

DIE
LEGENDEN
VON



ANDOR

CHRONIK DES ANDORVERSUMS
STAND 2016



Chronik der Andorversums
Stand 2016

Werke von Michael Menzel, Stefanie Schmitt, Gerhard Hecht
sowie allerlei anderen andorischen Autor:innen,
zusammengestellt von Butterbrotbär

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|---|-----------|
| | Ausblick (2012) | 36 |
| F | Die Ära des Sternenschildes | 37 |
| | Die Gaben der Andori (2013) | 37 |
| | Der Sternenschild (2013) | 37 |
| | Die Ära des Sternenschildes (2013) | 38 |
| | Zum Dunklen Tempel | 39 |
| | Zu Darh und Ferntahr | 39 |
| G | Geschichten von überall und nirgendwo | 40 |
| | Der Fremde (2013) | 40 |
| | Seltsame Tafel aufgetaucht (2013) | 40 |
| | Neue Helden zu Gast in der Taverne (2014) | 41 |
| | Vara, der Wassergeist (2014) | 45 |
| | Das Geheimnis des Verlassenen Turms (2014) | 46 |
| | Der Unbekannte Krieger (2014) | 47 |
| | Naraven (2015) | 47 |
| H | Die Reise in den Norden | 48 |
| | Der Kampf um Cavern: Comic zur Vorgeschichte (2014) | 48 |
| | Der Kampf um Cavern (2014) | 54 |
| | Das Geschenk des Magiers (2016) | 54 |
| | Die Reise in den Norden (2014) | 56 |
| | Der Seekrieger (2014) | 57 |
| | Die Suche nach dem Kartographen (2014) | 57 |
| | Ein Sturm zieht auf (2014) | 58 |
| | Der Schatz des Nordens (2015) | 58 |
| | Illustre Crew (2015) | 58 |
| | Die Mächte des Meeres (2014) | 59 |
| | Hadria (2014) | 60 |
| | Der sagenumwobene Eismet (2016) | 60 |
| | Abenteuer Andor 2015 | 60 |
| | Prolog: Was bisher geschah ... (2015) | 60 |
| | Kapitel 1: Der Auftrag (2015) | 62 |
| | Kapitel 2: Die rechte Hand des Königs (2015) | 65 |
| | Besuch bei Melkart (2015) | 68 |
| | Thronsaal (2015) | 69 |
| | Die Jagd (2015) | 69 |
| | Kapitel 3: Die Jagd (2015) | 70 |
| | Die fünf Erlasse des neuen Regenten Ken Dorr (2015) | 74 |
| | Kapitel 4: Narne tat Vyper (2015) | 74 |
| | Reka gefunden (2015) | 75 |
| | Epilog: Die Wege trennen sich ... (2015) | 76 |
| | Abenteuer Andor MP3 (2015) | 77 |
| I | Die Rückkehr | 79 |
| | Zu Earas Fahrt in die Hadrische Unterwelt | 79 |
| | Garz zu Besuch in der Taverne (2015) | 79 |
| | Merriks Brief (2015) | 80 |
| | Chada und Thorn: Entstehung einer Spielkarte (2015) | 81 |
| | Chada und Thorn (2015) | 82 |
| | Stinner, der Seekrieger: Die Solo-Erweiterung (2015) | 82 |
| | Das Losspiel-Abenteuer (2015) | 82 |
| | Die Stachelklippen (2015) | 82 |
| | Die Sturmweiden (2015) | 82 |
| | Die Treibholzbucht (2016) | 82 |
| | Die Westklippen (2015) | 83 |
| I | Das Legenden-Andorversum | 3 |
| A | Landkarten | 4 |
| | Die Karte von Andor (2012) | 4 |
| | Die Karte von Cavern (2014) | 5 |
| | Die Karte des Nordens (2014) | 6 |
| | Die Karte der Insel Hadria (2015) | 7 |
| | Die Karte von Narkon (2015) | 8 |
| | Die Karte des Grauen Gebirges (2016) | 9 |
| B | Der unterirdische Krieg | 10 |
| | Der Sternenschild (2012) | 10 |
| | Der Bruderschild (2014) | 10 |
| | Zum Silberschild | 11 |
| | Der letzte der vier Schilde (2016) | 11 |
| | Die Winterburg (2016) | 12 |
| | Die Kreaturen (2012) | 13 |
| | Die Trolle (2012) | 14 |
| | Das Volk der Kraher (2016) | 14 |
| C | Der Flammensohn | 15 |
| | Varatans Fluch (2015) | 15 |
| | Andor-Newsletter (2016) | 16 |
| | Die Zwei Orden (2014) | 17 |
| | Der Dunkle Magier Varkur (2012) | 19 |
| | Zu Varkur | 19 |
| D | Verschiedene Vorgeschichten | 21 |
| | Reka die Hexe (2012) | 21 |
| | Die Vorgeschichte (2012) | 21 |
| | Zur Flucht nach Andor | 21 |
| | Michael Menzel im Interview (2013) | 22 |
| | Der Sturmschild (2014) | 22 |
| | Orfen, der Wolfskrieger (2012) | 26 |
| | Zu den drei Trollkriegen | 27 |
| | Ken Dorr, Merrik und Gilda (2013) | 27 |
| | Die Taverne zum Trunkenen Troll (2014) | 28 |
| | Die Taverne von Andor | 28 |
| E | Die Ankunft der Helden | 30 |
| | Die Helden (2012) | 30 |
| | Das Lied des Königs (2015) | 31 |
| | Die Legenden von Andor (2012) | 32 |
| | Die Ankunft der Helden (2012) | 32 |
| | Die Heilung des Königs (2012) | 32 |
| | Neue Helden (2014) | 33 |
| | Die Tage des Widerstands (2012) | 34 |
| | Die Eskorte des Königs (2013) | 35 |
| | Das Geheimnis der Mine (2012) | 35 |
| | Die Befreiung der Mine (2012) | 35 |
| | Der Zorn des Drachens (2012) | 35 |
| | Das Erbe des Drachens (2012) | 36 |

| | | | |
|--|-----|--|------------|
| Neue Nachricht von Merrik (2015) | 83 | J Die letzte Hoffnung | 107 |
| Der Stumme Wald (2015) | 83 | Andor III... macht euch bereit! (2016) | 107 |
| Die Feuermoore (2015) | 83 | Die Dunkle Magierin (2016) | 109 |
| Die Mauerberge (2015) | 83 | Darh (2016) | 109 |
| Die Rückkehr der Schwarzen Kogge (2015) | 84 | Ein dunkler Held (2016) | 110 |
| Abenteuer Andor 2016 | 85 | Die letzte Hoffnung (2016) | 112 |
| Treffen mit Mart (2016) | 85 | Garz, Mini-Erweiterung (2016) | 112 |
| Der Statthalter von Andor (2016) | 92 | Das Graue Gebirge (2016) | 113 |
| Chadas Brief | 94 | Der Bleiche König (2016) | 113 |
| Juna, Blanko-Heldentafel (2016) | 94 | Der Tross der Andori (2016) | 113 |
| Juna ist gefunden! (2016) | 94 | Der Meister des Trolls (2016) | 113 |
| 3 Jahre Taverne von Andor! (2016) | 97 | Der vergiftete Geist (2016) | 113 |
| An Land gehen (2016) | 99 | Im Schatten der Winterburg (2016) | 113 |
| Die Rückkehr (2016) | 100 | Die letzte Hoffnung (2016) | 113 |
| Die Suche nach dem letzten Schild (2016) | 102 | K Die andorische Zeitrechnung | 114 |
| Die Rückkehr (2016) | 104 | Die Chronik (2016) | 114 |
| Der weiße Falke (2016) | 104 | L Andor im Netz | 115 |
| Noch eine letzte Aufgabe (2016) | 105 | | |



TEIL I
DAS
LEGENDEN-ÄNDORVERSUM

Die Karte von Narkon (2015)

Landkarte aus dem offiziellen Forum



Der unterirdische Krieg

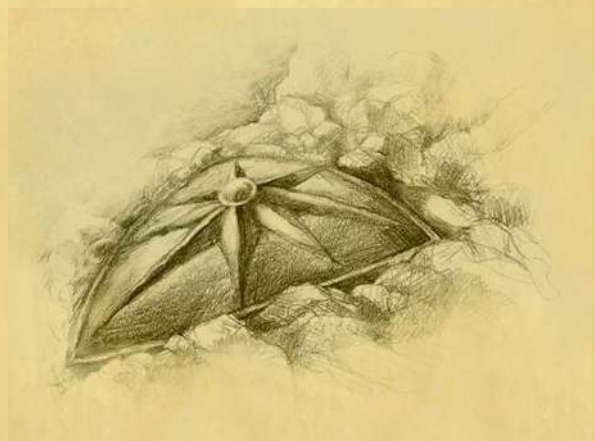
Aus *Die Karte des Grauen Gebirges* (2016):

[D]as Graue Gebirge, ein verlassenes, unwirtliches Land, das einst Heimat vieler Völker war. Heute erinnern nur noch die Bauwerke der Zwerge an jene Tage. Doch auch diese wurden größtenteils in dem Krieg zwischen Drachen, Zwergen und Trolen vernichtet, ein Krieg, der mit dem Schmieden des letzten der vier mächtigen Schilde begann: Dem Feuerschild!



