umher entdecken Sie eine Fülle von Eicheln, die es im Herbst offenbar versäumt haben, vom Baum zu fallen. Mit

den Eicheln als Munition könnten Sie den Riesen in einen tagelangen, zermürbenden Dauerbeschuß nehmen.

Brenwir scheint doch kein sehr gewiefter Taktiker zu sein, denn nun stellt sich heraus, daß er auch keinen besseren Plan besitzt. Also stimmt er Ihrem Vorschlag zu, und das Bombardement beginnt. Nach der elften Eichel, wacht der Riese brummend auf, erhebt sich und geht davon - vermutlich, um seinen Schlaf anderswo fortzusetzen.

Zwar haben Sie Smergel nicht sehr weit vertreiben können, aber immerhin haben Sie Ihr Möglichstes getan. Sie kehren nach Corwick zurück (7).

67

Die Fratzen an den Wänden der Krypta bewegen sich und spucken Sie an. Panisch suchen Sie den Ausgang, aber nirgends können Sie die Treppe entdecken. Plötzlich schält sich aus einer Freske eine riesenhafte Gestalt, die ein hölzernes Schild verschlingt - die Worte "Tod dem Ketzer" prangen in blutiger Schrift darauf - und Ihnen die Reißzähne entgegenfletscht. Angstvoll verstecken Sie sich hinter einem riesigen Buch und wollen das Monster von hinten anfallen (79).

Nein, das ist viel zu riskant! Sie klammern sich einen Kronleuchter, der an Bruder Horatius' Gürtel hängt, und schwingen sich in Sicherheit (87)...

68

Schon früh werden Sie geweckt vom geschäftigen Treiben der Mönche und Bediensteten. Wohl ausgeruht öffnen Sie die Fensterläden und bemerken, daß dichter Nebel über dem Paß liegt - ein schlechtes Omen für Ihre Weiterreise. Im Osten geht soeben strahlend die Praiosscheibe auf und vertreibt die Dämmerung. Nun erkennen Sie erst die Würde und Erhabenheit des Tempelbaus, denn als die ersten Strahlen die Fenstergläser der Halle treffen, schillern und funkeln jene in allen Farben. Wie weit muß dieser Glanz über das Gebirge scheinen, über den Dunst des Nebels! Sie beginnen zu errahnen, warum der Orden des Heiligen Hüters diesen abgeschiedenen Ort zur Stätte seines Wirkens auserkoren hat: Hier oben, unter Praios' Lächeln, fühlen auch Sie sich nahe am Himmelszelt, und der Turm der Bethalle erscheint Ihnen wie eine Säule, die hinaufreicht in Praios' Reich. Staunend treten Sie vom Fenster zurück und bemerken, daß auch Brenwir sich erhoben hat.

Zwar nickt er Ihnen zu, doch ein düsterer Schleier liegt über seinen Zügen. "Höre, mein Freund: Ich habe mich entschlossen, hier noch eine weitere Nacht zu verbringen. Der Nebel würde die Weiterreise sehr erschweren, und eine längere Ruhepause haben wir uns redlich verdient." Ohne erst Ihre Entgegnung abzuwarten, kleidet sich der Spielmann an und teilt Ihnen mit, er würde den Tag über gerne allein durch das Kloster streifen, angeblich um innere Ruhe zu finden.

Irgendwie ärgern Sie sich über den Gefährten, und als dieser mit den Worten "Du mußt mit dem Essen nicht auf mich warten!" die Kammer verläßt, fühlen Sie sich richtiggehend brüskiert... Sie sehen Ihren ganzen Zeitplan bedroht und beschließen nach reiflichen Überlegungen, ohne den Spielmann weiterzuziehen. Sein abweisendes, kaltschnäuziges Gebaren müssen Sie nun schon über sich ergehen lassen, seit

er gestern abend die Übernachtung in der Höhle abgelehnt hatte, und schließlich sind Sie Manns genug, um alleine über den Paß zu kommen. Die Worte Ihres Freundes klangen jedoch nicht völlig unvernünftig; eine längere Rast könnte auch Ihnen nicht schaden - und für Brenwirs seltsames Verhalten findet sich sicherlich irgendeine Erklärung. Nach diesen Überlegungen fassen Sie einen Entschluß: Sie wollen kurzerhand die Ordensburg verlassen (10) oder lieber doch hierbleiben und bei einem guten Frühstück den heutigen Tagesablauf planen (77).

69

Auch am Tisch ist Brenwir nicht zu finden, und der böse Verdacht, daß Ihr Freund Sie versetzt hat und ohne Sie abgereist ist, noch dazu mitten in der Nacht, wird immer stärker. Schweigend schlürfen Sie eine warme Brühe und nehmen sich einige Scheiben Brot, die Sie mit Honig bestreichen. Aber vielleicht kann Ihnen ja einer der Bediensteten weiterhelfen! Sie erinnern sich Ihrer netten Bekanntschaft vom gestrigen Morgen (81), andernfalls wenden Sie sich an einen der Knechte (18).

70

In der Mitte des Dorfplatzes reckt ein alter, knorriger Baum seine Äste in den Himmel, den Stamm umringt eine Sitzbank.

Einige Kinder liefern sich dort eine turbulente Schneeballschlacht. Erinnerungen an Ihre Kindheit werden wach, als Sie das Treiben beobachten, und am liebsten würden Sie sich eine Handvoll Schnee schnappen und sich mitten in das Getümmel stürzen. Dieser Wunsch verstärkt sich zusehends, als plötzlich ein wohlgezielter Wurf das weiße Naß in Ihr Gesicht befördert, und die Kinder zu kichern beginnen. Prustend schütteln Sie sich, und überlegen, ob Sie wirklich den Kampf aufnehmen sollten (12). Doch wenn Sie es vorziehen, das Feld zu räumen, ehe Sie und Ihr Freund von den kleinen Wüterichen aufs Korn genommen werden, machen Sie sich raschen Schrittes in Richtung der Mühle auf (76) oder genehmigen sich eine kleine Weinprobe in "Rufus' Kelch" (83). Eine anderes reizvolles Ziel Ihrer Flucht wäre auch eine kleine Bank, die Sie unweit des Dorfplatzes am Ufer des Mühlbaches ausgemacht haben (30).

71

Doch Ihre schlechte Laune ist wie weggeblasen, als Sie aus dem Speisesaal plötzlich eine vertraute Stimme vernehmen: Brenwir befindet sich gerade im Gespräch mit einem Knecht, der eine stattliche Käseplatte aufischt, und lacht Sie fröhlich an, als Sie eintreten. "Praios zum Gruße, Freund!" ruft er Ihnen augenzwinkernd zu. "Setz dich zu mir und lang zu! Zuerst den Schafskäse?" Tja, Schafskäse, wer kann da widerstehen... Die merkwürdige Laune, die der Spielmann heute morgen an den Tag legte, hat sich in Luft aufgelöst - neben Ihnen sitzt wieder der fröhliche, stets zu Scherzen aufgelegte Brenwir, wie Sie ihn kennen. Obwohl Ihr Freund Fragen nach seinem Verbleib ausweicht, sind Sie erleichtert, ihn wiederzusehen. Und als er nach dem Mahl seine Laute hervorholt und die siebte Strophe seines Liedes vorträgt, die ihm während des Tages eingefallen ist, haben Sie dem

Gefährten seine morgendliche Eigenwilligkeit endgültig verziehen ...

*"So gan er in ein klosterlin
zu denken an daz magedin.
Er dacht ein lied, ein altiu maer,
braht anderiu liut daz leit gar ser."*

Das Gesinde lauscht gebannt den fremden, schwer verständlichen Versen, und einigen Mägden zuliebe spielt Brenwir anschließend noch die bekannte Weise "Oh Kuslik, du Perle des Westens", bevor die Tafel aufgehoben wird.

Gemeinsam schlendern Sie beide hinter den Gebäuden die Umfassungsmauer entlang, stemmen sich hoch und betrachten Berge und Wetter. Nachdem Sie sich über die Erlebnisse des Tages ausgetauscht und die für morgen geplante Abreise besprochen haben, begeben Sie sich fröstelnd in Ihre Kammer und legen sich zur Ruhe. An die nächtlichen Geräusche der Mönche haben Sie sich gewöhnt, und bald schlummern Sie in Borons Armen... Aber der Schlaf ist nicht von Dauer, denn Geräusche stören Ihre süßen Träume und lassen Sie sich unruhig von einer Seite auf die andere wälzen. Nein, diesmal wollen Sie sich durch den nächtlichen Hokuspokus nicht den Schlaf rauben lassen (38). Doch das wird wohl kaum gelingen, schätzen Sie und beschließen noch halb im Traum aufzuschauen (45).

72

Ihr Wunsch geht nicht in Erfüllung: Unruhig wälzen Sie sich auf dem Bett umher, wühlen sich tief in die Decken, aber finden keinen Schlaf. Ständig müssen Sie an die drei Fremden denken, vor allem aber an das seltsame Verhalten der Corwicker. Schließlich erheben Sie sich und öffnen leise die Fensterläden. Vielleicht wird etwas frische Luft Ihre wirren Gedanken zur Ruhe bringen, so hoffen Sie - doch weit gefehlt! Denn kaum haben Sie Ihre Nase ins Freie gestreckt, da bemerken Sie unweit der Herberge einen gigantischen Schatten, der sich zwischen den Häusern bewegt und langsam auf den Dorfplatz zusteuert. Sie halten den Atem an - was geht da vor? Angestrengt starren Sie in die klare Nacht, aber mehr können Sie nicht ausmachen.

Angst und Neugier haben Sie fest in den Klauen und warten auf eine Entscheidung. Nun denn, wollen Sie all Ihren Heldenmut zusammennehmen und sich ins Freie schleichen, um der mysteriösen Beobachtung auf den Grund zu gehen (86)? Oder ziehen Sie es vor, vielleicht nicht ganz so heldenmütig, dafür aber auch morgen früh noch quicklebendig zu sein, und begeben sich wieder zu Bett (6)?

73

Durch den Klostergarten gelangen Sie zum mächtigen Tempelbau, den Sie über das südliche Seitenschiff betreten. Voll Ehrfurcht schreiten Sie in das Zentrum der Vierung: Weit über Ihnen wölbt sich die freskenverzierte Decke wie ein zweiter Himmel, und da die Sonne im Osten schon hoch am Morgenhimmel steht, brechen sich ihre Strahlen in den Fenstern des halbkreisförmigen Altar- und Chorraumes in den schillerndsten Farben. Dort an den Seiten des Altares stehen die Hochsitze des Hohen Lehrmeisters und der Hüter

des Klosters. Die Mönche und Adepten, die Novizen und das Gesinde nehmen während der Andachten auf den Bankreihen im Hauptschiff der Halle Platz. Überall stoßen Sie auf kunstvoll gefertigte Wandmalereien, Meisterwerke der Holzschnitzerei und feingliedrige Säulen, und all das erfüllt Sie mit tiefster Ehrfurcht. Still entzünden Sie eine Opferkerze für den Götterfürsten und beschließen, die Gunst der Stunde für eine kurze Andacht zu nutzen (11). Während Ihres Rundgangs durch die Bethalle haben Sie den Eingang zu den Gewölben der Krypta entdeckt, und Sie ziehen es vor, auch ihr einen Besuch abzustatten (82). Sind Sie aber der Meinung, der ehrfurchtsgebietenden Eindrücke genug gesammelt zu haben, begeben Sie sich zurück auf den Klosterhof, um unter Umständen noch andere Teile der Anlage in Augenschein zu nehmen (21).

74

Fürwahr, die Inschrift birgt ein Geheimnis - ein Geheimnis, das Sie nun zu kennen glauben. "Macht Riesenhaft" - das ist des Rätsels Lösung! Hoffentlich... Und wenn nicht? Doch diesen Gedanken schieben Sie schnell beiseite. Sie bedeuten dem Spielmann, zurückzubleiben, nehmen all Ihren Mut zusammen, atmen tief durch und schleichen zu dem Schläfer. Beim Riesen angelangt, machen Sie sich daran, Ihren Plan auszuführen. Sie zücken Ihre Waffe und durchschneiden mit schnellem Ruck den Gürtel - in der Hoffnung, daß Sie die nächsten Minuten lebend überstehen (78) ...

75

Dem Mädchen steigen Tränen der Dankbarkeit in die Augen. Ihnen schießt das Blut ins Gesicht, als sich das junge Ding niederwirft und beginnt, Ihre Stiefel zu küssen. Peinlich berührt ziehen Sie das Kind hoch, reichen ihm sein dünnes Kleidchen... und legen Ihren warmen Umhang um seine zitternden Schultern.

Der glühende Blick der großen, pechschwarzen Augen sagt Ihnen, daß dieses fremde Mädchen Sie ein Leben lang im Herzen behalten wird... Als Sie die Hütte verlassen, spüren Sie Firuns Atem am ganzen Körper. Doch Sie erdulden die Kälte mit Freuden, denn Sie wissen Ihren Umhang in bester Verwahrung - und während Sie den Pfad hinaufschreiten, fühlen Sie sich gut, ja, blendend (21).

76

Brenwir und Sie dringen auf einem bewachsenen Pfad seitlich des Baches vor, wohl wissend, daß die alte, zwischen Felsen versteckte Mühle nicht weitab liegen kann. Allein, der Pfad verliert sich bald, und Sie haben sich im dichten Gebüsch zwischen schneebedecktem Gestein verirrt - doch nicht lange, denn das Rauschen des Mühlrades verkündigt Ihnen die Nähe des gesuchten Ortes. Von einer Felsnase aus sehen Sie das alte schwarze Holzgebäude vor sich liegen, von steilen Felsen und hohen Bäumen umgeben. Über umgestürzte Baumstämme gelangen Sie erneut auf den schmalen Pfad und begeben sich zum Mühlrad - knarrend, uralte; ewig dreht es seine Kreise, angetrieben von dem rauschenden, sprudelnden Wasser, das hier über einen Felsvorsprung in die Tiefe stürzt und Steine und Mühlrad mit einer dicken Eiskruste überzogen hat.

Brenwir hockt sich auf einem Baumstumpf nieder, und auch Sie lassen Ihren Gedanken freien Lauf. Fast eine halbe Stunde verweilen Sie so, schweigsam und sinnierend, und als Sie schließlich aufschrecken, kommt es Ihnen vor, als seien nur wenige Augenblicke vergangen. Sie bedeuten Ihrem Freund, daß Sie gehen wollten, und er nickt.

Auf dem Rückweg kommen Sie nicht vom Pfad ab, und als Sie erneut die ersten Häuser passieren, überlegen Sie sich, wohin Sie Ihr Spaziergang als nächstes führen soll: Unweit des Dorfplatzes, direkt neben dem quirligen Mühlbach, haben Sie eine gemütliche Bank entdeckt, auf der es sich sicherlich vortrefflich ausruhen läßt (30). Doch nach der mühsamen Kletterei über Stock und Stein erscheint Ihnen auch ein Besuch in "Rufus' Kelch" reizvoll (83), ebenso der Dorfplatz, wo sich die Kinder des Ortes munteren Schneespielen hingeben (70).

77

Nach dem Speisesaal der Gäste befragt, verweist Sie ein junger Mönch auf das Gesindehaus gleich zur Rechten des Gästehauses, wo Sie Ihren Hunger stillen.

Eine kesse Magd spricht Sie dort an, und einen Moment lang überlegen Sie, ob Sie schweigend weiteressen und sich anschließend auf einen Rundgang durch die Klosteranlage begeben (21) oder sich von dem hübschen Ding in ein Gespräch verwickeln lassen sollen - nette Leute kann man schließlich nie genug kennen (85).

78

Ihre Hoffnung erfüllt sich in verblüffender, geradezu schockierender Art und Weise! Kaum haben Sie den Gürtel mit sauberem Schnitt zertrennt, da beginnt die Schnalle in gleißendem Licht zu erstrahlen und mit leisem Zischen zu zerschmelzen. Die Luft selbst scheint zu knistern und dichten Rauch zu entwickeln, der Sie fast blind werden läßt. Ein lauter Knall, den man gewiß bis nach Corwick hören konnte, ertönt, und ein heftiger Windstoß reißt Sie zu Boden. Als Sie sich wieder aufrichten und der Rauch sich verflüchtigt hat, wollen Sie Ihren Augen nicht trauen... Dort, wo eben noch der Riese lag, liegt nun ein spindeldürrer Kerlchen im Gras, unter einem Berg von übergroßen Fellen.

Verzweifelt und verwirrt springt das Männchen auf und faßt sich an die Hüften. "Sein Gürtel! Oje, sein schöner Zauber-gürtel! Smergels Gürtel ist weg, für immer verloren! Smergel ist wieder klein, owe owe!" Dann fällt sein Blick auf Brenwir, der inzwischen aus seinem Versteck getreten ist, mit vor Staunen weit aufgerissenem Mund, und auf Sie. Angesichts Ihrer blitzenden Klingen fällt es auf die Knie. "Oh edle Herren, laßt den armen Smergel laufen! Er hatte doch nur Hunger, nichts Böses im Sinn. Habt Erbarmen mit armem Smergel, laßt ihn laufen!"

Verdutzt starren Sie auf die zeternde Gestalt, die händeringend um Gnade fleht, und müssen unwillkürlich lachen. Auch Brenwir bricht in schallendes Gelächter aus. Ja, es treibt Ihnen Tränen in die Augen und läßt Sie den armen Smergel ganz vergessen, der die Gunst der Stunde nutzt und sich mit gesenktem Kopf davonschleicht.

Freilich, um die Corwicker nicht zu beschämen, beschließen Sie, Ihnen die Wahrheit zu verschweigen und eine wilde

Geschichte von der endgültigen Vertreibung des Riesen Smergel aufzutischen. Im Dorf wundert man sich zwar sehr über Ihr Kichern, als Sie von Brenwirs Heldenmut, Ihrer Furchtlosigkeit und großer Lebensgefahr berichten, aber der Dankesworte gibt es viele. Endlich verkünden Sie, daß Sie ohne weiteren Zeitverlust weiterreisen wollten.

Waldemar und Heidrun stellen Ihnen ein Proviantpaket zusammen, bei dem Ihnen das Wasser im Mund zusammenläuft, Weinwirt Rufus steckt eine Karaffe des besten "Schloß Ygrec" in Brenwirs Satteltasche und jemand überreicht Ihnen neue, herrlich weiche, dick gefütterte Wintermäntel. Das ganze Dorf begleitet Sie bis zu den letzten Häusern, und als Sie langsam den verschneiten Bergen des Finsterkamms entgegenschreiten, winken Ihnen die Corwicker noch lange nach (3).

79

Mit raschem Hieb strecken Sie das Biest zu Boden, wo es sich in eine wunderschöne, lichtumflutete Frau verwandelt. Göttergleich wohlgestaltete Wesen erscheinen und nehmen den Leichnam der Frau mit sich, wonach Sie selbst sich in lauernder, beseelter Düsternis wiederfinden. Glühende Lanzen durchbohren Ihren Leib und es lodert Ihr Gewissen, eine fremde Stimme spricht von "alten maeren", und gesichtslose Mönche nähern sich mit Folterzangen.

"Schwör ab! Schwör ab, Ketzer!" rufen sie Ihnen zu, und mit ohrenbetäubendem Lärm stürzt die Ordensburg zusammen. Sie schreien, schreien, schreien... (29)

80

Wahrhaftig - wenn es in diesem Wald einen Riesen oder ein anderes Ungetüm gäbe, hätte der zuvorkommende Köhler davon berichtet!

Nach zwei weiteren Wegstunden erkennen Sie zwischen den Bäumen die ersten Häuser von Corwick, erleichtert atmen Sie auf. Am Dorfrand sehen Sie Sleipnirs Schlitten - neben ihm türmen sich die abgeladenen Holzscheite. Von dem Köhler ist nichts zu sehen, wahrscheinlich sitzt er mit einigen Dorfbewohnern bei einem heißen Grog zusammen. Gutgelaunt betreten Sie das kleine Bergdorf (2) ...

81

Richtig, Sie besinnen sich der hübschen Magd Ida, die Ihnen das gestrige Morgenmahl mit ihren witzigen Anekdoten versüßt hatte. Sie entdecken das Mädchen am hinteren Ende der Tafel und begeben sich zu ihr. Nach dem Verbleib Ihres Gefährten befragt, weiß Ida keine Antwort - es sieht tatsächlich so aus, als sei Brenwir von Winhall, der Ihnen die Wanderschaft bislang zur Freude gemacht hatte, ohne Sie abgereist! Nein, er hielt es nicht einmal für nötig, Ihnen eine Nachricht zu hinterlassen! Auch wenn er Gründe für seine Geheimniskrämerei hat - eine Nachricht hätten Sie schon erwarten dürfen!

Wutschnaubend beschließen Sie, nach dem Mahl ebenfalls aufzubrechen und diesem mysteriösen Kloster ein für allemal den Rücken zu kehren. Ida bedauert Ihren Entschluß, doch ein Silbertaler vermag sie schnell zu trösten. In Ihrer Kammer schnüren Sie Ihr Bündel, fetten und bürsten die Winterkleidung, melden sich bei Bruder Horatius, dem

Klosterpförtner, ab, bedanken sich für die Gastfreundschaft des Ordens und schreiten am Fuße des Bergfrieds vorbei hinunter auf den Paß (5) ...

82

Eine schmale Wendeltreppe führt Sie drei Schritt hinab in die Tiefe, wo Sie zunächst beklemmende Finsternis umfängt. Nur schwer gewöhnen Sie sich an das zuckende Licht der Fackeln an den Wänden. Hier und da fällt der Schein auf Wandfresken und steinere Reliefs, auf dämonenhafte Fratzen, Totenschädel und andere Gestalten aus Borons dunklem Reich. Zwischen Säulenreihen entdecken Sie Reliquien-schreine, über und über mit Gemmen besetzt, in denen frühere Klostervorsteher, Ordenshüter und ehrenvolle Pilger zur letzten Ruhe gebettet wurden, wie Sie an den Inschriften erkennen können. Schaudernd schreiten Sie die Schreine ab, in das Entziffern der Namenszüge vertieft. Ein unerklärliches Gefühl wird stark und stärker, unruhig schauen Sie um sich und denken bald nur noch an Flucht - zurück in die Bethalle, wo Sie sich nun Zeit für eine Andacht nehmen, falls Sie das nicht bereits getan haben (11), oder auf den lichten Hof (21).

83

Rufus heißt Sie und Brenwir herzlich willkommen. Überall an den Wänden türmen sich Regale mit Weinflaschen und Fässern, in der Luft hängt ein betörender Duft, und einige Corwicker haben an einem kleinen Tisch Platz genommen, wo sie sich dem Kartenspiel und dem edlen Tropfen hingeben. Brenwir zieht es gleich zur Theke, und Sie folgen ihm. Rufus' fragenden Blick beantwortet der Spielmann mit der Bitte um eine Weinprobe und legt zwei Goldstücke auf den Tresen: "Dann tisch' mal auf, Freund Wirt! Wir wollen Bekanntschaft machen mit den Geheimnissen deines Weinkellers."

Da kennt Rufus kein Zaudern und mit Kennerblick zaubert er verschiedenste Flaschen Wein auf die Theke. Genüßlich lesen Sie die handgemalten Etiketten - vor Ihnen stehen einige der edelsten und Rebensäfte Aventuriens - und noch genüßlicher verkosten Sie die edlen Weine. Zur Einstimmung kredenzt Rufus einen weißen *Gratenfelser Zungenpelzer* - ausgesprochen würzig in Duft und Geschmack, stilvoll rund auf der Zunge und nachhaltig fest im Abgang, wie Ihnen Rufus erklärt und wovon Sie sich selbst überzeugen können. Anschließend schenkt der Wirt einen trockenen Roten aus dem Eisenwald ein - mit leichtem Salzgeschmack, kräftigem Biß auf der Zunge und weniger Fülle - schlichtweg ein Genuß! Es folgt ein roter Tropfen aus der Corwicker Furmintraube, mit einem Duft nach Rosenblättern und leichtem Apfelgeschmack - alles in allem sehr gefällig, reichhaltig und charmant in seiner Süßlichkeit... Zum Abschluß der Weinprobe steigt Rufus jedoch eigens in den Keller und holt unter geheimnisvollen Andeutungen eine verstaubte Flasche hervor. Mit beschwörenden Gesten schenkt er ein und flüstert Ihnen leise zu, gleich so, als fürchte er, belauscht zu werden, daß dies einer der besten Weine der bekannten Welt sei: ein *Schloß Ogerschreck* aus dem Yaquirtal. Rufus gerät ins Schwärmen, als er von dem "unnachahmlichen Bukett", der "hinreißenden Finesse" dieses Tropfens spricht, der "voll

Andacht genossen werden will, da sich sein wahrhaft tiefer Geschmack erst auf der Zunge entfaltet". Als Sie trinken, hängen Rufus' Augen an Ihren Lippen, und seinem "Elegant! Nicht wahr, schlichtweg elegant? Wie die Gestalt einer schönen Frau, wie der Gang eines edlen Rosses?!" können Sie einfach nicht widersprechen. Brenwir läßt sich in den blumigsten Worten über die Qualität dieses Weines aus, und Sie lassen Rufus in der festen Gewißheit zurück, soeben zwei einfache Sterbliche zu echten Weinkennern geformt zu haben. Wenn Sie nicht schon von dorthier kommen, reizt es Sie nun vielleicht, den Dorfplatz aufzusuchen, wo die Kinder im Schnee spielen (70), oder zu der bachabwärts gelegenen Mühle zu wandern (76).

Direkt neben dem Mühlbach, unweit des Dorfplatzes, haben Sie aber auch eine gemütliche Sitzbank ausgemacht, auf der man die edlen Weine gewißlich gut verdauen könnte (30)...

84

Recht so, ein jeder ist sich selbst der Nächste - insgeheim haben Sie Verständnis für die Ordensbrüder, die anscheinend nicht im Traum daran denken, dieses faule Gesindel hier aufzupäppeln!

Ja, man muß die Feste feiern, wie sie fallen! Sie nehmen dieses Geschenk Rahjas dankbar an, machen sich über das wimmernde Kind her, stoßen es auf den harten Boden, als Sie genug von ihm haben und schmeißen ein paar Silbertaler hinterdrein.

