

Das Heilige Land (Cthulhu Mittelalter)

Fortsetzung einer Cthulhu-Runde, nachdem sich mein vorheriger Charakter Christopherus geopfert hat. Mit einem neuen Charakter: Iginio di Martino, als Kind aus Italien nach Deutschland gebracht und dann zum Richter und Henker seines Lehnsherrn aufgestiegen. Auf dem Wagen ist eine Axt auf dem Richtblock. Im Jahr 1099.

Das hier ist eine [Cthulhu](#)-Kampagne um Horror und Alte Götter. Falls Religion für Dich sensitiv ist, lies' [einen anderen Mitschrieb](#).



Inhaltsverzeichnis

| | | |
|---|-----------------|----|
| 1 | Ankunft | 2 |
| 2 | Einzug | 5 |
| 3 | Gerümpel | 10 |
| 4 | Jerusalem steht | 14 |

1 Ankunft

Wir haben das Schiff in aller Frühe verlassen und treten bei Sonnenaufgang durch das Tor von Jerusalem. Die Straßen kleben von den Resten des Blutes Blut, der Gestank ist schlimmer als in jedem Krankenlager.

Die Hufe von Pferden von Rittern donnern über den Boden, als sie freigelassene Gefangene niederreiten. Im Jüdischen Viertel brennt die Synagoge voller Menschen.

Als die Sonne höher steigt, verlässt der Bluttausch die Menschen. Oder sind sie nur erschöpft? Ist das die Welt, in die wir starten?

Ich werde in eine Wartehalle geführt, zwei Männer dort, der Priester Gregorius und der Ritter Linhard.

⊞ Gregorius: Der Glaube hat uns überleben lassen, nachdem unser Herr uns geschickt hat, weil er nicht konnte. Der ganze Kreuzzug war eine Prüfung.

Ein Diener des Gottfried von Buillon von Niederlothringen sagt, dass die Herren bereit sind, uns zu empfangen.

Im nächsten Raum wurde wenig geplündert.

Neben Gottfried sitzen Gustav und Graf Balduin, Brüder von Buillon. Markis Babtiste Alexandre ist der vierte.

Sie ignorieren mich und bedanken sich bei Ritter Gregorius, Ritter Linhard und Ritter Christopherus *für ihren außerordentlichen Einsatz für das Christentum und die Rettung der Menschheit.*

⊞ Gottfried: Dem Ritter Christopherus wurde die Burg jenseits des Sees zugesprochen. Seinen Erben. Bis dahin dürft Ihr euch um das Lehen kümmern.

Stellen ihnen mich als Verwalter zur Seite.

⊞ Gottfried: Kümmert euch darum, dass die Grenze möglichst schnell wieder sicher sind und ihr 12 Reiter für zukünftige Kämpfe stellen könnt.

Sie erhalten viel Geld zugesprochen, aber es wird nicht reichen.

Als wir herausgeführt werden, folgt und Markis Babtiste Alexandre.

⊞ Markis: Das Beste wird sein, wenn ihr erst vertrauenswürdige Leute in der Stadt findet. Vermutlich sind die Besitzer der Burg in der Schlacht gefallen. Der Papst hat sich noch nicht geäußert, aber wir werden wohl nur Christen als Ritter einsetzen.

Er zeigt eine Karte. Eine Burg in bewirtschaftbarem Land, Al Rama, gerade noch nicht in der Wüste. Drei Tage zu Fuß von Jerusalem al-Quds. Die Unterlagen sind aus der der Bürokratie in der Stadt gerettet.

Vier Dörfer gehören dazu: zwei Muslimisch, eins Armenisch Christlich, bei einem weiteren fehlen die Unterlagen.

⊞ Gregorius: Wer ist denn das Geistige Oberhaupt Jerusalems? Ist das schon bestimmt?

Zur Zeit diskutieren zwei Lager: das Königreich Gottes sollte kein Weltlicher regieren, aber die Kirche hat keine Soldaten.

Erst müssen wir Leute finden.

Gregorius spricht von einer **Silla** und dem Baumeister **Franco** mit vier Handwerkern. Linhard von dem Händler Clemens und dem Bruder **Richard** aus Mainz, der eine Pfeilwunde hatte.

Außerhalb der Festung pilgern die Kreuzfahrer zum Heiligen Grab. Der Markis schreibt das Stadthaus, das Linhard und Gregorius in der Nacht bewohnt haben, auf sie um.

Ich bringen meinen Wagen zu ihrem Haus. Die Tür steht offen. Unten plündern zwei Franken.

⊞ Iginio: Wir müssen hier die Ordnung wiederherstellen. Ihr wärt ein gutes Exempel. Sie ziehen ab, und nach strengen Worten von Gregorius lassen sie sogar ihre Säcke mit Plündergut da.

Wir finden Unterlagen eines ägyptischen Verwalters der Stadt, der geflohen ist, kurz bevor die Kämpfe begannen. Wir finden auch Notizen über die Stadt: die Lager waren gut gefüllt. Also sollte es genug Essen geben.

Es gab auf dem Schiff ein paar Handwerker aus Italien, die ihr Glück hier suchen.

Wir brauchen 5-10 Kämpfer, dazu Leute, die das Schloss erhalten, und 1-2 Schreiber.

Krieger aus Christopherus' Gefolge: Krieger Burkhart, Mönch Agastus. Von Bertram übernommen.

Der erste Weg führt uns zur Grabeskirche. Gläubige Ritter finden.

In einem Hinterhof bitten Leute in gebrochenem Fränkisch und Arabisch, dass sie gute Christen seien, und ihnen doch nicht ihr Hab und Gut weggenommen werden kann.

Gregorius sagt, dass die Anführer in der Nacht noch sagten, dem solle ein Ende bereitet werden.

⊞ Gregorius: haltet ein! Ihr vergeht euch an Christenmenschen!

⊞ ?: Ist doch alles gleich hier, dieses Gesocks!

⊞ G: Nein, ist es nicht, seht sie trägt das Zeichen unseres Herrn.

⊞ ?: Ihr sprecht mit Baron Franck de Montblanc!

⊞ G: Erinnert euch an die Vorgaben Gottfried von Bouillons.

Der Mann hat sich um die Besitztümer der Kirche gekümmert. Wir fragen ihn, ob er auch die Burg verwalten kann. **Dawud ibn Habil**.

Gregorius und Linhard gehen zu den heiligen Stätten und nehmen **Ritter Burkhart** mit drei Rittern und einem Invaliden auf. Und **Isabella**, eine der Huren von **Silla**, am Arm eines Ritters. Sie sagt ihnen, wo sie Silla finden.

⊞ Isabella: Und wenn ihr noch ein paar Tage in der Stadt seid, könnt ihr uns dann Euren Segen geben?

⊞ Gregorius: An mir soll es nicht liegen, wenn ich noch in der Stadt bin.

⊞ I: Wo kann ich euch finden?

⊞ G: Im Haus des Christopherus. Geht mit Gott, stärkt eure Seele und bereitet euch auf das vor, was noch kommen mag.