Der Sternenschild (2012)

Storytext von der offiziellen Website



Der Sternenschild stammt aus einer Zeit als noch keine Feindschaft zwischen Schildzwerge und Drachen war. Einst, ehe Krahall¹, der Ort der den Drachen Leben spendet, erschüttert wurde, bestand ein Bündnis zwischen Drachen und dem Volk der Zwerge. Es bestand darin, dass die

¹BBB: Moderne Schreibweise: Krahal

Zwerge tief unter der Erde Schächte und riesige Hallen gruben, die den Drachen als Heimstatt dienten. Im Gegenzug übergaben die Drachen den Zwergen die Geheimnisse des Feuers und erlaubten ihnen damit, die ewige Düsternis unter dem Gebirge zu vertreiben. Doch eines Tages begannen die Zwerge dem Feuer neue Wunder abzuringen. Zuerst begannen sie schöne Gefäße und Lampen zu schmieden und später Ketten und Ringe als Einfassungen für die Edelsteine der Tiefe. Dann erdachten sie stählerne Tore für ihre Schatzkammern und Zorn überkam die Drachen. Als die Zwerge Waffen schmiedeten, scharf wie Drachenklaunen und Rüstungen hart wie Drachenschuppen, loderte die Wut der Drachen auf und der Bund zerbrach. Ein unterirdischer Krieg entbrannte.

Der Legende nach gab es, bevor sich Wut und Zorn in das Bündnis schlichen eine besondere Zeit. Sie war nur von kurzer Dauer, aber veränderte Vieles. Kreatok, der Zwerg war ein begabter Schmied, ausgestattet mit sehr viel Neugier und Wissensdurst. Ihm zur Seite stand Nehal, ein junger Drache, temperamentvoll und stark, aber auch gewillt etwas Neues zu erschaffen. Durch das Geschick des Zwergs und dem Feuer des Drachen entstanden vier mächtige Schilde.

Einer dieser Schilde war der Sternenschild. Er verlieh seinem Träger Hoffnung, auch wenn die Situation ausweglos erschien.

Autorin: Stefanie Schmitt

Der Bruderschild (2014)

Storytext von der offiziellen Website oder aus dem offiziellen Forum



Der Bruderschild war einer der vier mächtigen Schilde aus alter Zeit. Als Zwerge und Drachen noch in Freundschaft verbunden waren, schufen Kreatok, der Zwerg und Nehal, der Drache diesen Schild. Der Legende nach besaß er die Macht, die Kraft des einen Waffenbruders auf einen anderen übergehen zu lassen. Dies war eine mächtige Waffe, denn die Zwergenminen von Cavern waren groß. Die weiten Entfernungen wurden zum Problem, denn auch die besten Kämpfer konnten nicht überall gleichzeitig sein.

In den Wirren der Zeit, ging auch dieser Schild verloren und blieb lange Zeit unerkannt. Sein schlichtes Aussehen verriet seine Stärke nicht, nur wer die feinen Hand-Ornamente auf dem Schildbuckel erkannte, wusste, um welches mächtigen Schild es sich handelte.²

Als die Helden von Andor um weitere Kämpfer verstärkt wurden, wie den Taren Bragor oder Kheela, der Hüterin der Flusslande, wurde auch dieser Schild gefunden und war den Helden von großem Nutzen.³

Autorin: Stefanie Schmitt

Zum Silberschild

Aus *Der Sturmschild* (2014):

Als Hallwort an jenem eingangs erwähnten Morgen in die Waffenkammer ging und das feingearbeitete Kettenhemd, den goldenen Brustpanzer angelegt und den großen kantigen Helm aufgesetzt hatte, fiel sein Blick auf einen Schild in der Ecke. Der Fürst nahm ihn auf und betrachtete die reichen Verzierungen und dachte an Nehal, den Drachen und Kreatok, den Meisterschmied der Schildzwerge, die einst gemeinsam der Schmiedekunst nachgingen und die vier mächtigen Schilde erschufen. Dies hier war der Silberschild und der Fürst lachte. „Dieses nutzlose Ding! Ha, ha.“

Tatsächlich war dieser Schild für alle Zwerge eine Enttäuschung gewesen. Zuvor hatten Nehal und Kreatok den Sternenschild gefertigt, einen der bedeutendsten der vier. Dieser vermochte Böse Geschehnisse aufzuhalten und das Schicksal zum Guten zu wenden. Kurz darauf entstand der Bruderschild, ein ebenfalls machtvoller Schild. Dieser erlaubte es seinem Träger, die Kräfte eines anderen Zwerges anzunehmen oder die eigenen einem anderen Bruder zu übertragen. So konnten die Zwerge auch über weite Entfernungen einander schützen.

Nachdem diese beiden wunderbaren Schilde entstanden waren, war die Erwartung bei den Schildzwerge groß. Was würde der nächste Schild bewirken, der Nehals glühender Esse und Kreatoks Amboss entsprang? Welchen Schutz würde er wirken? Feinstes Silber und Gold wurden den beiden für ihre nächsten Werke überlassen. Und schon bald hatten sie einen weiteren Schild gefertigt.

Er war leicht und herrlich verziert. Der Fackelschein der großen Halle ließ ihn silbern aufleuchten, als die Zwerge ihn das erste Mal sahen. Doch wie sich bald herausstellte, besaß dieser Schild keinerlei besondere Wirkkraft. Viele vermuteten schon Kreatok und Nehal hätten ihre Kräfte in der Schmiedekunst eingeblüht.

Doch diese Sorgen erwiesen sich schon bald als unbegründet, denn der Meisterschmied und der Drache fertigten einen weiteren und letzten Schild. Seine Fähigkeiten ließen alle Zweifel verblassen. Ob der bald darauf folgende Krieg zwischen Zwegen und Drachen auch seinetwegen

entflammte, ist ungewiss, doch keineswegs unwahrscheinlich.

Jedenfalls lobten alle Zwerge das Geschick Kreatoks und Nehals und der eine Schild, der keine Fähigkeiten offenbarte, wurde daraufhin als Ausrutscher abgetan und schon bald fast vergessen. Erinnernte sich ein Zwerg an ihn, so wurde er manchmal der Silberschild, manchmal der stille Schild aber meistens der Nutzlose Schild genannt.

Und so mag es wenig verwundern, dass lange Zeit danach, als die anderen Schilde bereits in den Kriegen gegen Drachen und Kreaturen verloren gegangen waren, der nutzlose Silberschild noch immer im Besitz des Fürsten von Cavern war.

Der letzte der vier Schilde (2016)

Inoffizielle Abschrift eines Hörspiels aus dem Abenteuer Andor Blog



Wie die meisten von euch wissen, wurden die mächtigen vier Schilde vor Urzeiten von dem äußerst geschickten Schildzwerg Kreatok und dem jungen Drachen Nehal geschmiedet. Es waren Nehals Drachenfeuer und Kreatoks Kunstfertigkeit, die solche Wunder entstehen ließen. Natürlich mag es in heutiger Zeit seltsam anmuten, dass ein Zwerg und ein Drache gemeinsame Sache machten. Doch beide Völker waren in jener Zeit, wenn auch nicht befreundet, so doch zumindest im Bunde. Anderen Völkern, wie Riesen, Trollen und Erdgeistern, standen beide weniger wohl gesonnen gegenüber.

Die Schilde erregten viel Aufsehen. Der Sternenschild, der Bruderschild, der Sturmschild und zu guter Letzt der ... manche nannten ihn den Dunkelschild, weil er das wohl dunkelste Kapitel der Schildzwerge eröffnete. Aber als Kreatok und Nehal ihn schufen, taufte sie ihn den Feuerschild. Neugierig und erwartungsvoll kamen die Zwerge und auch manch ein Drache, um die Fertigstellung dieses neuen Wunderwerks zu begutachten.