Begreiflicherweise ein wenig ausgelaugt - und mit einem unerklärlichen Gefühl in der Magengrube - verlassen Sie die Hütte und marschieren den Weg zurück, wie Sie ihn gekommen sind. Kopfschüttelnd betreten Sie die Ordensburg und schreiten auf den Innenhof (21).

85

Ida, so heißt das Mädchen, entpuppt sich als kluges, charmantes, wenn auch etwas schwatzhaftes Wesen. Bald finden Sie sich im Gespräch vertieft. Natürlich kennt Ida die Sitten und Gesetze des Ordens, und sie erklärt Ihnen auch die Schweigsamkeit der Mönche, die viele, wie auch Sie, als Ablehnung deuten: Der Orden des Heiligen Hüters ist eine strenge Glaubensgemeinschaft, die sich der Bewahrung von Weisheit und Wissensschätzen im Dienste des Praios und unter den Auflagen der Verschwiegenheit Borons verschrieben hat. Ohne die Erlaubnis des Klostersvorstehers, des Hohen Lehrmeisters Nicola de Mott, dürfe kein Fremder je die Bibliothek betreten. Bald verfällt Ida in leises Getuschel über de Mott, über Spukerscheinungen und die "gar merkwürdigen, unheimlichen Sitten der Mönche", und bei der Beschreibung bestimmter Rituale müssen Sie unwillkürlich schlucken...

Doch die Magd verstummt abrupt, als ein Mönch den Speiseraum betritt und mit strengen Augen den Tisch mustert. "Bruder Egidius, der Küchenwart" flüstert sie Ihnen verschmitzt zu, und augenzwinkernd legen Sie Ida ein Silberstück in die Hand. Doch die Lust auf ein Gespräch scheint der Magd vergangen, und Sie wollen sich nun in den Innenhof der Ordensburg aufmachen, denn Sie spielen mit dem Gedanken, ebenso wie Brenwir einen geruh-samen Rundgang durch die Anlage zu unternehmen (21).

Doch der Ärger über Ihren Freund ist noch immer nicht ver-raucht, und wäre es nicht auch vernünftiger, alleine weiterzuziehen, da mit jedem weiteren Tag der Verzögerung der Paß gänzlich unbegehrbar werden kann (10)? Die Entscheidung fällt Ihnen nicht leicht...

86

Leise schlüpfen Sie in Ihr Wams, ziehen die Stiefel über die Füße, werfen sich den Mantel um die Schultern und greifen nach Ihrer Waffe. Sodann schleichen Sie auf Zehenspitzen in die Wirtsstube, wo Sie die Tür entriegeln und sich, dicht an die Hauswand gepreßt, ins Freie schieben.

Ihr Atem steigt als feiner Dampf in den winterlichen Sternenhimmel, und für kurze Zeit bereuen Sie Ihr Handeln. Aber bald fassen Sie frischen Mut und bewegen sich geduckt zwischen den Häusern hindurch. - Da! Vor Ihnen, in der Dorfmitte, erkennen Sie wieder diesen unheimlichen Schatten, vorsichtig pirschen Sie sich näher. Als Sie am Rande des Dorfplatzes angelangt sind, stockt Ihnen der Atem: Dort, im Mondlicht klar zu erkennen, steht ein waschechter Riese! Der mehrere Schritt große, mit gewaltigen Muskeln bepäckte Koloß ist damit beschäftigt, die von den Corwickern aufgestapelten Lebensmittel und das Bierfaß in einen ungeheuer großen Sack zu stopfen. Plötzlich erinnern Sie sich auch an den Fußabdruck, den Sie auf Ihrer Reise nach Corwick entdeckt hatten. Ein Riese, unglaublich! Keine Schrift, keine Legende, nicht einmal einfache Wanderer wußten von seiner Existenz in dieser Gegend zu berichten... Sie beobachten den hünenhaften Kerl, bis er alles zusammengepackt hat und sich wieder davonmacht. Noch eine Zeitlang bleiben Sie in Ihrem Versteck, und als Sie glauben, daß der Riese das Dorf verlassen haben müßte, begeben Sie sich zur Herberge zurück, verriegeln die Tür und legen sich schlafen. Morgen werden Sie den Corwickern einige Fragen stellen, nehmen Sie sich vor, und diesmal wollen Sie sich nicht mit Ausflüchten abspeisen lassen (6) ...

87

Mitten in einem Schneegestöber finden Sie sich wieder. Ein Wegweiser zeigt nach Corwick, doch drei in dunkle Roben gehüllte Gestalten versperren den Paß: "Im Namen der Inquisition...!" - Sie rennen davon, werden von einer Lawine begraben und stürzen auf das von Maden zerfressene Gesicht Ihres Freundes Brenwir. Es grinst Ihnen zu und flüstert: "Mein Lied, mein Lied, ich muß es vollenden!" Keuchend und schreiend eilen Sie zurück in Ihre Kammer, doch auf Ihrer Pritsche finden Sie Ihren eigenen, von einem Bratspieß durchbohrten Leichnam, um den sich eine Schlange ringelt. Der Hüter der Schriften hebt warnend den Zeigefinger, und voller Entsetzen springen Sie durch das Fenster in eine Masse von Unrat. Zerlumpfte, skelettierte Gestalten nähern sich kichernd. Ihr Puls jagt wie wild, stöhnend winden Sie sich im Dreck, und laut hallt Ihr Angstschrei über die Berge (29) ...

88

Auf dem Klosterhof von Arras de Mott treffen Sie vornehmlich auf niedere Bedienstete, Mägde und Knechte also, die in den Werkstätten, in der Küche und den Ställen arbeiten. Nur

zögernd sprechen Sie schließlich einen Burschen an, der Ihnen ganz sympathisch vorkommt. Der Angesprochene bejaht Ihre Frage nach einem kurzen Gespräch, wirkt aber nicht besonders erfreut über diese Abwechslung. Auch scheint ihm die Kälte hier draußen nicht sonderlich zu behagen, so daß sein Blick mehrmals sehnsüchtig zur Küche hinüber schweift. "Mein Freund", setzen Sie vertrauenserweckend an, "habt Ihr in diesem Kloster eigentlich viel mit den Mönchen und Priestern zu tun?"

Verwirrt blickt Sie der Bursche an. "Ja... nein", stammelt er, "Ich meine, ich tische ihnen auf und schaffe im Wohnhaus der Novizen, aber..."

Bei seinen letzten Worten werden Sie hellhörig. Im gleichen Atemzug bemerken Sie, daß Bruder Egidius das Gesindehaus soeben verlassen hat und über den Hof näherkommt. "Wann kann ich mit Euch einmal in Ruhe sprechen?" raunen Sie dem frierenden Knecht zu und verweisen auf Ihren Geldbeutel.

"Ich weiß nicht..." gibt er unsicher zurück.

"Heute Abend, im Bogengang!" ordnen Sie kurzerhand an.

"Und wie ist Euer Name?" wollen Sie noch wissen.

"Erkbert", beantwortet der Bursche Ihre Frage.

Stumm nicken Sie und wenden sich ab.

Der Knecht eilt zum Bergfried weiter, wohin auch Sie Ihre Schritte lenken, um nicht mit dem Küchenwart, Bruder Egidius, zusammenzutreffen (131).

89

Ungeduldig warten Sie im Torbogen zwischen den Schlaßsälen und der Bethalle, in ständiger Angst, von einem der Hüter bei Ihren Nachforschungen beobachtet zu werden. Nach einer halben Ewigkeit, als Sie sich gerade zum Gehen wenden wollen, kommt der Küchengehilfe Erkbert, mit einer schmutzigen Decke vor der Kälte geschützt, auf Sie zugeeilt. Er macht einen nervösen und unsicheren Eindruck und beantwortet Ihre Fragen nur zögernd. "Was kannst du mir über die Novizen berichten, mein Freund? Wie viele gibt es auf der Feste?" fragen Sie ruhiger Stimme und hoffen, mit solchen unverfänglichen Fragen schneller sein Vertrauen zu gewinnen.

Aber erst nach ein paar Silberstücken beginnt Erkbert zu plaudern. Er berichtet, daß Arras de Mott nicht ganz zwei Dutzend Novizen aus vielen Ländern beherbergt; fast alle scheinen aus guten Elternhäusern zu stammen. Leicht zu erkennen seien die Novizen an ihren schlichten rotbraunen Kutten, die sie deutlich von den höhergestellten Mönchen und Hüttern unterscheiden würden. Mit Feuereifer verstrickt sich Erkbert in wirre Erzählungen von Alltagsabenteuern der Novizen und je mehr er spricht, desto gelöster wird er. Jetzt halten Sie den Zeitpunkt für gekommen, das Wagnis einzugehen und Erkbert nach Ihrem Freund Brenwir zu befragen (162).

90

Der Schlaf hat Ihnen gut getan, stellen Sie fest, als Sie das Lärmen der Klosterbewohner aus dem Bett holt. Gestärkt und tatendurstig fühlen Sie sich nach dieser Nacht. Ihre Laune wird jedoch bald getrübt, als Sie einen Blick nach draußen werfen: Düstere Wolken verhängen den Himmel,

über Arras de Mott liegt dicker Nebel. Nur undeutlich zeichnen sich die Silhouetten der Klostergebäude ab. Zahlreiche Novizen und Knechte sind mit dem Freischaufeln der Wege beschäftigt, Mägde schleppen Speisen vom Küchentrakt im Untergeschoß des Bergfriedes zum Gesindehaus und zum Speisesaal der Priester. Auf den Dächern der umliegenden Gebäude liegt dicker Schnee - immerhin ist Ihr Bleiben in der Burg gesichert, bei diesem Wetter würde nur ein Verrückter über die Berge reisen... Als hätten Sie eine düstere Ahnung vom dem, was auf Sie zukommt, verfinstert sich Ihr Gemüt. Grimmig schreiten Sie in die Brauerei hinab, wo zwei Knechte den Inhalt eines aufgeplatzten Fasses aufwischen, es stinkt muffig nach abgestandenem Bier. Schnell eilen Sie weiter, hinüber zum Speiseraum im Gesindehaus (152).

91

Sie schlagen die Augen auf, als Hände Ihren Kopf berühren. Verwirrt blicken Sie sich um und erkennen die verschwommenen Umrisse einiger Mönche und Mägde, die Sie besorgt anschauen. Mühsam erheben Sie sich und setzen sich auf eine Bank.

Die Andacht ist schon vorbei. Wie lange mag Ihre Licht-Vision gedauert haben? Warum hat sich der Sonnengott ausgerechnet Ihnen, einem völlig unbedeutenden Abenteurer, geoffenbart?

Aufgewühlt wanken Sie zu Ihrer Unterkunft. Bruder Egidius steht auf dem Hof und wacht darüber, daß alle Personen auf der Ordensburg die Zeit bis zum Mittag in ihren Kammern verbringen, um des toten Novizen zu gedenken. Auch Sie werden sich diesem Gebot zähneknirschend beugen müssen... (183)

92

Nach dem Mittagmahl im Gesindehaus läutet die Glocke erneut, und die Bewohner des Klosters strömen in den Tempel zur einstündigen Andacht, die Sie noch in bester Erinnerung haben. Sie überlegen, ob Sie den Versuch wagen sollen, der Zeremonie diesmal fernzubleiben (210) oder das ermüdende Spektakel über sich ergehen lassen wollen (125).

93

Schnell huschen Sie durch den Schnee zur Mauer des Tempels. Mit einem Blick in die Runde vergewissern Sie sich, daß niemand Sie beobachtet. Doch als Sie sich wieder nach Norden wenden, um den Gesprächspartner des Pförtners kennenzulernen, werden Sie enttäuscht: Dort, wo gerade noch zwei Männer standen, ist nun niemand mehr zu sehen. Mißgelaunt gehen Sie davon (124) oder warten noch ein paar Augenblicke - denn so ganz in Luft aufgelöst können sich zwei gestandene Männer ja nicht haben (130).

94

Wie gewohnt speisen Sie mit den Bediensteten des Klosters, die unter diesem Wetter gewiß schwer zu leiden haben: Immerhin müssen sie quer über den langen Hof Speisen herantragen, Fässer in den Speisesaal der Geweihten wuchten, die Wege reinigen und vieles mehr.

Doch Ihre Gedanken verweilen nicht lange bei diesem The-

ma... Draußen ist die Dämmerung des Nachmittages dem Dunkel des Abends gewichen, und so naht der Zeitpunkt Ihrer Verabredung. Sie fiebern diesem Treffen entgegen, denn wer weiß, was sich Ihnen dort offenbaren wird... Nach dem Essen kehren Sie zunächst in Ihre Kammer zurück, um abzuwarten, bis das Kloster zur Ruhe gekommen ist.

Aber ist es wirklich richtig, das Risiko einzugehen, sich jetzt mit jemandem draußen zu treffen? Sie lassen es doch lieber bleiben (216). Nein, Sie schleichen sich vorsichtig aus dem Haus (149).

95

Sie fassen sich ein Herz und huschen geduckt über den Hof zum Tempel. Diesen betreten Sie durch das Seitenportal, das zu Ihrem Glück unverschlossen ist. Auf der Treppe zur Krypta entzünden Sie eine mitgebrachte Kerze und steigen mutig in die dunkle Gruft. Außer Ihrer Kerze erhellt hier unten keine Lichtquelle das undurchdringliche Dunkel. Mit stockendem Atem blicken Sie sich in dem Gewölbe um und erschauern beim Anblick der häßlichen Fresken und Totenschreine. Es riecht unangenehm süßlich, und ängstlich arbeiten Sie sich weiter vor, wobei Sie keinen Winkel unerforscht lassen.



Da sehen Sie auf einem der Schreine einen Strick liegen, der zu einer Schlinge gedreht wurde. Entsetzt wenden Sie sich ab, denn es fällt Ihnen nicht schwer zu erraten, wozu dieser Strick unlängst gedient hatte. Sie reißen sich zusammen und untersuchen die Krypta von oben bis unten, aber Sie finden

nichts von besonderem Interesse.

Sie verlassen die Gruft und atmen draußen gierig die kalte und klare Luft ein. Obwohl Sie noch nicht besonders müde sind, spielen Sie mit dem Gedanken, in Ihr Zimmer zurückzugehen (207), andererseits würde sich vielleicht auch ein Besuch des Badehauses lohnen, so Sie dieses Haus noch nicht aufgesucht haben sollten (148).

96

Sie nehmen fünf Bücher vom Regal und stellen fest, daß das Bord mit lautem Knacken hochruckt - mehr tut sich nicht. Sie bearbeiten die Wand hinter dem Regal, rütteln, drücken und klopfen - nichts...

Ratlos gestehen Sie sich die Niederlage ein... Zu viel Zeit ist bereits verstrichen, um Brenwir noch zu helfen! Jetzt geht das eigene Wohl vor; so eilen Sie die Treppe hinab, um den Bergfried rasch zu verlassen (203).

97

Den Botanicus Konradin finden Sie im Kräutergarten, wo er ein Beet mit Stroh abdeckt. Auf Ihre Frage nach Alwirs Tod spricht er von "der Verzweiflungstat einer armen Seele", will seine Worte aber nicht erläutern. Außerdem warnt er Sie sehr eindringlich, ihn weiter zu belästigen, sonst würde er Ihr Interesse an dem Gefangenen dem Hohen Lehrmeister Nicola de Mott melden.

Verstehend nicken Sie und werden sich klar, daß sich der Hüter der Gärten trotz Ihres Wissen um seinen Rauschkrauthandel nicht weiter als Informant benutzen läßt. Ein wenig nachdenklich schlendern Sie in den Tempel, um zu beten und über die Vision vom Vortag nachzudenken (184).

98

Obwohl sich erneut ein heftiges Schneetreiben ankündigt, beschließen Sie, nicht länger als nötig in diesem verfluchten Kloster zu bleiben, dessen sich scheinbar der Namenlose selbst bemächtigt hat. Hastig packen Sie Ihre Sachen und beruhigen Ihr Gewissen mit dem Gedanken, daß es Ihnen wahrscheinlich genauso ergehen würde wie dem armen Alwir, wenn Sie noch weiterhin nach Ihrem Freund Brenwir suchten. 'Jeder ist sich selbst der Nächste!' denken Sie, als Sie sich von Fernar verabschieden. Dieses Abenteuer scheint eben einfach Ihre Fähigkeiten zu übersteigen, und wild entschlossen steuern Sie auf das Klostertor zu. Unter den strengen Augen des Torhüters Horatius verlassen Sie Arras de Mott und folgen dem verschneiten Pfad hinaus in die eisige Kälte des Winters...

99

Unsanft rüttelt jemand an Ihrem Arm, um Sie zum Frühstück zu rufen. Tatsächlich hat ein neuer Tag begonnen, grauer und düsterer noch als der vergangene. Ungewaschen und müde eilen Sie hinüber ins Gesindehaus. Nach dem Frühstück vollenden Sie Ihre Morgentoilette und überlegen dann, was zu tun ist.

Langsam hat Ihre Laune einen Tiefpunkt erreicht, der in Ihnen den Wunsch aufkommen läßt, schleunigst von Arras de Mott zu verschwinden. Wenn Sie diesem Empfinden nachgeben wollen, rüsten Sie sich für die Abreise (163). Ist Ihnen der Tatendurst noch nicht vergangen, lenken Sie Ihre

Schritte in das Dormitorium der Novizen, wo Sie auf Alwir zu treffen hoffen (180). Ist Ihnen dieser Name kein Begriff, so fassen Sie den etwas gewagten Entschluß, sich unter den Bediensteten und Novizen nach Brenwir umzuhören (127).

100

Von Ihrem neuen Standort aus können Sie Einzelheiten erspähen, die Ihnen zu denken geben. Der eine Mann trägt eine rote Robe - ein Hüter! Er überreicht dem anderen, der die Robe eines Novizen trägt, ein Kräuterbüschel. "Hier", hören Sie ihn flüstern, "aber benutzt es sparsam, sonst versagen Euch die Sinne und Euer Geist zerbricht!" Der Novize nickt. Sie errahen, um was es sich bei dem Geschäft handelt - Rauschkräuter! Dann ist der im Hütergewand gewiß der Bruder Botanicus...

Sie kommen nicht dazu, Ihre Gedanken weiterzuspinnen, denn plötzlich hasten die zwei auseinander, so als hätten sie jemanden entdeckt. Sie müssen sich entscheiden, ob Sie einen der Männer verfolgen (144) oder die zwei ihrer Wege ziehen lassen wollen (185).

101

Aufgewühlt nehmen Sie Ihr Mittagessen zu sich und üben sich in Schweigsamkeit. Auch die Andacht verfolgen Sie nur geistesabwesend: Wenn Sie nur wüßten, wie Sie über die vertrackte Situation wieder die Oberhand gewinnen könnten... Möglicherweise sollten Sie dem Bergfried noch einmal Ihre Aufmerksamkeit schenken und dort nach Hinweisen suchen, die Sie weiterbringen könnten (133). Wenn Sie es für sinnvoller halten, sich unter den Novizen nach Alwirs Schicksal zu erkundigen, so sollten Sie es am besten im Wohnheim der Novizen versuchen (158) oder sich mit dem Knecht Erkbart in Verbindung setzen, so Ihnen dieser Name bekannt vorkommen sollte (179). Wollen Sie die Sache erst einmal auf sich beruhen lassen und keinerlei neue Nachforschungen anstellen, dann warten Sie einfach auf das Abendessen (204).

102

Verwirrt müssen Sie einen Geschmack wie nach Galle hinunterschlucken... Ihre Gedanken beginnen um die Frage zu kreisen, was die Inquisition wohl in diesem abgeschiedenen Kloster zu suchen hat, und die in Frage kommenden Gründe beunruhigen Sie sehr. Ein Knecht führt die Pferde der Soldaten in den Stall, und ein Knappe mit auffallend langem, braunem Haar überreicht dem Stellvertreter Nicola de Motts, dem Proviantmeister, einen Falkenkäfig.

Ein Falke...? Angestrengt kramen Sie in Ihrer Erinnerung - wo hatten Sie dieses Tier gesehen? Dann dämmert es Ihnen: Am Morgen nach Brenwirs Verschwinden entließ der Hohe Lehrmeister einen Botenfalken! Sollte er etwa die Inquisition verständigt haben? Die Gruppe zieht sich, angeführt von Hüter Nicola de Mott, in das Dormitorium der Priester und Geweihten zurück. Kurz darauf kommen acht Bewaffnete aus dem Gebäude, die sich auf dem Gelände verteilen und Wache halten. Unter diesem Aspekt scheint Ihnen ein gewaltsamer Ausbruch mit Brenwir wenig sinnvoll, und so bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sich schlafen zu legen. Vielleicht ergibt sich am morgigen Tag eine Gelegenheit... (135)

103

Alwir erzählt Ihnen von seinem Alltag auf Arras de Mott und freut sich sichtlich, endlich einmal einen Gesprächspartner gefunden zu haben, der sich nicht nur für die religiösen Aspekte seines Lebens zu interessieren scheint. "Na ja, und dann flitzte ich also zusammen mit meinem Freund Raul, was das Zeug hielt, denn dem verknöcherten Torwächter wollten wir nicht unbedingt in die Hände fallen. Haha, das war ein..." unterbricht Alwir plötzlich seine Erzählung, zutiefst erschrocken.

Erstaunt drehen Sie sich in Alwirs Blickrichtung um und erkennen Egidius, den Küchenmeister, der drohend im Türrahmen steht.

"Ich brauche dich in der Küche", sagt er streng, und augenblicklich folgt ihm Alwir aus dem Zimmer. Fast unverrichteter Dinge gehen Sie in Ihre Kammer zurück und lassen sich grübelnd bis zum Ertönen der Mittagsglocke auf Ihrer Pritsche nieder (181).

104

Auch im Kaminsaal scheint Ihnen das Glück nicht hold zu sein, denn allen Bemühungen zum Trotz entdecken Sie nichts von besonderem Interesse in diesem großen Raum. Allerdings bemerken Sie, daß zwei der vier Kamine scheinbar nur die Funktion von Luftschächten haben und nicht zum Heizen geeignet sind. Sie können die Luftschächte jedoch nicht genauer untersuchen, da diese von innen mit schweren Eisengittern versehen wurden. Enttäuscht wenden Sie sich ab. Sie können immerhin noch die Küche inspizieren, wenn Sie das noch nicht getan haben (132), oder über die schmalen Wendeltreppe das erste Stockwerk betreten (217).

105

In aller Eile werfen Sie sich einen Umhang über und eilen nach draußen. Dort steht, nur mit einem durchscheinenden Hemdchen bekleidet, das Mädchen Ida im fahlen Licht des Madamals und zittert augenscheinlich am ganzen Körper. Über ihr hübsches Gesicht kullern dicke Tränen, denn offensichtlich hatte sie sich von diesem Abend etwas mehr versprochen, als nur alleine in der Kälte stehen zu müssen... Schnell ziehen Sie das Mädchen unter Ihren Umhang und wärmen sie auf. Mit zahlreichen blumigen Ausreden versuchen Sie der Magd zu erklären, warum Sie erst jetzt zu ihr kommen konnten. Nach einiger Zeit beruhigt sich die arme Ida und fängt schließlich an, von einem wichtigen Erlebnis zu erzählen... (171)

106

Nach reiflicher Überlegung halten Sie es für das Beste, sich aus all dem herauszuhalten und beschließen, unverzüglich Arras de Mott zu verlassen. Ohne das Aufsehen der Ordensvorsteher zu erregen, erheben Sie sich von Ihrem Platz und schlendern aus dem Speisesaal. Doch ganz so leicht, wie Sie sich Ihren Abgang vorgestellt hatten, ist er nicht: Kaum haben Sie den Hof überquert, um Ihre Ausrüstung aus Ihrer Kammer zu holen, stellt sich Ihnen ein hühnenhafter Soldat in den Weg.

"Wohin wollt Ihr?" blafft Sie der ungehobelte Klotz an. Indem Sie all Ihre Redekünste einsetzen, gelingt es Ihnen,

dem Söldner glaubhaft zu versichern, daß Sie von einem der Hüter beauftragt worden seien, einen Krug Wasser aus dem Gesindehaus zu holen. So läßt man Sie passieren und unbeachtet gelingt es Ihnen letztendlich, das Kloster durch das Südtor zu verlassen. Noch einmal werfen Sie mit gemischten Gefühlen einen Blick auf die gewaltige Anlage, doch dann geben Sie sich einen Ruck und ziehen Ihrer Wege, neuen Abenteuern entgegen.

107

Nachdem Ruhe eingekehrt ist, ergreift der Inquisitionsgesandte erneut das Wort: "Dein ungehöriges Benehmen zeigt, daß dein Geist verwirrt ist und du die Wahrheit mit den Gespinsten deiner trüben Phantasie verwechselst! Du bist ein bedauernswerter Mensch, der von seinem Leiden erlöst werden muß! Jedes deiner Worte hat mich in meiner Ansicht bestärkt, es hier mit einem hilflosen Ketzer zu tun zu haben, der selbst in der Obhut der Schwestern des Noiona-Ordens keine Ruhe finden wird."

Brenwir schreit auf: "Nein! Ihr macht einen schweren Fehler, der Beweis existiert wirklich, in den Schatzkammern..." - mit zwei harten Schlägen wird er zu Boden gestreckt.

"Schweigen sollst du, wenn ich zu dir spreche, Ketzer!" tönt der Hochkommissar. "Doch ich will dem ehrwürdigen Tribunal noch eindeutiger darlegen, wie es um dich steht - Roland, mein Knappe, bring mir den Stallburschen, schnell!" Der Jüngling mit den langen Haaren, der Ihnen schon im Hof aufgefallen war, eilt hinaus und kehrt mit einem nervös dreinblickenden Stallknecht zurück. Dieser wirft sich vor dem Tribunal zu Boden und macht auf Geheiß des Inquisitors seine Aussage: Durch Zufall habe er gehört, wie Brenwir zu seinem Esel sagte: "Bald gehen unsere Pläne auf, und die Rache wird süß sein!" Mit triumphierendem Grinsen läßt der Inquisitor den Knecht hinausbringen.