Bei Silla werden Gregorius und Linhardt erkannt. „Die von Anna“. Wir legen am Eingang die Waffen bei einem grobschlächtigen Kämpfer ab.

Ein schon vor der Schlacht geplündertes Haus im Christlichen Viertel. Silla schreibt hinten.

⊞ Silla: Wo ist Ritter Christopherus?

⊞ Gregorius: Ritter Christopherus hat sein Leben gegeben.

Sie scheint aufrichtig um ihn zu trauern.

Viele ihrer Frauen wollen sich fest binden, sechs Kämpfer und sechs Handwerker, wenn wir auch die Waisenkinder mitnehmen.

Gregorius bietet ihnen allen an, dass sie bei ihm beichten können. Wenn sie einen anderen Beichtvater wollen, können sie den auch wählen.

Zwei der Soldaten und ein Koch stehen bisher in Diensten eines anderen Lehnsherrn Graf **Fredrick der Callon**. Er tritt sie für einen unerwartet angemessenen Preis ab. Auch er übernimmt eine Burg in der Nähe.

⊞ Fredrick: Seid vorsichtig, ihr seid hier in der Fremde, stellt euch gut mit euren Nachbarn.

Gregorius beauftragt Silla noch, nach Büchern Ausschau zu halten. Dann besuchen wir die verschiedenen Kirchen. Überraschenderweise wurden sie nicht von Einheimischen geplündert.

In der Zeit bis zu den Hochzeiten wurden 30.000 Leichen aus Jerusalem getragen und danach die Gefangenen gerichtet, um Seuchen zu vermeiden.

Disclaimer: Historische Quellen

Das hier ist eine Rollenspielrunde. Wir orientieren sich an historischen Quellen, und wir lernen dabei auch etwas über sie, aber Zahlen hier erheben **keinen Anspruch, historisch korrekt** zu sein. In dieser Kampagne gab es bei der Eroberung Jerusalems 30.000 Tote. Eine signifikante Zahl davon durch kannibalistische Werwölfe.

Gefolge/Bedienstete:

- ⊞ **Ritter Burkhart** mit drei Rittern und einem Invaliden. **Gustav, Guntherr** und **Hagen**. Und **Gausbert**.
- ⊞ **Verwalter Dawud ibn Habil** mit Familie.
- ⊞ **Sechs frühere Huren mit angetrauten Kämpfern**.
- ⊞ **Sechs frühere Huren mit angetrauten Handwerkern**.
- ⊞ **Silla** verwaltet unser Haus in der Stadt.
- ⊞ Mönch **Agastus**.

Mündel:

- ⊞ Die Waisenkinder von **Silla**.

2 Einzug

Die Araber plappern als unsere Reisegesellschaft die Taschen auflädt. **Linhard, Gregorius, Ritter Burkhart** und seine Ritter sitzen auf. Der Verwalter **Dawud ibn Habil** fährt mit mir auf dem Wagen. Die neuen Eheleute bleiben noch in der Stadt.

Ein kleiner Tross guter Pferde mit Gepäck kommt hinterher, damit sie nicht gestohlen werden. Am dem Meer entlang, auf dem selbst Tote schwimmen.

Nach einigen Stunden enden die Verwüstungen des Krieges. Ein karges Land, aber von Bauern bewirtschaftet. Linhard sieht einen Reiter, der aus der Höhe auf uns herab blickt.

Linhard schickt Ritter **Hagen** voran, um nach einem Hinterhalt Ausschau zu halten. Gegen Abend deutet Hagen auf ein Dorf. Als wir in Sichtweite kommen, verschwinden die Dörfler von den Straßen.

Die Häuser sehen wohlhabend aus, doch ein paar haben Brandspuren und die Tür der Moschee wurde mit einer Axt angegriffen. Vor der Moschee stellt sich ein Mann auf die Straße. Gregorius grüßt ihn, dann kommen sehr schnelle Antworten.

Nachdem Gregorius langsam antwortet, ändern sich die Antworten.

⊞ ?: Ihr Franken wollt also unsere Gastfreundschaft?

Er zeigt uns ein Haus, das geplündert wurde. Im Stall daneben stellen wir unsere Pferde ab. Auf der Erde vor dem Stall sind noch dunkle Flecken von Getöteten.

⊞ Iginio: Wahrscheinlich werden wir uns wiedersehen.

Bald darauf kommt er zurück, zwei Frauen tragen einen Topf. Gregorius gibt ihm ein eher teures Schmuckstück als Geschenk.

Wir teilen uns in Wachen ein. Ich beginne. Ein kleiner Junge schaut aus dem Fenster. Es ist still, doch Leute kommen von den Feldern oder brechen zu den Feldern auf. Nichts passiert und ich wecke Linhard. Er hört Leute reden in der Nacht. Gregorius sieht dann in der letzten Wache Funken hinter dem Fenster. Er lässt die zweite Wache stehen und sieht einen Mann mit brennenden Fackeln.

⊞ Gregorius (auf Arabisch): Halt!

⊞ ?: Sterbt ihr fränkischen Schweine!

Eine der Fackeln trifft das Strohgedeckte Lehm Dach. Wir schlagen das Stroh vom Dach und löschen mit unseren Resten von Wasser. Kurz darauf werfen Dorfbewohner Wasserbehälter auf die Flammen.

⊞ Gregorius: Ein dummer Junge.

⊞ Dorfältester: Wirklich ein dummer Junge.

⊞ Iginio: Wenn ihr ihn wieder seht, lasst ihn das Dorf reparieren.

Nach dem Frühstück gibt Gregorius dem Dorfältesten ein weiteres Schmuckstück.

⊞ Dorfältester: Es gibt die CHOCHTA, die beten an die alten Götter.

⊞ Gregorius: Weder an Gott noch an Allah? Wie kommt ihr mit ihnen aus?

⊞ D: Sie lassen uns in Ruhe und wir lassen sie in Ruhe.

⊞ G: Wie geht es der Umgebung?

⊞ D: Seit die Burg Al Rama zerstört wurde, kümmert sich hier niemand mehr um die Sicherheit. Was wollt ihr damit?

⊞ G: Das ist unser Ziel.

⊞ D: Es könnte gut sein, dass sich dort Banditen eingenistet haben.

Auf der anderen Seite der Furt gibt es einen Lagerplatz, und dann erneut auf halbem Weg nach **Al Rama**.

Auf dem Weg sehen wir wieder einen Reiter. Auf einem anderen Pferd. Er taucht immer wieder auf. Die Sonne sinkt, als kurz vor der Furt der Reiter ein Zeichen gibt. Ein Aussätziger geht auf der Straße.

Neben der Straße ist zu viel Vegetation, um ihm aus dem Weg zu gehen.

Ich springe vom Wagen und sage ihm auf 20 Schritt Abstand in gebrochenem Arabisch: Geh auf die Seite. Dann werfe ich ihm einen Beutel mit Brot und Trockenfrüchten hin. Er bleibt auch in der Mitte, als ich zurück auf dem Kutschbock die Axt in die Hand nehme.

