



**CODEWORT
RISIKO**

Caroline Lahusen/Jens Schröder

Kampf um Burg Felseneck

Mit Bildern von Constanze Spengler

Thienemann



Ein Fehdebrief

Mathis bleibt vor Schreck wie angewurzelt auf dem schmalen Waldweg stehen. Er starrt auf die beiden Reiter, die direkt auf ihn zugaloppieren. Pferdehufe hämmern in den Sandboden, schleudern kleine Steinchen die steile Böschung hinab. »Aus dem Weg, Junge!«, schreit einer der Männer.

Zu spät. Mathis kneift die Augen zu, als die Reiter – der eine rechts, der andere links – an ihm vorbeidonnern. Ein Lederriemen vom Zaumzeug trifft ihn wie ein Peitschenschlag im Gesicht.

»Ihr spinnt ja wohl! Wollt ihr mich umbringen?«, ruft er empört.

Mathis läuft vor bis zur nächsten Wegbiegung, wo der Wald endet. Er sieht, wie die wilden Reiter über das freie Gelände auf die Burg Felseneck zujagen. Die Sonne steht tief am Himmel und schickt lange, schwarze Schatten hinter den Männern her. Kurz vor der Zugbrücke reißen sie ihre schweißnassen Pferde herum. Sie schauen auf das mächtige Eingangstor. Es ist offen. Doch weit und breit ist niemand zu sehen.

Einer der Reiter zückt eine Armbrust.

Auf wen will er denn bloß schießen?, fragt sich Mathis.

Plötzlich starren beide Männer auf



ihn, Mathis. Der Mann mit der Armbrust lacht, als hätte er eine gute Idee. Er hebt seine Waffe und zielt ...

»NEIN!!«, schreit Mathis und wirft sich ins Gebüsch.

Ein sirrendes Geräusch ertönt, dann schlägt etwas in den Baumstamm neben ihm ein. Mathis guckt hoch: ein Bolzen, dessen Schaft mit drei blutgetränkten Federn geschmückt ist!

Pferdegetrappel, sie kommen. Mathis zittert und schickt ein Stoßgebet gen Himmel: »Lieber Gott, hilf mir! Ich bin doch nur der Sohn eines Schmieds. Was wollen die von mir?«

»Bring das sofort zu deinem Herrn!«, befiehlt ihm der Armbrustschütze und wirft Mathis eine Pergamentrolle vor die Füße. Mit lautem Schnalzen treiben die unheimlichen Männer ihre Pferde an

und stürmen los. Wie ein böser Spuk verschwinden sie im Wald, der die Burg Felseneck vom nahen Dorf trennt.

Mathis rennt los: über die Zugbrücke, durch das steinerne Burgtor, über den ersten Innenhof, dann entlang der zweiten, inneren Befestigungsmauer. Er bahnt sich seinen Weg zwischen flatterndem Federvieh und spielenden Kindern. Endlich erreicht er das kleine, an die Burgmauer geschmiegte Fachwerkhäuschen, in dem er mit seiner Familie wohnt. Vater Petir ölt gerade ein neues Schwert vor der Schmiedewerkstatt.

»Vater, kommt schnell mit! Ich muss zum Grafen«, ruft ihm Mathis keuchend zu und reckt zur Erklärung die Hand empor, mit der er die Pergamentrolle umklammert. Dann rennt er weiter.

Gemeinsam erreichen sie den aus gro-

ßen Steinquadern gemauerten Wohnturm in der Mitte des inneren Burgrings. Mathis steigt beklommen hinter seinem Vater die enge Wendeltreppe empor. Noch nie durfte er die Gemächer des Burgherrn betreten. Ein Schmiedejunge hat hier normalerweise nichts zu suchen. Aber heute ist ja nichts normal.

Flackerndes Kerzenlicht erleuchtet einen riesigen Saal. In seiner Mitte, an einer langen Tafel, sitzt Graf Bredelin von Felseneck mit Gräfin Brunhilde und neun Rittern beim Abendessen. Ihre Gespräche verstummen, als Mathis und Petir zögernd an den Tisch treten.

»Schmied, was willst du?«, fragt der Graf ungeduldig.

»Herr, entschuldigt bitte die Störung, mein ...«, beginnt Petir. Doch er wird von Mathis unterbrochen, der sich hin-

ter seinem Rücken hervordrängt und dem Burgherrn das Pergament und den blutigen Bolzen entgegenstreckt: »Hier, Graf Bredelin, ich soll Euch das geben.«

Dann erzählt Mathis aufgeregt, was ihm widerfahren ist.