In Ihrem Kopf arbeitet es fieberhaft: Immer weniger verstehen Sie von dem, was hier vor sich geht. Man scheint Brenwir bestrafen zu wollen; vielleicht wird man ihn hinrichten, wie seinen Vater... Doch mit welch fragwürdigen Mitteln sein Schicksal entschieden wird... Das dürfen Sie nicht mitansehen! Wenn dieser eine Beweis existiert, werden Sie ihn finden... Sie müssen sich sofort auf die Suche zu machen, denn die Zeit drängt (164)! Vielleicht bringt aber die weitere Verhandlung noch einen entscheidenden Hinweis... Dann beobachten Sie weiter bei 156.

108

Langsam schleichen Sie sich an den Botanicus heran, der Ihnen den Rücken zuwendet und sich anscheinend freudig die Hände reibt. Obwohl Sie sich größte Mühe geben, kein Geräusch zu verursachen, treten Sie aus Versehen auf einen Reisigzweig. So schnell wie es sein Alter zuläßt fährt der Botanicus herum, verliert dabei das Gleichgewicht und schlägt stöhnend auf den Boden. Geistesgegenwärtig springen Sie herbei und halten ihm den Mund zu.

"Was wollt Ihr von mir?" stößt der Hüter mit rotem Gesicht hervor, als Sie ihm auf die Beine helfen.

Ohne Sie seine Frage überhaupt beantworten zu lassen, fleht Konradin Sie an, ihn nicht zu verraten - wohl hat er panische

Angst, von der Klosterleitung für sein Tun zur Verantwortung gezogen zu werden.

"Sagt mir, was ich wissen will, und ich lasse Euch unbehelligt ziehen!" zischen Sie dem zitternden, leichenblassen Mann zu.

Ohne lange zu überlegen, stimmt der Botanicus mit einem Kopfnicken zu. Ihre Fragen bezüglich Brenwir, dessen Verschwinden und jetzigem Aufenthaltsort kann Konradin allesamt befriedigend beantworten: "Euer Freund befindet sich in dem geheimen Kerker unterm Badehaus. Der Hohe Lehrmeister selbst, Hüter Nicola, verfügte, ihn dort einzusperren, nachdem man diesen Brenwir bei einem Diebstahl ertappt hatte. Glaubt mir, das ist alles, was ich weiß! Bitte meldet mich nicht Hüter Nicola, bitte!"

Da Sie genug von Konradin erfahren haben, lassen Sie von ihm ab und kehren zufrieden in Ihre Kammer zurück, um kurz darauf in einen erholsamen Schlaf zu sinken (173).

109

Langsam, aber sicher beginnen die Dinge Sie zu verwirren. Auf Arras de Mott ist die Inquisition eingetroffen. Warum? Ob das alles mit Brenwir zu tun hat? Aber was für einen Zweck hat dann noch Ihre Anwesenheit in diesem Kloster? Womöglich werden Sie da in eine Sache verstrickt, die Sie teuer zu stehen kommt. In Ihnen reift der Wunsch, Arras de Mott so schnell es geht zu verlassen, zumal das Wetter sich gebessert hat. Andererseits ist Brenwir lange Zeit Ihr Freund und Gefährte gewesen...

Sie ringen sich zu einem Entschluß durch: entweder auf Arras de Mott zu bleiben und das Rätsel um Brenwir, die Inquisition und die Geheimnisse des Klosters zu lösen (202) oder das Kloster schnell und ohne Aufsehen zu verlassen (163).

110

Der Gegenstand, nach dem Sie suchen, ist in diesem Raum nicht zu finden, das müssen Sie einsehen. Allmählich wird es Zeit, von hier wieder zu verschwinden... Steigen Sie die Treppe wieder hinunter, um den Bergfried zu verlassen (203), oder wenden Sie sich doch noch den Regalen längs der Wände zu (150)?

111

Mit einem markerschütternden Schrei stürzen Sie sich, die Waffe aus dem Gürtel reißend, auf die Soldaten. Anstatt überrascht zu sein, nehmen die drei in aller Ruhe Kampfstellung ein, und einer von ihnen ruft mit lauter Stimme nach seinen Kameraden, die auf dem Hof patrouillieren. Erst jetzt bemerken Sie, daß Sie sich in eine ausweglose Situation gebracht haben, und in Ihrer Verzweiflung springen Sie todesmutig den ersten Soldaten an. Mit haßverzerrter Miene schlagen Sie auf den Krieger ein, die schiere Mordlust in den Augen setzen Sie zum vernichtenden Hieb an. Sie vergessen alles um sich herum und ergötzen sich an dem Blut, das dem am Boden Liegenden aus den Wunden strömt... Wollen Sie auch noch die beiden anderen in Grund und Boden rammen (211) oder nehmen Sie Reißaus und verlassen so schnell es geht das Schlachtfeld (176)?

112

Schon als Sie sich dem Badehaus nähern, dringt Ihnen die Wärme der Kesselfeuer entgegen. Ein geschäftiger Mönch legt Hölzer nach, heizt Kessel ein und heißt zwei Gehilfen an, die schweren Wannen nach dem Bad im Hof auszuleeren. Nach einer Weile ist es soweit, und Sie können Platz nehmen. Mit wohligem Seufzen tauchen Sie in das warme Wasser ein. Hinter den Vorhängen machen Sie es sich eine gute Stunde bequem und seifen sich dann notdürftig ab. Als Sie wieder aus der Kabine treten, sind Sie nicht der einzige, der sein Bad beendet hat: Keine zwei Schritt entfernt trocknet sich ein unglaublich fetter Ordensbruder den Leib und feixt Sie breit an. Sie wenden sich irritiert ab, legen Ihre Kleider an und eilen auf den Hof zurück (161).

113

Von einer seltsamen Unruhe erfaßt, erwarten Sie den Küchenwart Bruder Egidius. Der hochgewachsene Mönch betritt die Halle und mustert Sie eindringlich, sobald er Ihrer gewahr wird. "Die Mönche in diesem Teil des Klosters dürfen nicht gestört werden!" sagt er mit schnarrender Stimme.

"Ich wußte nicht..." setzen Sie zu einer Erläuterung an, doch Egidius fährt Ihnen barsch dazwischen: "Jetzt wißt Ihr es! Die Skriptoren und Schreiber haben hart zu arbeiten, ein jeder Fremde stört sie." Seine Stimme klingt herrisch, und obwohl er keines jener roten Hütergewänder der Ordensvorsteher trägt, haben Sie den Eindruck, daß der Küchenwart auf Arras de Mott einiges zu sagen hat... Sie sind im Zwiespalt, ob Sie ihn wegen seiner rüden Worte zur Rechenschaft ziehen (189) oder besser durch die Küche den Bergfried verlassen sollen (215).

114

Mit schmerzenden Gliedmaßen erwachen Sie aus der Dunkelheit der Ohnmacht und greifen sich an den Kopf. Als Sie benommen Ihre Hand betrachten, klebt dunkelrotes Blut daran, und Sie stellen entsetzt fest, daß Sie eine große Wunde am Hinterkopf haben. Die Kälte kriecht Ihnen erbarmungslos in die Glieder, da Sie außer einem Lendentuch nichts mehr am Leib tragen - auch Ihre Ausrüstung suchen Sie vergebens. Verwirrt blicken Sie sich um und bemerken erst jetzt, daß Sie sich mitten auf einem äußerst ungastlichen Berghang befinden und um Sie herum ein Schneesturm tobt. Sie torkeln auf eine Klippe zu, um nach der Ordensburg Ausschau zu halten. Während Sie angestrengt in das weiße Chaos starren, löst sich unter Ihren Füßen ein Stück Fels: Mit einem markerschütternden Schrei stürzen Sie die Klippe hinunter. Als Sie auf dem Boden aufschlagen, hören Sie nur noch ein schreckliches Knirschen, und dann umfängt Sie Borons wohlige Dunkelheit.

115

Die Betstunde, der nahezu alle Burgbewohner beiwohnen, unterscheidet sich kaum von den Andachten der Tage zuvor. Erleichtert eilen Sie aus dem Gotteshaus, als der Oberste Lehrmeister den Gottesdienst nach mehr als einer Stunde beendet hat.

Anschließend blicken Sie sich auf dem Hof um: Der Sturm ist

vorbei, ein milder Wind treibt den frischen Schnee an den Gebäuden entlang, und überall sehen Sie die gleiche Geschäftigkeit wie zu jeder anderen Tagesstunde. Sie verspüren zu Ihrem Erstaunen einen Augenblick lang das wohlige Kribbeln nach fleischlicher Lust und erwägen, diesem natürlichen Trieb bei einer Ihnen bekannten Dirne aus dem Dorf nachzugehen (141). Eine Erkundung der Krypta könnte helfen, diesem Verlangem ein abruptes Ende zu bereiten (182), gleiche Wirkung dürfte der Versuch haben, den Novizen Alwir erneut zu besuchen, um ein Gespräch wiederaufzunehmen (206).

116

Zu dieser Zeremonie sind nicht nur die Mönche und Novizen erschienen, auch das gesamte Gesinde des Klosters hat sich in dem großen Gotteshaus eingefunden. Die Feierlichkeiten sind bereits in vollem Gange, doch Sie können den Gebeten der Gläubigen nicht folgen. Wogen der Gefühle stürzen auf Sie herab und scheinen Ihnen die Luft zum Atmen zu rauben - Sie machen sich bitterste Vorwürfe, da Sie Ihr Gespräch mit Alwir und Ihre Entdeckung durch den mysteriösen Küchenmeister Egidius für den Grund des Freitods halten... Aufgewühlt verlassen Sie Ihren Platz, um sich an einem Altar im Seitenschiff ganz dem heilenden Segen des Sonnengottes hinzugeben.

Während Sie in andächtiger Stille auf dem Bauch liegend beten, können Sie nicht verhindern, daß Ihnen Tränen der Verzweiflung über das Gesicht rinnen. Ihre Lippen formen lautlose Worte, als Sie Praios um Erkenntnis über die geschehenen Dinge anflehen.

Die ehrfurchtsvolle Atmosphäre um Sie herum scheint sich zu verdichten, und erstaunt stellen Sie fest, daß Sie sich von allen weltlichen Empfindungen zu lösen scheinen und reines Licht in Ihren Leib und Ihre Seele dringt (91).

117

Als Sie sich umwenden, um den Versammlungssaal so unauffällig wie möglich zu verlassen, sehen Sie zu Ihrem Erstaunen, wie sich einer der rotberobten Hüter aus der Gruppe des Klostervorstands löst und auf den kleinen Ausgang zusteuert, durch den das Tribunal eingezogen war. Sie stutzen und eilen, so schnell Sie können, auf den Hof... (164).

118

Bevor Sie in die Krypta hinabsteigen, nehmen Sie sich eine große Kerze aus einem der gewaltigen Kandelaber. In ihrem zuckenden Schein sehen Sie sich in dem naßkalten Gewölbe um - Ihnen stockt der Atem, als Sie einen Sarg auf dem steinernen Tisch liegen sehen... Im Gegensatz zu den anderen prunkvollen Schreinen handelt es sich um eine eilig zusammengezimmerte Holzkiste, mit ein paar lieblos eingeschnitzten Verzierungen darauf.

Tiefe Beklemmung schnürt Ihnen den Hals zu - denn Sie können sich schon vorstellen, wer hier aufgebahrt wurde, um bald in einem namenlosen Grab hinterm Tempel verscharrt zu werden..!

Verspüren Sie den Wunsch, Abschied von Alwir zu nehmen (186), oder wollen Sie sich lieber wieder Ihrer Beweissuche widmen (147)?

Verzweifelt laufen Sie hin und her und suchen nach einem Geheimraum oder einer Treppe. Sie stürzen Bücher von den Regalen, öffnen Schränke, rücken sie von den Wänden ab - umsonst. Nach einer halben Stunde geben Sie auf. Ohne das nötige Wissen finden Sie nicht das, wonach Sie suchen, so sehr Sie auch bemüht sind! Resigniert steigen Sie den Bergfried hinab, um das Kloster zu verlassen, ehe es zu spät ist und man mit Ihnen ähnlich verfährt wie mit Brenwir (203).

120

Mit finsterner Miene tritt Ida an Ihren Tisch heran. "Ich verlange, mit Euch sprechen zu dürfen!" trägt sie in einem ungewohnt selbstbewußten Ton vor.

Überrascht blicken Sie das Mädchen an. Sie beenden Ihre Mahlzeit und sagen: "Gut, folge mir in mein Zimmer, da sind wir ungestört!" Trotz flackern Idas Augen auf, doch dann begleitet sie Sie in die Kammer.

"Nun, was hast du mir zu sagen?" haken Sie neugierig nach. Idas Mienenspiel schlägt in deutliche Verzweiflung um, sie muß hart an sich halten, um ihren Tränen nicht freien Lauf zu lassen. Verdutzt hören Sie sich die Vorwürfe an, die sich auf jenen Abend beziehen, an dem Ida Sie in Alwirs und Ninas Geheimnis einweihte: "Ihr habt mich schändlich betrogen und mein Vertrauen mißbraucht, indem Ihr das Geheimnis nicht für Euch behalten konntet und Alwir gleich damit bloßgestellt habt!" Ida fängt hemmungslos an zu weinen, und obwohl Sie sich die größte Mühe geben, die Dinge richtig zu stellen, werden Sie von der Magd zornig zurückgewiesen: "Ich will Euch nie mehr sehen und ich will nichts mehr mit Euch zu tun haben!" - und mit diesen Worten rennt Ida aus dem Zimmer.

Verwirrt und nachdenklich ziehen Sie in Erwägung, Arras de Mott samt aller Bewohner für immer aus Ihrem Herzen zu streichen und einfach die Ordensburg zu verlassen (98). Andererseits fühlen Sie sich Brenwir immer noch verpflichtet und wollen ihn nicht einfach im Stich lassen... Vielleicht sollten Sie erst einmal den Tempel aufsuchen, um in aller Abgeschiedenheit über das Geschehene nachzudenken (184). Wenn Sie jedoch vorhaben, jetzt gleich mit Ihren Ermittlungen fortzufahren, sollten Sie sich am besten bei dem Novizen Finbar (151) oder dem Bruder Botanicus nach Neuigkeiten erkundigen (97), falls Ihnen einer der beiden noch einen Gefallen schuldig ist.

121

Ihr Blick wandert zum Tor in der Klostermauer. Noch immer können Sie sich keinen Reim auf die ganze Sache machen: Was für einen Grund mag es geben, daß man hier in diesem abgelegenen Kloster ihren Gefährten Brenwir festhält? Ob ihn eine bestimmte Sache hierher geführt haben mag? Von Anfang an war Ihnen diese Burg unheimlich gewesen - der finstere Orden, seine seltsamen Riten...

Ihre Gedanken werden jäh unterbrochen, als sich die Sichtluke öffnet. Bruder Horatius, der Pförtner, mustert Sie eindringlich.

"Das Wetter..." beginnen Sie stockend, "es hat sich verschlechtert. Der Paß ist zugeschneit."

Wortlos entriegelt der Alte das schwere Eichentor, der linke

Torflügel schwingt auf. Schnell treten Sie hindurch, und Bruder Horatius läßt das Tor mit einem dumpfen Knall zufallen.

Vor Ihnen ragt der Tempel auf, im schwachen Licht des anbrechenden Abends hat er etwas Bedrohliches... Horatius murmelt: "Wo die Schlafstätten sind, wißt Ihr ja." Offenbar scheint er diesmal nicht gewillt, Sie zu begleiten. Als er im Eingang des Torturmes verschwindet, stapfen Sie durch den knöcheltiefen frischen Schnee, der die letztlich noch freige-schaufelte Schneise bedeckt, auf die Stallanlagen zu (212).

122

Ihr Vorhaben, ein Gespräch mit Ida zu führen, scheint zunächst nicht durchführbar, denn im Gesindehaus können Sie sie nicht entdecken. Erst als Sie hinaus auf den Hof geschlendert sind und die Küche hinter den Ställen betreten haben, entdecken Sie das flinke Mädchen inmitten zahlreicher anderer Mägde und Küchengehilfen. Ida ist sogleich bemüht, sich zu Ihnen durchzuarbeiten. Hastig winkt sie Sie in eine Nische und fragt mit ängstlichem Blick: "Warum seid Ihr wieder hier?"

Die Frage behagt Ihnen nicht, und so murmeln Sie nur: "Das Wetter..." Ida nickt verstehend. "Sag, Ida, hast du irgend etwas vernommen, seit ich weg war?"

Sie überlegt eine Weile - schon fürchten Sie, bei Ihrem Plausch entdeckt zu werden -, als sie plötzlich heftig nickt: "Ja, da war etwas! Kampfeslärm, in der Nacht, bevor Ihr abgereist seid. Aber ich kann jetzt nicht mehr davon erzählen, die Arbeit ruft mich... Wir treffen uns heute Abend am großen Stall, ja?"

Ehe Sie noch etwas sagen können, ist Ida wieder in der Küche verschwunden. Ein paar Mal lassen Sie Ihren Blick durch die große Küche schweifen, mustern die Öfen und Kamine - und erstarren, als Sie die große Gestalt des Küchenwartes in der breiten Eingangsöffnung erkennen. Bruder Egidius! Schnell verlassen Sie die Nische und schlendern durch die Halle auf den Durchgang im hinteren Teil des Turmgeschosses zu (195).

123

Während der Inquisitionsgesandte die Anklage zusammenfaßt, denken Sie über den Text jener Stophe nach, die Brenwir angestimmt hatte.

Wenn Sie wissen, was er Ihnen mitteilen wollte, hält Sie nichts mehr zurück: Unverzüglich eilen Sie hinaus, um Brenwirs Aussagen vielleicht doch noch zu bestätigen (164). Sind Sie der Ansicht, Brenwirs Gesänge sei ohne nennenswerten Inhalt gewesen, erwarten Sie mit Spannung den Ausgang der Verhandlung (165).

124

Wortlos setzen Sie sich in Bewegung, auf das zweigeschossige Haus zu, wo über der Brauerei die Schlafkammern der Gäste und Pilger liegen (196).

125

Noch während Nicola de Mott das Zeremoniell vor der versammelten Bewohnerschaft des Klosters mit einer Lobeshymne an den Sonnengott eröffnet, fallen Ihnen wiederum

die Augen zu. Sollte Ihr Schlafbedürfnis darauf hinweisen, daß Boron die einzige Gottheit ist, zu der Sie wirklich Zugang finden? Erschreckt schütteln Sie den Kopf, aber da beschließt Hüter Nicola bereits die Andacht, und Sie suchen Ihre Schlafkammer auf (200).

126

Ihre Suche nach einem geheimen Gang, einer Tür oder ähnlichem ist vergeblich. Nichts dergleichen verbergen die Bücher und Regale an der Ostwand dieses Raumes. Sie sind angesichts der verstrichenen Zeit mit sich uneins, ob Sie noch die anderen Wände absuchen (150) oder sich besser gleich zur Flucht aus Arras de Mott entschließen sollen (203).

127

Das Glück scheint Ihnen hold, denn bereits der zweite Novize, den Sie ansprechen, kann sich an Brenwir erinnern: Er ist sich sicher, Ihren Freund längere Zeit zusammen mit einem Novizen namens Alwir gesehen zu haben. Dankbar für diesen Hinweis eilen Sie ins Dormitorium der Novizen, um sich nach diesem Alwir umzusehen (180).

128

Noch bevor Sie an den Totenschreinen entlanggehen, erkennen Sie, daß für eine genaue Inspektion des hinteren Kryptagewölbes die wenigen Fackeln im Eingangsbereich kein ausreichendes Licht spenden. Gerade wollen Sie sich daran machen, eine der Fackeln aus ihrer Halterung zu lösen, als plötzlich die Mittagsglocke ertönt.

Sie beschließen, besser pünktlich zum Mittagessen zu erscheinen, und verschieben Ihr Vorhaben auf den nächsten Tag. Schnell eilen Sie zum Gesindehaus (92).

129

Durch den kleinen Eingang im südlichen Seitenschiff gelangen Sie ins Innere des Gebäudes. Durch die Fenster fällt bei dieser schlechten Witterung nur spärliches Licht. Ihr Blick wandert zum halbkreisförmigen Altarraum, in dessen Mitte sich ein Opfertisch befindet. Zu beiden Seiten stehen die hohen Stühle der Hüter des Klosters.

Längs der Wände des Hauptschiffs sehen Sie verschiedene hölzerne Praiosschreine, vor denen Novizen knien; andere Adepten haben sich zum Beten in den Bankreihen niedergelassen. Opferkerzen flackern im Wind, der durch Türen und Fenster dringt. Jetzt entdeckt Ihr Auge auch den Eingang zur Krypta, und Sie spielen mit dem Gedanken, in die Gewölbe hinaabzusteigen (190). Andererseits naht das Mittagsmahl, und so böte sich auch ein kurzer Rundgang durch den Westteil des Klosters an (154). Haben Sie diesen schon hinter sich, treibt Sie der Hunger ins Gesindehaus (92).

130

Die beiden Männer werden um den Tempel herumgegangen sein, mutmaßen Sie - vielleicht eilen sie gerade den Ostturm hoch, um Sie in aller Ruhe vom Turm aus zu betrachten! Ihr Blick schweift an dem imposanten Bauwerk empor. Um nicht noch mehr Fehler zu machen, lösen Sie sich aus dem Schatten des Tempelturms und stapfen zum Gästehaus (196).

131

In der riesigen Küchenhalle wird auch jetzt, am Vormittag, schon eifrig gewerkelt. Aus den vielen verschiedenen Gerüchen, die Ihre Nase beglücken, und den diversen Töpfen und Kesseln über den Feuerstellen schließen Sie, daß die Vorbereitungen für das Mittagsmahl der Mönche bereits begonnen haben. Ihr eigentliches Interesse gilt jedoch Bruder Egidius, der geradewegs auf den Bergfried zusteuert.

Um eine Begegnung zu vermeiden, bleibt Ihnen nur der Gang in die zweite Halle im Erdgeschoß des Bergfriedes (195).

132

So sehr Sie sich auch anstrengen, in der geräumigen Küche finden Sie nirgends auch nur die Spur des erhofften Beweises. Sie befürchten, vor der Tür erneut auf die Wache zu treffen, deshalb beschließen Sie, sich den restlichen Räumen des Bergfrieds zu widmen und entweder den Kaminsaal (104) eingehender zu untersuchen oder der Wendeltreppe in den ersten Stock zu folgen (217).

133

Sie durchqueren die Küche im Erdgeschoß des Bergfrieds. In der Kaminhalle treffen Sie zu Ihrem Erstaunen auf Bruder Ansgar, der Ihnen als Kellermeister bekannt ist. Dieser tritt sofort auf Sie zu, ganz als habe er Sie erwartet. "Als Gast des Klosters verweilt Ihr nun schon einige Tage hier und laßt es Euch wohlgehen in diesen Mauern. Leider ist es nicht möglich, Euch weiterhin kostenlose Unterkunft und Mahlzeiten zu bieten - es ist Zeit für eine angemessene Spende an den Opferstock!"

Dies überrascht Sie nicht wenig - aber warum sagt Ihnen das der Kellermeister, und warum gerade jetzt?

Unter Ansgars Augen den Bergfried zu erkunden, birgt ein zu großes Risiko, und so verschieben Sie Ihr Vorhaben auf später. Bis zum Abend bleibt Ihnen der Versuch, sich unter den Novizen nach Alwirs Todesursache zu erkundigen (158) oder einen Küchengehilfen namens Erkbart aufzusuchen, sofern Ihnen dieser Bursche ein Begriff ist (179). Haben Sie diese Möglichkeiten bereits ausgeschöpft, läutet die Abendglocke (204).

134

So leise wie möglich schleichen Sie weiter, bis die Treppe in einer kleinen Kammer endet. Eine Fackel erhellt den kühlen Raum, der nur einen kleinen Holztisch enthält, und den man durch eine breite Tür in der gegenüberliegenden Wand verlassen kann. 'Wer hat hier Licht gemacht?' ist Ihr erster Gedanke.

Sie atmen kräftig durch und greifen zur Waffe, dann stürmen Sie los. Sie reißen die Tür auf und stürzen in einen großen Raum. Ungläubig starren Sie auf die Schätze und Kostbarkeiten, die sich hier Ihrem Blick darbieten: Gold und Geschmeide, Vasen und Krüge, Porzellan und Kisten voll mit Münzen - das Kloster muß ungeheure Reichtümer angehäuft haben! Zwischen all diesen Dingen liegen Bücher und Tafeln, vorsichtig eingebettet in Samtkissen und in Vitrinen. Gerade wollen Sie mit der Suche nach dem von Brenwir erwähnten Schriftstück beginnen, da ertönt eine schneidende

Stimme: "Ich habe Euch kommen hören!"

Sie fahren herum. Hinter einem Mauervorsprung tritt jener Mönch hervor, den Sie während der Verhandlung plötzlich vermißten: der Proviantmeister. In seinen Händen hält er einen langen Dolch. "Es gibt noch einen anderen Zugang zu diesen Kammern, den Ihr nicht gefunden habt", kichert er. "Schon als Ihr zurückgekehrt seid, habe ich Euch in Verdacht gehabt, mit dem Ketzer zusammenzuarbeiten. Und Eure Neugier... sie hat Euch endgültig verraten! Egidius war ein guter Beobachter. Und ich, Croenar, Stellvertreter de Motts, habe Euch jetzt vor mir!" Langsam nähert sich der Mönch. "Euer Freund hat Euch belogen. Hier ist nichts, was seine Aussagen beweisen würde! Er ist bald tot, und Ihr seid es auch!"

"Nein!" brüllen Sie und stürzen wild auf den Priester los. Der Priester erwehrt sich mühsam Ihrer Hiebe. "Ihr könnt keinen Priester der Praios töten, Ihr seid irre!" kreischt er. Nun, Sie können es immerhin versuchen, und mit wenigen geschickten Schlägen strecken Sie Croenar zu Boden, wo er besinnungslos liegenbleibt (168).

135

Am nächsten Morgen schmerzen Ihnen alle Glieder, da Sie sehr schlecht geschlafen haben. Das Wissen darum, daß sich die Inquisition im Kloster aufhält, schlägt Ihnen dermaßen auf den Magen, daß es Ihnen nicht möglich ist, auch nur einen Bissen hinunterzubringen.