Der Schild war schwarz, matt schimmernd wie Samt und mit wenigen Ornamenten an den Rändern. Kreatok legte den Schild an und plötzlich breiteten sich Flammen um ihn aus. Nicht rot, sondern schwarz und silbrig. Nehal, der Drache, schrie auf, denn das Feuer breitete sich rasch aus

²Diesen Abschnitt gibt es nur in der Version im offiziellen Forum.

³Diesen Abschnitt gibt es nur in der Version von der offiziellen Website.

und versengte seine Flügel. Wie konnte das geschehen? Nichts konnte einen Drachen verbrennen, nichts brannte heißer als Drachenfeuer. Nehal floh vor seinem alten Freund, der ihn offensichtlich betrogen hatte. Auch die Zwerge stürmten schreiend aus der alten Felsenhalle. Doch manch gescheiterer unter ihnen begann zu jubeln. Denn jene hatten erkannt, dass dieser Schild eine unglaubliche Waffe war. „Schwarzes Feuer!“, rief einer von ihnen hysterisch. Dann, verschanzt in einem Türeingang betrachteten sie das Feuer gierig und fasziniert. In dessen Mitte stand Kreatok, lachend und singend. Denn ihm allein schienen die Flammen nichts anhaben zu können. Der Schild in seiner Hand schützte ihn. Die wenigen Drachen, die anwesend waren und das Schauspiel erschreckt verfolgt hatten, wollten ebenfalls fliehen. Doch nur einer von ihnen entkam den Flammen und floh in einen langen Gang. Es war der schlauchartige Gang, den die Zwerge Barathrum nannten, die Lunge von Cavern.

Der Drache schraubte sich in Spiralen in Barathrum empor. Gleichzeitig drang er mit seinem Geist in Krahal ein, den magischen Ort, an dem das Bewusstsein aller Drachen liegt. „Verrat!“, schrie er und berichtete, dass der letzte Schild der Zwerge nichts anderes als eine Kriegserklärung an alle Drachen war. Die Drachen horchten auf und im Kollektiv ihrer Gedanken mischte sich Zorn und Furcht vor diesem schwarzen Feuer der Zwerge. Der junge Drache selbst forderte seine Artgenossen zum schnellen Vernichtungsschlag gegen die Schildzwerge auf, ehe sie mehr dieser gefährlichen Waffen erschaffen würden, und die Drachen stimmten zu.

So entflammte der unterirdische Krieg zwischen Schildzwerge und Drachen, in dem beide Völker nahezu ausgelöscht wurden. Dieser Krieg wurde nie beendet. Erschöpfung der Kräfte auf beiden Seiten führten zum Stillstand, in dem die Schildzwerge sich langsam erholten. Die letzten Drachen allerdings starben oder versteinerten mit den Jahren. Nur bei einem von ihnen, dem jungen Drachen, der die Kraft des Feuerschildes mit eigenen Augen gesehen hatte, erlosch die Flamme des Zorns nie. Er wuchs in den Jahren des Krieges und wurde mächtiger denn je. Fast so, als ginge die Kraft aller Drachen in diesen einen über. Sein Name war Tarok.

Die Winterburg (2016)

Storytext von der offiziellen Website

⁴BBB: Dieser Prolog spielt Jahrhunderte später, direkt vor [Die letzte Hoffnung \(2016\)](#).



Prolog:⁴ Unsere Helden waren in das verwüstete Andor zurückgekehrt und beschlossen die Verfolgung der Kraher aufzunehmen. Sie wollten die verschleppten Andori nicht der Folter der Sklaverei überlassen. Ihr Weg führte durch das graue Gebirge. Früher ein Ort, an dem Zwergenfürsten, Riesen und Drachen lebten und in späterer Zeit Kriege gegeneinander führten. Ein geschichtsträchtiges Niemandsland, über das wenig bekannt und über das selbst im Baum der Lieder kaum etwas zu finden ist. Die Geschichte der Winterburg allerdings wird dort aufbewahrt, und auch wenn keiner unserer Helden sie je las, so sollt ihr sie nun hören...



Einst, als es noch große Zwergenreiche im Grauen Gebirge gab, bauten diese nicht nur unterirdische Tunnel und Hallen. Hier und da schlugen sie überirdische Türme und Festungen aus dem Fels. Dabei waren sie stets bemüht im Einklang mit den natürlichen Felsformationen zu sein, wie zu Stein gewordene Echos der Natur. Mächtige Statuen von Drachen und Zwergen erschufen sie, die noch immer wie stumme Wächter aus dem Nebel ragen.

Die schönste und größte Festung war die Burg Karulzar. Erbaut auf einem so hohen Grat, dass sie häufig noch lange in den Sommer hinein Schneehauben auf ihren Türmchen trug. So wurde sie allen bald als die Winterburg bekannt.

In ihrer langen Geschichte hatte sie viele Besitzer. Zuerst waren da natürlich die Zwerge. Doch in den Kriegen gegen die Drachen und Riesen verließen sie ihre überirdischen

Festungen und zogen sich in die unterirdischen Hallen zurück.

Drachen ließen sich bald darauf in den geräumigen Türmen und Sälen nieder. Jedoch nur für kurze Zeit, denn die Riesen hatten ein Auge auf die Festung geworfen. Sie war schön und stark. Die Riesen wussten um die Kunstfertigkeit der Zwerge und die Qualität ihrer Erzeugnisse zu schätzen, obgleich sie die Zwerge selbst verbascheuten.

Aber der eigentliche Grund für ihr Interesse an der Winterburg war, dass sie zu nah an den Grenzen ihres eigenen Landes war, als das man sie einem Feind wie den Drachen überlassen wollte. Die Drachen jener Zeit waren weise und mächtig und den Riesen weit überlegen. Ein gefährlicher Nachbar.

Doch gab es einen unter den Riesen, den selbst die Drachen fürchteten, denn er war ein Hexer. Nomion nannte er sich. Er war der erste Riese, der die Hexerei erforschte und ihre Macht über andere entdeckte. Seine Fähigkeiten nahmen rasch zu und bald schon konnte er Tränke für die Riesenkrieger brauen, die ihren Willen stärkten. Er entwickelte die Gabe, anderen Wesen seinen Willen aufzuzwingen und sie zu beherrschen. Und als es ihm gelang die toten Gebeine gefallener Riesen wieder auferstehen zu lassen, hatte seine Hexerei das Leben seines Volkes völlig verändert. Sie nannten sich fortan die Krahder, die Unsterblichen. Dies war natürlich Unsinn, denn sie starben wie alle anderen Wesen auch, wenn ihre Zeit gekommen war. Und das was die Toten wiederauferstehen ließ war die Macht Nomions. Und doch war es die Hexer, die sie von anderen Riesen unterschied und sie zu Krahdern machte.

Und Nomion gab sein Wissen weiter und seine Schüler errichteten Tempel und pflanzten den Schwarzen Baum um die böse Hexerei zu nähren und allgegenwärtig zu machen, wie die Luft zum Atmen.

Nomion aber strebte nach mehr. Er suchte sich im Gauen Gebirge einen verlassenen Turm der Zwerge und hielt lange Ausschau nach dem wohl mächtigsten Wesen der ganzen südlichen Welt. Und als er es fand versklavte er dessen Geist und machte es sich zum Untertan.

Bald schon ließ er es die Winterburg angreifen. Viele junge Drachen fanden den Tod bei dieser schrecklichen Attacke und die stolze Feste von einst barst unter den Schlägen des unglaublichen Wesens.

Doch fand an diesem Tag auch Nomion sein Ende. Der stärkste und gerissenste aller Drachen, Tarok, fand den Hexer, der unweit des Geschehens im Verborgenen seine Kreatur befahl. Nomion war kein großer Kämpfer und sein mächtiger Diener war im Kampf gegen die Drachen auf der Winterburg verstrickt. Tarok hatte keine Mühe Nomion zu vernichten und es blieb nur ein Haufen Asche von dem Hexer zurück.

Das Wesen, das man später den Urtroll nannte, ließ bald darauf von der Winterburg ab und zog sich zurück in seinen steinernen Schlaf. Kaum ein Drache hatte den Angriff überlebt und die Feste war zerstört.

Die wenigen überlebenden Drachen verließen die Winterburg, die nun nicht mehr Schutz bot als irgendein Fels. Doch sollte die Ruine nicht lange unbewohnt bleiben. In der grauen Asche, die einst Nomion gewesen war, regte sich etwas. Ein bläuliches Glühen flammte auf, als sich eine blasse Gestalt erhob. Lange noch sollte diese die verlassenen Festen und Türme des Graue Gebirges heimsuchen. Es war Nomions Geist.

