

Comic | J.Mechner/L.Pham & A.Puvilland: Der Schatz der Tempelritter - Erstes Buch: Salomons Diebe

Sie waren legendäre Krieger und lebten das Leben von Mönchen, sie gelten als erste Banker Europas und Hüter mystischer Geheimnisse, das Datum ihrer Vernichtung könnte den Aberglauben vom Freitag, den 13. geprägt haben. Doch in unserer Popkultur haben die Tempelritter überlebt und sind **BORIS KUNZ** schon häufig wahlweise als düsterer Geheimbund, erleuchtete Gemeinschaft von Gralswächtern oder verblendete christliche Gotteskrieger begegnet. Der Drehbuchautor von ›Prince of Persia‹ versucht jetzt in dem dreibändigen Comicabenteuer ›Der Schatz der Tempelritter‹ ein neues Bild der Templer zu zeichnen.



Kaum ein historisch verbrämter Mystery-Thriller, der nicht irgendwann die Tempelritter aus dem Hut zaubert, meistens als irgendeine Schattenorganisation, die nach dem Mittelalter in der Versenkung verschwunden ist, um bis in unsere Zeit ein Geheimnis zu bewahren, das gerne etwas mit dem Heiligen Gral oder irgendwelchen Nachfahren von Jesus Christus oder Maria Magdalena zu tun hat. Von ›Indiana Jones‹ über die Romane Umberto Ecos bis zum ›DaVinci-Code‹: In unserer Popkultur stehen die Ritter mit dem roten Kreuz auf weißer Brust für uralte Geheimbünde und religiöse Verschwörungen, und kaum jemand hat bislang einen Versuch unternommen, das legendäre Ende der Tempelritter als das zu erzählen, was es eigentlich war: Ein historischer Politthriller. Der amerikanische Games-, Drehbuch- und Comicautor Jordan Mechner hat sich vorgenommen, das zu ändern.

›Robin Hood‹ trifft ›Ocean's Eleven‹

Frankreich, Oktober 1307, Freitag der 13.: König Philipp IV lässt auf einen Schlag sämtliche Templer seines Reiches verhaften und macht ihnen wegen Ketzerei, Sodomie und Schwarzer Magie den Prozess – den schlimmsten Verbrechen, derer man in dieser Zeit angeklagt werden konnte. Damit entmachtet der Regent den starken Arm der katholischen Kirche, denn der Templerorden war bis dahin auch ein Machtinstrument des Papstes – nicht nur militärischer, sondern auch finanzieller Natur, denn die Templer gelten auch als die Mitbegründer und Erfinder des modernen Bankenwesens und müssen zu dieser Zeit unglaubliche Reichtümer angehäuft haben. Heute wird gerne unterstellt, der wahre Schatz der Tempelritter sei das Geheimnis, das ihre Gründer Hunderte von Jahren zuvor unter den Tempeln Jerusalems ausgegraben hätten – vielleicht war dieser Schatz aber auch viel weltlicherer Natur.

Hier setzt auch der Comic ein und erzählt davon, dass es Guillaume de Nogaret, dem obersten Berater des Königs, weniger um die Herstellung göttlicher Gerechtigkeit als um die Annektierung irdischen Reichtums gegangen ist, als er dem König zu diesem sensationellen Coup geraten und den Schauprozess gegen die Templer begonnen hat. Doch ausgerechnet am Vorabend des Komplottes schmieden drei der tapferen Mönchsritter tatsächlich unchristliche Pläne: Um ihren jungen Bruder Martin über den Liebeskummer zu trösten, der ihn in die Reihen der Templer getrieben hat, wollen zwei seiner Brüder mit ihm die leichten Mädchen von Paris besuchen, um ihn so auf andere Gedanken zu bringen. Heimlich schleichen sich die drei Mönchsritter in verbotener Mission aus der Burg, erleben eine wilde, alkoholgeschwängerte Nacht in den Straßen von Paris und kehren viel zu spät zu ihrer Garnison zurück. Dieser Umstand rettet sie jedoch vor der Verhaftung, denn an jenem Morgen dringen die Soldaten des Königs in einem Handstreich in sämtliche Templerfestungen des Landes ein und verhaften alle ihre Brüder.



Der eigentlich tugendhaft noble Ritter Martin und die zwei Halunken an seiner Seite sind nun von einem Tag auf den anderen die einzigen Templer der Stadt auf freiem Fuß. Eben noch Angehörige der angesehensten und stolzesten Streitmacht der Christenheit sind sie nun Vogelfreie, die ihre Herkunft verbergen und sich auf eigene Faust durchschlagen müssen.