Schließlich geht auch dieses Frühstück zu Ende. Haben Sie während Ihres Aufenthaltes auf Arras de Mott einen jungen Novizen namens Finbar kennengelernt (174)? Wenn das nicht der Fall ist, begeben Sie sich in Ihre Kammer, um endlich einen Entschluß zu fassen, was nun zu tun ist (109).

136

Welch ein Triumph - es ist Ihnen gelungen, den vollends eingeschüchterten Alwir so in die Enge zu treiben, daß dieser resigniert Ihre Frage beantwortet: "Es gibt da eine geheime Treppe im Bergfried, von der habe ich ihm erzählt. Und dann wollte er den Zugang wissen. Er hat die Summe noch erhöht, und dann habe ich es ihm verraten..." Alwirs Miene scheint zu erfrieren, als er mitten im Satz abbricht und auf die Tür in Ihrem Rücken starrt.

Neugierig drehen auch Sie sich um: Dort hinten können Sie die Gestalt des Küchenwirts ausmachen.

"Ich brauche dich, Alwir!" befiehlt er laut.

Alwirs Gesicht hat schlagartig seine rote Frische verloren und sich in eine aschfahle Totenmaske verwandelt. Der Novize nickt und eilt dann wortlos an Ihnen vorbei aus dem Zimmer. Sehr nachdenklich kehren Sie in Ihre Kammer zurück und lassen sich auf Ihr Lager fallen. Erst die Mittagsglocke reißt Sie aus Ihren Gedanken (181).

137

Wutschnaubend und laut fluchend marschieren Sie schnurstracks zu den Wohnräumen der Hüter. Ein Mönch, der hier Wache hält, wird von Ihnen einfach zur Seite geschleudert. Zornig stoßen Sie die Türen auf und platzen mitten in eine Versammlung der Hüter hinein.

Frage, bitterböse Blicke richten sich auf Sie, doch Sie

lassen sich dadurch nicht beirren und tragen lauthals Ihr Anliegen vor, wobei Sie den Hohen Lehrmeister Nicola de Mott keine Sekunde aus den Augen lassen. Sie vergessen Ihre gute Manieren und schreien die verdutzten Mönche aus Leibeskräften an. Ohne de Mott auch nur zu Wort kommen zu lassen, umrunden Sie die lange Tafel und packen den Obersten Hüter am Kragen seiner roten Robe.

Außer sich vor Wut schütteln Sie ihn hin und her und stoßen wilde Verwünschungen aus. Erst ein dumpfer Schlag gegen den Hinterkopf beendet Ihren Tobsuchtsanfall und trägt Sie in finsterster Dunkelheit nach 114.

138

Ihre Furcht schlägt in schieren Ärger um - wie kann es so ein dahergelaufener Schmierenkomödiant wagen, Ihren Freund auf derart infame Weise zu behandeln?! Entschlossen lassen Sie Ihr Auge über die Gruppe des Klostervorstands schweifen, richten dann Ihren flammenden Blick auf Arbas von Berglund und zischen: "Ich bin wahrlich lange genug mit dem Angeklagten herumgezogen und eines kann ich mit völliger Gewißheit sagen: Nie hat Brenwir auch nur eine der Taten, derer er hier bezichtigt wird, durchgeführt! Er hat mir immer die Treue gehalten und ist mir stets ein guter Freund gewesen!"

Für einen Augenblick scheint es so, als hätten Ihre Rede dem Inquisitor die Sprache verschlagen, doch dann wettet er heftiger los denn je: "Wie könnt Ihr Euch erdreisten, diesem hohen Tribunal gegenüber einen solchen Ton an den Tag zu legen?! Zügelt Eure Zunge, Bursche, und schwört dieser Ausgeburt des Namenlosen ab, ansonsten vergesse ich mich!" Was für eine unerhörte Frechheit, Sie vor der versammelten Klosterschaft so zu demütigen! Sie schnappen entrüstet nach Luft, und... Tja, wollen Sie dem Vorsitzenden jetzt einmal so richtig die Meinung sagen, dann tun Sie sich keinen Zwang an (197)! Wenn Sie speichelleckerisch genug veranlagt sind, entschuldigen Sie sich für Ihre unbedachten Worte und stimmen womöglich den Lügen Ihrer Vorgänger zu (177)...

139

In der Halle der Schreiber finden Sie nichts, das auch nur einen Anhaltspunkt liefern könnte, um die Existenz dieses mysteriösen Gegenbeweises glaubwürdiger zu machen... Nervös brechen Sie Ihre Suche ab und gehen zur Wendeltreppe zurück. Plötzlich hören Sie ein kratzendes Geräusch und halten erschrocken inne. Sie können nicht genau sagen, woher dieses Geräusch stammt, ob nun von oben oder von unten, und doch - Ihr Heldennaturell drängt Sie, diesem Vorfall nachzugehen... Führt Ihr Weg Sie hinunter in die Kaminhalle (104), in die Küche (132), oder hinauf in die Bibliothek, die Sie bisher noch nie betreten hatten (170)?

140

Als Sie die Bücher in aller Eile entfernen, biegt sich das Brett ein Stück weit hoch, zudem knackt es laut auf. Sie sind ein wenig im Zweifel, ob das der richtige Weg war, die hinter diesem Regal versteckte Geheimtür zu öffnen: So sehr Sie auch klopfen, drücken und fluchen - es tut sich nichts. Nach einer Weile geben Sie voller Zerknirschung auf. Wenn man Sie hier findet, wäre das das Ende Ihres Lebens als freier

Mensch, da sind Sie sich sicher. Was Ihnen bleibt, ist eine schnelle Flucht aus der Burg! Zu diesem Zweck steigen Sie die Wendeltreppe hinab (203).

141

Mit schnellen Schritten eilen Sie zum Südtor der Umfassungsmauer, steigen ins Dorf hinab und nähern sich der Hütte des Mädchens, das willig war, Ihnen den Aufenthalt auf Arras de Mott angenehm zu versüßen. Voller Vorfreude betreten Sie die karge Unterkunft - und müssen enttäuscht feststellen, daß das Mädchen nicht da ist. Verärgert stapfen Sie zum Weg zurück, als Sie eine alte Frau im Eingang der Nachbarshütte erblicken.

Sie winkt Sie herbei und deutet in das Dunkel ihrer Hütte. "Dort liegt sie, krank", murmelt sie.

Erschrocken fahren Sie zusammen. Krank? Sie fühlen plötzlich Mitleid mit dem armen Geschöpf und sind dem Gedanken nicht fern, nach Ihr zu sehen (188). Vielleicht springt aber auch die Krankheit des Mädchens auf Sie über?! Solche Dinge kommen vor - Sie haben davon gehört... Also eilen Sie auf die Burg, um schnell ein heißes Bad zu nehmen und den Schmutz der Dorfdirne zu entfernen (112).

142

Schnell finden Sie den Raum, von dem in Brenwirs wirrem Gesang die Rede war. Nur ein einziger der Bibliotheksräume besitzt neben Lesepulten auch einen kleinen Tisch. Dort angekommen blicken Sie sich suchend um. Schauen Sie sich an der Nordwand (209), der Westwand (175) oder an der Ostwand (126) um?

143

Im Schatten des wuchtigen Kamines lassen Sie einige Zeit verstreichen. Gerade wollen Sie sich Ihrem Versteck lösen, da dringen plötzlich leise Geräusche an Ihr Ohr. Sie scheinen aus dem Kamin - oder von dahinter - zu kommen. Es klingt wie Schuhwerk auf einer Treppe, so als eile jemand hinab. Dann verstummen die Laute. Eine ganze Weile horchen Sie angestrengt weiter, doch das Geräusch kehrt nicht wieder. Noch ehe Sie sich über Ihr weiteres Vorgehen Gedanken machen können, nähern sich aus dem Obergeschoß erneut Schritte, diesmal jedoch von der Wendeltreppe. Um nicht doch noch entdeckt zu werden, begeben Sie sich durch die Küche wieder auf den Hof (215).

144

Wollen Sie dem Novizen nacheilen, der auf das Dormitorium an der Westmauer zuläuft (208) oder dem rotgewandten Hüter folgen, der das Gräberfeld in Richtung Osten verlassen hat (108)?

145

Als der in Ketten gelegte Brenwir von zwei Bewaffneten hereingeführt wird, bestätigt sich Ihr furchtbarer Verdacht. Verwirrt starren Sie Ihren Freund an, der gerade von einem Soldaten vor den Tisch des Inquisitors gestoßen wird. Brenwir - ein Ketzer?!

Die Worte des Inquisitors haben ein furchtbares Gewicht. Es kann doch nicht sein, daß der von Praios Erleuchtete eine

falsche Anschuldigung vorbringt. Aber dennoch sind Sie der Ansicht, daß Ihren Freund keine Schuld trifft. Der Widerspruch erdrückt Sie. Was sollen Sie von alledem halten? (193)

146

Vor dem Eingang des Bergfrieds können Sie eine Wache ausmachen. Der Soldat gehört zur Gesandtschaft der Inquisition und scheint die Umgebung bestens zu überblicken. Sie können sich für ein anderes Ziel entscheiden (213) oder versuchen, an der Wache vorbeizuschleichen, um unentdeckt ins Innere des großen Turmes zu gelangen (178).

147

Ihnen läuft der Schweiß über die Stirn, als Sie sich daranmachen, die Gewölbe genauer zu untersuchen. Die Luft hier ist zum Schnneiden und es scheint ganz so, als würden Ihre Bemühungen keine Früchte tragen, denn Sie können trotz intensiver Suche nicht das geringste Anzeichen eines verborgenen Ganges entdecken. Zerknirscht brechen Sie Ihre Suche ab und kehren auf den Hof zurück (213).

148

Vorsichtig schleichen Sie zum Badehaus hinüber. So leise wie es Ihnen möglich ist untersuchen Sie im Schein Ihrer Kerze das Gebäude. Schon nach kurzer Zeit entdecken Sie, daß sich in der Bodenwanne eines gewaltigen Waschubers ein Griff befindet. Mit klopfendem Herzen öffnen Sie die Tür zu einem Treppenschacht, der sich unter dem Wannenboden verbirgt.

Leises Stimmegemurmel dringt zu Ihnen herauf. Todesmutig steigen Sie hinab und können nach wenigen Metern im Schein mehrerer Fackeln ein Kellergewölbe ausmachen. Nur wenige Schritt vom Fuß der Treppe entfernt beginnt ein schmaler Gang, auf dessen rechter Seite mehrere vergitterte Zellen gelegen sind. Den Zellen gegenüber befindet sich eine Wachstube. Darin erkennen Sie zwei Mönche, die Hellebarden in greifbarer Nähe. Die zwei sind so sehr in eine Unterhaltung vertieft, daß sie Sie noch nicht bemerkt haben.

Ihre Augen wandern wieder zu den Zellen hinüber, da entdecken Sie Brenwir: In der ersten Zelle, nur wenige Schritt von Ihnen entfernt, schläft Ihr Gefährte auf einer harten Pritsche. Jetzt haben Sie Gewißheit!

Doch wie können Sie ihm helfen? Ratlos zermartern Sie Ihr Hirn. Zumindest zeigen wollen Sie sich Brenwir, um ihm Mut zu machen. Dann kommt Ihnen ein glänzender Einfall! Schnee... Sie schleichen zurück nach draußen, nehmen eine Handvoll Schnee und formen einen kleinen Ball. Anschließend kehren Sie zum Fuß der Treppe zurück und holen tief Luft. Der Wurf muß treffen, sonst war alles vergebens!

Die Ordensbrüder sind mit sich beschäftigt, stellen Sie erleichtert fest. Dann werfen Sie den Schneeball durch das Gitter - und treffen Brenwir direkt am Kopf. Dieser fährt hoch, faßt sich an die Schläfe und mustert den Gang. Dann hat er Sie erblickt, und seine Miene hellt sich auf.

Sie machen eine warnende Geste, und Brenwir nickt.

Doch da hebt seine Stimme einen volltönenden Gesang an! Sie weichen erschrocken zurück und lauschen dem Ihnen wohlbekannten Lied, das Brenwir vorträgt:

*"Doch leit, daz traf in selber,
er vant sich in ein kerker.
geheime sach, die wußt er ser,
ze unmuot von de klosterher."*

Ihr Gefährte läßt sich durch die Drohungen und Flüche der Mönche nicht beirren und endet mit einem lustigen Zwinkern, daß offenbar Ihnen gilt.

Seltsam - diese Strophe schien irgendwie nicht in Brenwirs Lied zu passen. Er muß sie in Hast erdichtet, sich soeben ausgedacht haben! Darum konnten Sie die alte Sprache diesmal auch besser verstehen. Und die Wachen? Hoffentlich nicht!

Um keine Entdeckung zu riskieren, schleichen Sie zurück ins Badehaus und grübeln auf dem Rückweg in Ihre Kammer über den Inhalt der Strophe nach, die Brenwir zum Besten gab (207). Flüchtig kommt Ihnen noch der Gedanke, der Krypta einen Besuch abzustatten, sofern Sie diese noch nicht eingehend inspiziert haben (95).

149

Leise verlassen Sie Ihre Kammer, hasten die Treppe hinab und durchqueren geräuschlos die Brauerei. Wenn Sie mit einem Gehilfen namens Erkbert verabredet sind, huschen Sie im Dunkel der Nacht zum Bogengang zwischen dem Tempel und dem Dormitorium der Mönche (89). Haben Sie mit der Magd Ida ein Treffen vereinbart, so laufen Sie an den Gebäuden längs der Südmauer zum großen Stall hin (205).

150

Fluchend und voller Ungeduld suchen Sie die Wände ab, ohne zu finden, wonach es Sie verlangt. Schließlich geben Sie auf - und hören Männer hochkommen. Verzweifelt suchen Sie nach einem Ausweg... Da öffnet sich auch schon die Tür!

Bruder Egidius führt drei der Inquisitionsritter an, denen Sie mehr als hilflos gegenüberstehen - gegen eine solche Übermacht den Kampf zu wagen, wäre verrückt. So müssen Sie sich die Gefangennahme gefallen lassen, die Ihnen viele Jahre Haft auf Arras de Mott einbringt. Brenwirs Tod haben Sie nicht verhindern können, und auch Ihr eigener ist in der einsamen Zelle unter den Badezubern der Mönche nicht mehr fern...

151

Nachdem Sie Finbar in seinem Zimmer vergebens gesucht haben, treffen Sie ihn hinter dem Dormitorium, wie er gerade damit beschäftigt ist, sich ein Pfeifchen zu schnitzen.

Erschrocken starrt er Sie an. Sie machen eine beruhigende Geste und erkundigen sich nach seiner Meinung über den Tod des Novizen Alwir. Finbar schaut nur verwirrt und murmelt: "Er hat wohl gesündigt und diese Sünde nicht verkraftet. Er sah keinen Ausweg, als sich das Leben zu nehmen. Seine Seele ist verflucht."

Sie danken ihm und tragen ihm noch auf, auf alles achtzugeben, was mit Ihrem Gefährten zu tun haben könnte. Anschließend lassen Sie ihn mit seiner Schnitzerei allein und beschließen, in den Tempel einzukehren, um über die merkwürdige Vision zu grübeln, die Sie gestern hatten (184).

152

Im Beisein mehrerer hastig essender Mägde und Knechte nehmen Sie das Mahl ein. Was nun? Von einem neuerlichen Rundgang auf der Ordensburg halten Sie nicht viel, lieber würden Sie ein bißchen mehr über den Orden in Erfahrung bringen. So beschließen Sie, die Ihnen eventuell bereits bekannte Magd Ida anzusprechen (122), oder sich auf dem Hof nach einer geeigneten Person umzusehen (88).

153

Die Treppe führt Sie in die Halle der Skriptoren, in der sich die Mönche des Klosters den Schriften und Büchern widmen, die in der Bibiothek im obersten Stockwerk aufbewahrt



werden. Abschriften werden gemacht, Übersetzungen versucht, alte Texte ausgelegt und Lehrreiches für den Unterricht der Novizen ausgewählt.

In roter Hütterrobe wacht der Vorsteher von seinem Podest aus über die Arbeitenden. Über Ihr Erscheinen scheint er, den Blicken nach zu urteilen, nicht besonders erfreut zu sein... Bevor Sie genauere Beobachtungen machen können, hat auch Bruder Egidius die Wendeltreppe bewältigt, macht sich jedoch sogleich auf den Weg ins obere Geschoß des Turmes - doch der Zutritt zur Bibliothek ist Fremden strengstens untersagt...

Um keine weitere Aufmerksamkeit auf sich zu lenken, verlassen Sie den Bergfried und kehren auf den Hof zurück (215).

Mit zügigen Schritten durchmessen Sie den Hof, um sich den Westtrakt genauer anzuschauen. Dort haben die Mönche vom Kreuzgang aus Zugang zu verschiedenen Gebäuden: zum Wohngebäude der Novizen, an das sich eine kleine Kapelle anschließt, zum Dormitorium der Geweihten, zum Badehaus, sowie zu einer kleinen Arztstube. Interessiert schauen Sie sich um und fragen sich, ob es Ihnen wohl möglich wäre, in den Genuß eines warmen Bades zu kommen... Doch angesichts der Tatsache, daß das Mittagsmahl naht, beschließen Sie, den Besuch des Badehauses auf einen späteren Zeitpunkt zu verlegen. Sie überlegen, ob Sie vor dem Essen noch einen kleinen Erkundungsgang durch den Tempel machen (129) oder sich nach dem Ertönen der Glocke im Gesindehaus einfinden sollen (92).

155

Die Gesichtsfarbe des Inquisitors durchläuft ein Spektrum von puterrot bis kalkweiß. Mit tonloser Stimme spricht er zu Nicola de Mott: "Offenbar hat sich dieser bemitleidenswerte junge Mensch von der Saat des Namenlosen noch stärker fesseln lassen als der Angeklagte selbst. Was ich für diese verlorene Seele empfinde, kann ich mit menschlichen Worten nicht ausdrücken... Mit Eurer Erlaubnis, hochverehrter Hüter Nicola, werde ich diesen Frevler zu fünf Jahren Haft im Kerker der Burg verurteilen!"

Ihnen klappt der Mund auf - gerade sehen Sie, wie Arbas von Berglund ein Zeichen gibt, auf das Sie von den Wachen weggeschleift werden!

Viele Sommer sind seitdem ins Land gegangen. Schon längst sind die fünf Jahre vorbei, mit denen man Sie bestrafen wollte, doch Sie haben noch immer die Hoffnung nicht aufgegeben, daß man sich Ihrer erinnern wird... Müde fahren Sie durch Ihre weißen Haare und legen sich schlafen. Im Traum denken Sie noch manches Mal an Brenwir, von dem Sie nie wieder etwas gehört haben ...

156

Der Inquisitor ruft gerade einen weiteren Zeugen herein - eine Magd, die alles andere als selbstsicher wirkt -, da bemerken Sie, daß in der Schar der Priester der Stellvertreter des Hohen Lehrmeisters fehlt! Zu Beginn der Verhandlung war er noch anwesend, da sind Sie sich sicher... Wohin ist er also verschwunden? Na, eigentlich war Ihnen der Proviantmeister nie recht geheuer gewesen... Während Sie Ihren Blick durch die Halle schweifen lassen, erzählt die Magd unter Tränen, daß Brenwir von den Visionen geschwärmt habe, die ihm der Namenlose zukommen lassen würde.

Brenwir, der inzwischen wieder zu sich gekommen ist, nennt die Frau eine Lügnerin und behauptet, daß sie zu ihrer Aussage gezwungen worden sei.

Aufgewühlt verfolgen Sie, wie die junge Frau aus dem Saal geschickt wird. Ein weiterer Vorfall, mit dem Sie nicht rechnen konnten, läßt Ihnen das Blut in den Adern gefrieren (201)...

157

Der Freiherr mustert Brenwir kalt, dann blickt er über die versammelten Klosterbewohner. "Dieser Mann", verkündet

er laut, "hat gegen die Grundsätze des Ordens aufbegehrt, wie sein Vater zuvor. Und um sich für dessen rechtmäßige Verurteilung zu rächen, wollte er dieses Kloster bestehlen! Dank Praios' Wachsamkeit ist dies mißlungen, die Priester von Arras de Mott setzten den Ketzer fest, bis ein Urteil über ihn gefällt werden konnte. Heute nun wird dies geschehen! Dazu werde ich in meiner Eigenschaft als Gesandter Hochkommissar der Inquisition ein Tribunal ernennen."

Gespannte Stille erfüllt den Saal.

"Ihr, Hoher Lehrmeister Nicola de Mott, seid der Sprecher des Tribunals. Zu Euer Rechten Hand ernenne ich Bruder Rochus, den Hüter der Schriften, und zu Euer Linken Hand Bruder Baldur, den Hüter der Schreiber. Hört die Anklage und fällt dann das gerechte Urteil!"

Die drei Priester erheben sich schweigend. Besonders der alte Bibliothekar ist über seine Wahl offenbar nicht ganz glücklich, doch auch der Hohe Lehrmeister wirkt einen kurzen Moment lang recht betreten...

Der Hochkommissar Arbas Jondrean von Berglund fährt nach kurzer Pause fort: "Der hier kniende Geweihte vom Orden des Heiligen Hüters hat die Grundsätze dieser Glaubensgemeinschaft tief verletzt. Er hat in Frage gestellt, was niedergeschrieben und bewiesen steht in den Offenbarungen der Schlange. Er wagte es wie sein Vater anzuzweifeln, was der Sonnengott seinen Gläubigen vermacht hat, und lästerte Praios..."

"Das ist nicht wahr!" gellt Brenwirs Stimme. "Lüge! Ich habe Beweise... hier in diesen Mauern gibt..."

"Schweig! Elender Ketzer!" brüllt der Inquisitor. Hart reißen die Wachen Brenwir zu Boden.

Sie beißen sich auf die Lippen. Was ist das für ein Orden, in dem so menschenverächtlich vorgegangen wird? Und irgendetwas wollte Brenwir sagen. Aber was...? Sie fühlen sich so hilflos angesichts der vielen Wachen, den Mönchen und dem Gesinde, die offenbar alle von Brenwirs Schuld überzeugt sind. Warum haben Sie Zweifel? Wieder haben Sie das Gefühl, daß eine schnelle Abreise das Beste wäre, um ungeschoren aus der Sache herauszukommen. Geben Sie dem Drängen Ihres Gefühls nach (106) oder verfolgen Sie den Prozeß weiter (199)?

158

Während Sie mal hier, mal da unter den Novizen nach Alwirs Schicksal fragen, kommen Ihnen die unterschiedlichsten Gerüchte zu Ohren: Sie hören haarsträubende Spekulationen über einen eifersüchtigen Nebenbuhler, der Alwir heimtückisch ermordet haben soll, um das Amt des Bibliothekarsgehilfen für sich beanspruchen zu können. Auch die Geschichte, in der Alwir einem Anfall von Wahnsinn erlegen sein soll, wegen der Geister der Toten in der Krypta und einem Geheimgang in der Gruft, der in die sagenhaften Schatzkammern von Arras de Mott führt, halten Sie nicht für besonders glaubhaft. Schon wesentlich wahrscheinlicher erscheint Ihnen das Gerücht, daß Alwir sehr unter einer unkeuschen Verfehlung gelitten habe und seinem jungen Leben deshalb ein Ende setzte. Wenn Sie die Zeit bis zum Essen nicht ungenutzt verstreichen lassen wollen (204), können Sie sich noch einmal der Untersuchung des Bergfriedes widmen (133) oder den Knecht Erkbart, so Ihnen dieser Bursche bekannt sein

sollte, aufsuchen, um mit ihm ein aufschlußreiches Gespräch zu führen (179).

159

„Das Verschwinden meines Freundes beweist ja wohl zu Genüge, wie es um Eure Gastfreundschaft bestellt ist!“ spucken Sie dem sichtlich erschrockenen Mönch entgegen. Während Sie sich noch an der seltsam verzerrten Miene des Küchenwartes ergötzen, beschleicht Sie dennoch das ungute Gefühl, einen Fehler gemacht zu haben. Vielleicht hätten Sie sich doch lieber etwas mehr im Zaum halten sollen, denken Sie, sehen dann aber mit großer Erleichterung, wie sich Ihr Gegenüber kopfschüttelnd abwendet, um in die Küche zurückzugehen.

Natürlich folgen Sie Bruder Egidius in die Küche, um Ihn im Auge zu behalten. Doch kaum haben Sie den Durchgang passiert, trifft Sie ein harter Schlag gegen den Hinterkopf, der Ihnen augenblicklich das Bewußtsein raubt (114).

160

Gehetzt werfen Sie noch einen letzten Blick über die Schulter. Vor der untergehenden Sonne zeichnet sich scharf die Ordensburg ab. Wie ein gewaltiger, steinerner Drache scheint sie dort auf dem Berghang auf neue Opfer zu warten. Und über den einen Unglücklichen, der von diesem namenlosen Ort aufs Schändlichste betrogen wurde, wird wahrscheinlich gerade der Stab gebrochen... Obwohl Ihnen anfangs noch zumute ist, als müsse Ihnen das Herz zerspringen, beruhigen Sie sich bald mit der alten Weisheit, daß ein jeder sich selbst der Nächste ist, und folgen frischen Mutes dem langen Pfad in Richtung Lowangen...

161

Mittlerweile ist es später Nachmittag und das Abendessen nicht mehr fern, so daß Sie recht ziellos umherstreifen. Für eine Krypta-Erkundung würde die Zeit nicht mehr reichen, zudem halten viele Mönche derzeit in dem Tempel ihr Abendgebet ab. Die Abendglocke hören Sie von der Latrine aus - anschließend bekommt Ihnen das Essen im Gesindehaus umso besser, und munter beschließen Sie, noch einen Spaziergang über den Hof zu unternehmen.

An der Nordseite des Gotteshauses entlang schlängelt sich ein kleiner Weg durch ein Gräberfeld. Im Abenddunkel wirken die schneebedeckten Statuetten und Boronsräder ein wenig unheimlich, so daß Sie sich unwillkürlich beeilen, das Ende des Pfades zu erreichen.

