

vorn gebeugt. »Wald und Heideland, voller Teiche und Seen. Der stolze Rest des mächtigen Waldes, der zu gallischen Zeiten die gesamte Bretagne bedeckte. Er besitzt die Form eines schlafenden Drachen. Aus der Luft genau zu erkennen! Die triviale Deutung des Namens macht aus *Broce* den *Forêt* und aus *Liande* die *Lande*, die Heideflächen. Aber die wahre Wortbedeutung führt über das Keltische: die *Festung der anderen Welt*.«

Riwal setzte kurz ab, nur um noch nachdrücklicher anzuheben:

»Unzählige keltisch-bretonische Legenden spielen hier, verrückteste Geschichten aus mehreren Jahrtausenden. Zu höchstem Ruhm aber gelangte der Wald durch König Artus und seine Tafelrunde. Und Sie wissen ja«, eine rein rhetorische Finesse, um die Aufmerksamkeit zu steigern, »Artus besitzt für uns Bretonen eine immense Bedeutung! Er verkörpert insbesondere eines: den Widerstand! Eine

unserer stolzesten Tugenden«, Riwal's Pathos spitzte sich noch zu, »der Kern unseres Wesens. Eine Widerständigkeit im Einstehen für die höchsten Ideale, die Prinzipien von Artus' Herrschaft: Gleichheit, Brüderlichkeit, Güte. – Wir Bretonen waren es, die unbeirrbar an die Wiederkehr von Artus glaubten, die ihm unverbrüchlich die Treue gehalten haben!«

»Man weiß ja nicht einmal«, murmelte Kadeg, der gleichmütig aus dem Fenster guckte, »ob es Artus überhaupt je gegeben hat.«

Riwal ließ sich nicht in Verlegenheit bringen:

»Die Legende *selbst* und ihre gewaltige Wirkung sind auf jeden Fall wahr!« Ein typisch Riwal'scher Satz. »Die Kraft und Macht seiner Aura! Außerdem mehren sich die wissenschaftlichen Hinweise, dass hinter den fantastischen Geschichten doch eine reale Figur steht.«

Nol wenn schaltete sich ein: »Und ein ganzer Reigen von Erzählungen der Artus-Welt wird in diesem Wald verortet.«

Tréhorenteuc hieß das winzige Dorf im sogenannten *Val sans retour*, dem Tal ohne Wiederkehr, am westlichen Rand des Waldes. Links des Sträßchens lagen ein paar einzelne Häuser, rechts ein gemähtes Feld. Dupin konnte die Kirche bereits sehen, auch den Friedhof schräg dahinter. Ohne Zweifel: ein bezaubernder kleiner Ort mit viel Flair. Die letzte Viertelstunde Fahrt nach dem Verlassen der Route Nationale hatte sie durch Landschaften geführt, wie Dupin sie mochte. Sanft hügelig, grün in allen Nuancen, harmonische Felder, von alten Steinmauern gesäumt, Wiesen, wilde Wäldchen, geschwungene Sträßchen und hübsche Dörfer. Eine ganz eigene Mischung aus Kultur und Natur. Das bretonische Inland: das »Argoat«.

Riwal schob den Kopf erneut zwischen die Vordersitze. »In der ersten französischen Übertragung von Geoffroy of Monmouths epochaler *Historia Regum Britanniae* Mitte des 12. Jahrhunderts wird der Abenteuerwald der Artus-Welt eindeutig in der Bretagne verortet. Der Begründer der Artusromane ist Chrétien de Troyes, der von 1135 bis 1188 lebte. Er kam aus der Champagne ...«

»Nicht schlecht! Gute Voraussetzung für erstklassige Fantasien!«

Kadeg mimte den Witzbold.

Riwal fuhr umso entschlossener fort:

»Chrétien nahm die Berichte aus der *Historia* auf«, Riwal hatte das Wort *Berichte* deutlich betont, »ebenso aber uralte keltische Erzählungen. Die zahlreichen, zunächst nur mündlich überlieferten Geschichten von Artus und seiner Tafelrunde. – Von Chrétien liegen fünf Romane vor. Und sie liegen«, Dupin wusste bedauerlicherweise, was folgen würde,

»seit zwei Wochen auch auf Ihrem Schreibtisch, Chef.«

Der Kommissar starrte bemüht geradeaus. Er hatte die dicken Bände gesehen, sie aber noch kein Mal in die Hand genommen.

»Wie auch immer«, fuhr Riwal fort, »auf Chrétien folgten weitere Nach- und Neudichtungen höchsten literarischen Ranges sowie zahllose populäre Bearbeitungen des Stoffs. Sie müssen sich die ganze Artus-Literatur wie ein wild wucherndes Frühlingsbeet vorstellen. Überall sprießt es, kreuz und quer. Es ist«, jetzt verlor sich Riwal vollends ins Schwärmerische, »ein ewiges Erzählen, der Stoff ist unerschöpflich, er wird immer wieder neu gefasst, niemals wird es enden.«

»Halten Sie einfach hier rechts am Straßenrand«, ging Nolwenn dazwischen. »Das ist perfekt.«