Wo es zunächst so aussieht, als sei alle Hoffnung verloren, findet dann doch so langsam eines zum anderen und schließlich gerät Martin an genau die Information, die Nogaret vergeblich sucht und die er auch durch Folter keinem der Templer herauspressen kann: Es geht natürlich um nichts Geringeres als um das Versteck des legendären Templerschatzes. Um irgendetwas gegen Nogaret in der Hand zu haben, verbündet sich Martin mit weiteren zwielichtigen Gestalten, um den Feinden des Ordens den Schatz unter der Nase wegzuschnappen.

Das Beste zweier Welten

Jordan Mechner war verantwortlich für die Kinofassung des Computerspiels ›Prince of Persia‹ – das gibt einem schon eine gute Vorstellung für die Tonalität dieses Comics: Auf der einen Seite basiert er auf Recherche und historischen Fakten und verzichtet auf jeglichen esoterischen Klimbim, auf der anderen Seite geht es Mechner weder um ein authentisches Bild des Mittelalters noch um eine Aufarbeitung historischer Ereignisse, sondern um eine unterhaltsame Story, die auch als Drehbuchvorlage für einen Abenteuerblockbuster dienen könnte. Dementsprechend läuft der Plot immer wieder auf Actionsequenzen hinaus, die eher auf filmische Wirkung hin

gedacht sind und im Comic nicht die volle Dynamik entfalten. Dementsprechend werden die Begegnungen von Ritter Marin und der Adelstochter Isabelle von Narbonne wie eine Screwballkomödie inszeniert, und kann man sich darauf einstellen, dass die Schatzsuche in den folgenden beiden Bänden eher an ›Ocean's Eleven‹ als an ›Der Name der Rose‹ erinnern wird.

Das heißt nicht, dass Mechner das Mittelalter als geschichtlichen Hintergrund nicht ernst nehmen würde. Er bleibt aber um einen modernen und flotten Erzählton bemüht und nimmt dafür auch kleine Stilbrüche in Kauf, wenn er z.B. Söldnern aus dem beginnenden 14. Jahrhundert Sätze in den Mund legt wie: »Unseren Job erledigen wir, was Jungs?«

Die Zeichnungen des amerikanisch-französischen Illustratoren-Pärchens LeUyen Pham und Alex Puvilland, die für Mechner auch schon eine Graphic Novel zu ›Prince of Persia‹ umgesetzt haben, treffen diesen Ton ebenfalls recht gut und fangen das mittelalterliche Paris mit dem modernen, etwas krakeligen Strich der aktuellen französischen Schule ein, irgendwo zwischen ›Spirou‹ und ›Donjon‹.



Tempelritter beim Schachspiel
(pd)

Die Schauplätze wirken ebenso authentisch wie das Dekor und die Kostüme, drängen sich aber an keiner Stelle durch übertriebene Detailfreude so sehr in den Vordergrund, dass sie den Lauf der Geschichte stören würden. Die Gesichter sind cartoonhaft überzeichnet, die Action hat etwas angenehm Altmodisches, weil sie nicht versucht, wie ein Manga auszusehen, und die Farben sind dezent gewählt, tragen mit erdigen Tönen den Gegebenheiten der damaligen Zeit Rechnung und unterstreichen die jeweilige Stimmung der Szene, ohne dabei in monochrome Tristesse zu verfallen.

Das Album wirkt wie ein Hybrid aus amerikanischem und europäischem Comic: Die Erzählweise, das Seitenformat und die Aufteilung in dickere Bände mit jeweils etwa 40 Seiten erinnern eher an US- Comic-Books wie ›Sweet Tooth‹, das historische Sujet und die Tatsache, dass die Geschichte in drei Bänden abgeschlossen sein wird, lassen dagegen wieder an frankobelgische Comics denken, wie sie zurzeit bei Carlsen oder Splitter oft zu finden sind.

Die schnell erzählte, abwechslungsreiche Handlung (die immer wieder geschickt mit den Erwartungen des genreaaffinen Lesers spielt) und die modernen Zeichnungen, die diese Handlung perfekt bedienen, machen die Reihe zu einer unterhaltsamen Lektüre für Fans der einen und der anderen Stilrichtung. Nur das ultimative Werk zum Thema Tempelritter darf man auch hier nicht erwarten.

| [BORIS KUNZ](#)

Titelangaben

[Jordan Mechner \(Autor\), LeUyen Pham & Alex Puvilland \(Zeichnungen\): Der Schatz der Tempelritter – Erstes Buch: Salomons Diebe \(Templar Book One: Solomon´s Thieves\)](#)

Aus dem Englischen von Jan-Frederik Bandel

Hamburg: Carlsen Verlag 2014
144 Seiten, 17,90 Euro

Reinschauen

- | [Leseprobe](#)
- | [Der Blog zum Comic](#)
- | [Homepage von Jordan Mechner](#)
- | [Blog der Zeichnerin](#)
- | [Blog des Zeichners](#)