Plötzlich jedoch stocken Sie - zwischen hohen Grabsäulen zeichnen sich die Silhouetten zweier Männer ab, die Sie ob der Dunkelheit nicht zu erkennen vermögen. Die beiden Ordensbrüder scheinen miteinander zu verhandeln. Neugierig huschen Sie näher heran und kauern sich hinter einen kantigen Stein (100), oder ignorieren Sie die beiden (185)?

162

Auf Ihre Frage nach Brenwir antwortet der Knecht mit niedergeschlagenem Blick. „Ja, ich habe den Spielmann einmal mit einem der Novizen reden sehen, es war der, der dem Hüter der Schriften manchmal zur Hand geht. Er wird Novize Alwir gerufen und zählt zu den Lieblingen der

Hüter“, sagt er mit einem verächtlichen Unterton.

„Kannst du mir noch beschreiben, wo ich Alwir antreffen kann?“ fragen Sie den Küchenburschen, und dieser nickt. Er erläutert Ihnen die Lage von Alwirs Kammer im Dormitorium der Novizen. Sie danken dem Jungen und verabschieden sich von ihm, nicht ohne sich vorher mit ein paar weiteren Silberstücken seine Verschwiegenheit gesichert zu haben. Müde und doch um einige Erkenntnisse reicher kehren Sie in Ihr Zimmer zurück.

Bevor Sie in geruhamen Schlaf versinken, beschließen Sie, dem Novizen Alwir am morgigen Tag einen Besuch abzustatten (99).

163

Auf Ihrem Weg zum Tor spüren Sie förmlich die höhnischen und erleichterten Blicke der Mönche, doch als Sie sich umdrehen, ist niemand zu sehen. Dennoch sind Sie in höchstem Maße beunruhigt, als Sie unter den strengen Augen Bruder Horatius' das Tor passieren.

Das Schneetreiben hat nachgelassen, und grübelnd treten Sie Ihre Reise an, die Sie bestimmt zu neuen, gefährlichen Abenteuern führen wird.

164

Sie huschen unbemerkt aus dem Saal und eilen auf den Hof, sobald Sie das Eingangsportal erreicht haben. Nirgends in Ihrer Nähe können Sie eine Wache sehen. Rasch halten Sie Ausschau nach einem geeigneten Ort, um in aller Ruhe entscheiden können, was Sie nun unternehmen wollen (213).

165

Der Prozeß geht mit einem vernichtenden Urteil zu Ende: Die drei Priester des Tribunals erklären Brenwir für vom Namenlosen Besessen und beschließen deshalb seinen Tod. Dankbar nimmt Freiherr Arbas von Berglund das Urteil entgegen und läßt den sich nach Kräften wehrenden Brenwir wegführen. Die Verhandlung wird mit einem gemeinsamen Gebet zu Praios beendet.

Nachdenklich verlassen Sie mit den übrigen Zuschauern den Versammlungssaal.

Später beschließen Sie, zumindest die Hinrichtung Ihres ehemaligen Gefährten zu meiden und kehren deshalb Arras de Mott den Rücken... (198).

166

Ihre Ahnung scheint berechtigt, denn was Sie erspähen, trägt nicht gerade zu Ihrer Beruhigung bei: Bruder Horatius ist über den Hof geeilt, auf die Bethalle zu. Dort spricht er mit einem Mönch in roter Robe. Es macht Sie nur noch unruhiger, daß Sie aufgrund der nahen Dunkelheit nicht ausmachen können, mit wem sich der alte Pfortner unterhält. Sie fragen sich, ob Sie sich im Schatten des Tempels näher an die zwei heranwagen sollen (93) oder schnell Ihren Weg fortsetzen, um keinen weiteren Verdacht zu erwecken (124).

167

Schon als Sie zum Kreuzgang schleichen, an dem das Badehaus liegt, sehen Sie ein, daß Ihr Vorhaben zum Scheitern verurteilt ist, da drei schwer bewaffnete Söldner hier auf und

ab gehen und mit argwöhnischen Augen die umliegenden Gebäude beobachten. Eine Möglichkeit, die Wachen hinterücks niederschlagen, sehen Sie nicht. Wenn Sie jedoch eine Waffe mit sich führen, könnten Sie den frontalen Angriff starten (111) - oder lieber Ihr Heil in einem unauffälligen Rückzug suchen und wieder zu Ihrem schützenden Baum auf dem Hof zurückkehren, um diesen finsternen Gesellen nicht in die Hände zu fallen (213).

168

Erschöpft lassen Sie Ihre Waffe sinken. Croenar liegt reglos auf dem Teppich, und Sie sehen sich aufmerksam um. Was jetzt? Sie müssen irgend etwas finden, das Brenwir entlastet, eine Schrift...

Hastig durchsuchen Sie den Raum, öffnen Truhen und Kisten und entdecken endlich eine Schriftrolle, bei deren Anblick es Sie siedend heiß durchzuckt. Sie wissen nicht warum, aber Sie sind sich ganz sicher, daß Sie gefunden haben, wonach Sie suchen.

Vielleicht hat ein Gott Sie geleitet...? Der Text bleibt Ihnen unverständlich, da er in altaventurischen Lettern abgefaßt wurde, aber Sie nehmen die Rolle an sich und sehen sich nach dem anderen Zugang um, den der Proviantmeister erwähnte. Nach kurzer Suche entdecken Sie eine unscheinbare Tür hinter einer Vitrine. Wieder mit Ihrer Lampe bestückt, huschen Sie in den schmalen Gang, um nach etwa 70 Schritt im Herzstück der Bethalle, direkt hinter dem Altar, wieder ans Tageslicht zu gelangen. Hier verdeckt ein schmaler Teppich die Bodenluke, durch die man in den Gang gelangt. Ohne zu zögern laufen Sie zum Eingang des Versammlungsaaes, vorbei an den Wachen, und stürmen vor das Tribunal... (214)

169

Eilig hasten Sie in die schützende Dunkelheit des Kamin-schattens. Mit klopfendem Herzen bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als abzuwarten und zu hoffen, daß Egidius Sie nicht bemerkt.

Als hätten die Götter Ihren Wunsch gehört, geht der Küchenmeister vorbei, ohne Sie auch nur eines Blickes zu würdigen. Aus den Augenwinkeln beobachten Sie gespannt, wie der Mönch den Stufen der Wendeltreppe ins obere Stockwerk folgt.

Als er außer Sichtweite ist, überlegen Sie, was nun zu tun ist: Möglicherweise sollten Sie noch etwas in dieser geschützten Position verharren (143), vielleicht wäre es aber auch angebracht, dem finsternen Küchenwart nachzuschleichen (194). Um sich weitere Unannehmlichkeiten zu ersparen, könnten Sie auch hinaus auf den Hof gehen (215).

170

Ein wenig nervös erklimmen Sie die Wendeltreppe und gelangen so in den zweiten Stock des Bergfriedes. Ein dicker Brokatvorhang versperrt Ihnen die Sicht, schnell schieben Sie ihn zur Seite. Vor Ihnen tut sich ein langer Gang auf, von dem zahlreiche Durchgänge nach rechts und links abzweigen. Aus diesen Durchgängen dringt auch das Licht, das Ihre Umgebung spärlich erhellt. Unsicher treten Sie an einen davon heran und blicken in einen langen Raum, voll mit Regalen, Ablagen und Schränken, in und auf denen sich

Bücher, Folianten, Schriftrollen und unzählige Schrifttafeln stapeln. Staunend wandern Sie zum nächsten Durchlaß, wo Sie das gleiche Bild erwartet - kein Wunder, daß die Bibliothek so streng abgeschirmt wird, pflichten Sie der Ordensregel heimlich bei!

Sie schütteln Ihre Lethargie ab und handeln. Wenn Sie einen bestimmten Durchgang im Auge haben, eilen Sie sofort dorthin (142), andernfalls bleibt Ihnen nur eine ausgehte Suche in der Bibliothek (119). Sollten Sie angesichts der Größe der Bibliothek keine Möglichkeit mehr sehen, Ihr Ziel zu erreichen, können Sie auch versuchen, den Turm wieder zu verlassen, um das Weite zu suchen (203).

171

"In der Nacht bevor Ihr abgereist seid", berichtet Ida, "hörte eine Freundin von mir, die Magd Nina, aus dem Bergfried Lärm, wie als wenn Männer dort raufen würden. Nina hat gleich nachgesehen, aber in der Küche und dem Saal dahinter war niemand. Und die Geräusche kamen von unten, hat sie gesagt. Ich glaube, daß dort Gespenster am Werk sind!" Ida zittert am ganzen Körper und schmiegt sich eng an Sie.

"Was wollte Nina denn in der Nacht im Bergfried?" fragen Sie nach kurzer Pause.

"Sie... hatte ein Treffen dort, mit einem Mann", wispernt Ida. "Mit wem?" haken Sie nach.

Ida blickt zu Boden.

Fest umschließen Sie ihre Hände und wiederholen: "Mit wem?"

"Mit einem Novizen namens Alwir. Er hat Ihr Geld geboten", flüstert Ida schließlich. "Sie..." will Ida noch etwas erläutern, aber Sie winken ab. "Jetzt geh, Ida, sonst wirst Du in der Kälte noch krank", beenden Sie das Gespräch.

Das Mädchen schaut Sie ein wenig enttäuscht an, dann läuft es durch den Schnee ins Nachbarhaus. Nachdenklich blicken Sie ihm einen Augenblick nach, ehe Sie wieder in Ihre Kammer zurückkehren, um den Rest der Nacht im Bett zu verbringen. Morgen wollen Sie sich um diesen Alwir bemühen, beschließen Sie, bevor Sie der Schlaf übermannt (99).

172

Ihre Frage scheint Alwir Angst zu machen, da er erschrocken zusammenzuckt. Erst plappert er zusammenhangloses Zeug, doch als Sie ihn zur Ordnung rufen, ringt er sich zu einer Antwort durch. Er gesteht, daß er Brenwir kennengelernt und sogar mit ihm gesprochen hat. Es hätte den Anschein gehabt, als wäre Brenwir an einem ganz bestimmten Teil des Bergfrieds interessiert...

Während Alwir spricht, werden Sie das Gefühl nicht los, daß er Ihnen wichtige Informationen verschweigt oder zumindest nicht die ganze Wahrheit sagt. Bestehen Sie darauf, mehr über Brenwirs Schicksal zu erfahren (192), oder wollen Sie Alwir bitten, Ihnen den genauen Wortlaut des Gespräches zu erzählen (136)?

173

Der nächste Morgen scheint eine große Überraschung für Sie bereitzuhalten: Als Sie sich angezogen haben und in das Gesindehaus eilen, um dort Ihr Frühstück einzunehmen, können Sie auf den Gängen kaum ein Geräusch, geschweige

denn das gewohnte morgendliche Geschnatter der Mäde, hören. Sehr zu Ihrem Erstaunen sind bereits alle Bediensteten im Speiseraum des Gesindehauses versammelt und löffeln stumm ihre Brotsuppe. Ab und zu ist ein leises Murmeln zu vernehmen, seltsam berührt setzen Sie sich zu einem der Knechte.

“Freund, was ist vorgefallen?” erkundigen Sie sich mit vorgehaltener Hand bei Ihrem Tischnachbarn.

“Wißt Ihr das etwa noch nicht?” erwidert der Knecht mit einem Ausdruck sichtlichen Erstaunens.

“Nein, was ist denn passiert? Sprich!”

Der dickliche Knecht, der sich Götz nennt, berichtet Ihnen von einem Todesfall, der sich in dieser Nacht in der Krypta ereignet hat. Entsetzt folgen Sie seinem Bericht: Ein junger Novize namens Anwir habe sich selbst erhängt. Man hätte seine Leiche mit einem Strick um den Hals heute morgen im hinteren Gewölbe der Krypta gefunden. Entsetzt erkennen Sie, daß es sich bei diesem Bedauernswerten nur um den Ihnen bestens bekannten Alwir handeln kann!

Während Götz sich weiter über die möglichen Todesursachen des Knaben ausläßt, schweifen Ihre Gedanken in weite Ferne. War es vielleicht gar kein Selbstmord - warum sollte sich dieser junge Mann auch einfach umbringen? Könnte nicht gar der finstere Egidius den Jungen getötet oder ihn zumindest in den Selbstmord getrieben haben? ... Nein, einen Mord können Sie so recht keinem der Mönche zutrauen, und Sie verwerfen diese törichte Idee wieder.

Die Tempelglocke schreckt Sie aus Ihren Überlegungen auf. Sie schließen sich den anderen an, die zum Tempel strömen, um dort an einer Totenmesse teilzunehmen (116).

174

Mit schnellen Schritten eilt Finbar über den Hof auf Sie zu, als Sie gerade in Ihre Kammer zurückkehren wollen.

“Was gibt es?” raunen Sie ihm aufgeregt zu.

“Ich habe etwas vernommen, was Euch sicher interessieren wird.” Finbars Stimme klingt nervös: “Vorweg möchte ich feststellen, daß dies mein letzter Dienst für Euch gewesen ist!”

Schweigend nicken Sie, und Finbar fährt fort: “Einem Freund von mir gelang es gestern nacht, ein Gespräch zwischen dem Hohen Lehrmeister und dem Gesandten der Inquisition mitanzuhören. Der Hohe Lehrmeister berichtete, daß dieser Brenwir, der Mitglied des Ordens ist, einen Einbruch in die geheimen Schatzkammern versucht habe. Der Inquisitions-gesandte betonte, daß er Brenwir schon seit Wochen auf der Spur sei und bereits nahe der Berge war, als ihn ein Botenfalke erreichte. Er sagte, daß er sehr glücklich über die Gefangennahme des Ketzers sei und der Prozeß morgen - also heute - stattfinden solle. Anschließend hat der Hohe Lehrmeister dem Inquisitions-gesandten deutlich gemacht, daß Nachforschungen gänzlich unnötig sind, da die Sachlage klar ist: Ein verblendeter Ketzer habe Rache für seinen Vater gewollt und sei dabei ertappt worden! Was Hüter Nicola de Mott dann noch anfügte, klang ein wenig wie eine Drohung: Er sagte, falls der Gesandte der Inquisition der Situation nicht Herr würde, müsse er den Großinquisitor verständigen. Mehr hat mein Freund nicht hören können, da eine Wache gekommen ist.”

Ungläubig starren Sie Finbar an. Er hat Ihnen eine ganze Reihe von Eröffnungen gemacht, die Sie erst einmal verdauen müssen! Dankend verabschieden Sie ihn und machen ihm klar, daß Sie ihn fortan nicht mehr bedrängen werden. Sie begeben sich auf Ihre Stube und harren in Gedanken versunken der Dinge, die da kommen werden (202).

175

So sehr Sie auch an der Westwand suchen, finden können Sie hier nichts. Wollen Sie an einer der anderen Wände Ihre Suche fortsetzen (150) oder den Bergfried verlassen, um nicht das gleiche Schicksal wie Brenwir zu haben (203)?

176

Während Sie vor den nachstürmenden Soldaten flüchten, überkommt Sie die nackte Panik - jetzt nichts wie weg von diesem Kloster! So schnell Sie Ihre Beine tragen, laufen Sie auf das Südtor zu, an dem Sie keine Wachen entdecken können. Außer Atem rennen Sie weiter, hinunter in das kleine Dorf, wo Sie sich zum ersten Mal umblicken: Wie es scheint, sind Sie Ihre Verfolger zunächst einmal los...

Doch es wird nicht lange dauern, bis die Häscher der Inquisition Ihnen nachjagen, und deshalb machen Sie sich sofort auf den Weg in die nächstgrößere Stadt, um sich dort zu verstecken. Der Weg über den verschneiten Paß ist lang und gefährlich und birgt zahllose Abenteuer - aber das ist eine andere Geschichte und soll ein andermal erzählt werden...

177

Kaum haben Sie die Aussagen bestätigt, beginnt Brenwir zu toben: “Dieser Verräter, auch er zur Lüge gezwungen! Laßt mich nur dies Lied noch singen und dann sterben, ihr Toren:

*Gienge ze de buochen, zur hal mit einem tischelin,
de wande ze de norden, der buochen borde,
daz buoch von grozen helden, souche unde vinde,
des muoz diu türe zeigen, ich bit iuch, edel held!”*

Der Inquisitor entläßt Sie mit einer herrischen Geste. Sie jedoch haben nichts anderes im Sinn als diese Strophe - denn Sie ahnen, daß Brenwir Sie noch nicht aufgegeben hat! Im Gegenteil, er nutzte diese letzte Gelegenheit, Ihnen einen Fingerzeig zu geben, wie ihm vielleicht noch zu helfen ist... Die Worte klangen panisch, die einstmals so gefälligen Reime glichen einer Lawine altsprachiger Brocken. Die Mönche und Novizen wettern gegen den Sänger, der den Verrückten mimt und wild zu tanzen beginnt, die Wachen lassen ihn gewähren. Der Inquisitor wechselt ein paar Worten mit seinem Knappen, dann läßt sich Brenwir zu Boden fallen und regt sich nicht mehr.

Sie atmen auf, als Sie den Blicken den Hütern entronnen sind und wieder bei den anderen Zuschauern stehen (123).

178

Sie schleichen meisterlich und erreichen unbemerkt die Küche. Dort überlegen Sie, ob Sie sie untersuchen sollen (132), sich dem Kaminsaal dahinter widmen (104) oder ohne Zeitverlust über die Wendeltreppe nach oben eilen (217).

Sie finden Erkbert in den Ställen, wo er gerade die Tiere füttert. Eine bessere Gelegenheit kann sich Ihnen kaum bieten, und deshalb sprechen Sie den Knecht an. Auf Ihre Fragen erhalten Sie nur ausweichende Antworten, und es scheint ganz so, als wolle Erkbert Ihnen keine weiteren Informationen bezüglich der Vorfälle auf Arras de Mott mehr geben.

Als Sie nicht locker lassen, wird er ausfallend und schreit Sie an, ihn gefälligst in Ruhe zu lassen. Die Angst in seinen Augen ist kaum zu übersehen - offenbar fürchtet er, daß ihm ähnliches wie Alwir widerfahren könnte. Um sich nicht die letzten Sympathien zu verscherzen, lassen Sie ihn zufrieden und gehen zurück auf den Hof.

Wollen Sie Ihr Glück noch einmal bei der Befragung einiger Novizen versuchen (158), Ihre Nachforschungen auf den Bergfried verlegen (133) oder warten, bis Sie die Abendglocke zum Essen ruft (204)?

180

Sie betreten das Schlaf- und Wohngebäude der jungen Novizen und fragen einen Geweihten-Anwärter, der gerade damit beschäftigt ist, den Boden zu reinigen, nach dem Zimmer eines gewissen Alwirs. Er gibt Ihnen eine knappe, präzise Beschreibung, und ohne lange zu suchen, finden Sie Alwirs Kammer. Sie klopfen an, und man öffnet die Tür.

"Seid Ihr der Novize Alwir?" fragen Sie einen verdutzt dreinschauenden Burschen.

"Ja, der bin wohl, mein Herr. Wie kann ich Euch zu Diensten sein?" erkundigt sich Alwir höflich.

"Laßt mich ein, denn ich möchte gerne mit Euch in aller Stille ein paar Worte wechseln!"

Dieser Aufforderung kommt Alwir mit einem nervösen Nicken nach (218).

181

Während des Mittags tobt sich draußen ein Schneesturm aus, der die Bediensteten fluchen läßt - das bedeutet erneute Arbeit...

Ihre Gedanken sind bei Brenwir. Immer noch ist Ihnen sein Aufenthaltsort unbekannt, und wie wenig wissen Sie über den Grund seines Hierseins! Immerhin haben Sie ein paar Hinweise zusammengetragen, aus denen sich vielleicht ein ganzes Bild ergeben würde, wenn man nur die fehlende Stücke ergänzen könnte... Sie beschließen, nach der Andacht den Spuren nachzugehen, und erheben sich, als die Glocke des Tempels läutet (115).

182

Vom Innenraum der Bethalle steigen Sie in die Gruft hinab und blicken im flackernden Licht der Fackeln auf die lange Reihe der Totenschreine. Gespenstige Ruhe herrscht hier unten, wo die würdigen Mönche, die Ordenshüter und berühmte Pilger zur Ruhe gebettet werden. Zögernd lösen Sie eine Fackel aus der Halterung und folgen den Schreinen in die Dunkelheit.

Nach mehreren Schritten hören Sie vor sich ein Geräusch. Sie zucken unwillkürlich zusammen und versuchen, mit der Fackel vor auszuleuchten.

Gebannt starren Sie auf die Gestalt, die zusammengekrümmt vor einem Reliquienschrein hockt und Gebete stammelt. Im Licht Ihrer Fackel erkennen Sie einen alten Mönch, der Sie aus trüben Augen anstarrt.

"Fort, verschwindet! Alleine sein will ich! Geht!" krächzt er Ihnen entgegen. Erschauernd weichen Sie zurück.

"Verschwindet!" gellt die Stimme.

Sie beeilen sich, zurück zum Eingang der Krypta zu gelangen, befestigen die Fackel und verlassen die Gruft. Ein paar tiefe Atemzüge lassen Sie wieder zu klaren Gedanken kommen: Solange der Alte dort unten betet, können Sie nicht ungestört die Gruft erforschen. Sie fassen folgende Möglichkeiten ins Auge, die Zeit zu überbrücken: Einen aufregenden Besuch bei der Dirne im Dorf, sofern Ihnen diese bekannt ist (141), eine ausgedehnte Suche nach Alwir, dem Novizen (206), oder ein wärmendes Bad im Badehaus (112).

183

Gegen Mittag klopft es an Ihre Kammer. Ein Küchenbursche bringt Ihnen ein karges Mahl auf einer hölzernen Platte, Sie bedanken sich, lassen sich auf dem Bett nieder und schlürfen Ihre Suppe.

Kein Laut dringt von draußen zu Ihnen herein. Die Nacht ist bereits angebrochen, als Sie überlegen, was zu tun ist. Wollen Sie das Wagnis eingehen und die Krypta eingehender erforschen (95) oder lieber zum Badehaus schleichen (148)? Freilich, Sie können auch die Dinge auf sich beruhen lassen und erst einmal alles überschlafen (207) ...

184

Während Sie in andächtiger Stille im Tempel sitzen, wissen Sie, daß es eine gute Entscheidung war, hierherzukommen. Langsam geraten Ihre Gedanken wieder in geordnete Bahnen... Ihnen ist mittlerweile klar geworden, daß sich Ihr Freund innerhalb der Mauern von Arras de Mott befinden muß. Nur der Grund für seine Gefangennahme ist immer noch sehr undurchsichtig...

Sie blicken sich um, da Sie sich auf unerklärliche Weise beobachtet fühlen, und können gerade noch die rote Robe eines Hüters erkennen, der sich flink in den Schatten einer Säule zurückzieht.

Sie sind irritiert - was wollte dieser Mönch dort? Niemand außer Ihnen beiden ist im Tempel; also was anderes hat der Mann im Sinn, als Ihnen nachzuspionieren?!

Was bilden sich diese Hüter eigentlich ein, Sie auf Schritt und Tritt zu verfolgen? Einfach eine Unverschämtheit! Sie brennen darauf, jetzt sofort zum Hohen Lehrmeister zu gehen und ihm die Meinung zu sagen (137). Sollten Sie jedoch Ihre Rachegelüste im Zaum halten wollen, so mischen Sie sich am besten ein wenig unter Menschen und gehen zum Mittagessen (101).

185

Unbeirrt verlassen Sie das Gräberfeld und mustern die nun geschlossenen Tore des Tempels. 'Was geht hier nur vor...' denken Sie trübsinnig. Dann geben Sie sich einen Ruck und kehren in Ihre Kammer zurück, um endlich zu schlafen (173).

186

Mit zitternden Fingern öffnen Sie den Sarg. Da blicken Sie die starren Augen des toten Novizen an, die, dem Beerdigungsritus des Ordens folgend, nicht geschlossen wurden, damit der Tote Boron 'sehenden Auges' gegenübertreten kann. An seinem Hals können Sie deutlich die Spuren seines Martyriums in Form häßlicher Würgemale erkennen. Während Sie ein Gebet für den armen Burschen sprechen, spüren Sie deutlich, daß die Beweise, die Sie suchen, nicht hier unten zu finden sind.

Mitleidig verschließen Sie den Sarg wieder und zeichnen das gebrochene Rad in die Luft. Möge Alwir in Borons Armen seinen wohlverdienten Frieden finden, denken Sie und greifen nach Ihrer Kerze.

Wollen Sie trotzdem weiter in der Krypta bleiben (147) oder verlassen Sie den Tempel wieder (213)?

187

Aufgeregt fliegt Ihr Blick übers Bücherregal. - Da ist es: Das "Heldenbuch", das muß Ihr Freund mit dem "buoch von grozen helden" gemeint haben! Vorsichtig ziehen Sie das Buch aus dem Regal. Eine Halterung löst sich und das Regal schwingt nach hinten weg - eine Geheimgtür, wie Brenwir es besungen hatte!

Dahinter windet sich eine enge Treppe hinab, dunkel und steil. Schnell durchsuchen Sie die Bibliothek nach einer Lampe, werden in einer Kiste fündig und entzünden den Docht mit beiliegendem Zunder und Stein. Dann hasten Sie die Treppe hinab, sich stets der drohenden Verurteilung Brenwirs bewußt: Nichts kann Sie jetzt noch aufhalten! Zwei Stockwerke sind Sie hinabgestiegen, schätzen Sie, als es unter Ihnen plötzlich wieder hell wird (134).

188

Leise folgen Sie der alten Frau in die ärmliche Hütte. Unter löchrigen, stinkenden Decken liegt dort das Mädchen, das jetzt noch jünger wirkt als in der Liebesstunde. Sie schämen sich plötzlich für Ihr Verhalten - kaltherzig haben Sie damals dieses Kind hier ausgenutzt und hatten es gerade erneut vor... Augenscheinlich fiebert das Mädchen heftig. Hilflos blicken Sie zu der alten Frau. Diese deutet auf den Hüttenausgang und flüstert, daß Sie nun gehen sollen, Sie hätten genug gesehen. Stumm schreiten Sie aus dem Dorf, zur Burg zurück. Sie beschließen, bei der nächsten Andacht für das Kind zu beten, und eilen dann zum Badehaus, um sich aufzuwärmen (112).