Als Linhard noch 10 Schritt von ihm entfernt ist, gibt er seinem Pferd die Sporen. Der Mann springt zur Seite und flucht durchgehend, während wir an ihm vorbeireiten.

Rund um die Furt ist wenig Bewuchs. Hagen reitet voran. Dann folgen wir. Und sehen zu spät die Bogenschützen in den Büschen. Ein Pfeil trifft Linhard, durchbohrt aber kaum die Rüstung.

Die Pferde am Wagen scheuen. Gregorius dagegen hält sich sicher im Sattel. Ein Pfeil hängt in meiner Rüstung, die anderen Ritter fangen Pfeile mit ihren Schilden ab.

Linhart reitet zwei der Angreifer nieder, die anderen fliehen. Ich befrage den Überlebenden, er flucht aber nur.

Ich köpfe beide, dann stellen wir sie als Mahnung auf Speeren aufgespießt an den Wegesrand auf der anderen Seite der Furt.

Die Nacht verbringen wir am Lagerplatz. Ich habe die erste Wache. Irgendetwas streicht um unser Lager, aber ich finde es nicht. Dann übernimmt Linhard.

Zwei Rote Augen, die in deine Richtung gucken. Dann sind sie weg.

Linhart übergibt an Burkhart.

⊞ Linhard: Hier streunen irgendwelche Tiere herum. Wir könnten angegriffen werden.

⊞ Burkhart: Wäre gut gewesen, Fallen aufzustellen.

Dann weckt Burkhart Gregorius:

⊞ Burkhart (flüstert): Vater Gregorius! Es ist eure Wache. Und hier streifen Teufel. Rotäugige Teufel.

Gregorius findet Knochen am Rand von unserem Lager. Gerade wo das Lager zum Weg übergeht. Im Fackellicht sieht er einen Oberschenkelknochen und andere Reste. Ganz frisch.

Im Morgengrauen finden wir weiter den Weg hinunter noch mehr Knochen. Ein Mensch ohne Kopf.

⊞ Gregorius: passt das zu den Aussagen des Dorfältesten über CHOCHTA?

Der dritte Tag der Reise verläuft ereignislos und wir erreichen zum Einbruch der Dunkelheit ein Dorf.

Eine befestigte Mauer, eine Kirche, ein paar Gebäude außerhalb der Dorfmauer. Die Menschen ziehen sich hinter die Mauer zurück. Ein kräftiger Bärtiger steht vor dem Tor.

⊞ ?: Salam Aleikum, wohin des Weges?

⊞ Gregorius: wir brauchen einen Lagerplatz für die Nacht.

⊞ ?: Hat das mit der Burg zu tun? Dann sucht euch einen Platz.

⊞ G: Was sind denn für Leute auf der Burg?

⊞ ?: Edle Herrschaften, wie ihr.

⊞ Iginio: Ich bin Iginio di Martino. Mit wem haben wir die Ehre?

⊞ ?: Ich bin der Älteste **Tarteos Saroian**.

⊞ I: Sehr erfreut. Dann hoffe ich, dass wir uns in Zukunft häufiger unter guten Vorzeichen sehen.

⊞ T: Das hoffe ich auch, so Gott will.

⊞ G: So Gott will. Wie heißt euer Dorf?

⊞ T: Niegolsbach.

Wir dürfen in einem Haus nächtigen, werden aber noch misstrauischer beäugt. Immer wieder sind Bögen und Speere zu sehen.

Zwei junge, gutaussehende Frauen bringen uns Essen und bleiben dann stehen. Gregorius gibt ihnen einen Lohn für das Essen, dann geht sie auf die Knie vor ihm.

⊞ Gregorius: Gott sei mit euch, was wollt ihr denn?

⊞ ?: Wir sollen euch zu Diensten sein, dass ihr freundlich seid.

⊞ G: Das ist nicht unser Dienst.

⊞ ?: Können wir nicht trotzdem bei euch bleiben. Es wäre nicht gut für uns, wenn wir von euch abgelehnt werden.

Keiner der Ritter wagt es, sie anzurühren, nachdem der Priester abgelehnt hat.

Zum nächsten Vormittag erreichen wir die Burg. Eine Mauer ist zerstört, der Graben ist zugeschüttet, das Vorwerk ist vernichtet. Der Rauch von Kochfeuern steigt auf. Eine Braun-Weiße Flagge weht auf den Zinnen.

Der auf dem Turm stehende scheint einen fränkischen Helm zu tragen.

⊞ Iginio: Sollten wir uns bei ihnen bedanken, dass sie die Burg bewahrt haben?

Wir reiten ihnen offen entgegen. Grüßen sie.

- ⊞ Gregorius: Wie ist den Euer Name?
- ⊞ ?: Ich bin Siegfried von Jenseits des Jordan!
- ⊞ G: Ihr habt euch euren Titel selbst verliehen.
- ⊞ Siegfried: Gott hat ihn mir verliehen.

Nach ein paar Worten fällt der Vorwurf „Ketzer“ und Gregorius tauscht sich mit einem Priester aus.



Wir geben den Besitzern 20 Gold, zwei Pferde und den Dank des wahren Lehnsherrn. Dann verlassen sechs Besitzer das Schloss richtung Jerusalem.

Auf der Rückseite versucht eine Gruppe zu fliehen. Als wir sie stellen, kauern sie sich zusammen und der Laienpriester stellt sich vor die Gruppe.

3 Gerümpel

- ⊞ Gregorius (auf Arabisch): Hallo, der Friede sei mit Euch.
- ⊞ ?: Bitte lasst uns gehen. Wir haben euch nichts getan.
- ⊞ G: Wo kommst du her? Wie heißt du?
- ⊞ ?: Ich bin **Frank aus Burgund**.
- ⊞ G: Wie bist du hierhergekommen, Frank aus Burgund?
- ⊞ F: Der Zug hat sich in Sizilien getrennt, und ein Teil der Leute, die ihr gerade verjagt habn, Gott sei mit euch, haben beschlossen das Land zu erforschen. Und sie haben die nicht von Kämpfern bewohnte Burg bewohnt.
- ⊞ Iginio: Wer hat die Burg denn vorher bewohnt?

Sie reden auf Arabisch. Gregorius meint, sie seien erobert von den Fatiniden, dann von den Ägyptern, und dann sei der Herr in den Krieg nach Jerusalem gezogen und nicht zurückgekommen. Dann seien die neuen gekommen.

Die Frauen haben blaue Flecken, ihre Augen sind furchtsam.

Gregorius lädt sie ein zu bleiben. Drei nehmen das Angebot an. Dann führen sie uns durch die Burg.

Es ist alles voller Schutt und Müll, zerstörte Mauern im Süden.

Ein Stall ist intakt, die Gebäude neben dem Nordturm waren wohl benutzt. Der Turm sieht bewohnbar aus.

Es gibt einen Brunnen und eine Zisterne.

Wir brauchen einen Essensspeicher. Und müssen die Flagge aufhängen.