Wird sein Geist noch immer dort sein, wenn ihr euch im Herbst auf den Weg ins Graue Gebirge macht ...?

Autor: Stefanie Schmitt und Michael Menzel

Zeichnung: Johannes Schmitt

Die Kreaturen (2012)

Storytext von der offiziellen Website⁵



Tarok und die Kreaturen

Krahal, der magische Ort der den Drachen Kraft und Energie verlieh, wurde vor vielen Hundert Jahren tief erschüttert. Die Drachen starben und nur einer von ihnen überlebte. *Sein Name war Tarok, ein enormer Drache mit schwarzen Flügeln.* Aus den Tiefen von Krahal krochen Geschöpfe, unsagbare Kreaturen mit zerstörerischen Kräften. Irgendwann verließen sie Krahal und scharrten sich in den Bergen und Wäldern von Andor, um für den letzten Drachen zu kämpfen und zu töten.

Es waren Gors, bösartige Geschöpfe vor denen sich Menschen und Zwerge gleichermaßen fürchteten. *Sie hatten keinen Namen, als sie in Andor ankamen, doch die Bewahrer vom Baum der Lieder nannten sie „Gors.“* Ihre Arme und Beine waren mit Schuppen übersät. Ihre Hände waren zwei riesige, spitze und scharfe Hornklauen. Gebeugt und unterwürfig war ihre Haltung und sie schienen ohne Verstand auf Befehle der Drachen zu warten.

Es gab noch weitere Geschöpfe, Skrale und Wardraks. Skrale waren sehr groß und muskulös *mit gefährlichen*

⁵Die Version von der offiziellen englischen Website unterscheidet sich teils von der deutschen. Hier wurden *kursiv* einige frei übersetzte Textstellen von dort ergänzt.

Drachenschwänzen. Sie trugen riesige Schwerter in den Händen. An Armen und Beinen wurden ihre Körper durch Rüstungsteile bedeckt, um sie im Kampf zu schützen. Sie waren gefährlich, denn sie trafen eigene Entscheidungen und konnten mit Verstand einen Kampf gewinnen. Echsen gleich, groß und schnell waren die Wardraks. Ihre Augen glühten wie Kohlen, bösartig und gemein. *Die Wardraks waren noch größer und stärker als Skrale, und ihre schwarze Haut tarnte sie gut in der Nacht, wenn sie sich schnell in Richtung der Rietburg bewegten.* Sie waren pfeilschnell und konnten an den spitzesten Felsen emporspringen und mit ihren scharfen Krallen töten, was ihnen in die Quere kam.

Ihr Herr, der Drache der überlebt hatte, hieß Tarok. Ein riesiges Geschöpf. Monströse, messerscharfe Schuppen bedeckten den gigantischen Körper. Riesenhafte Flügel ragten aus dem Rupf und der Kopf saß auf einem schlangenartigen Hals. Blutrot und gemein blickten seine Augen. Es gab niemanden der Tarok nicht fürchtete und seit Jahrhunderten befand er sich im Grauen Gebirge und machte ein Durchschreiten der Berge unmöglich. Brandur aber stellte sich dem Drachen entgegen. Seine Willenskraft und Entschlossenheit ließen den Drachen um sein unsterbliches Leben fürchten. Er ließ Brandur und seine Freunde passieren und sendete seither seine Kreaturen aus, um ihn zu töten. Jahre später, als Tarok die Rietburg Angriff waren es nur noch die Helden von Andor, die sich ihm entgegenstellten.

Autorin: Stefanie Schmitt

Die Trolle (2012)

Storytext von der offiziellen Website⁶



Die Trolle lebten schon immer in Andor. Sie waren riesenhafte und einfältige Geschöpfe, die über eine enorme Kraft verfügten. Sie töteten willkürlich und quälten Mensch und Tier. Lange bevor Brandur und seine Freunde Andor erreichten, lieferten sich die Bewahrer des wachsamem Waldes und die Trolle unerbittliche Kämpfe.

Arme und Beine der Trolle bestanden aus riesigen Muskeln und ihr Oberkörper schien alles andere zu überragen. Waffen trugen sie nicht bei sich, sondern nahmen im Kampf,

⁶Die Version von der offiziellen englischen Website unterscheidet sich teils von der deutschen. Hier wurden *kursiv* einige frei übersetzte Textstellen von dort ergänzt.

was ihnen groß genug erschien, Baumstämme oder Felsen. Kleinere Gegenstände konnten sie mit ihren riesigen Pranken nicht greifen. Auch sie beeinflussten das Schicksal von Andor. Zwanzig Jahre bevor das Spiel „Die Legenden von Andor“ beginnt findet die letzte große Schlacht am Sommerfels statt. *König Brandur, in einem Bündnis mit den Bewahrern, hatte Erfolg.* Diese Schlacht beendete die Trollkriege und seither gibt es nur noch sehr wenige von ihnen. *Viele Jahre lang dachten die Andori, kein Troll hätte überlebt. Sie lagen falsch.*

Autorin: Stefanie Schmitt

Das Volk der Krahder (2016)

Beiträge aus dem offiziellen Forum
„Gildas Bild der Woche, Das Volk der Krahder“



Dieses Riesen-Volk lebt weit im Süden in dem Land Krahd. Sie halten sich Menschen und Zwerge als Sklaven und niemand entkommt. Nun, fast niemand ...

„Andor III: Lob und Kritik“

[Michael Menzel:] [...] die Krahder sind tatsächlich ein sehr kleines, grässliches und inzestuöses Volk. Sicher mehr als die 4 im Spiel, aber eben nicht viele. Darum brauchen sie Sklaven, die für sie schufteten und die Drecksarbeit erledigen. Ihre Armeen bestehen aus Skeletten. Selbst Trolle unterwerfen sie und richten sie zu Wachtrollen ab oder nutzen sie für andere Tätigkeiten. Nomion, ebenfalls ein Krahder, hatte sich sogar den Urtroll zum Untertan gemacht.

Der Flammensohn

Aus *Die Zwei Orden* (2014):

Orweyn selbst war wissbegierig, aber kein kampferfahrener Krieger. Doch eines Tages sollte ihm das Schicksal diesen Krieger bringen. Ein großes Schiff erreichte die Küste von Hadria. Es war die Tambur und ihr Kapitän war der stolze Meereskönig Varatan. [...] Dieser Meereskönig, dessen Name so viel bedeutete wie Flammensohn, schien genau der Richtige für seine Pläne zu sein.



Varatans Fluch (2015)

Storytext von der offiziellen Website

„Pah, Seemannsgarn!“ , sagte König Varatan stets, wenn ihm jemand von den drei Mächten des Meeres berichtete. Er sagte dies, bis zu dem Tag, an dem er auf die gefährlichste von ihnen stieß: Kenvilar, die Tückische. Mochte der mächtige Oktohan auch ein Schiff mit seinen Tentakeln zum Bersten bringen und Arkteron gefürchtete Stürme entfachen, Kenvilar war die verhängnisvollste von ihnen. Ihre Tücke paarte sich mit grausamer Weisheit.

Als diese eines Tages dem Schiff des Königs auflauerte und mehrere Seeleute in die Tiefe zog, fiel ihr ein Varatanier am Ruder des Zweimasters auf. Groß und kräftig stand er da. Die Mannschaft versuchte mit Harpunen und Seeschwertern der Gefahr Herr zu werden, aber Kenvilar beachtete sie kaum.

Sie fasste den jungen Steuermann ins Auge, sah in seine Zukunft, sah sein Potential und die schlafende Bosheit in ihm. Kenvilar spürte, dass sie mit ein wenig Geduld viel mehr Schaden anrichten konnte. Und so zog sie sich zurück.

Der König feierte seinen vermeintlichen Sieg über eine der drei Mächte des Meeres mit allem was dazugehörte. Die

Überlebenden wurden geehrt und der Toten wurde gedacht. Wein wurde getrunken und üppig gespeist. Das Fest blieb noch lange in Erinnerung.

Es vergingen Jahre, ehe sich die Wege des Steuermanns und Kenvilars erneut kreuzten. Der Name des Mannes war Callem. Er hatte mittlerweile das Kommando über ein eigenes Schiff erhalten und segelte zwischen Varatarien oder Werftheim, wie es später genannt wurde, und Klippenwacht, der Seefeste König Varatans.