189

"Ihr vergreift Euch im Ton, Mönch!" hören Sie sich sagen. "Ich bitte sehr um eine etwas zuvorkommendere Behandlung, als Gast in diesem Eurem Kloster!"

Bruder Egidius zeigt mit keiner Miene, ob ihn Ihre Worte getroffen haben. Kaum merklich ist sein Zögern, bevor er antwortet: "Als Gast habt Ihr die hier herrschende Ordnung zu akzeptieren - ansonsten werdet Ihr Arras de Mott sehr bald verlassen!"

Diese unverhohlene Drohung macht Sie wütend, gleichzeitig warnt eine innere Stimme Sie vor weiteren Bemerkungen. Bruder Egidius scheint Ihre Gefühle zu erraten. Höhnisch

fügt er hinzu: "Geht doch hinaus und helft im Stall, wenn Ihr Euch langweilt!"

Sie schwanken, ob Sie diese Beleidigung wortlos wegstekken und auf den Hof gehen sollen (215) oder eine deutliche Andeutung auf Brenwirs merkwürdiges Verschwinden machen, um es Egidius zurückzuzahlen (159).

190

Mit angehaltenem Atem steigen Sie die Stufen der schmalen Wendeltreppe hinab, die Sie direkt in die Krypta führt, und sehen sich bald umringt von schaurigen Fresken, grausigen Wandreliefs und Totenschreinen an den Seiten eines Säulenganges, der sich in die Dunkelheit der hinteren Krypta erstreckt.

Sie verharren im Schutz der Fackeln gleich beim Aufgang. Der Gedanke an eine nähere Untersuchung der hinteren Gewölbe läßt Sie zwar erschauern, kitzelt andererseits jedoch Ihren Heldenmut (128). Geben Sie aber Ihrem Abenteuerdrang nicht nach, sollten Sie zum Gesindehaus zurückgehen, da bald das Mittagsmahl aufgetragen wird (92).

191

Ein leises Stimmchen weckt Sie aus einem honigsüßen Traum, der sich fast ausschließlich um eine holde Maid drehte, mit sternengleichen, schmeichelnden Augen... Wenn Sie dieser Stimme, die von draußen zu kommen scheint und bei genauerem Hinhören wie Idas klingt, nachgehen wollen, so sollten Sie sich sputen, um die treue Ida nicht zu verpassen (105).

Wollen Sie jedoch endlich mal ausschlafen, so bleiben Sie getrost liegen und ignorieren die zaghaften Rufe (99).

192

"Ich weiß nichts Genaues", redet Alwir drumherum, "aber vor zwei Nächten hörte ich Kampfgeräusche im Bergfried." Sie haken eisern nach: "Was hattet Ihr dort in der Nacht zu schaffen?"

"Ein Mädchen... Ich habe von Eurem Freund Geld bekommen für meine Informationen..." Der Novize läßt den Satz unvollendet, deutlich steht ihm die Angst ins Gesicht geschrieben.

Sie versichern ihm, niemandem von diesem Gespräch zu erzählen, bestehen allerdings darauf, dieselben Informationen wie Brenwir zu erhalten, und fragen nach den Einzelheiten des Gespräches (136).

193

Sie zermartern sich das Hirn, wie Sie sich verhalten sollen. Etwas in Ihrem Innern drängt Sie, Ihrem Freund trotz der schrecklichen Anschuldigung beizustehen. Ihre Gedanken überschlagen sich - nicht zuletzt beschleicht Sie das ungute Gefühl, durch Ihre Nachforschungen vor der Verhandlung unangenehm aufgefallen zu sein, und Sie haben nicht wenig Angst davor, selbst als Mitschuldiger oder zumindest als Verdächtiger vor dieses gnadenlose Tribunal geführt zu werden...

Lassen Sie es zu, daß Sie von Ihren Befürchtungen übermannt werden und sich aufmachen, um die Ordensburg so

schnell es geht zu verlassen (106)? Oder halten Sie Ihre Gefühle im Zaum und beobachten zunächst das Geschehen in der Halle (157)?

194

Langsam steigen Sie die Wendeltreppe hoch und gelangen in die Halle der Skriptoren, wo zahlreiche Mönche an kleinen Arbeitstischen Schrifte kopieren, studieren, anfertigen und deuten. Über das Geschehen wacht in roter Robe der Hüter der Schreiber, dessen Miene sich unmißverständlich verfinstert, als er Sie erblickt. Von Bruder Egidius ist nichts zu sehen, auch auf der nach oben führenden Treppe können Sie ihn nicht ausmachen. Weiter nach oben wagen Sie sich, angesichts der aufmerksamen Blicke, die Ihre Erscheinung auf sich zieht, nicht - zumal der Zugang zur Bibliothek Fremden ohnehin verwehrt ist. Bevor man Sie nach dem Grund für Ihren Abstecher in diese Halle fragt, machen Sie kehrt und gehen durch das Untergeschoß des Bergfrieds wieder auf den Klosterhof zurück (215).

195

Sie gelangen in einen großen Raum, dessen Maße denen der Küche entsprechen. In den Ecken ragen große Kamine auf, und am Ende der Halle führt eine Wendeltreppe ins obere Geschoß, ansonsten ist die Halle leer. Sie wissen zwar nicht genau, warum Sie Bruder Egidius aus dem Weg gehen, aber irgendetwas an ihm gefällt Ihnen nicht... Wohin also jetzt? Daß im Bergfried neben der Bibliothek auch die Halle der Schreiber untergebracht ist, haben Sie bereits in Erfahrung gebracht - ein müßiger Besuch dort reizt Sie momentan freilich weniger...

Gerade wollen Sie sich wieder zum Gehen wenden, da bemerken Sie den Küchenwart, der sich mit schnellen Schritten auf den Eingang der Halle zubewegt. Blitzschnell entscheiden Sie sich, ob Sie ihn abpassen wollen (113), sich im Schatten eines Kamins verbergen (169) oder über die Wendeltreppe in das zweite Stockwerk eilen (153).

196

Schweigend erreichen Sie das wohlbekannte Haus und schauen sich im Untergeschoß nach einem Geweihten um. Unvermutet stoßen Sie im Treppenaufgang auf die schwarzberobte Gestalt des Küchenwartes, den Sie unter dem Namen Egidius in Erinnerung haben. Einen Augenblick lang glauben Sie, Überraschung in seinen sonst so strengen Augen zu lesen, dann ertönt eine sonore Stimme: "Euch kenne ich doch?" "Ich brach gestern von hier auf, doch ein Schneesturm machte den Paß unzugänglich und zwang mich, erneut um Unterkunft für ein paar Nächte in diesen heiligen Mauern zu bitten." Ihre Worte gefallen Ihnen sehr; Sie hören sich schon fast wie der gute Brenwir an!

Die Miene des Küchenwartes zeigt keine Regung. "Nehmt die Kammer, die Ihr schon vorher bezogen hattet", meint er dann.

Sie bedanken sich höflich, werden jedoch das Gefühl nicht los, daß Bruder Egidius Ihre erneute Ankunft mit Argwohn registriert hat... Nachdenklich begeben Sie sich in die Kammer. Noch bevor Sie in den heilsamen Schlaf sinken, denken Sie an Ihre erste Nacht in Arras de Mott zurück. Wie

merkwürdig das alles begonnen hatte... Brenwir hatte etwas ganz Bestimmtes hierher geführt, da sind Sie sich ganz sicher! (90)

197

"Ich dachte immer, die Heilige Inquisition habe die Aufgabe, Recht zu sprechen, und nicht, sich ihr eigenes Recht zu zimmern!" ereifern Sie sich wutschnaubend, "Ihr solltet



Euch schämen, einen unschuldigen Mann so zu demütigen! Wo sind die Beweise, mit denen Ihr Euer schändliches Verhalten rechtfertigen könntet? Ihr seid nichts weiter als ein schmiereriger Laufbursche des sogenannten Hohen Lehrmeisters, und wenn Ihr nicht davon ablaßt, Brenwir zu beschuldigen, werde ich mich persönlich dafür einsetzen, daß gewisse Würdenträger Eure fragwürdigen Gerichtsurteile genauer überprüfen!"

Im Saal herrscht betroffenes Schweigen. Siegesicher winken Sie dem mild lächelnden Brenwir zu. Der Inquisitor räuspert sich und richtet sich auf (155).

198

Bald sind Sie wieder unterwegs. Immerhin gelingt es Ihnen, die Botschaft bis zum gewünschten Zeitpunkt nach Lowangen zu bringen. Tja, da gehen Sie wieder mutterseelenalleine Ihrer Wege, auf zu neuen Abenteuern...

199

“Ich bitte mir solche Entgleisungen künftig aus!” befiehlt der Freiherr wütend, dann fährt er mit schneidender Stimme fort, Brenwirs Vergehen anzuprangern. Er hält ihm vor, seit einem Jahr an verschiedenen Orten des Mittelreiches gegen die Grundsätze des Ordens gepredigt zu haben, indem er verlauten ließ, daß das Wissen nicht zu behüten sei vor falschem Nutzen, sondern frei zugänglich für jedermann sein solle. Weiterhin habe er frank und frei behauptet, sein Vater sei zu Unrecht verurteilt und getötet worden - nur ein von Rachegeleustem Verwirrter könne solche Dinge sagen, schließt der Inquisitor und nennt es ein Zeichen des Sonnengottes, daß der Ketzer hier, auf Arras de Mott, auf frischer Tat ertappt werden konnte.

Dann erst gestattet er Brenwir eine kurze Stellungnahme. Dieser hat sich wieder im Griff und spricht sehr ruhig zu den Hütern: “Ich gestehe, daß ich in die geheimen Schatzkammern dieses Klosters einzudringen bemüht war, doch nicht um zu stehlen oder irgendeinen Schaden anzurichten, wie mir hier vorgehalten wird, sondern um den Beweis zu finden, der meine und meines Vaters Aussagen rechtfertigt!” Brenwirs Behauptung löst Empörung unter den Mönchen aus, und der Inquisitor mahnt zur Ruhe.

Unbeirrt setzt Brenwir seine Rede fort: “Vor zehn Jahren starb mein Vater unschuldig, weil dieses Klosters den Beweis für seine Behauptung versteckt hielt. Und heute soll ich ebenfalls der Lüge bezichtigt werden, obwohl hier genug Männer sitzen, die um die Wahrheit wissen!”

Nicola de Mott springt auf. “Wollt Ihr etwa sagen, ich würde die Unwahrheit sprechen, wenn ich doch sage, daß es in Arras de Mott keinerlei Beweise für Euer wirres Gerede gibt?!”

“Ja, das will ich! Und...”, Brenwirs Stimme wird lauter, um sich gegen den Lärm der Mönche behaupten zu können, “ich werfe Euch vor, die gesamte Anhängerschaft des Praios gegen alles bessere Wissen zu täuschen! Ihr und Eure Mitwisser seid die wahren Ketzer!”

Der Saal beginnt zu kochen: De Mott scheint außer sich vor Wut, die Hüter schütteln fassungslos die Köpfe. Rings um Sie herum toben die Mönche und Novizen vor Empörung und Haß, mehrfach wird Brenwirs Tod gefordert. Hilflos müssen Sie mitansehen, wie der immer noch seine Unschuld Beteuernde erneut zu Boden geworfen wird und mehrere Tritte in den Leib bekommt.

Während um Sie herum der Lärm langsam abebbt, stehen Sie erneut vor der Frage, was zu tun ist. Wenn man an den Beweis käme, von dem Brenwir gesprochen hat, dann wäre ihm ganz sicher geholfen... Aber wie und wo ihn finden? Vielleicht haben Sie bereits genug gehört, um zu wissen, wie Sie Brenwir doch noch helfen könnten, und wollen nach draußen auf den Hof eilen (117). Womöglich haben Sie sich inzwischen auch zur raschen Abreise entschlossen, um keine Verwicklung in das Treiben der Inquisition zu riskieren (106). Ansonsten bleiben Sie in der Halle und warten den weiteren Gang der Verhandlung ab (107).

200

Kaum haben Sie die Tür Ihrer Kemenate geschlossen, als Sie auch schon aufs Bett sinken, um bis zum Abendessen noch eine gehörige Müte Schlaf zu nehmen. Mit dem Ertönen der

Abendglocke werden Sie wieder munter und kämpfen sich durch den Neuschnee zum Gesindehaus (94).

201

Bruder Egidius meldet sich zu Wort und schlägt vor, denjenigen in den Zeugenstand zu rufen, der einige Zeit mit dem Angeklagten zusammen gereist ist: Sie!

So schleichen Sie mit butterweichen Knien in den Zeugenstand, und das Herz klopft Ihnen zum Zerspringen.

Brenwir mustert Sie verwundert, als Sie vor den Inquisitor hintreten und eine Verbeugung andeuten. Sie zwinkern Brenwir zu, sind sich aber nicht sicher, ob er das richtig zu deuten weiß.

Gleich die erste Frage trifft Sie hart: “Könnt Ihr die Aussagen der beiden Zeugen, die vor Euch sprachen, bestätigen oder leugnet Ihr ein derartiges Verhalten des Angeklagten, mit dem Ihr ja immerhin lange Zeit unterwegs wart?”

Was sollen Sie darauf bloß antworten? Bejahen Sie die Frage, lassen Ihren Freund im Stich, verneinen Sie jedoch, droht Ihnen womöglich eine Mitanklage - was Egidius sicher nur recht sein kann. Sie müssen sich entscheiden... Belasten Sie Brenwir (177) oder lassen Sie es bleiben (138)?

202

Ein dreimaliges Läuten der Tempelglocke läßt Sie nach draußen eilen. Die Bewohner des Klosters kommen in Scharen zu dem Speise- und Versammlungssaal nahe der Bethalle. Zwei der stämmigen Soldaten, die mit dem Inquisitionsgesandten angekommen sind, öffnen die Eingangspforte. Mönche, Novizen und Bedienstete strömen in die Halle und kommen vor einer Holzabspernung zum Stehen. Außerhalb der Abspernung ist im rechten Winkel eine lange Tafel errichtet worden, hinter der Stühle mit hohen Lehnen und prächtigem Schnitzwerk stehen. An jedem der Eingänge können Sie zwei Wachen erkennen.

Langsam kehrt Ruhe ein. Dann leutet die Glocke ein weiteres Mal, und die Hüter des Klosters treten in einer langen Reihe ein, allen voran der Hohe Lehrmeister Nicola de Mott. Nach einem Gebet nehmen sie an der Tafel Platz. Anschließend betritt der Inquisitionsgesandte mit seiner Eskorte den Saal, sie verneigen sich vor den Hütern des Ordens und lassen sich nieder.

Würdevoll erhebt sich Nicola de Mott. “Ich begrüße den Gesandten der Kaiserlichen Inquisition, Freiherr Arbas Jondrean von Berglund! Der Orden des Heiligen Hüters heißt Euch auf Arras de Mott willkommen. Ihr seid gekommen, um Eure Pflicht zu tun, und darum sei Euch im Namen des Herrn gedankt. So erteile ich Euch denn das Wort.” Der Hohe Lehrmeister setzt sich wieder.

Unwillkürlich halten Sie den Atem an, als sich der Freiherr erhebt und zu sprechen beginnt: “Ich danke Euch im Namen der ganzen Gesandtschaft der Inquisition für die gastliche Aufnahme in diesem Kloster, gleichwohl mich die fürwahr traurige Pflicht hierher geführt hat, einem verwirrten Bruder die Augen zu öffnen und das namenlose Übel, das ihn ergriffen hat, zu vertreiben.” Ein leises Raunen geht durch die Reihen der Zuschauer, als der Inquisitionsgesandte seine Begleiter auffordert, den Ketzer vorzuführen.

Atemlos starren Sie auf den schmalen Eingang, durch den

auch die Hüter und die Gesandtschaft hereingekommen sind... (145).

203

Wieder in der Küche angekommen, beschließen Sie, den Wächter vor der Tür durch heftiges Lärmen in den Bergfried zu locken, um ihn dann zu Boden zu schlagen. Sie werfen also mehrere Töpfe zu Boden und postieren sich links neben der Tür. Wenige Augenblicke darauf tritt die Wache ein und wird auf der Stelle von einem kräftigen Schlag außer Gefecht gesetzt - jetzt ist Eile geboten! Sie verlassen durch das Tor in der Südmauer gerade die Ordensburg, als Sie vom Hof her schon laute Rufe vernehmen. Schnell hetzen Sie ins Dorf hinab (160).

204

Die Abendglocke ruft alle zu Tisch. Sie verschlingen hastig Ihre karge Mahlzeit und eilen dann auf Ihr Zimmer, um sich einen Plan zurechtzulegen. Sie ziehen gerade einen gewaltsamen Ausbruchversuch in Erwägung, um Brenwir zu helfen, als Sie lautes Gepolter und aufgeregte Schreie vom Hof vernehmen. Neugierig werfen Sie einen Blick aus dem Fenster: Zu Ihrem größten Erstaunen ist der Hof taghell von Fackeln erleuchtet, und die Bewohnerschaft des Klosters ist vollständig versammelt. Unter ohrenbetäubendem Lärm reitet ein gutes Dutzend Geharnischte in den Hof - Ihnen stockt der Atem, und Schreckliches ahnend eilen Sie hinaus, um sich die Sache genauer anzuschauen.

Als Sie draußen ankommen, reitet gerade ein würdevoll und bedrohlich zugleich aussehender Mann auf den Hof. Mit kriegerischem Schneid springen die Männer von ihren Pferden, und der Mann, den Sie für einen Diplomaten halten, geht auf den Hohen Lehrmeister zu, der sich demutvoll vor ihm verbeugt.

Verwundert treten Sie näher heran und erkennen mit Schrecken, um wen es sich bei den neuen Gäste handelt: Auf den Uniformen der Eskorte erblicken Sie die Wappen der Heiligen Inquisition! (102)

205

Als Sie den großen Stall erreichen, spähen Sie angestrengt in die Dunkelheit der Nacht. Nach einiger Zeit entdecken Sie im Schatten des Stalleinganges die Magd, die vor Aufregung oder Kälte ein leises Zähneklappern hören läßt. Glücklicherweise endlich einen angenehmen Gesprächspartner in diesen ungestaltlichen Mauern gefunden zu haben, treten Sie zu ihr in den schützenden Schatten. Mit ritterlichen Geste bieten Sie Ida an, unter Ihrem wärmenden Mantel zu schlüpfen. Ohne zu zögern, nutzt die liebreizende Ida Ihr nicht ganz selbstloses Angebot, und während Sie der immer noch zitternden Magd väterlich die eiskalten Arme reiben, beginnt sie zu erzählen... (171).

206

So sehr Sie auch suchen - Ihnen gelingt es nicht, Alwir aufzutreiben!

Nach einer guten Stunde brechen Sie die Suche ab. Durchgefroren halten Sie vor dem Hauptportal des Praiostempels inne und überlegen, ob Sie noch schnell in die Krypta steigen

sollen, sofern Sie das nicht schon getan haben (182), oder im Badehaus Ihrem Körper gutes Tun (112).

207

Die Nacht vergeht ohne weitere Störung. Sie nehmen das Frühstück ein, wo Sie eventuell eine junge Magd namens Ida anspricht, sofern Sie diese kennen (120). Ansonsten überlegen Sie nach einem kleinen Spaziergang an der angenehm kalten Wintersluft, was zu tun ist. Sie können, sofern Sie deren Bekanntschaft gemacht haben, den Novizen Finbar aufsuchen (151) oder aber den Botanicus sprechen (97) oder das Kloster trotz des kalten Wetters verlassen (98). Wenn es Sie drängt, über die Vision während der gestrigen Totenmesse nachzudenken, betreten Sie sogleich den Tempel des Praios (184).

208

Lautlos schleichen Sie sich von hinten an den Novizen heran, der anscheinend nichts anderes wahrnimmt als das Büschel in seinen aufgeregten zitternden Händen.

Wie von der Maraskantarantel gestochen, schnellt der Junge herum, als Sie ihm die Hand auf die Schulter legen, stammelt entschuldigende Worte und fleht Sie an, nichts der Klosterleitung mitzuteilen, bevor Sie auch nur ein Wort sagen können.

Geschickt nutzen Sie die Gunst der Stunde und schlagen dem schwächtigen Novizen, der sich Ihnen als Finbar vorstellt, einen Handel vor: "Wenn Ihr mir sagt, was Ihr über meinen verschwundenen Freund Brenwir wißt, so werde ich von einer Bestrafung absehen".

Finbar antwortet Ihnen ohne Zögern - offenbar fürchtet auch er die obersten Hüter mehr, als Sie bislang annahmen: "Wo und ob Euer Freund, der Spielmann, in diesen Mauern einsitzt, vermag ich Euch nicht zu sagen, mein Herr. Jedoch gibt es einen geheimen Kerker unterm Badehaus. Möglicherweise findet Ihr dort, was Ihr sucht!" Auf Ihre Frage nach verborgenen Gängen erzählt Ihnen der Knabe von einem Gerücht, demzufolge sich in der Krypta des Tempels ein uralter Geheimgang befinden soll...

Sie danken Finbar und raten ihm, in seinem Interesse weiterhin Augen und Ohren offenzuhalten. Hoherfreut laufen Sie zurück zu Ihrem Zimmer und fallen müde und zufrieden in einen erholsamen Schlaf (173).

209

Längs der Nordwand suchen Sie nach etwas, vom dem Brenwir gesungen hat. Schließlich haben Sie auf dem mittleren Bord nahe der nordwestlichen Ecke eine Menge Bücher entdeckt, die Ihrem Zweck dienlich sein könnten... Sie räumen das Bord frei (140), greifen sich fünf Bücher heraus (96) oder nehmen ein bestimmtes Buch in die Hand (187).

210

Unauffällig warten Sie, bis alle Bediensteten das Gesindehaus verlassen haben, und treten erst dann auf den Hof. Dieser ist menschenleer. Zufrieden blicken Sie sich um und wollen sich soeben aufmachen, einige Örtlichkeiten einmal in aller Ruhe in Augenschein zu nehmen, als die höhnische Stimme des Küchenwarts alle Pläne vorerst zunichte macht:

“Ihr wollt doch sicher die Andacht nicht verpassen, so sputet Euch, ehe die Pforte sich schließt!”

Mißgestimmt kommen Sie der Aufforderung nach - auch wenn Sie diesem Kerl am liebsten sonstwas antworten würden! Immerhin wissen Sie jetzt, daß Egidius während der Messe außerhalb des Tempels zu bleiben pflegt, trösten Sie sich, während Sie die Bethalle betreten (125).

211

Gerade wollen Sie sich auf die beiden Feiglinge stürzen, die ängstlich zurückweichen, als Sie das Gefühl haben, Ihr Körper würde zerbersten... In Bruchteilen eines Herzschlages sehen Sie mit ungläubigem Staunen, wie mehrere spitze Gegenstände aus Ihrer Brust heraustreten, Ihre Beine versagen Ihnen den Dienst, und stöhnend fallen Sie auf die Knie. Das letzte, was Sie hören, sind aufgeregte Stimmen, dann umfängt Sie die wohlthuende Dunkelheit von Borons Reich...

212

Während Ihres Weges über den Hof eilen Ihre Gedanken zu Brenwir: Ob er tatsächlich hier festgehalten wird? Dann besteht auch für Sie große Gefahr! Sie müssen vorsichtig sein, sehr vorsichtig... Horatius... Er war genauso unheimlich wie schon bei Ihrer ersten Ankunft - und Sie werden den Verdacht nicht los, daß er irgend etwas vermutet. Flüchtig kommt Ihnen auf halbem Weg der Gedanke, sich noch einmal umzuwenden. Wenn Sie dieser Regung nachgeben wollen, werfen Sie einen kurzen Blick zum Tor zurück (166), ansonsten gehen Sie weiter zur Schlafstätte (124).

213

Darauf bedacht, daß keiner der auf dem Hof postierten Soldaten Ihrer ansichtig wird, huschen Sie geduckt zu einem Baum im nahen Klostergarten und verbergen sich. Möchten Sie in der Krypta nach den entscheidenden Beweisen suchen (118), dem Badehaus einen Besuch abstatten (167) oder hoffen Sie, im Bergfried mehr Glück zu haben (146)?

214

Ein Raunen geht durch die Anwesenden, als Sie den Hohen Lehrmeister unterbrechen, der gerade das Urteil verkünden will. “Ehrwürdiger Hochkommissar der Kaiserlichen Inquisition”, verkünden Sie mit lauter Stimme, “Ich halte hier den Beweis in den Händen, daß dieser Mann” - Sie deuten auf Brenwir, der Sie mit fassungslosem Staunen anblickt - “vollkommen im Recht ist mit seiner Behauptung! Hier, diese Rolle wird es Euch zeigen!” Sie reichen dem Inquisitor das Schriftstück. “Ich fand sie in den Schatzkammern dieses Klosters, wo sie offenbar niemand zu Gesicht bekommen sollte!”

Die Mönche und Novizen starren verwirrt und ungläubig auf den Hohen Lehrmeister, Nicola de Mott. Dieser erhebt sich und donnert mit hochrotem Kopf: “Lüge! Lüge! Du Ketzer, nichts als elende Lügen! Der Tod soll dich ereilen, du Ausgeburt des Namenlosen...” - “Haltet ein!” befiehlt der Inquisitor scharf, “Der Hüter der Schriften mag dieses Dokument prüfen und uns den Inhalt vorlesen!”

Wütend funkelt der Hohepriester den Freiherrn an: “Ihr wagt es...”

“Ja, das tue ich”, unterbricht ihn Arbas von Berglund kühl, “ich halte diese Schrift nämlich für sehr aufschlußreich!”

Knappe Roland reicht dem alten Hüter der Schriften das Dokument, welches dieser sorgfältig auseinanderrollt und langsam vorzulesen beginnt. Seine Worte erschüttern die Mönche und Novizen tief, Nicola de Mott wird kreidebleich und stammelt wirr vor sich hin - der Bibliothekar Rochus liest einen Text vor, der wohl zu den Offenbarungen der Sonne gezählt werden muß...