Der Priester sagt, die Felder um die Burg würden zur Zeit nicht bewirtschaftet. Wenn wir sie bewirtschaften lassen, haben wir es leichter,

Wir brauchen jemanden mit Erfahrung in Landwirtschaft und Saatgut.

Für einen Baumeister müssen wir zurück nach Jerusalem. Das Mehl sollte noch für wenige Wochen reichen.

Aus Jerusalem brauchen wir:

- ⊞ Essen
- ⊞ Wagen
- ⊞ Saatgut
- ⊞ Einen Baumeister
- ⊞ Waffen

⊞ Bader oder Medicus

⊞ Seife (laut dem Verwalter)

Wir erhalten das zweitoberste Geschoss, eigene Zimmer, im Turm. Das oberste Geschoss wird für den Lehnsherrn freigehalten. Unter uns leben die Ritter. Priester und Arbeitende sind im zweiten Gebäude.

Die Frauen schauen seltsam, während Gregorius und ich mitarbeiten. Wir gehen mit Beispiel voran. Linhard ist im Umland unterwegs und schaut sich die Dörfer an. Sie sind besser erhalten als Dörfer auf der anderen Seite des Toten Meeres. Und selbst Bauern haben hier Waren, die in Europa hohe Preise bringen sollten. Im Christlichen Dorf sind die Leute zurückhaltend. Freuen sich über einen Christlichen Lehnsherrn. Und in dem Dorf am Toten Meer erzählen sie, dass vor zwei Tagen ein frisches Grab ausgegraben wurde und die Leiche verschwunden ist. Eine lange, abgebrochene Klaue steckt in der Erde.

Immer wenn es um Böses geht, wird Madabar erwähnt.

Die verlassene Stadt Madaba, in der sich Geister ansiedeln. Aber viel schlimmer sind die in den Bergen und Hügeln in Richtung Jerusalem. Keine guten Moslems, sondern Ketzer, die zu schwach bewachte Wägen überfallen. Und manchmal auch ein Dorf „als Strafe“. Erzählen, sie würden die einzig wahre Religion kennen und alle anderen würden sich irren. So wie die im Süden, die Harz rauchen und Leute umbringen.

Dörfer:

⊞ Armenisch: Nigolsbach

⊞ Muslim: Swemeh

⊞ Muslim: Samarah

⊞ christlich: Mekheres

Ihm wird stark abgeraten, in die Wüste zu gehen. Dort würde er sterben. Und „Syrrer“ — Sandmenschen — lebten dort und würden manchmal Dörfer überfallen. Mit Reptilienhaut.

Als Linhard zurück ist, machen wir uns mit einer Einkaufsliste auf den Weg nach Jerusalem.

Ein Reiter galoppiert uns entgegen, ein Franke. Gottfried ruft uns zu den Waffen. Zum ersten August sollen die Ägypter ankommen. Sie haben die Herausgabe der Stadt gefordert und wollten Gottfried Syrien überlassen.

Es kam eine Nachricht aus Rom. Aber Gottfried hat sich bereits als Advocatus Sancti Sepulchri, Hüter des heiligen Grabes. Er wollte sich nicht als König bezeichnen lassen in der Stadt, in der Jesus Christus die Dornenkrone getragen hat.

Und der Reiter erzählt von einem neuen Bordell. Einem edlen. Haus des Christopherus.

Wieder beobachtet uns ein Reiter aus den Bergen.

Die Wahl des Patriarchen wird gerade abgehalten. Als wir ankommen, ist Arnulf von Rohess bereits als erster Patriarch Jerusalems gewählt. Der Beichtvater von Norbert aus der Normandie. Es werden gerade Dokumente ausgestellt, in denen die Geistlichen der Östlichen Kirchen ausgewiesen werden. Sind nicht die richtigen Christen. Sie sollen außerdem das Versteck des heiligen Kreuzes kennen, aber geben es nicht frei.

Wir werden auf Seiten Gottfrieds in der Schlacht stehen, zusammen mit den sechs Soldaten. Babtist Alexandre weist uns als Kundschafter ein. Denn Gottfried und die anderen Anführer wollen nicht, dass Jerusalem wieder belagert wird, und wollen ihnen stattdessen auf dem freien Feld überraschen.

⊞ Babtist Alexandre: Und das Problem ein für alle Mal lösen.

Das Haus des Christopherus ist perfekt hergerichtet und hat jetzt einen geschmückten Hintereingang, durch den hochrangige Gäste empfangen werden.

Die Einkaufsliste geben wir der Familie von **Davud** und **Jacub** verspricht, sich darum zu kümmern. **Silla** hält das Geld, bis es gebraucht wird.

Dann reiten wir raus. Ich muss auf ein Pferd. Mir tut schon nach einer Stunde alles weh. Ich hasse es.

Ein Bote mit dem päpstlichen Wappen kommt vom Hafen nach Jerusalem. Wir machen noch ein paar Einkäufe, um hier zu sein, als er ankommt.

Urban II. ist gestorben, gerade wird ein neuer Papst gewählt. Er hatte uns auf den Kreuzzug geschickt.

Wir reiten den Küstenstreifen entlang. Dann sehen Linhard und Gregorius drei Ägyptische Späher auf dem nächsten Hügel.

Wir binden Gregorius' Pferd hinter dem Hügel an und er geht in ein schlechtes Versteck, um sie zum Angriff zu locken. Ich verstecke mich in einem Gebüsch daneben. Linhard ist mit dem Pferd hinter dem Hügel.

Als Gregorius sich offensichtlich versteckt, verteilen sich die Reiter, um ihn anzugreifen. Ich springe aus dem Gebüsch, um einen von ihnen anzugreifen, aber sein Pferd tänzelt zur Seite. Gregorius sticht einem Angreifer den Dolch durch die Kniescheibe. Linhard reitet den dritten zu Boden.

Mein Gegner flieht. Linhard verfolgt ihn im gestreckten Gallop und zieht seinen Bogen. Sein Pfeil erwischt das Pferd. Es scheut und Linhard schießt erneut. Beim dritten Treffer stürzt der Reiter zu Boden. Er kann sich zur Seite werfen, bevor Linhard ihn zu Boden reitet und schießt auf Linhard. Der Pfeil hängt in Linhards Rüstung. Dann reitet Linhard ihn in den Boden.



Das einzige unverletzte Pferd und den verletzten Reiter nehmen wir mit. Ihre Leichen lassen wir im Wäldchen verschwinden, nachdem wir sie geplündert haben. Stoffrüstungen, gute Waffen, Essen, und eine Karte.

Gregorius sagt, die Karte würde die Armee in drei Kollonnen auf dem Weg nach Ascalon zeigen. Und einen Versorgungstrek aus dem Süden.

Linhard bringt die Karte zu einem Boten und wir prüfen, ob es die Versorgung wirklich gibt. Tausend Hirten mit Ziegen und anderem. Ein Teil unserer Truppen fängt die Hirten ab, lassen sie dort laufen, wo unsere Armee sein sollte, dann fällt unsere Haupt-Armee mit dem neuen Patriarchen und dem heiligen Kreuz den Ägyptern in den Rücken.