Auf einer dieser Fahrten verließ er ohne ersichtlichen Grund seine Route und befand sich bald schon in stürmischen Gewässern wieder. Dort tauchte Kenvilar auf und der einstige Steuermann geriet in ihren Bann ...

Das Schiff und seine Mannschaft galten bald als verloren und wurden mit allen erdenklichen Ehren betrauert. Callem, ihr Kapitän, war ein bekannter Seekrieger gewesen und sein Tod bedeutete einen schweren Verlust für den König.

Es war jene Zeit, in der Varatan zu grübeln begann, wie man den Mächten des Meeres Herr werden könnte. Wenig später würde ihn sein Weg nach Norden führen, nach Hadria in das Land der Zauberei, wo er mit Orweyn, dem mächtigsten Zauberer, die magischen Waffen entwickeln sollte.

Doch ehe all dies geschah, gingen Gerüchte über ein schwarzes Schiff um. Es tauchte aus dem Nichts auf und verschwand auf die gleiche Weise! Handelsschiffe wurden überfallen und ihrer Waren beraubt. Mal hier und mal dort wurde das schwarze Schiff gesichtet und seine Besatzung ... sie war das Seltsamste, denn an Bord befanden sich nicht nur einfache Seeleute und abtrünnige Seekrieger. Unter ihnen waren auch Hexer und Zauberer, Druiden und andere machtvolle Wesen. Darum gelang es lange Zeit nicht an die schwarze Kogge, wie das Schiff nun allerorts genannt wurde, heranzukommen.



Nach seinem angeblichen Tod hatte Callem sein Schiff vernichtet, denn Kenvilar hatte ihm ein ungleich größeres und stärkeres zum Geschenk gemacht. Eigenhändig tötete er den Großteil seiner Mannschaft. Es war ein Blutbad. Roa, der riesige Raubvogel, mit Klauen, spitz und scharf wie die eines Schwertes und mit seinem rot schimmerndem Gefieder, half ihm dabei. Nur Pero, sein erster Mart und

Krumm, ein alter gebeugter Mann, den sie eigentlich nach Varatanien bringen sollten, blieben am Leben.

Der alte Krumm behauptete ein Hexenmeister zu sein und braute zum Beweis einen Trank, der das ganze Schiff in dichten Nebel tauchte. Ihn befand Callem als nützlich. In seiner Kajüte fand der Kapitän des Schiffes ein grünhäutiges Mädchen mit verschlagenem Blick. Ein weiteres Geschenk Kenvilars, denn es war Kentar, ihre Tochter. Das Schiff sollte ihre neue Heimat werden.

Und so stachen sie in See und mit beinahe jedem ihrer Raubzüge wuchs die Mannschaft an. Bei einem Überfall nahe Sturmtal schloss sich Thogger, ein Druide der Taren an. Seine Tränke verliehen allen Besatzungsmitgliedern große Kräfte und die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen.

Bei einem weiteren Überfall nahmen Sie Ean Quella gefangen. Eine Schülerin aus Hadria die auf Reisen ihre Ausbildung zur Zauberin abschließen wollte. Lange hatte sie sich gegen Callems Einfluss gewehrt. Letztlich gelang es Kentar, Kenvilars Tochter, ihren Geist zu vergiften. Und so stellte auch sie ihre Fähigkeiten in die Dienste des Kapitäns.

Callem strebte nach der Krone der Nordmeere und seine Macht wuchs beständig. Irgendwann wurde die Bedrohung durch die Schwarze Kogge so groß, das König Varatan seinen Kampf gegen die Mächte des Meeres ruhen ließ und sich auf die Suche nach der Schwarzen Kogge machte.

Das verhasste Schiff zu finden und in die Enge zu treiben, bedurfte der gesamten Seeflotte des Königs. Mit ungeheurer Geschwindigkeit, die nicht allein dem Wind zu zuschreiben war, floh die Schwarze Kogge augenscheinlich Richtung Westen. In der Hoffnung sie einzuholen, verfolgten König Varatan und seine Flotte das Schiff, als plötzlich wie aus dem Nichts die Küste eines unbekanntes Landes vor ihnen aufragte. Eine Nebelinsel, dessen Existenz dem König bis dahin unbekannt gewesen war. Dies musste der geheime Schlupfwinkel gewesen sein von wo aus die Schwarze Kogge ihre Raubzüge aus gestartet hatte. Das graue Segel der Kogge wurde gereißt und in Windeseile Boote zu Wasser gelassen. Die Besatzung floh auf die Nebelinsel. Der König überlegte nicht lange und nahm die Verfolgung auf. Als sie die Insel erreichten stürmten die Seekrieger Varatans vor und erschlugen jeden, dem sie habhaft werden konnten.

Steile Bergketten ragten vor ihnen auf und als der König den ersten Gipfel erreichte, stockte ihm der Atem. Hinter dem Gebirge lag ein dunkler kranker Wald. Sein Fäulnisgeruch schlug ihm schon aus der Ferne entgegen. Mit einem Mal erkannte er finstere echsenartige Wesen, die aus Felsvorsprüngen krochen. Es waren Gors oder vielleicht noch Schlimmeres. Dieses Land war ein übler Ort und eine tödliche Falle. Eine Falle, in die er nicht tapfen durfte. In Gedanken taufte er die Insel auf den Namen Narkon, denn so nannten die Varatanier eine Falle oder einen Hinterhalt, und er befahl seinen Seekriegern den Rückzug. Einige hörten seinen Ruf nicht und setzten die Verfolgung fort. Unter jenen, die am eifrigsten hinter den Fliehenden herrantraten,

war auch sein alter Kamarad Ruuf. Ein guter Mann. ‚Sei es drum‘, dachte der König, ‚auch ihm kann ich nicht mehr helfen‘.

Hier stand mehr auf dem Spiel, als das Leben einiger weniger. Und so breitete König Varatan, der Herrscher des Nordmeeres, seine Arme aus und beschwor einen Fluch auf das Land nördlich des Berges. Mochten die Kreaturen und Abtrünnigen diese Insel nie wieder verlassen und auf ewig in Leid und Elend darben. Er verfluchte das Land Narkon und zog sich mit den seinen zurück.

Callem indes, der sich in Hörweite des Königs verborgen hatte, spürte sogleich eine Veränderung an Geist und Körper. Furcht und Zorn durchströmten ihn. Da erblickte er jäh eine geisterhafte Gestalt aus Licht, die eine schimmernde Hand auf seine Schulter legte. Mit einem Mal vergaß er die See und die Schiffe und auf allen Erinnerungen, die fern von dieser Insel lagen, legte sich der schwarze Schatten des Vergessens. Jeder Gedanke an Flucht bedarf einer Vorstellung eines anderen Ortes oder zumindest der Hoffnung auf die Existenz eines Ortes, der anders ist als das Hier. Doch dieser Vorstellung waren alle, die dem Fluch erlagen, für immer beraubt.

Mehr als hundert Jahre vergingen. Jahre, in denen die magischen Waffen in Hadria geschmiedet und wieder verschlossen wurden, weil ihre Kraft zu groß und zu gefährlich war. Jahre, in denen Varatan starb und ein junger Zauberer Namens Varkur, der Varatans Linie entstammte, das Licht der Welt erblickte, um großes Übel bewirken. Jahre, in denen ein Sklave aus dem südlichen Krahd in das Land des Drachens floh, jenen besiegte und daraufhin das Land namens Andor gründete. Jahre, in denen eine kleine Gruppe von Helden zu Legenden wurde und zwei von ihnen auf der verfluchten Insel Narkon strandeten.

Chada und Thorn. Werden Sie Callem und der verfluchten Mannschaft der Schwarzen Kogge begegnen? Werden auch sie Varatans Fluch erliegen und die Insel nie mehr verlassen?

Autorin: Stefanie Schmitt

Andor-Newsletter (2016)

Storytext aus dem offiziellen Forum



Der Weiße Falke

Der Legende nach schuf Orweyn, der große Zauberer des Landes Hadria, einst die drei Magischen Waffen. Varlion, das Flammenschwert, Varatans Helm und Orweyns Hammer. Manche Erzählungen berichten, dass jene drei Gegenstände ursprünglich ganz gewöhnlich waren und ihnen keine besonderen Kräfte innewohnten. Doch Orweyn fand den geheimen Eingang zu Hadrias Unterwelt und trug diese Waffen mit sich. Als er wiederkehrte, waren alle drei

durchtränkt von Dunkler Magie. Doch niemand erfuhr je, wie Orweyn dies bewerkstelligte. Denn als Orweyn später erkannte, wie gefährlich diese Waffen waren und das der Einsatz von Dunkler Magie stets nur zu Qual und Tod führte, verschloss er die Magischen Waffen mit sich und allen die Kenntnis über derlei Dinge hatten, im Eisernen Turm.