Obwohl Sie kaum die Hälfte der religiösen Verse verstehen, wird Ihnen bald die Bedeutung klar: Brenwirs Behauptung, der Gott selbst erlaube eine Verbreitung des Wissens, hat Bestand! Als Bruder Rochus geendet hat, herrscht eisiges Schweigen. Hilflos blickt der Hohe Lehrmeister um sich. Schließlich erhebt sich erneut die Stimme von Hüter Rochus: “Als ältester Hüter des Klosters erkläre ich den hier Angeklagten für unschuldig. Der Hohe Lehrmeister Nicola de Mott aber muß sich vor einem Tribunal seines Ordens für die Irreführung der Glaubensbrüder verantworten. Bis dahin verliert er sein Amt.”

Der Hohepriester stöhnt leise auf und verläßt stumm den Saal... Kaum sind Brenwirs Ketten gelöst, da liegen Sie sich in den Armen. Freiherr Arbas von Berglund entschuldigt sich feierlich bei ihm, im Namen der Heiligen Inquisition, und nennt ihn einen Freien Mann.

Brenwir ist außer sich vor Glück über seine Rettung, doch am meisten genießt er die Verwirrung, die er unter den Gläubigen seines Ordens gestiftet hat. Sie brennen darauf, mehr über seine Vergangenheit zu erfahren, und drängen ihn, endlich alles zu erzählen... Sie erfahren von seinem unerschütterlichen Glauben an die Beteuerungen seines Vaters und von seinem Bestreben, diese zu beweisen. Lange Jahre habe er gesucht und geforscht, bis er von diesem Kloster hörte und erfahren habe, daß der endgültige Beweis für die Thesen seines hingerichteten Vaters hier versteckt gehalten würde. So habe er die Rolle aus Arras de Mott bergen und auf dem nächsten Ordenskonvent der Gemeinschaft des Heiligen Hüters seine Entdeckung offenbaren wollen. Daß er bei seinem Vorhaben ertappt worden war, hatte er seiner Unvorsichtigkeit zu verdanken, seine Rettung hingegen allein Ihrem Heldenmut - sind Sie es doch gewesen, der als einziger seinen Beteuerungen Glauben geschenkt hatte - ohne Sie wäre das schändliche Geheimnis dieses Klosters niemals gelüftet worden!

Nach diesen Eröffnungen beschließen Sie, sich von all den Strapazen in der Brauerei zu erholen.

Die übrigen Bewohner der Ordensburg scheinen auch am Abend noch wie gelähmt von den Ereignissen, die der heutige Tag ihnen brachte. Sie selbst jedoch taumeln glücklich beschwipst in Ihre Kammer und lesen nun “Das Ende des Abenteuers” ...

215

Auf dem Klosterhof hat sich wenig verändert: Immer noch eilen Bedienstete umher, um das Mittagsmahl vorzubereiten, die Wohnstätten zu säubern und den ständig niederrieselnden Neuschnee von den Wegen zu schaufeln. Da bis zum Mittag noch etwas Zeit bleibt, erwägen Sie einen Besuch in dem großen Tempel (129), es bietet sich aber auch eine

Stippvisite im Westtrakt der Burg an (154).

216

Obwohl Sie heute nichts besonders Anstrengendes geleistet haben, beschließen Sie, sich zur Ruhe zu begeben, und werfen sich, wegen der beißenden Kälte voll bekleidet, auf Ihr Nachtlager. Das Schnarchen Ihres Zimmergenossen hindert Sie daran, in die kraftspendenden Arme Borons zu gleiten, und unruhig werfen Sie sich auf Ihrer Pritsche hin und her. Endlich fallen Ihnen die Augen zu, und Sie sinken in einen leichten Halbschlaf. Erinnern Sie sich an eine Verabredung mit einer der Küchenmägde (191)? Sollte das nicht der Fall sein, so schlafen Sie bald tief und fest weiter nach 99.

217

Zwei Wandfackeln neben der Treppe sind die einzigen Lichtquellen in dieser gewaltigen Halle. Sie nehmen sich eine der Fackeln und schauen sich um. Die Bänke der Schreiber liegen verlassen im Dunkeln, nur wenige Bücher und Abschriften befinden sich noch auf den Schreibtischen. Außer Ihnen scheint sich hier niemand mehr aufzuhalten.

Wollen Sie sich trotzdem noch ein wenig umsehen (139) oder zurück in die Küche (132) oder in den Kaminsaal zu gehen (104), um dort nach Beweisen für Brenwirs Unschuld zu suchen? Möglicherweise möchten Sie im zweiten Stock nachsehen, wo sich die Bibliothek befinden soll (170).

218

Die Kammer, in die Sie der Novize führt, ist sehr schlicht eingerichtet: Außer vier klapprigen Holzpritschen und vier Spinden an den Wänden befindet sich nur noch ein kleiner runder Tisch im Zimmer, auf dem ein schmuckloser Kerzenständer steht. Die übrigen Bewohner scheinen ihren Arbeiten nachzugehen, darum sind sie nicht anwesend.

„Ich interessiere mich für Eure Aufgaben innerhalb dieser würdigen Mauern, Novize des Anbetungswürdigen“, versuchen Sie dem sichtlich beunruhigten Jungen glaubhaft zu machen. Während Sie seinen Ausführungen nur scheinbar Gehör schenken, überlegen Sie sich insgeheim, ob Sie das Risiko eingehen sollten, Alwir nach dem Schicksal Brenwirs zu fragen (172). Scheuen Sie es jedoch, so viel von Ihren wahren Absichten preiszugeben, empfiehlt es sich, den Novizen erstmal weiterplappern zu lassen (103).

Das Ende des Abenteuers

Nach dem feucht-fröhlichen Abend verbringen Sie die wohl geruhsamste Nacht auf der Ordensburg, frei von Ängsten, Furcht und Mißtrauen. Bis weit in den nächsten Tag hinein schlafen Sie und Ihre Gefährten den wohlverdienten Rausch aus und lassen sich durch keine der klösterlichen Aktivitäten stören.

Als Sie schließlich Ihre Kammer verlassen, um sich an der kühlen Winterluft zu erfrischen, erfahren sich weitere Neuigkeiten, die Ihnen ganz gewiß nicht unangenehm sind. Auf Anweisung des Hüters der Schriften sind die Mönche Ansgar und Egidius von ihren Ämtern entlassen worden, da sie unter dem Verdacht stehen, mit dem Hohen Lehrmeister und seinem Stellvertreter, dem von Ihnen überwältigten Hüter Croenar, gemeinsam an der Verschwörung beteiligt waren. Besonders über Egidius' Rolle wissen Sie noch einiges zu berichten, so etwa die ständigen Bspitzelungen durch den Küchenwart und dessen Anteil an dem Selbstmord des Novizen Alwirs, der die Vorwürfe für seine 'Kumpanei' mit Brenwir und später mit Ihnen nicht verkraften konnte. Sie lassen es sich deshalb auch nicht nehmen, Egidius mehrmals höhnische Blicke zuzuwerfen und sich an seinem Schicksal zu erfreuen...

Noch mehrere Tage bleiben Brenwir und Sie auf der Ordens-

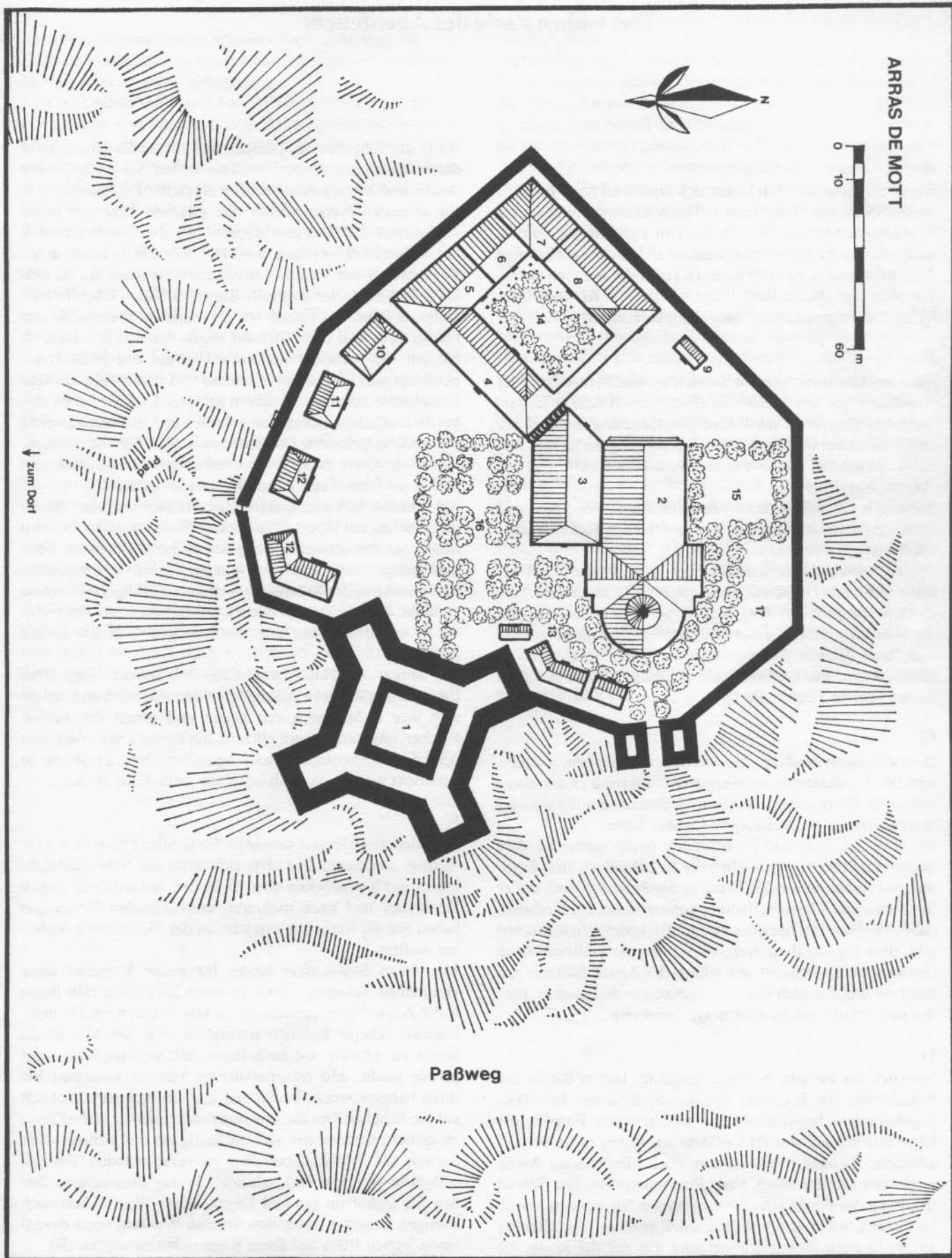
burg und genießen die vorzügliche Gastfreundschaft, die man Ihnen auf Geheiß des Hüters der Schriften Rochus entgegenbringt. Der alte Priester hat vorläufig die Aufgaben des Hohen Lehrmeisters übernommen, Nicola de Mott sieht jetzt schwierigen Zeiten entgegen. Gleiches gilt für seine Schergen, deren Verwicklung in die geheimen Pläne des ehemaligen Lehrmeisters immer deutlicher wird.

Die Inquisitionsgesandtschaft hat Arras de Mott schnell wieder verlassen. Offenbar war es dem Hochkommissar Arbas von Berglund sehr unangenehm, einzugestehen, daß auch der heiligen Weitsicht Grenzen gesetzt sind, die Sie mit Ihrer Entdeckung aufgezeigt haben. Vermutlich wird der Gesandte fortan deutlich vorsichtiger vorgehen und eine gehörige Portion Selbstsicherheit zurückgelassen haben - ein ebenfalls erfreuliches Resultat.

Schließlich erinnern Sie sich wieder an Ihre ursprüngliche Absicht, eine recht dringende Nachricht nach Lowangen im Svellttal zu überbringen, für die Ihnen immerhin eine fürstliche Entlohnung in Aussicht gestellt wurde, und so naht der Zeitpunkt Ihrer Abreise von Arras de Mott.

Fortan zählen Sie - so sagen Sie sich in aller Bescheidenheit - zu den Menschen, die dem Gotte Praios wohlgefällig sind, so muß es doch wohl sein - oder etwa nicht? Nun, wie dem auch sei - Sie machen sich reisefertig (*bitte blättern Sie um und lesen Sie weiter bei Abschnitt A*).

ARRAS DE MOTT



Das wahre Ende des Abenteuers

A

Bevor Sie Arras de Mott hinter sich lassen, ist noch Brenwir zu bedenken, der in den letzten Tagen triumphierend seinen Sieg ausgekostet hat. Wollen Sie ihm vorschlagen, zusammen weiter über den Finsterkamm zu ziehen, um noch einige Tage miteinander zu verbringen (C) oder ihn herzlich verabschieden und alleine Ihrer Wege ziehen, um das Ziel Ihrer Reise, Lowangen, schnell und zügig zu erreichen (G)?

B

Mit feuchtem Blick wenden Sie sich um und verharren in der Bewegung, als Sie Brenwir in etwa hundert Schritt Entfernung bei einer recht merkwürdigen Handlung beobachten. Ihr Gefährte hat seine Jacke abgelegt und ist gerade dabei, sie an der Innenseite mit einem Messer aufzutrennen.

‘Wie seltsam!’ denken Sie.

Brenwir hockt sich an den schneebedeckten Wegesrand und zerrt irgend etwas aus der aufgeschnittene Jacke - Pergamente, wie es scheint.

Irritiert versuchen Sie auszumachen, was Brenwir dort anstellt, und beobachten, daß er ein Feuer entfacht. Dann erhebt er sich und eilt den Weg weiter, ohne sich noch einmal umzuwenden. Hinter einer Biegung entschwinden er und Ella Ihren Blicken. Sie verspüren die Versuchung, genauer nachzusehen, was Ihr Gefährte zu beseitigen hatte, und eilen zu der kleinen Feuerstelle (D).

C

Brenwir zögert zunächst, als Sie ihm vorschlagen, gemeinsam den Finsterkamm zu überqueren, obgleich es ihn ebenfalls nach Norden zieht. Schließlich überzeugen Sie ihn und freuen sich auf die Reisetage an seiner Seite.

Ihr Weg aus dem Kloster führt Sie beide vorbei an dem Bergfried, in dessen Gewölben die Entscheidung fiel. Einen letzten Blick schicken Sie hinab in das ärmliche Dorf an der Südflanke des Klosters, flüchtig kommt Ihnen der Gedanke, daß es hier eventuell einen besonders hilfebedürftigen Menschen gibt, dem Sie vor Ihrer endgültigen Abreise vielleicht noch einen kurzen Besuch abstatten wollen (F). Andernfalls machen Brenwir und Sie sich auf, den Paßweg entlangzuschreiten, der jetzt relativ gut passierbar erscheint (E).

D

Innerlich bis auf das Äußerste gespannt, hasten Sie zu der Brandstelle, die Brenwirs Treiben hinterlassen hat. Dort angekommen, begutachten Sie mit zittrigen Fingern die Überreste dessen, was Ihr Gefährte aus seiner Jacke hervorarbeitete. Zwischen der warmen, noch glimmenden Asche entdecken Sie ein Stück einer Pergamentrolle. Die Schrift hat durch das Feuer Schaden genommen, Sie können jedoch zu Ihrem Erschrecken feststellen, daß es dieselben, offenbar altgarethischen, Schriftzeichen sind wie auf der Rolle, die

Sie in der Schatzkammer fanden und mit der Sie Brenwir vor der Verurteilung retteten. Irritiert suchen Sie weiter in der Asche und legen weitere Stücke ähnlicher Pergamente frei. Sie erkennen immer wieder den gleichen Text, mit leicht veränderten Zeichen geschrieben, offenbar handelt es sich um mehrere Fehlversuche beim Herstellen einer Fälschung... Ein entsetzlicher Verdacht beschleicht Sie, wird zur Gewißheit: Der Text, der zugleich Brenwirs Vater rehabilitieren sollte und den Spielmann vor der Inquisition errettete, war niemals ein Teil der ‘Offenbarungen der Sonne’. Brenwir hat ihn - in seinem fanatischen Haß auf den Praioskult - gefälscht und im Kloster versteckt und damit eine schwere Blasphemie auf seine Schultern geladen. Und Sie haben ihm bei diesem schändlichen Tun geholfen und sich ohne Zweifel mitschuldig gemacht. Die Erkenntnis trifft Sie wie ein Keulenschlag: Ohne es zu wollen, haben Sie den Götterfürsten und seine Diener auf schandbare Weise getäuscht!

Sie schauen sich verzweifelt nach Brenwir um, aber der ist nirgends zu entdecken. Nach einer Weile straffen Sie sich und treten den schweren Gang zurück zum Kloster an, denn das einzige, was Sie nun tun können, ist, den Betrug aufzudecken und so die Schande von den unschuldigen Hütern zu nehmen. Vielleicht wird Nicola de Mott dann bei Praios für Sie Fürsprache halten und den strengen Gott um Gnade bitten.

Mit hängendem Kopf machen Sie sich auf den Weg. Über Ihnen reißen die grauen Schneewolken auf, die Sonne bricht sich ihre Bahn durch den Dunst und bringt die weißen Flächen ringsumher zum glitzern. Sie seufzen tief: Vielleicht wird dieses Abenteuer - das Ungewöhnlichste, in das Sie je verstrickt waren - ja doch noch ein gutes Ende finden...

E

Am nächsten Morgen sammeln Sie in aller Frühe Ihre Ausrüstung zusammen, und ohne sich lange mit Nebensächlichkeiten wie Frühstück oder ähnlichem aufzuhalten, ziehen Sie weiter und nach mehreren anstrengenden Reisetagen haben Sie die Kreuzung erreicht, zu der Sie Brenwir begleiten wollten.

Mit einem Stoßseufzer bindet Ihr treuer Kamerad seine vierbeinige Reisebegleiterin an einen Baum und fällt Ihnen in die Arme. ‘Hier trennen sich unsere Wege, mein Freund!’ Brenwir scheint sichtlich traurig zu sein, Sie hier gehen lassen zu müssen und auch Ihnen fällt der Abschied nicht gerade leicht. Mit tränenerstickter Stimme umarmen Sie Ihren liebgewonnenen Freund und klopfen ihm nachdrücklich auf die Schulter. Um die Trennung nicht unnötig in die Länge zu ziehen, wenden Sie sich ruckartig ab und nehmen Ihre Sachen auf. Mit knappen Worten verabschieden Sie sich endgültig von dem Ordensbruder. Wenig entschlossen drehen Sie sich dann um und folgen Ihrem Weg. Schon nach wenigen Schritten verspüren Sie den Wunsch, noch einmal einen letzten Blick auf Ihren Kameraden zu werfen (B).

F

Sie bitten Brenwir, einen Moment zu warten, und eilen ins Dorf hinab. Zielstrebig steuern Sie die Hütte an, in der das Mädchen krank daniederlag.

Klopfend machen Sie sich bemerkbar und treten ein, als Sie von drinnen eine Stimme hören. Das Mädchen hat sich halb erhoben, die alte Frau kniet bei ihr. Sie senken den Kopf, nehmen dann all Ihren Mut zusammen und reichen der Frau einen beträchtlichen Teil Ihres Proviantes sowie zwei Dukatenmünzen.

Dankbarkeit lesen Sie in der Miene des Mädchens, und der Alten rinnen Tränen der Freude über die Wangen. Auch Sie müssen schlucken und wenden sich ab.

Schnell kehren Sie zu Brenwir zurück, der Sie fragend anblickt. Schweigend stapfen Sie eine Weile nebeneinander den Paß entlang, bis sich der Kloß in Ihrem Hals löst und Sie von niegeahnter Fröhlichkeit erfaßt werden. Von nun an steht Ihre Reise unter einem guten Stern (**H**).

G

Ohne erwähnenswerte Zwischenfälle gelingt es Ihnen, den verschneiten Gebirgskamm zu überqueren und zu Ihrer Erleichterung hören die Schneefälle auf, als Sie in das Svelltall hinabsteigen. Die Sonne bricht immer häufiger durch den wolkenverhangenen Himmel durch, und am dritten Tag beginnen die letzten Reste des Schnees zu schmelzen. Nach einigen weiteren Reisetagen, die sich jetzt schon wesentlich angenehmer gestalten, erreichen Sie endlich Lowangen, die berühmte Stadt am Svellt. Dort erledigen Sie zur vollsten Zufriedenheit Ihres Auftraggebers Ihre ursprüngliche Mission und sinnieren in einer Taverne bei einem kühlen Krug Bier über die Geschehnisse der letzten Tage.

Aus den Augenwinkeln beobachten Sie einen alten Mann mit

einem wallenden weißen Rauschebart, der unruhig zu Ihnen herüberschaut.

Plötzlich erhebt er sich entschlossen und hastet mit wehender Robe, scheinbar handelt es sich dabei um das Gewand eines Magiers, auf Ihren Tisch zu, mit der rechten Hand einen prall gefüllten Geldbeutel umschließend. Als hätten Sie etwas derartiges schon vermutet, setzt sich der Alte zu Ihnen und beginnt Sie mit einem neuen und sehr interessant klingenden Auftrag zu betrauen.

Doch das ist eine andere Geschichte und soll ein andermal erzählt werden...

H

Frohen Mutes nehmen Sie Ihren Weg wieder auf. Trotz der unfreundlichen Witterung verläuft Ihr Marsch ohne bemerkenswerte Probleme; nicht einmal Brenwirs ansonsten so störrischer Esel Ella macht heute Anstalten, sich danebenzubenehmen. Alles läuft reibungslos, und der Tag neigt sich dem Ende zu. Mit der einbrechenden Dunkelheit beschließen Sie, die Reise am folgenden Tag fortzusetzen, und ausgelassen scherzend schichten Sie mit Brenwir herumliegendes Holz zu einem großen Lagerfeuer auf. Obwohl das Holz recht naß ist, sind Ihre Bemühungen, das Feuer zu entfachen sofort erfolgreich, und im flackernden Schein des gewaltigen Lagerfeuers errichten Sie Ihr Nachtlager.

Hungrig verzehren Sie einen Teil Ihres reichhaltigen Proviantes und schmunzelnd lauschen Sie Brenwirs witzigen Anekdoten. Irgendwann am späten Abend übermannt Sie die Müdigkeit, und nach einiger Zeit verebbt die Gesprächigkeit Ihres Freundes. Als Sie aus seiner Richtung nur noch ein gleichmäßiges Atmen vernehmen, fallen auch Ihnen die Augen zu, und Sie entschlummern in einen süßen und traumreichen Schlaf (**E**).

Anhang

Dieses Soloabenteuer kann auch als Gruppenabenteuer zum Einsatz kommen, vorausgesetzt, der Spielleiter investiert ein wenig Zeit, um sich Hintergrund und Ablauf der Handlung zu vergegenwärtigen.

Das Abenteuer aus der Sicht des Spielleiters

Der Schauplatz dieses Abenteuers ist im Wesentlichen die Klosteranlage Arras de Mott, gelegen im Finsterkamm, eingebettet in eine winterliche Atmosphäre.

Den besonderen Reiz dieses Abenteuer macht unserer Auffassung nach die Stimmung um und auf Arras de Mott aus, das mit seinen undurchsichtig erscheinenden Priestern und Geweihten, den finsternen Elementen des hier beheimateten Praios-Ordens, der borongemäßen Verschwiegenheit der Bewohner usw. eine düstere Atmosphäre schafft, in der es sich sehr gut und sehr intensiv rollenspielen läßt.

Im folgenden wird die grobe Handlung des Abenteuers kurz wiedergegeben, versehen mit Anmerkungen und Tips zum Gruppenspiel.

Der erste Teil der Solohandlung, die Bekanntschaft mit dem Sänger Brenwir und die damit verbundenen Ereignisse, dienen der Einstimmung und enthalten keine wesentlichen Zusammenhänge mit dem Hauptteil des Abenteuers. Im Gruppenspiel sollte man sie deswegen jedoch keinesfalls vernachlässigen, bergen doch gerade sie vielfältige Gelegenheiten für gutes Rollenspiel. Besonders am Dorf Corwick wird eine gesellige Heldengruppe Gefallen finden.

Die Episode um den Riesen Smergel droht bei einer schlagkräftigen Gruppe eventuell zu einem Gemetzel zu geraten. Der Spielleiter sollte die Kräfte des Riesen an die der Gruppe anpassen, aber dafür sorgen, daß Smergel durch Waffen- und Kampfmagie-Einsatz nicht zu bezwingen ist.

Die Gebirgsüberquerung sollte in einer größeren Gruppe nicht weit weniger gefahrenreich verlaufen, da dem Spielleiter eine bunte Palette an dramatischen Schneestürmen, Beinahe-Abstürzen und ähnlichen Szenen bleibt.

Letztendlich sollte dieser Teil des Abenteuers dazu dienen, Brenwir in die Gruppe einzuführen und so die Ausgangsbasis für die späteren Aktionen zu seiner Rettung schaffen.

Auf Arras de Mott wird das Abenteuer mit einer Gruppe umso reizvoller, ergeben sich doch etliche Situationen und Spielszenen, die unsere Helden verblüffen, schockieren und neugierig machen. Wo das Soloabenteuer nur wenige Dialoge bieten kann, ermöglicht das freie Spiel vielfältige Gesprächssituationen. Andererseits wird es für den Spielleiter ein wenig knifflig, wenn er Brenwirs Verschwinden glaubhaft vermitteln will.

Eine motivierte Heldengruppe könnte unter Umständen versuchen, hartnäckig nach Brenwir auf Arras de Mott zu suchen, noch ehe sie dessen Gefangennahme gesichert weiß. Hier sollte der Spielleiter den Helden frühzeitig den Wind aus den Segeln nehmen, indem er z. B. gleich am Tor ihre

Waffen einfordert und darauf verweist, daß es sich immerhin um die Wohnstätte eines Praios-Ordens handelt. Für das weitere Spiel ist es vonnöten, die Gruppe ein wenig in die Irre zu führen, so wie es beim Solospiel dem Helden ergangen ist. Falsche Fährten und wertvolle Erkenntnisse müssen sich ineinander verknoten, bis die Wartezeit auf die Inquisition (*von deren Ankunft die Helden freilich nichts ahnen!*) überbrückt ist. Der Spielleiter kann hier zahlreiche Episoden einflechten, die er für geeignet hält, um seine Gruppe zu verwirren. Dazu stehen ihm etliche Personen auf Arras de Mott zur Verfügung: Intrigen, Konflikte, geheime Zirkel, Verbotenes, Mysteriöses und Unerklärliches - diese Schlagworte sollen zur Inspiration genügen.