Fast die Hälfte von ihnen fällt, der Rest flieht nach Ascalon.

In der Schlacht sieht Gregorius ein reichverziertes Zelt. Luxus, wie wir ihn nie gesehen haben. Ich plündere eine Truhe mit Gold, werfe Linhard ein Tuch voll Goldstücke zu. Und Schmuckdolche. Und einen Wandteppich mit seinem Wappen. Und teure Kleidung.

Die Armee der Ägypter zieht sich mit der Flotte nach Ägypten zurück. Der Stadtkommandant will nur mit Reimund verhandeln und die Stadt bleibt erst einmal unabhängig.

In Bagdad gibt es einen Bürgerkrieg. Sie werden uns die nächsten vier Jahre in Ruhe lassen. Der Handel erblüht, insbesondere mit Genua und Venedig. Aber die Kluft zu Byzanz vertieft sich: der Handel geht an ihnen vorbei und Türken bedrohen sie weiterhin.

Der Gesandte des neuen Papstes kommt spät, weil er sich an den Plünderungen der Flotte beteiligt.

Zurück im Haus des Christopherus feiern wir mit Frauen von Silla.

4 Jerusalem steht

Am nächsten Morgen erzählt uns Silla beim gemeinsamen Frühstück. Sie erzählt vieles. Und wir vergessen viel wieder.

Gottfried ist zu sehr ein Ehrenmann. Viele Leute sägen an seiner Macht. Spione vieler Machtgruppen sind in der Stadt.

Auf den Massengräbern treiben sich Leute rum und manche behaupten, dort seien Gräber aufgegraben worden. Und eine blinde junge Frau hat es geschafft, eine Gruppe von Rittern um sich zu scharen. Judith, eine Jüdin. Sie wird ein Machtfaktor.

Beschaffung von Essen und Waffen läuft gut, Seife haben wir, Wagen sind schwieriger, Baumeister und Bader sind schwierig. Saatgut am Besten von einer Küstendstadt. Dort könnte es auch Wagen geben. Sie kennt einen Händler am Hafen von Jaffa.

Der Baumeister **Franco** ist gerade unter Vertrag genommen worden. Wiederaufbau durch einen **Frederick von Calon**, dem wir schon andere abgeworben haben. Wir schicken ihm eine Nachricht, dass wir jemanden suchen – ihn oder einen seiner Leute oder jemanden, den er empfehlen kann.

Dann reisen wir nach Jaffa und schicken die Ritter mit unseren Waren zurück auf unsere Burg **Al Rama**.

Es regnet und alles klebt. Linhard führt uns über ein Hügel Feld an der Hauptstraße vorbei, um im Schlamm steckende Wagen zu vermeiden. Wir befürchten Raub und Angriffe und sind am Mittag zwei Tage später bei einem Wäldchen vorbei. Bei einem umgeknickten Bäumchen ist ein Blutfleck.

Linhard schickt mich vor. Ich halte mich halbwegs im Sattel, die Doppelaxt in der Hand. Ein Pferd, daneben etwas mit einem Umhang abgedeckt. Ich ziehe den Umhang schnell weg. Ein schwer verwundeter Mann.

⊞ ?: Ich will Hilfe holen. Die nächste Festung. Wir wurden angegriffen.

Sie wurden von Franken angegriffen. Vermutlich Eberfelde. Rücksichtslose Kämpfer. Ihnen war freies Geleit versprochen worden, wenn sie ihr Haus Eberfelde überlassen. Und Leute von Gottfried waren bei der Verhandlung dabei.

Der Herr hatte ein kleines Haus in der Nähe. Ihm war freies Geleit versprochen worden. Er selbst hat versucht, wegzukommen. Er heißt **Achmed**. Seine Kleidung ist teuer, auch Schwert und Sattel sind viel wert.

Linhard hört einen Franken rufen. Wir binden die Pferde an und nähern uns leise. Sechs Leute mit Pferden.

⊞ Archibald von Ebersfelde: Was hier passiert geht euch nichts an.

⊞ Gregorius: Es geht uns etwas an, wenn ihr gegen Gesetze unseres Lehnherren verstößt.

⊞ A: Sie sind einfach weitergeritten, während wir gebetet haben.

⊞ G: Sind es Christen?

⊞ Iginio: Bruder Gregorius hat auch schon Besitzer einer Burg nur mit seinen Worten überzeugt, die Burg zu verlassen.

⊞ A: Ihr habt eine Stunde.

Achmed ist verschwunden und eine Blutspur zieht sich zur Hütte. Wir lassen die Pferde zurück.

Gegen einen Hang gebaut steht eine große Hütte, Pferde davor. Achmed ist zusammengebrochen. Zwei Leute sind bei ihm, zwei weitere bewachen den Wald mit Bögen.

Gregorius tritt mit erhobenen Händen

⊞ ?: Wer seid ihr? Gehört ihr auch zu diesen Banditen.

⊞ Gregorius: Wir sind vom gleichen Blut, doch gehören nicht zu ihnen. Wir sind hier um euch zu warnen. Wir werden sie nicht umstimmen können.

⊞ ?: Ich bin **Ruba Iben Mutzahim**.

Gregorius kennt ihn als einen vertrauenswürdigen Lieferanten, der unseren Verwalter kennt.

⊞ Iginio: Ein Unterschied ist, dass er uns als Christen das Versprechen gegeben hat.

Wir sagen, wir könnten etwas Wertsachen verstecken.

⊞ Uba: Ich kenne euch kaum, aber wenn ihr meine Familie und mich hier rausholen könnt und zumindest etwas von unsern Wertsachen retten, würden wir zwei Jahre für euch arbeiten.

Er geht in die Hütte. Wir hören Diskussionen, dann schaut eine ältere Frau raus und nickt beim Umdrehen.

Nach einer Weile kommt Gregorius mit allen mit Kreuz auf der Stirn aus der Hütte. Doch als wir am gehen sind, fordert Ebersfelde immer mehr Zusicherungen, dass die Frauen sich ausziehen.

Gregorius tritt zu ihm, redet auf ihn ein. Und ersticht ihn.

Linhard schlägt einem Pferd die Beine ab und es begräbt den Ritter unter sich.

Einer der Söhne wird getroffen. Ich ramme einem die Axt in die Brust. Einer der Söhne springt aufs Pferd und rammt einem Ritter das Schwert in den Nacken.



Vier weitere kommen dazu. Zwei auf Pferden, zwei mit Bögen durchs Gebüsch. Wir schlagen die Reiter von ihren Pferden. Die mit Bögen versuchen zu fliehen. Einer fällt einem Pfeil zum Opfer, der andere wird grob getroffen und von Linhard verfolgt und getötet.

Die Familie jubelt. Zwei Söhne sind verletzt, einer schwer. Die Ritter sind alle tot.

Wir begraben sie, die älteste Frau stellt ein Kreuz auf dem Grab auf. Gregorius segnet es.

☐ Gregorius: Gott sei den Sündern gnädig.