Doch was hat dies alles mit dem weißen Falken zu tun? Nun, der weiße Falke erschien das erste Mal etwa um die Zeit als Orweyn die Unterwelt verließ. Manche behaupten, dass Orweyn vielleicht nicht nur die drei Waffen in die Unterwelt mit sich nahm, sondern auch einen Falken. Und das auch er, wenngleich ganz anderes als die Waffen, verändert und verzaubert wurde.

Der Weiße Falke war ein großes und mächtiges Wesen und dennoch zutraulich. Die Zauberer erkannten bald, das sie ihm Nachrichten anvertrauen konnten. Neuigkeiten. Und der Weiße Falke überbrachte sie. Ganz gleich wie weit die Entfernung war, ganz gleich welche Stürme tobten. Der Weiße Falke erreichte sein Ziel.

Als viele Jahre später Eara zu erfahren hoffte, wie es ihren Freunden in Andor erging, bat sie den Obersten ihres Zaubererordens den Weißen Falken nach Andor schicken zu dürfen. Wie wir im diesjährigen Abenteuer Andor erfahren, erreichte er tatsächlich Chada, die Bogenschützin und nur auf diese Weise erfuhr Eara von den Vorkommnissen und der Jagd nach den Krahdern, an der sie sich bald darauf beteiligte.

[Link zu [Der weiße Falke \(2016\)](#)]

Kein andere Vogel hätte diese Entfernung zurücklegen können. Und noch heute überbringt der Weiße Falke wichtige Nachrichten ...

Die Zwei Orden (2014)

Storytext von der offiziellen Website



Weit im Norden des Hadrishen Meeres lag die Insel Hadria. Ein unwirtliches Eiland von rauer See umgeben, dessen steile, dunkle Klippen ins Meer hineinragten. Die Mächte des Meeres brachten Stürme, die eisig an den Felsen nagten, Schnee der sich über das Land legte und Winde, deren Stärke alles mit sich riss. Weiter südlich befanden sich die Nebelinseln und Klippenwacht, eine Burg auf

einem einzigen, großen Felsen gebaut. Dort lebte Varatan, der Meereskönig.

Das Leben in Hadria war beschwerlich, der Winter unerträglich und die Menschen litten oft Hunger. In manchen Jahren, wenn das Wetter etwas milder war, gelang es Gerste und Weizen anzubauen, aber viel zu häufig kam die kalte Jahreszeit früh und Regen und Frost zerstörte die Pflanzen. Nur durch die Viehzucht konnten diese Zeiten überwunden werden, denn die Tiere gaben Milch und Eier, oft aber mussten sie in schlechten Zeiten geschlachtet werden.

Auf dieser Insel lebten die Zauberer der Feste von Yra. Sie waren Ordensbrüder, die es sich zur Aufgabe gemacht hatten, das Leben für die Menschen in Hadria erträglicher zu machen. Sie waren Gelehrte und gaben seit Generationen ihr Wissen weiter. Doch jeder von ihnen wusste, dass die Hilfe, die sie leisten konnten, immer nur soweit reichte, bis der Winter zurückkam und den Menschen nahm, wofür sie gearbeitet hatten.

Eines Tages verließen die wissbegierigsten von ihnen den Pfad der Zauberei, der die innere Kraft eines jeden Dinges und Lebewesens lenkt und verstärkt. Sie begannen, den Dingen ihren Willen aufzuzwingen, sie umzuformen und neu zu erschaffen. Sie entfremdeten ihren eigentlichen Sinn und Zweck. Sie entdeckten die Dunkle Magie.

Unter Ihnen war auch Orweyn, der Mächtigste unter allen Zauberern. Er war beseelt von der Idee das Land vom Winter zu befreien und die Mächte des Meeres zu bändigen. Arkteron, der Herr der Stürme, Kenvilar, die Tückische und Oktohan, der Meister der Tiefe, sollten sich seinem Willen beugen.

Er scharte Gleichgesinnte um sich und verbrachte viele Jahre damit, Dunkle Magie zu erforschen. In den Nächten, die Orweyn über den Schriften gebeugt dasaß, ersann er einen Plan.

Magische Waffen sollten geschmiedet werden, die einen Menschen in die Lage versetzen, sich gegen die Mächte des Meeres aufzulehnen und sie zu besiegen. Aber wer würde eine solch tollkühne Unternehmung wagen? Orweyn selbst war wissbegierig, aber kein kampferfahrener Krieger.

Doch eines Tages sollte ihm das Schicksal diesen Krieger bringen. Ein großes Schiff erreichte die Küste von Hadria. Es war die Tambur und ihr Kapitän war der stolze Meereskönig Varatan. Sein Kommen löste einen Tumult aus, denn er brachte Weizen, Roggen und andere Nahrungsmittel mit. Fässer mit Wein und Ziegenkäse aus Sturmtal und sogar Apfelnüsse und Pilze aus dem fernen Drachenland, das später als das Land Andor bekannt werden sollte.

Als Orweyn von dessen Ankunft hörte, glaubte er an eine glückliche Fügung.

Dieser Meereskönig, dessen Name so viel bedeutete wie Flammensohn, schien genau der Richtige für seine Pläne

zu sein. Er lud ihn ein und schnell wurde deutlich, wie recht Orweyn hatte. Varatan berichtete von seiner Reise über das Hadrische Meer, den Gefahren denen er getrotzt hatte und wie sehr er sich wünschte, der Winter wäre endlich vorbei. Nachdem sie gegessen und warmen Met getrunken hatten, begann Orweyn von seinem Plan, die Mächte des Meeres zu besiegen und den Winter für immer zu vertreiben, zu erzählen. Varatans Augen leuchteten, als er von den magischen Waffen hörte, die Orweyn schmieden wollte.

In dieser Nacht sollte sich das Schicksal von Hadria wenden.

Und so begannen die Ordensbrüder in der Schmiede mit ihrem dunklen Werk. Während sie arbeiteten, waberte grauer Nebel, voll drohendem Unheil über dem Feuer.

Sie erschufen Varlion, das Flammenschwert, einen schweren Zweihänder an dessen Klinge Flammen loderten, die nur erloschen, wenn sie in die Schwertscheide geschoben wurde. Orweyns Hammer, den er selbst in die Esse hielt und der seinen Träger mit jedem Kampf mehr und mehr stärkte. Und schließlich Varatans Helm, der den König vor den Mächten des Meeres schützen sollte.



Nachdem sie fertiggestellt waren, wurde eine Nachricht zum Meereskönig gesandt. Dieser war nach Klippenwacht zurückgekehrt und hatte unterdessen mit dem Bau eine Flotte begonnen und sie mit guten Seeleuten aus Klippenwacht und den anderen Nebelinseln bemannt.

Als er nun Hadria erreichte, übergab Orweyn die Magischen Waffen und beobachtete stolz, aber auch mit bangem Herzen, wie Varatan Hadria verließ.

Lange Zeit blieb der Zauberer im Ungewissen über den Verbleib des Meereskönigs. Während dessen beschäftigte er sich eingehender mit Dunkler Magie und je mehr er von der Dunklen Magie verstand, desto stärker wurden seine Zweifel. Er spürte, dass sie ihren Tribut forderte.

Nach vielen Monaten fegte ein schreckliches Unwetter über Hadria hinweg. Und in diesem tosenden Sturm tauchte Varatan plötzlich auf. Seine Flotte war zerstört. Er hatte sie im Kampf gegen die Mächte des Meeres verloren und um

ihn für seine Anmaßung zu Strafen, zerstörten sie auch die große Burg Klippenwacht. Jetzt näherten sie sich Hadria.

Aufgebracht forderte der Meereskönig die Ordensbrüder zu einem Gegenschlag auf. Arkteron, Kenvilar und Oktohan sollten ausgelöscht werden, doch Orweyn lehnte ab. Er hatte nun endlich zur Gänze begriffen, was Dunkle Magie anrichtete. Sie forderte immer mehr als sie gab und das musste ein Ende finden.

Stattdessen befahl er den Bau des Eisernen Turms. Dort sollten die Magischen Waffen und das erworbene dunkle Wissen über Magie eingeschlossen werden.



Nachdem der Turm fertig gestellt worden war, forderte Orweyn die Ordensbrüder auf, ihm in den Turm zu folgen, denn auch ihr Wissen müsse zum Schutz der Menschen in Hadria verschlossen werden. Nur so ließen die Mächte des Meeres sich besänftigen.