Mit besorgter Miene entrollt der Graf das Schreiben und hält es ins Licht einer Kerze. Seine dunkle, kräftige Stimme hallt durch den Raum, als er laut vorliest: »Du sollst wissen, Bredelin von Felseneck, dass ich, Gundram von Schwarzenstein, Euer aller Feind sein will. Wehe Euch, die Ihr am Verschwinden meines Neffen und Pagen Willibald Schuld habt!«

»Ein Fehdebrief!«, ruft die Gräfin erschrocken.

»Ja, so ist es. Nach



neun schönen Jahren in Frieden stehen wir nun wieder im Krieg«, murmelt Graf Bredelin düster.

»Aber warum sollte ausgerechnet jemand von hier Graf Gundrams Neffen verschwinden lassen?«, fragt Mathis.

Der Graf sieht ihn nachdenklich an: »Das wüsste ich auch gerne. Du bist ein aufgeweckter Knabe. Pass gut auf dich auf. Wir werden hier schon bald unruhige Zeiten erleben.« Er ruft einen hochgewachsenen Ritter zu sich. »Tapferer Berthold, Ihr reitet sofort zur Burg Schwarzenstein und erklärt Gundram, dass er uns zu Unrecht verdächtigt. Ich gebe Euch ein Schreiben für ihn mit. Wir müssen aber damit rechnen, dass er uns keinen Glauben schenkt.«

Dann wendet sich Graf Bredelin an Mathis' Vater: »Schmied, du wirst un-

sere Waffenkammer auf Vordermann bringen. Und eile dich! Das Fehderecht gibt uns drei Tage Zeit. Danach müssen wir mit einem Angriff rechnen!«



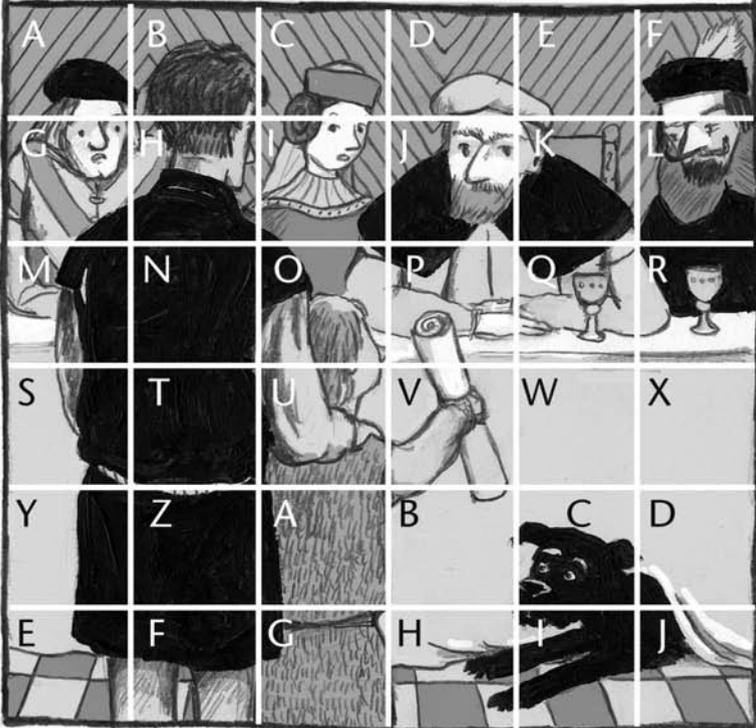
INFO

Wenn sich zwei Fürsten stritten, ging es fast immer um Einkünfte, Macht oder verletzte Ehre. Der König, der eigentlich in solchen Fällen Recht sprechen sollte, war oft einfach zu weit weg, um den Streit zu schlichten. Dann lösten die Adligen ihren Konflikt mit einer Fehde. Dafür gab es Regeln. Wer sich ungerecht behandelt fühlte, durfte den Gegner in einem Fehdebrief beschimpfen. Dann musste er ihm Gelegenheit geben, sich auf den Kampf vorzubereiten – erst drei Tage später durfte der Ankläger Gewalt anwenden, z.B. die Burg des Gegners belagern. Doch an diese Friedens-Frist haben sich nicht immer alle gehalten ...

!

INFO

Schau dir die Bildausschnitte genau an
und suche sie im Bild. Die Buchstaben ergeben
nacheinander das Lösungswort.



?

RÄTSEL