Ich versuche Linhard zu behandeln. Die ältere Frau schimpft, was ich alles falsch mache. Ich lasse sie die Wunde neu behandeln und frage sie später zu Heilung aus. Auf der Burg muss ich mit einem Übersetzer mit ihr sprechen.

Am nächsten morgen reiten wir weiter. Die Sonne sinkt bereits, als wir **Jaffa** erreichen.

Der Hafen ist aktiv. Glücksritter und Flüchtlinge und Händler. Große Schiffe weiter draußen und bringen ihre Ladung über Fährschiffe.

Geleckte Italienische Soldaten reiten gerade in die Stadt und besoffene Kreuzritter feiern vor der einzigen Taverne.

Am nächsten Morgen erfahren wir, wie viel Saatgut hier kostet. Anführer der Unterwelt, der die Preise treibt, ist ein **Julio**.

Macht über die Stadt hat seit kurzem **Alfred de Mericour**, ein Vertrauter von Gottfried.

Sein Bote Untersekretär **Charle de Cheville** hält uns hin. Bringt uns aber am Ende in die Kaserne und verspricht, einen Boten zu schicken.

☐ Alfred: Gaston, bringe das sofort nach oben, es muss in den Terminplan des Barons.

Die meisten in der Kaserne sind kriegsmüde. Der Hauptmann führt aber ein strenges Regime. Linhard erwischt in der ersten Nacht einen Dieb, warnt ihn, dass er sich an ihn hält, wenn ihm oder seinen Freunden was fehlt.

Der Baron ist wohl gestresst: die Verwaltung ist ziemlich aufwändig und seine Frau wollte zurück nach Frankreich. Die Tochter **Hermine** haben sie auch dabei. Jetzt seit Tagen nicht gesehen.

Gregorius und Linhard meinen, dass der Hauptmann hier einen engen Kontakt zu Alfred hat.

☐ Gregorius: Die Sache ist ganz einfach. Gottfried hat uns die Verwaltung für einen Bezirk aufgetragen. Brauchen dafür aber auch Saatgut. Stellen fast, dass der Handel hier von einigen Italienern kontrolliert wird, die die Händler erpressen. Wäre im Interesse der Stadt und des Staates und Gottfrieds, der Sache ein Ende zu bereiten.

☐ Hauptmann: die Anweisung bekommen, den gewähren zu lassen.

- ⊞ G: hängt nicht damit zusammen, dass die Tochter seit einiger Zeit nicht gesehen wurde.
- ⊞ H: Kann natürlich sein, dass er deswegen Angst hat, uns dorthinzuschicken. Und dass deswegen die Baronin so verheulte Augen hat.

Er verabschiedet sich und geht Richtung Hauptgebäude der Burg. An dem Verdacht ist wohl etwas dran. Die Tochter ist seit einiger Zeit nicht mehr da. Und er wird erpresst.

Er gibt uns einen Codesatz, um ihn und seine Leute zu Hilfe zu rufen. Und wir ziehen doch in die Taverne zurück.

5 Brüche

Der Unterschlupf der Italiener soll neben der Hafenmeisterei sein. Wir sitzen im Schankraum der Taverne, haben unsere Bettstätten im Gemeinschaftsraum.

Gregorius und ich warten in einer abgelegenen Gasse und Linhard treibt den Dieb zu uns.

- ⊞ Linhard: du kommst doch hier ganz gut rum, oder?
- ⊞ Dieb: ja, mein Herr.
- ⊞ L: so ein ehrhafter Mann wie du ist doch sicher an weiteren Aufträgen interessiert.
- ⊞ D: da ja auch Herren wie ihr bekannt dafür seid, gut zu zahlen.
- ⊞ L: da muss dann auch gut geliefert werden. Uns interessieren die Handelskonstellationen. Die neue Steuern einnehmen.
- ⊞ D: ihr meint die Italiener? Da hat sich eine Bande eingenistet. Schreckliche Leute. Gar keine ehrbaren Leute, wie die, die das vorher gemacht haben. Keine Rücksicht auf der Effekte, die dadurch bewirkt werden. Der Alte hat immer darauf geachtet, dass keine Lebensmittel besteuert werden.
- ⊞ L: wie viele sind das?
- ⊞ D: der harte Kern sind 12 Leute. Und sie heuern Einheimische an. Sie haben ihr Lokal. Seine Leute können da essen und trinken.
- ⊞ L: wann ist da am wenigsten los?
- ⊞ D: in den Ruhephasen ist sind die Leute im Lokal. Richtet sich nach den Gezeiten.
- ⊞ L: Gibt es einen Widerstand gegen die Italiener?
- ⊞ Iginio: wieso konnte er sich hier etablieren? Sollte der Baron nichts dagegen tun?

⊞ D: ich weiß nicht, warum er da nichts tut. Am Anfang haben die Soldaten des Barons sich um die Italiener gekümmert. Da haben die Italiener nur geschmuggelt. Aber irgendwann hat das aufgehört.

⊞ I: Wann war das?

Es ist einige Wochen her. Haben schon geschmuggelt, als nicht die Franken die Macht hatten.

Nur der Leutnant des Alten ist noch da. Der Alte ist gestorben, als er seine Familie retten wollte.

Linhard meint, dass der Dieb einen echten Hass auf die Italiener hat. Würden uns aber an jeden anderen verkaufen.

Er nennt uns einen Fischer, der die Schmuggelstelle kennt, und will den Kontakt zum Leutnant herstellen. Der Dieb heißt **Nur**. Zum Leutnant muss er den Kontakt noch herstellen.

Am Anleger knüpft ein alter Mann mit Glatze an einem Netz.

⊞ Fischer: Ihr wollt die Bucht der Schmuggler sehen. Kommt wieder, wenn die Sonne einen Finger weitergewandert ist.

Er heißt **Tarik**.

Den Leuten hier ging es wohl bis vor kurzem noch gut. Jetzt ist es schwierig, aber sie sehen noch gesünder und wohlgenährter aus, als in Franken. Sie waren doch sehr wohlhabend. Fruchtbares Land, ergiebiges Meer.

Als wir zurückkommen steht er bei seinem kleinen Segelboot und macht es fertig. Es riecht nach Fisch, neben dem Fischgatter ist etwas Platz zum sitzen. Die Sonne strahlt, das Boot wackelt. Größere Schiffe haben hier durch die kleinen Wellen Probleme.

Er fährt uns an der Bucht vorbei zu einer Muschelbank. So dass wir nicht gesehen werden. Ein Stück Strand, eine Rauchfahne wie von einem Kochfeuer.

Linhard sieht die Plane eines Unterstands weit draußen. Er kann uns hier an der Muschelbank nicht sehen. Wir müssten von dort aber schwimmen oder klettern.

⊞ Iginio: was sollen wir da herausfinden?

⊞ Gregorius: würdest du ein entführtes Kind in der Stadt verstecken?

⊞ Linhard: wir kämen von dort nicht zurück.

⊞ I: vielleicht können wir auch in der Nacht übers Land dorthin.

Ich helfe ihm noch Muscheln sammeln, dann fahren wir zurück.