Er befahl den jüngsten Zauberern, ihn und seine Brüder in den Turm zu sperren. Orweyn setzte sich gegen die Proteste König Varatans und seiner Ordensbrüder durch. Manche von ihnen tötete er eigenhändig, um ihr Wissen aus der Welt zu tilgen. Die Furcht vor den Mächten des Meeres hatte seinen Verstand zersetzt. Er redete wirr und ehe er als letzter den Turm betrat, prophezeite er das Ende Hadrias, wenn die Zauberer je uneins würden und beschwor sie zusammenzuhalten. Dann ging er in den Eisernen Turm und das Tor wurde hinter ihm und allem Magischen Wissen verschlossen. Orweyn und seine Brüder wurden nie wieder gesehen.

Doch sein Opfer hatte seine Wirkung nicht verfehlt. Der Sturm legte sich, die Mächte des Meeres waren versöhnt und sanken zurück in die Tiefe. Nur die Kälte und der Winter blieben und sollten nicht mehr weichen.

Die jungen und weit weniger ausgebildeten Zauberer blieben zurück und nannten sich fortan die Zauberer des Eisernen Turms.

Der Meereskönig blieb in Hadria. Er schloss sich den verbliebenen Zauberern Hadrias an und lernte, was sie zu lehren vermochten. Dem Anschein nach gab Varatan alle Königswürde auf und wurde einer von ihnen, doch haderte er mit der Entscheidung Orweyns, sich den Mächten des

Meeres zu ergeben und Hadria und das Meer dem Ewigen Winter zu überlassen.

Er zog nach Nordgard, der Hauptstadt Hadrias. Dort scharfte er der Legende nach andere unzufriedene Zauberer um sich. Es stellte sich heraus, dass so mancher von ihnen ein wenig magischen Wissens bewahrt hatte, aber Orweyns Blick entgangen und nicht in den Eisernen Turm gesperrt worden war.

Varatan fand in Hadria eine Frau und sie schenkte ihm bald einen Sohn mit dem Namen Varkmar, was so viel wie Flammenmeer bedeutete.

Er wuchs mit dem Wunsch nach Macht und dem Wissen auf, das im Eisernen Turm versteckt wurde.

In späteren Jahren, nachdem Varkmar alles, was an magischem Wissen geblieben war, erlernt hatte, starb sein Vater. Dennoch blieb sein Wissensdurst und er gründete einen neuen Zaubererorden: Die Zauberer des Feuers. Jene Zauberer, die sich nicht mit dem Ewigen Winter abfinden wollten, die in den Jahren immer häufiger die Öffnung des Eisernen Turms forderten, um die Magie zu befreien.

In den langen, kalten Jahren entzweiten sich die Zauberer des Turmes und Zauberer des Feuers immer weiter. Dunkle Magie stand zwischen ihnen und Varkmar schürte ihren Hass aufeinander.

Als dieser den Zenit seiner Macht erlangt hatte, ahnte er aber, dass er nie den Einfluss besitzen würde, den Eisernen Turm einzunehmen, um die Magie zu befreien. In dieser Zeit gebar seine Frau ihm einen Sohn. In der Nacht seiner Geburt leuchteten die Ewigen Feuer hell, doch über der Insel Hadria tobte ein gewaltiger Sturm. Voller Stolz betrachtete Varkmar seinen kräftigen Sohn, in dessen Augen schon mit der Geburt ein magisches Feuer brannte. Er hoffte, sein Sohn würde das Vermächtnis Varatans erfüllen und erreichen, was er niemals geschafft hatte:

Die Magie entfesseln und die verhassten Zauberer des Eisernen Turmes zu vernichten und zu verbrennen. Und so gab er seinem Sohn den Namen Varkur: Der Flammentod.

Doch dessen Geschichte wird in einer anderen Legende erzählt ...

Autorin: Stefanie Schmitt

Der Dunkle Magier Varkur (2012)

Storytext von der offiziellen Website



„Varkur, sei so gut und hole Wasser aus dem Brunnen, deine Mutter braucht es für das Essen“. Varkur nahm die Schale und lief zum Brunnen. Auf halber Strecke allerdings besann er sich eines Besseren. Er breitete die Arme aus und summete eine leise Melodie. Die Schale füllte sich mit Wasser und er lief zurück und brachte seiner Mutter das Erbetene. Varkur lebte in Hadria, dem Land der Zauberei und der Magie. Er war ein ungewöhnlicher Junge mit sehr großen magischen Fähigkeiten. Magische Fähigkeiten zogen sich bei den Menschen von Hadria durch die Generationen. Immer wieder kam es vor das ungewöhnliche Talente geboren wurden und Varkur war eines von ihnen. In ihm schienen die Fähigkeiten vieler Magier vereint zu sein und sie waren vielfältiger als bei allen anderen Zauberern des Landes. Varkur erkannte erst sehr spät welche Gaben ihm geschenkt wurden und dies war ein Segen für Hadria. Denn als er sie erkannte befand er sich weit fort im Land Andor. Er missbrauchte seine Fähigkeiten, um sein Verlangen nach Reichtum und Macht zu stillen. Diese Entscheidung versperrte ihm die Rückkehr in seine Heimat.

Autorin: Stefanie Schmitt

Zu Varkur

Aus *Das Lied des Königs* (2015):

Es gibt da diese Geschichte über einen jungen Zauberer, die uns unsere Mentoren in Hadria lehrten. Varkur war sein Name. Sein Vater, Varkmar, war streng und verlangte von seinen Kindern Disziplin und Gehorsam. Varkurs Mutter war vor Jahren in einem Schneesturm umgekommen und hatte ihn und seine kleine Schwester Nika mit dem Vater zurückgelassen.

Varkur war besonders begabt. Bereits als kleiner Junge verstand er das Wesen der Zauberei so gut, dass er, noch ehe er das siebte Lebensjahr erreichte, an der Feste von Yra unterrichtet wurde. Sein Vater setzte alles daran, seine Fähigkeiten auszubauen, und gab ihm zusätzlichen Unterricht, wenn die Schule endete. Darum hatte der Junge nur wenig Umgang mit Gleichaltrigen. Er wurde verschlossen und mürrisch. Einzig seiner Schwester Nika, die nicht die Begabung ihres Bruders hatte, brachte er Zuneigung entgegen.

Während seiner ersten Ausbildungsjahre konnten seine Mentoren ihrer Begeisterung kaum Herr werden. Sie lobten Varkur, wann immer sich seine Begabung zeigte, und er fing an, damit zu prahlen. Schnell wurde er unter seinen Klassenkameraden unbeliebt.

Eines Tages holte sich der Winter auch seinen Vater. Eine Lungenentzündung hatte den Zauberer in nur wenigen Tagen dahingerafft. Ob Varkur um seinen Vater trauerte, ist nicht bekannt. Von nun an war er seltener an der Feste von Yra, versäumte immer wieder den Unterricht und entzog sich mit der Zeit dem Einfluss seiner Lehrer. Dafür kümmerte er sich um seine Schwester Nika, denn das Mädchen verkraftete den Verlust des Vaters nicht gut.

Als sich Varkurs Schulzeit dem Ende näherte und er die Reise antreten sollte, die alle Zauberer absolvieren müssen, um ihre Ausbildung abzuschließen, widersetzte er sich. Seine Fähigkeiten habe er mehr als einmal unter Beweis gestellt, sagte er, für ihn sei diese Reise überflüssig. Vielleicht dachte er dabei auch an Nika, die er nicht allein zurücklassen wollte. Sein Mentor weigerte sich daraufhin, ihm den Zauberstab auszuhändigen. Er verwehrte dem Hochbegabten Ehre und Titel und befahl ihm, für zehn Jahre Dienst als niederer Zauberer zu tun.

Damit nahm das Schicksal seinen Lauf. Varkurs Zorn war schrecklich. Er fühlte sich betrogen und bebte vor Wut. Bis dahin ahnte niemand, welche Fähigkeiten Varkur wirklich besaß, doch nun offenbarte er sie. Längst hatte er den Pfad der guten Zauberei verlassen und sich der Dunklen Magie zugewandt und es ist anzunehmen, dass sein eigener Vater ihn darin angeleitet und bestärkt hatte.