Mit dem Eintreffen der Inquisitions-gesandtschaft mündet das Abenteuer in das Finale, gleichzeitig geraten die Helden jetzt in den Zwang, unbedingt zu handeln. Da das Kloster nun besonders gesichert ist, fällt ein gewaltsamer Befreiungsversuch unter den Tisch - es sei denn, die Helden wollten sich wirklich mit den Rittern der Kaiserlichen Inquisition anlegen - ein wenig erfolgsversprechendes Unterfangen.

Die Suche nach der Schatzkammer und dem Beweis für Brenwirs scheinbare Unschuld sollte zum Höhepunkt des Abenteuers werden, zumal es ja genau genommen zwei finale Situationen gibt: einmal beim Finden der Schatzkammern und der Überwindung des Hüters Croenar, zum anderen im Versammlungssaal, wo die Gruppe geschlossen für Brenwir Wort ergreift und die Schrift offenbart.

Nachdem die Gruppe eine Zeitlang das vermeintliche "glückliche Ende" des Abenteuers gefeiert hat, können dann der Aufbruch von Arras de Mott und die Entlarvung Brenwirs erfolgen. Es bleibt Ihrer Entscheidung als Spielleiter überlassen, ob die Helden Brenwir im Anschluß an eine spannende Verfolgungsjagd zu fassen bekommen, oder ob Sie dem Betrüger die Flucht ermöglichen wollen. Falls die Helden Brenwir nämlich nicht dem Orden übergeben können, stehen sie tief in der Schuld des Sonnengottes und seiner Diener - eine Situation, die sich leicht als Einstieg in ein neues Abenteuer nutzen läßt.

Brenwir, der wandernde Bänkelsänger

Brenwir gehört schon auf den ersten Blick zu jenen Personen, die man einfach gern haben muß. Die schelmische Art, seine Wortgewandtheit und sein charmanter Witz fesseln seine Zuhörer. Stellen Sie ihn als talentierten und intelligenten jungen Mann dar, der - selbst für einen weit gereisten Barden - über eine erstaunliche Bildung verfügt.

In Wirklichkeit ist der weißblonde, schmale Mann mit den eisblauen Augen von frühester Jugend an in der Glaubensgemeinschaft des Praios aufgewachsen.

Sein Vater war ein bedeutender Vertreter des Hüter-Ordens, dem auch Brenwir beitrug. Er lernte in seiner Jugend das

exakte Kopieren alter Schriften, gewann vielfältige Sprachkenntnisse und diente dem Sonnengott mit Hingabe. Nebenbei erwarb er die Kunst des Dichtens und Reimens. Als sein Vater begann, gegen die Regeln und Gesetze des Ordens aufzubegehren und die Freigabe allen Wissens des Ordens zum Wohl der gesamten Wissenschaft zu fordern, unterstützte er diesen tatkräftig.

Schließlich eskalierte der Konflikt. Brenwirs Vater, der in seinem Fanatismus inzwischen nicht einmal mehr vor Mord zurückschreckte, wurde von der Inquisition verurteilt und wegen verschiedener Attentate sowie Lästerung hingerichtet. Diese Ereignisse hat Brenwir nie verkraftet und seitdem an einer umfassenden Rache gearbeitet. Er fertigte in langjähriger Arbeit eine Schriftrolle an, deren Inhalt die Aussagen seines Vaters untermauerte und somit den Orden des Heiligen Hüters in seiner Existenz in Frage stellte. Brenwir hatte geplant, auf Arras de Mott die gefälschte Schriftrolle zu verstecken und dann Anklage zu erheben. Seine Anklage hätte gemäß den Regelungen des Konvents überprüft werden müssen, und so wäre die Schrift ans Licht gelangt. Um den Hüter-Orden wäre es dann schlecht bestellt gewesen, gleiches gilt für die Priester und Mönche, die seinen Vater richten ließen. Die Verkleidung des Bänkelsängers wählte Brenwir zum einen wegen seiner Begabung aus, zum anderen aber auch, um einer vorzeitigen Identifizierung auf Arras de Mott vorzubeugen.

Die Werte Brenwirs:

MU: 12	AG: 3	Stufe: 6	Alter: 29
KL: 14	HA: 3	MR: 5	Größe: 1.74
IN: 13	RA: 2	RS: 1	
CH: 13	GG: 4	LE: 43	Haarfarbe: weißblond
GE: 11	TA: 4	KE: 22	Augenfarbe: eisblau
FF: 13	JZ: 5		
KK: 10	NE: 4	AT/PA: 13/9	(Knüppel)

Herausragende Talente:

Musizieren 10, Lesen/Schreiben 11

Der Orden des Heiligen Hüters

Die Glaubensgemeinschaft des Praios kennt viele Gruppierungen und Zirkel, die sich als eigenständige Orden betrachten, deren Zugehörigkeit zum Praios-Glauben aber eindeutig feststeht. Eine der zahlenmäßig bedeutsameren Gruppen ist der Orden des Heiligen Hüters.

Die Bezeichnung als Orden setzt eine eigenständige Struktur und damit auch eigene Instanzen voraus, die für sich alleine

zunächst selbstständig und vom Aufbau des üblichen Praios-Glaubens abgetrennt sind. Zwar gelten für jedes Ordensmitglied die Hohepriester des Praios als Autoritäten, ihre eigenen Ordensvorsteher nehmen aber eine ebenso gewichtige Rolle ein.

Gegründet wurde der Orden vermutlich in der Endphase der Magierkriege, dessen Verlauf prägend für die Gründe und Ziele der Gründer gewesen ist. Im Laufe der Jahrhunderte ist die Anhängerschaft kontinuierlich angewachsen, so daß der Orden heute ein gutes Dutzend Klöster im gesamten nördlichen Teil Aventuriens unterhalten kann. Diese Klöster befinden sich zumeist in den Bergen oder abseits großer Städte. Der Orden sorgt sich insbesondere um die Mehrung, Bewahrung und Behütung des Wissens, soweit es gottgefällig ist und in den Dienst des Praios-Kultes gestellt werden kann. Außerdem hortet er magiekundliche Erkenntnisse, um gegen magiebegabte "Ketzer und Lästerer" gewappnet zu sein. Von seinen Wissensschätzen läßt der Hüter-Orden keine Erkenntnisse nach außen dringen und würde eine jede Weitergabe als Schwächung einschätzen. Um die Geheimhaltung durchführbar zu machen, ist der Orden an strenge Gesetze gebunden, die einem Außenstehenden fremd und hart vorkommen und die großen Anteil an der Umstrittenheit des Ordens haben. Immer wieder kommt es zu Auseinandersetzungen mit zwölfgöttlichen Geweihten - zumal den Gefolgsleuten der Hesinde -, die Zugang zu den Bibliotheken und Archiven des Ordens fordern, um allen Wissenschaftlern das versteckte Wissen zugänglich zu machen. Auch intern hat der Orden mit solchen Ansichten zu kämpfen, weiß sich aber mit drastischen Strafen zu helfen. Da sich ein Mitglied beim Eintritt in den Orden zu dessen Zielen bekennt und sie als Wahrheit annimmt, kann der Orden zur Bestrafung ketzerischer, d.h. dem Orden widersprechender, Thesen die Inquisition anrufen. Gerade diese Tatsache trägt viel zu der weit verbreiteten Furcht vor den Geweihten dieses Ordens bei.

Zu den wichtigsten religiösen Grundlagen des Ordens gehören die "Offenbarungen der Sonne", eine Sammlung der überlieferten Worte des Götterfürsten, die - so sagt es die Schrift - einst zu auserwählten Heiligen gesprochen wurden. Das Herzstück der Offenbarungen wiederum stellt eine nur in Teilen erhaltene Schriftensammlung dar, die ein Gespräch zwischen Praios und einem Pilger namens Herbold festhalten. Dort gibt es Passagen, die vor dem Mißbrauch des Wissens warnen und aus denen die Ordensgründer ihre Lehre von der Bewahrung und Geheimhaltung allen Wissens ableiten. Die Ordensgründer sahen Herbold als den Hüter von Praios' Wissen an und gaben sich deshalb diesen etwas ungewöhnlichen Namen.

Das Kloster Arras de Mott

Zu besseren Orientierung auf dem Kloster liegt diesem Abenteuer ein Übersichtsplan von Arras de Mott bei. Anhand der Beschreibungen im Abenteuertext sollte ein Zurechtfinden auf dem Plan nicht schwerfallen, zur Erleichterung erfolgt hier eine Auflistung der Gebäude und Örtlichkeiten der Burg, soweit diese für das Abenteuer von Bedeutung sind.

- 1 Bergfried mit Küche, Kaminraum, Bibliothek, Halle der Skriptographen und Schatzkammer
- 2 Hesinde-Tempel mit Krypta
- 3 Speise- und Versammlungssaal der Priester und Geweihten
- 4 Schlafstätten der Mönche
- 5 Hospital
- 6 Badehaus und Kerker
- 7 Seitenkapelle
- 8 Schlafstätten der Novizen
- 9 Latrinen
- 10 Brauerei und Schlafstätten der Gäste
- 11 Speisesaal der Gesinde und Gäste, Mühle und Schlafstätten des Gesindes
- 12 Pferdestall und Kleintierstall
- 13 Werkstätten mit Schmiede, Schusterei, Näherei usw.
- 14 Kreuzgang
- 15 Gräberfeld
- 16 Klostergarten
- 17 Kräutergarten

Das Kloster ist vor mehreren Jahrhunderten erbaut worden und gilt seit der Inbesitznahme durch den Orden des Heiligen Hüters als eine der bedeutendsten Niederlassungen der Glaubensgemeinschaft. Das nahe der Ordensburg gelegene Dorf wird von den Priestern mißbilligend geduldet und ist im Verlauf der letzten Jahrzehnte mehr und mehr verarmt, nachdem das Kloster unter Nicola de Motts Führung seine Unterstützung für die Dörfler auf ein Mindestmaß reduziert hat. Dieses Selbstverständnis trägt zu dem abschreckenden Gesamtbild des Klosters bei, das auch die Helden zu falschen Schlüssen und damit auch zu den falschen Handlungem verleiten wird.

Die Personen auf Arras de Mott

Die hohen Würdenträger und Inhaber der wichtigsten Ämter auf Arras de Mott werden mit der Ehrenbezeichnung Hüter titulierte und sind optisch an ihren rotgoldenen, bodenlangen Roben zu erkennen, die sie ständig tragen. Jene Geweihte, die schon seit langer Zeit dem Orden und dem Kloster dienen, dürfen den Titel Bruder und das Privileg, eine rote Robe zu tragen, für sich in Anspruch nehmen. Den untersten Rang in der Hierarchie des Ordens der Heiligen Hüter haben die Novizen inne, die lediglich eine einfache rotbraune Kutte tragen dürfen und denen ansonsten nur die Ausführung von einfachen Arbeiten zukommt. Die Novizen werden je nach Neigungen von den Hüttern des Klosters unterrichtet.

Neben den etwa 40 Geweihten und den 21 Novizen leben noch mehr als zwei Dutzend anderer Personen auf der Ordensburg, denen verschiedenste Aufgaben nichtreligiöser Art obliegen, wie zum Beispiel der Küchen- und Stalldienst oder die Instandhaltung der Klosteranlagen.

Der Hohe Lehrmeister Hüter Nicola de Mott

Der Vorsteher des Klosters dürfte auf die Helden keinen besonders freundlichen Eindruck machen. Der hagere Mittfünfziger ist fest von der Richtigkeit seiner religiösen Arbeit überzeugt und ein fanatischer Verfechter der alten Glaubensgrundsätze des Ordens. Er hat zum Schutz seiner Glaubensgemeinschaft einen tatkräftigen Kreis von Vertrauten und Gleichgesinnten um sich geschart, die ihn bei seinen Bestrebungen, den Orden und seine Thesen vor gegnerischen Übergriffen zu schützen, mit Rat und Tat zur Seite stehen. Die Sicherheitsvorkehrungen vor einem Mißbrauch des in Arras de Mott gelagerten Wissens und der Schätze des Klosters wurden im Laufe der Jahre ausgebaut und verschärft, bis es schließlich nur noch wenigen Priestern gestattet war, die Bibliothek aufzusuchen. Den Geheimgang zu der Schatzkammer unter dem Bergfried versah de Mott mit einem raffinierten Öffnungsmechanismus, den nur wenige Mönche kannten, darunter der Proviantmeister Croenar, der Küchenwart Egidius und der Hüter der Schriften, der de Motts Art der Klosterführung allerdings Zeit seines Lebens skeptisch gegenüber stand.

Der Hohe Lehrmeister hat Brenwirs Gefangennahme arrangiert, nachdem dieser zu auffällig bei seinen Nachforschungen gewesen ist. De Mott ist es, der Bruder Egidius auf die Helden ansetzt, um sie im Auge zu behalten. Er benachrichtigt auch den Inquisitor mittels eines speziell abgerichteten Botenfalken.

Die Werte des Hohen Lehrmeisters:

MU: 14	AG: 1	Stufe: 13	Alter: 55
KL: 16	HA: 3	MR: 13	Größe: 1.84
IN: 13	RA: 2	RS: 1	
CH: 14	GG: 4	LE: 55	Haarfarbe: dunkelbraun
GE: 11	TA: 2	KE: 56	Augenfarbe: grüngrau
FF: 12	JZ: 4		
KK: 11	NE: 2	AT/PA: 11/10 (Stab)	

Herausragende Talente:

Bekehren 14, Lesen/Schreiben 12, Menschenkenntnis 11, Lügen 12

Der Proviantmeister Hüter Croenar

De Motts Stellvertreter Croenar zählt zu dessen engsten Vertrauten und tritt als Gegenspieler der Helden lange Zeit im Hintergrund des Geschehens auf. Als mysteriöse rechte Hand des Ordensvorstehers agiert er bis zuletzt im Verborgenen und versucht, den Helden ihre Arbeit und ihren Aufenthalt so unangenehm wie möglich zu gestalten, wobei er auch vor skrupellosen Methoden nicht zurückschreckt. Die anderen Hüter bringen ihm fast die gleiche Unterwürfigkeit entgegen wie dem Hohen Lehrmeister selbst. Als Zeichen seines Vertrauens in Croenar hat de Mott ihn mit der Aufgabe betraut, die versteckten Schatzkammern der Ordensburg zu

verwalten, und so übt er sein Amt als Proviantmeister zum Zwecke der Tarnung aus. Der kräftig gebaute Enddreißiger mit dem silbrig schimmernden Haar steht den Helden skeptisch gegenüber und läßt alle ihre Schritte durch seine Mittelsmänner mißtrauisch verfolgen. Croenar ist im übrigen der einzige Geweihte, der im Laufe der Verhandlung Brenwirs gesungenen Hinweis auf das Versteck der angeblichen Beweise zu entschlüsseln weiß, und sofort nach der Auflösung dieses Rätsels eilt er in die Schatzkammern, wo er früher oder später auf die Helden treffen wird. Um zu verhindern, daß einer der Helden die Beweise an sich nimmt, wird er diese im Sinne seiner religiösen Überzeugung erbittert und bis zum Tode verteidigen.

Die Werte des Proviantmeisters:

MU: 12 AG: 2 Stufe: 11 Alter: 45
 KL: 16 HA: 3 MR: 9 Größe: 1.81
 IN: 14 RA: 2 RS: 1
 CH: 13 GG: 4 LE: 43 Haarfarbe: blond
 GE: 11 TA: 4 KE: 54 Augenfarbe: blau
 FF: 13 JZ: 3
 KK: 10 NE: 5 AT/PA: 12/8 (Dolch)

Herausragende Talente:

Lesen/Schreiben 10, Bekehren 10, Heilkunde Krankh. 10, Lügen 12

Der Bibliothekar Hüter Rochus

Zu den ältesten Mönchen des Klosters zählt der Hüter der Schriften, Bruder Rochus, der die Bibliothek im oberen Teil des Bergfrieds verwaltet. Seit seiner Jugend lebt der mittlerweile weißhaarige Mönch auf Arras de Mott, vor ca. vierzig Jahren übernahm er bereits das Amt des Bibliothekars. Seine Aufgabe erfüllt er gewissenhaft und getreu den Richtlinien des Ordens, weshalb er den Bergfried nur noch zu den Mahlzeiten und zur Nachtruhe verläßt. Rochus gehört nicht zum engen Vertrautenkreis des Hohen Lehrmeisters und schätzt diesen auch nicht sonderlich.

Mit dem Hüter der Schreiber, Baldur, ist Rochus in Konflikt geraten, da dieser als wichtigster Ausbilder der Novizen die Schriften und Bücher auswählt, die er für geeignet hält. Zu Rochus bedeutsamsten Fähigkeiten zählt das auswendige Rezitieren langer Textpassagen aus den Schriften der Bibliothek. Im Laufe der letzten zehn Jahre hat sein Augenlicht merklich gelitten, so daß ihm diese Eigenschaft sehr dienlich ist, seinen Anspruch auf das Bibliothekarsamt zu unterstreichen.

Die Werte des Bibliothekars:

MU: 13 AG: 2 Stufe: 8 Alter: 65
 KL: 16 HA: 4 MR: 8 Größe: 1.63
 IN: 12 RA: 3 RS: 1
 CH: 12 GG: 3 LE: 42 Haarfarbe: weiß
 GE: 10 TA: 3 KE: 39 Augenfarbe: blaßblau
 FF: 13 JZ: 2
 KK: 9 NE: 3 AT/PA: 7/6 (Gehstock)

Herausragende Talente:

Lesen/Schreiben 13, Rechnen 10, Prophezeien 10

Freiherr Arbas Jondrean von Berglund, der Inquisitions-gesandte

Für seine Karriere würde die imposante Gestalt des Inquisitions-gesandten alles versuchen, das sich einigermaßen mit der Rechtsprechung der Kaiserlichen Inquisition vereinbaren läßt. Obwohl der aufbrausende Herr alles andere als ein bürokratischer Paragraphenreiter ist, hält er sich doch in weitestem Sinne an seine Vorschriften. Immer darauf bedacht, den hochrangigen Inquisitoren in Gareth keinen Anlaß zum Anstoß zu geben, kann man durchaus von ihm eine einigermaßen objektive Rechtsprechung erwarten, wenn man eine entsprechende Beweisführung antritt. Das schließt nicht aus, daß er zur Absicherung seiner Entschlüsse gerne auch Zeugenaussagen fingiert, wie es bei Brenwirs Prozeß geschehen ist. Er führt zu seiner eigenen Befriedigung den Titel eines Hochkommissars, ist dem Großinquisitor direkt untergeordnet und erhofft sich irgendwann eine Berufung in das höchste Amt der Inquisition zu erhalten. Von diesem Ziel dürfte er sich nach diesem Abenteuer wieder ein gutes Stück entfernt haben.

Die Werte des Inquisitors:

MU: 13 AG: 4 Stufe: 10 Alter: 52
 KL: 14 HA: 3 MR: 5 Größe: 1.84
 IN: 14 RA: 2 RS: 1
 CH: 12 GG: 5 LE: 43 Haarfarbe: schwarz
 GE: 11 TA: 3 KE: 22 Augenfarbe: braun
 FF: 11 JZ: 3
 KK: 12 NE: 5 AT/PA: 14/13 (Schwert)

Herausragende Talente:

Schwerter 11, Menschenkenntnis 13, Lesen/Schreiben 12, Rechnen 10,

Der Botanikus Hüter Konradin

Der Hüter der Gärten hat auf Arras de Mott die nicht unbedeutende Aufgabe, sich um die Gartenanlage und die Gemüse- und Kräuterbeete zu kümmern und die Pflanzen und Gewächse über den oftmals sehr harten Winter zu bringen. Sein symphisches Äußeres täuscht über ein gewisses Maß an Verschlagenheit hinweg, das ihn zu der gewagten Idee einer Rauschkrautpflanzung verleitet hat. Da sein Arbeitsbereich unbehelligt bleibt, ist bislang niemandem aufgefallen, was der geschäftige Botanikus zwischen seine Gemüsesetzlinge pflanzt und mit fast noch größerer Pflege großzieht als die Nutzpflanzen. Sein Kontaktmann ist der Novize Finbar, mit dem er sich monatlich heimlich trifft.

Die Werte des Botanikus:

MU: 12 AG: 2 Stufe: 9 Alter: 48
 KL: 13 HA: 2 MR: 9 Größe: 1.79
 IN: 13 RA: 4 RS: 1
 CH: 12 GG: 6 LE: 46 Haarfarbe: flachsblond
 GE: 11 TA: 2 KE: 41 Augenfarbe: eisblau
 FF: 15 JZ: 3
 KK: 12 NE: 3 AT/PA: 12/12 (Sichel)

Herausragende Talente:

Pflanzenkunde 14, Bekehren 10, Lesen/Schreiben 10

Der Skriptenmeister Hüter Baldur

Der als allgemein ambitionslos verschrieene Baldur gehört ebenfalls nicht zum Schlag der besonders vertrauensseligen Charaktere. Seine kalte und etwas barsche Art mit seinen untergebenen Gesprächspartnern umzuspringen, gefällt außer den Hütern so recht keinem im Kloster. Zwar achtet und respektiert jeder den Skriptenmeister aufgrund seiner gewichtigen Stellung, aber als höchster Ausbilder der Novizen zieht er sich den heimlichen Zorn seiner Zöglinge zu. Auch Baldur gehört dem Zirkel des Hohen Lehrmeisters an, ist aber bei weitem nicht so ein eifriger Verfechter des Glaubens wie die anderen. Er hält sich lieber im Hintergrund der Aktivitäten dieses Kreises und genießt schweigend die Privilegien eines Hüters.

Erwähnenswert ist die Rivalität zwischen Baldur und Hüter Rochus, die sich häufig in handfesten Streitereien äußert, wobei die Auswahl der zu benutzenden Lehrschriften für die Novizen meist den Anlaß bietet.

Der Kellermeister Hüter Ansgar

Ansgar ist eine unscheinbare Figur im dunklen Spiel um Brenwir, und dennoch tut er, angeleitet durch Hüter Croenar, das seine, um den Helden den Aufenthalt auf Arras de Mott so schwer wie möglich zu machen. Eifersucht, Neid und Geiz sind für ihn keine fremden Begriffe, zumal er über einen Teil der Klostervorräte zu wachen hat.

Der Küchenwart Bruder Egidius

Sobald der Küchenverwalter irgendwo auftaucht, verstummen alle Gespräche unter den Novizen und Bediensteten, und die Blicke senken sich ängstlich auf den Boden angesichts seiner finsternen Erscheinung. Egidius scheint zu dem eingeschworenen Kreis um de Mott zu gehören und er führt loyal alle Wünsche und Befehle des Hohen Lehrmeisters aus. Tatsächlich buhlt er ständig um die Gunst des obersten Hüters und zieht sich damit ungewollt den unverhohlenen Zorn der anderen Hüter zu. Auf Hüter Croenar ist Egidius

nicht besonders gut zu sprechen, da dieser als engster Vertrauter von Nicola de Mott sein ärgster Konkurrent ist. Die Helden dürften ihrerseits ebenfalls erhebliche Probleme mit dem mittelgroßen Mann haben, da dieser ihnen einen Stein nach dem anderen in den Weg legen wird, um de Mott gefällig zu sein. Dabei wird er sich bösartigster Methoden bedienen; immerhin ist er es, der im Verlauf des Abenteuers den armen Novizen Alwir durch seine Vorwürfe und Drohungen in den Selbstmord treibt.

Die Werte des Küchenwarts:

MU: 14	AG: 2	Stufe: 11	Alter: 53
KL: 15	HA: 2	MR: 10	Größe: 1.74
IN: 13	RA: 3	RS: 1	
CH: 12	GG: 3	LE: 69	Haarfarbe: dunkelbraun
GE: 12	TA: 4	KE: 41	Augenfarbe: braun
FF: 13	JZ: 4		
KK: 12	NE: 5	AT/PA: 13/12 (Dolch)	

Herausragende Talente:

Lesen/Schreiben 11, Menschenkenntnis 12

Alwir, Novize

Seit zwei Jahren lernt der jugendliche Novize das Leben eines Mönchs zu führen und hat es bereits zum Assistenten des Hüters der Schriften gebracht.

Seine Neugier hat ihn zu zahlreichen Erkundungen im Bergfried und im besonderen in der Bibliothek verleitet. Einmal konnte er dabei den Bibliothekar beim Öffnen der Geheimgtür beobachten, was ihn schließlich zur Schlüsselperson für Brenwir werden ließ. Über ihn gelangte dieser an das Wissen über den Zugang zu der Geheimgtreppe in die Schatzkammer des Klosters. Da seine Gespräche mit Brenwir bekanntgeworden waren, setzte Egidius Alwir unter Druck und brachte ihn schließlich in die verzweifelte Lage, die ihn zum tragischen Selbstmord zwang.

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box **»Die Helden des Schwarzen Auges«**. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den **»Abenteuer-Büchern«** dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt **»Solo-Abenteurer«**, die man allein spielen kann, und **»Gruppen-Abenteurer«**, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Buches »Verrat auf Arras de Mott«

Auf Ihrer Reise durch den grimmigen aventurischen Winter lädt Sie ein altes Kloster zum Verweilen ein. Bei den Mönchen des Praios-Ordens finden Sie freundliche Aufnahme, ein stärkendes Mahl und einen warmen Platz zum Schlafen. Wo ließe es sich besser rasten als bei den frommen, gottesfürchtigen Männern...?

Als Sie bemerken, daß die ehrwürdigen Klostermauern von Arras düstere Geheimnisse bergen, ist es fast schon zu spät: Sie werden hineingezogen in einen Strudel unheimlicher Ereignisse und dunkler Intrigen. Bald müssen Sie feststellen, daß Beten allein Ihnen nicht helfen kann! Nein, wenn Ihnen Ihr Leben lieb ist, bleibt Ihnen nur eine Wahl: Lösen Sie das Geheimnis, enthüllen Sie den Verrat auf Arras de Mott...

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01789

T.Nr. 208981

CE



4 002998 017899