Am Abend kommt **Nur** in die Kneipe und bringt uns zu dem Leutnant **Durayd**.

Am Tisch vor der Hütte sitzt ein wettergegerbter Mann Mitte 50. Vernarbte Fingerknöchel. Hinter der Hütte bewegt sich was.

Nur stellt eine Amphore mit Wein und gefüllte Becher auf den Tisch.

Gregorius verbeugt sich und setzt sich. Wir folgen seinem Beispiel. Er hat eine tiefe, grollende Stimme.

⊞ Durayd: Trinkt.

⊞ Gregorius: Wir haben gemerkt, dass Sie ein Problem mit **Julio** haben. Wir hatten überlegt, ob wir gemeinsam unser Problem lösen können.

⊞ Durayd: was wollt ihr von mir?

⊞ Linhard: Könnt ihr dafür sorgen, dass einige seiner Leute abgezogen sind?

⊞ D: Ihr wollt also die Tochter befreien? Wir glauben nicht, dass sie im Hauptquartier ist.

Julio hat wohl immernoch Lieferungen, die nicht über den Hafen gehen. Das Lager ist aber befestigt und es gibt dort Höhlen. Es dürften 8-12 Leute im Lager sein, zu wenige für das Lager. Er weiß nicht, ob die Höhlen noch einen anderen Eingang haben.

Ein Großteil von **Julios Gruppe** wurde bei einer Versammlung mit ihrem Versammlungshaus verbrannt. Die meisten anderen mussten die Stadt verlassen.

Er ruft noch den Jäger. Großgewachsen. Als er über die Höhlen spricht, sagt er was von einem Monster. „Der Menschenfresser“.

Große Wesen, die jeden, der da reingeht, in Stücke reißen. Nicht das gleiche Wort wie das über die in den Hügeln. Die Schmuggler früher haben da hinten abgesperrt.

⊞ Jäger: den Italienern ist nichts heilig. Sie haben also wohl die Absperrung entfernt und die Höhlen erkundet. Das Problem löst sich also mit der Zeit von selbst.

⊞ Iginio: dann ist die Tochter allerdings tot und alle haben Probleme.

Das Lager wird von vieren bewacht, ein Bogenschütze hinten überblickt das Lager, einer ist am Tor.

Nach zwei Tagen ist alles vorbereitet. Die Tochter des Jägers kommt mit einem Pferd dazu, um das Kind zu bringen. Wir klettern die Felsen hinunter. Vor dem Lager reiten schreiende Leute und schießen Pfeile.

Die meisten Wachen laufen nach vorne, der Bogenschütze hinten bleibt aber stehen. Gregorius hilft mir hoch zu kommen. Mit viel Glück schaffe ich es leise über die Palisade. Linhards Pfeil erwischt ihn. Ich ramme ihm die Axt in den Rücken, aber er bricht nach vorne über die Palisade und stürzt in Fässer darunter. Eine der anderen Wachen läuft zu ihm.

⊞ Wache: Ist alles OK?

⊞ Iginio: Alles OK.

⊞ Wache: Das sind nicht viele, du brauchst die anderen nicht holen.

Er schöpft trotzdem Verdacht. Kommt näher. Gregorius und Linhard nähern sich ihm im Dunkeln. Gregorius rammt ihm das Messer in den Bauch. Die Wache schlägt zurück, aber Gregorius wehrt das Messer elegant ab. Dann lasse ich ein Fass auf den Kopf der Wache fallen.

Linhard hat ins Kochzelt geschaut. Da ist kein Mädchen. Wir müssen in die Höhle. Wagenspuren führen unten in die Höhle. Auch oben gibt es einen Eingang. Darin ist Licht.

Wir dringen zusammen ein. Eine schlecht eingebaute Tür sperrt den Gang ab. Es wird sofort still. An der Tür vorbei sehen wir ein Bett und eine Feuerstelle.

Es gibt vier Betten. Zwei belegt. Ich köpfe einen der Schlafenden mit der Axt. Das Bett bricht zusammen. Linhard tötet den zweiten. Gregorius geht zu einem Vorhang weiter hinten.

Dahinter glimmen ein paar Kohlen in einem Becken. Zwei Männer sitzen an einem Tisch. Zwei Betten, eins davon belegt. Erwachsenenbetten. Eins der Betten ist in einem Käfig. An den Wänden sind Kreidezeichen. Gregorius sagt, es sind Europäische Schutzzeichen.

Darunter sind arabische Zeichen eingraviert. Es gibt dunkle Stellen an den Wänden, aber zugestellt mit Holzplatten.

Wir stürmen hinein. Der erste stellt sich in Position. Ein Hund huscht unter dem Tisch hervor, aber Linhard erwischt ihn direkt im Lauf. Er ist sofort tot. Der zweite wirft einen Dolch und erwischt mich direkt in der Brust. Ich kann mich mit Mühe aufrecht halten. Gregorius' Angriff wird abgewehrt, meine Axt geht ins Leere.

Linhard ersticht den hinter dem Tisch. Gregorius und ich beschäftigen den zweiten. Dann metzeln wir ihn zu dritt nieder.

Aus dem Bett steht eine matronenhafte Frau auf. Gregorius schneidet ihr den Weg zum Vorhang ab. Im Käfig ist ein Kind.

⊞ Linhard: Komm mit mir, wenn du leben willst.

Das Kind zieht sich verschüchtert zurück. Gregorius geht zu ihm und überzeugt es. Ich höre Leute näher kommen. „die mit den Schilden vorne“. Packe die Frau: „still!“. Meine blutige Axt hilft, sie zu überzeugen.

Dann ziehe ich eine Holzplatte in der Wand zur Seite. Wir kriechen mit Kind und Frau in eine kleine Höhle und stellen die Platte wieder davor. Es geht in die Höhlen des Menschenfressers. Hoffentlich besser für uns als meine Landsleute.

6 Gräben

⊞ Frau: Nein, die Menschenfresser werden uns töten. Da sind Alexandro und Michaelo verschwunden!

⊞ Iginio: Wenn wir nicht gehen, sind wir gleich tot.

⊞ Gregorius: Fang nicht an zu schreien.

Sie holt schon Luft, dann schlägt Gregorius ihr den Knauf des Messers über den Schädel und als sie auf mich zutaumelt, setze ich ihr die Faust in den Magen. Das Kind schaut uns mit großen Augen zu.

⊞ Gregorius: Komm Kleines, hier entlang.

Die Lampe in der Hand gehen wir tiefer in den Gang. Anfangs sind die Böden noch eben, dann krümmt sich der Weg immer häufiger und taucht in die Tiefe. Hinter uns hören wir Diskussionen, ob sie uns folgen sollen.

Die Luft ist angenehm warm und trocken. Aber der Weg erschöpft mich.

In einer größeren Höhle wachsen Flechten an den Wänden. Unser Keuchen erfüllt den Raum.

Wir folgen der Wand, um Ausgänge zu finden. Ich höre nichts.

Gregorius sucht nach einen Luftzug. Dann sagen Linhard und Gregorius, dass es wie Wind oder eine Pfeife klingt. In der Richtung ist eine Öffnung. Linhard hält mich zurück: da liegen zwei Körper.

Menschlich. Ausgetrocknet. In ihrer Kleidung. Waffen daneben. Eine leere Lampe. Nur ihr Oberkörper ist ausgetrocknet. Die Beine verwesen.

Die Frau beginnt, sich zu bekreuzigen.

⊞ Frau: Alexandro Michaelo.

⊞ Iginio: Wie heißt du eigentlich.

⊞ Frau: **Maria**. Wir werden alle sterben.

⊞ Gregorius: Angefressen sehen die nicht aus.

Wir suchen weitere Gänge. Linhard wirkt etwas erschreckt.

Das Pfeifen ist immer wieder hinter uns. Wind durch die Berge, oder Dämpfe aus der Hölle?

Linhard führt uns weiter.

Plötzlich ruft Gregorius nach **Hermine**. Sie ist in einen Seitengang gerannt. Und zeigt ihm einen Oberschenkelknochen.

⊞ Hermine: ihr habt doch gesagt, dass ihr Spuren sucht.

⊞ Gregorius: schöner Stock, aber wir brauchen keine Stöcke.

⊞ Linhard: ihr bleibt hier, ich geh mal gucken.

Auf der weiteren Strecke erzählt Linhard leise.

Ein Runder Raum. Der Boden bedeckt von Knochen, etwa die Hälfte Menschenknochen. Sie sind alle abgenagt. An den Wänden sind Bilder von Humanoiden um ein Feuer.

Manche der Knochen sind verformt wie bei schon lange Kranken. Einige sind sehr lang, wie von über zwei Meter großen Menschen.

Wir kommen nur mühsam vorwärts und müssen oft umkehren. Wir sind bestimmt seit Tagen unterwegs, die erste Lampe ist bereits aus und die Wasserschläuche sind leer.

Linhard tritt in eine Kammer mit einem See. Von oben tropft Wasser hinein. Zwei Meter unter uns ist ein Schotterstrand.

Wir knoten Kleidung zusammen und lassen Linhard daran nach unten. Es sind Fußspuren im Schotter. Etwas Zweibeiniges. Barfuß. Kindergroß bis erwachsenengroß. Er füllt die Schläuche auf und folgt dann den Spuren.

Wir stehen oben, dann kehrt er zurück.

Wir entscheiden, den Spuren zu folgen. Wir lassen alle herunter und am Ende rutsche ich Linhard entgegen. Er fängt mich.

Hier unten ist die Luft viel angenehmer. Nicht mehr so trocken. Wir trinken nocheinmal und folgen dann den Spuren in die Gänge.

Der Gang ist regelmäßig und führt leicht aufwärts.

Gregorius spricht von Schritten. Wir bleiben still. Nur Maria scharrt mit den Füßen. Wir fühlen uns unwohl. Gregorius fühlt sich beobachtet. Selbst sein Herz ist ihm zu laut.

Doch das Gefühl vergeht.

⊞ Gregorius: Pscht. Weiter.

Linhard sagt, er hat kaum 10 Schritte vor uns Spuren gefunden.

Wir gehen vorsichtiger, die Waffen bereit. Der Gang wird höher und breiter.

Ein Gang geht nach links ab. Über uns sind mindestens zwei. Sie springen auf Linhard und Gregorius hinunter. Ich versuche, einen aus der Luft zu schlagen, verfehle aber. Linhard wird leicht verletzt und schlägt heftig zurück. Gregorius wird hart getroffen.

Einer schlägt mit der Hand nach mir, Klauen, ich kann ihn gerade so mit der Axt zur Seite schlagen. Und dann die Axt in seinem Körper versenken.

Linhard und Gregorius erstechen ihre Gegner.

Maria wimmert an der Höhlenwand, **Hermine** hatte sich versteckt.

Die Angreifer sind nackt. Verwachsene Menschen aus. Hände wie Klauen.

Ich schaue in den Seitengang. Flackern von Feuer.

Wir folgen lieber dem Hauptgang in eine große Höhle. Am Ende der Höhle sind Steine aufgeschichtet. Durch die Decke fällt Sonnenlicht.

Ein kleiner Gang weiter oben führt von dem Raum weg. Ich helfe Linhard hoch und er folgt dem Weg bis zu einer vermauerten Öffnung.

Mit dem Seil schaffen wir es zusammen hoch.

Während ich Gregorius, Maria und Hermine hochhelfe, klettern Linhard durch die Öffnung in die Ruine einer alten Festung. Der Mond steht am Himmel.

Wir schlagen unser Lager in der Ruine auf. Die Frau gefesselt, das Kind auf der Stelle schlafend.

Nach zu langer Zeit durch die Wildnis kommen wir mit knurrendem Magen bei dem Vorort mit den Kriminellen an.

Gregorius geht alleine vor, während wir uns außerhalb verstecken. Ein Beobachter dort gibt ihm einen Termin am **Durayd** um Mitternacht am alten gespaltenen Baum. Er bringt Essen und frische Kleidung mit.

Wir kommen alle zusammen dort an. Er steht am Baum. Die Frau wird von einem seiner Leute weggeführt.

Am nächsten Morgen lenke ich einen Ochsenkarren mit dem Mädchen, Linhard und Gregorius in Bauernkleidung daneben.

Wir werden angesprochen und ich verrate mich mit schlechtem Arabisch. Drei stehen vor dem Wagen.

Gregorius verflucht einen hinten am Wagen. Als er ignoriert wird und der Italiener mit einem Stock im Stroh stochert, ersticht Gregorius ihn. Linhard greift einen vor dem Wagen an. Der Anführer schlägt mit dem Knüppel nach mir, verfehlt aber. Ich warne Linhard und schlage den Ochsen frei. Jetzt steht nur noch einer vor Linhard, vom Ochsen zur Seite gestoßen. Gregorius springt auf den Wagen und stößt dem nächsten den noch blutigen Dolch in die Brust.

Zwei weitere kommen aus Seitengassen. Ich verfehle einen. Gregorius trifft einen. Zwei der mit uns Reisenden fallen den Angreifern zum Opfer. Ich spalte einem den Schädel, rufe „zieht euch zurück oder ihr fallt“.

Die Zeit reicht ihnen nicht mehr, um sich zurückzuziehen.

Wir fahren mit zwei Wagen weiter. Zehn Ritter galoppieren uns entgegen, schirmen uns ab und eskortieren uns in die Burg.

Ihre Eltern nehmen **Hermine** in Empfang und die Soldaten erhalten noch bevor wir in die Burg kommen den Befehl, mit aller Gewalt gegen die Italiener vorzugehen.

Nach einem guten Bad finden wir passende Kleidung neben dem Zuber.

Nachdem Linhard erzählt hat, dass es keine große Sache gewesen sei (und dann in die Details geht) bieten sie uns Saatgut billiger an und werden bei Neuankömmlingen Ausschau halten, ob Fachkräfte für uns dabei sind.

Über **Durayd** spricht der Graf nicht.