Varkur entfesselte die Dunkle Magie. Er hatte Meerestrollen und anderen üblen Kreaturen seinen Willen aufgezwungen und sandte sie gegen die Zauberer der Feste aus. Alle flohen sie vor seiner Macht. Er wandte sich zum Eisernen Turm, dem Ort, an dem die sagenumwobenen magischen Waffen hinter Schloss und Riegel lagerten. Um sich ihrer Macht zu bedienen, sprengte er den versiegelten Eingang des Turmes. Sein Mentor trat ihm in den Weg und versuchte, ihn zur Vernunft zu bringen. Aber Varkur packte den alten Zauberer am Hals und spie ihm seinen ganzen Zorn ins Gesicht. Plötzlich trat Varkurs Schwester Nika hinzu. Sie hatte die Sanftmut ihrer Mutter geerbt und legte ihre Hand auf seinen Arm. „Lass ihn, Bruder“, flehte sie. „Lass ihn gehen! Tu es für mich, tu es für deine Nika.“ Doch Varkur stieß sie wie von Sinnen zur Seite. Sie prallte gegen eine Felskante und war augenblicklich tot.

Varkur, dem erst jetzt klar zu werden schien, was er getan hatte, verlor die Fassung. Doch die Magie, die er beschworen hatte, loderte noch immer und forderte ihren Tribut. Ihre Flammen, denen er nicht mehr Einhalt gebieten konnte, verzehrten ihn von innen heraus.

Verschiedene Vorgeschichten

Aus [Ken Dorr, Merrik und Gilda \(2013\)](#):

Als Kallun mit den anderen Tavernen Gästen ins Gespräch kam, war er erstaunt wie viele Geschichten und Legenden die Männer und Frauen aus alten Tagen kannten und er hörte begierig zu.



Reka die Hexe (2012)

Storytext von der offiziellen Website¹



Eines Tages fand Sabin ein Kind am Brunnen. Es war sehr früh am Morgen und das Kind war in weiße Tücher gewickelt und schlief tief und fest. Sabin nahm das Kind auf und brachte es zu den Krahdern, die darüber bestimmen sollten, was mit dem Kind geschah. In der Stadt lag die Macht bei den Krahdern und Sabin gehörte zu den Ambacus, den Unfreien des Landes. Radack, das Oberhaupt von Krahd entschied, dass das Kind bei Sabin bleiben sollte, bis es alt genug war um den Krahdern zu dienen. *Radack war Sabins Meister und das Oberhaupt von Krahd und er entschied, dass Sabin das Kind aufziehen sollte, als wäre es eines ihrer eigenen.* Sie nahm also das Kind, ein Mädchen und gab ihr den Namen Reka. Reka war ein aufgewecktes und wissbegieriges Kind und Sabin hatte alle Mühe

mit ihr. *Sabin litt wie alle Sklaven unter der grausamen Herrschaft der Krahdern und mit einem weiteren Kind war es noch schwieriger.* Aber durch Reka wurde das Leben für Sabin leichter, denn durch irgendetwas schaffte Reka es immer wieder, Sabin Kraft für den Alltag zu schenken. Manchmal nahm sie einfach nur ihre Hand und sah sie an und es schien als durchströmten sie ganz neue Kräfte. Sabin wusste nie zu sagen was es war, aber sie fürchtete, dass diese Gabe den Krahdern bekannt würde. Je älter Reka wurde desto besser konnte sie ihre Fähigkeiten einsetzen. Sie half sehr vielen Ambacus in Not, aber niemand wusste genau zu sagen worin diese Hilfe bestand, aber jedem dem diese zuteil wurde konnte sagen: „Jetzt geht es mir besser.“ Reka wurde eine starke junge Frau, die sich zur Flucht an der Seite von Brandur entschied. Ihre Stärke half den Freunden bei der Flucht und viele Jahre später war sie auch für die Helden von Andor unentbehrlich.

Autorin: Stefanie Schmitt

Die Vorgeschichte (2012)

Storytext von der offiziellen Website



Eine kleine Schar von Unfreien flieht vor grausamen Herrschern in ein leeres Land. Auf dem Weg dorthin müssen sie das Graue Gebirge passieren und werden von einem Drachen beinahe vernichtet. Doch ihr Anführer Brandur stellt sich dem Drachen mit solcher Willenskraft und Entschlossenheit entgegen, dass der Drache um sein unsterbliches Leben zu fürchten beginnt. Er lässt die Schar passieren und sendet seither seine Kreaturen aus, um Brandur zu töten.

Das Spiel „Die Legenden von Andor“ beginnt rund 80 Jahre später. Brandur wurde inzwischen der König des kleinen Volkes und das Land bekam den Namen „Andor“...

Autorin: Stefanie Schmitt

Zur Flucht nach Andor

Aus [Besuch bei Melkart \(2015\)](#):

¹Die Version von der offiziellen englischen Website unterscheidet sich teils von der deutschen. Hier wurden *kursiv* einige frei übersetzte Textstellen von dort ergänzt.

[Harthalt] war eines der Kinder, die mit Brandur über das Graue Gebirge kamen, um der Tyrannei der Krahdler zu entfliehen. Unter den Strapazen der Flucht starben viele Menschen. Doch Harthalt war, trotz der schlechten Ernährung in den Jahren der Sklaverei, zäh und kräftig. Als die Krahdler die Verfolgung der Sklaven, aus Furcht vor dem Schrecknis namens Tarok, abbrachen, hatte kurze Hoffnung die Schritte mancher Flüchtenden beflügelt. Sie liefen voraus und Brandur konnte nicht verhindern, dass sich die Schar teilte. Es ist bekannt, dass Brandur den Sternenschild fand, den mächtigsten der vier Schilde aus alter Zeit und ihn nutzte, um dem Drachen Tarok die Stirn zu bieten. Bis heute ist nicht bekannt, wie es den anderen gelang, dem Drachen zu entkommen.

Aus [Das Lied des Königs \(2015\)](#):

Melkart, der Oberste Priester der Bewahrer des Wachsamens Waldes, berichtet über die Flucht der Unfreien aus dem Sklavenland Krahd südlich des Grauen Gebirges (I) und den Kampf mit dem Drachen (II), wissend durch die Erzählungen des Brandur im 4. Mond des Jahres 42 nach andorischer Zeit:

Die Flucht aus dem Sklavenland

Ich, Brandur, König von Andor, einstiger Unfreier, floh mit einigen, die mein Schicksal teilten, aus der Tyrannei ... [...]

... und plötzlich stand vor uns ein monströses Geschöpf. Der gigantische Leib war mit messerscharfen Schuppen bedeckt und riesenhafte Flügel ragten aus seinem Rumpf. Der Kopf saß auf einem schlangenartigen Hals und seine Augen blickten blutrot auf uns nieder. Tarok, der Drache. Wir wurden von einem ungekannten Grauen ergriffen und flohen in eine nahe gelegene Höhle. Als wir uns beruhigt hatten, fiel unser Blick auf unzählige Knochen, die überall um uns herumlagen. Nun erkannten wir unseren großen Fehler. Wir saßen in der Falle. Der Drache lauerte vor der Höhle und wartete nur darauf, dass wir die Höhle, von Hunger und Durst gepeinigt, wieder verlassen würden. Wir durchsuchten die Höhle, und Drack², der Zwerg, fand zwischen den Gebeinen einen Schild mit sternförmigen Runen und ein Schwert. Aus meiner Verzweiflung erwuchs eine Idee. Mit Schild und Schwert machte ich mich auf, dem Drachen gegenüberzutreten. Meine Freunde würden den Moment zur Flucht nutzen. Ich musste den Drachen ablenken und ihnen Zeit verschaffen, nur so konnten sie entkommen. [...]

Nun stand ich Aug in Aug dem Drachen gegenüber. Da sog er die Luft ein zum todbringenden Feuerstoß.

Ich hob den Schild, den Drack mir gegeben hatte. Plötzlich begann das Metall zu glühen, als ginge ein Zauber von ihm aus. Das Schwert schnellte in die Höhe und ich stürzte auf den Drachen zu. In diesem Moment geschah etwas Seltsames. Ohne mich zu versengen, durchströmte eine heiße Welle meinen Körper. Zuerst verstand ich nicht, was vor sich ging, doch dann öffnete ich die Augen und sah es. Die Welt, wie ich sie kannte, war nicht mehr da. Ich war an dem Ort, der von Drachen erschaffen und für Menschen nicht erreichbar war. Krahal! Was ich sah, war ein Geflecht aus Düsternis, Umrisse eines Baumes, in dessen Adern rotes Blut floss.

²BBB: Alternative Schreibweise: Drak

Tarok war außer sich. Vollkommen verwirrt sah ich Grausiges. Ich spürte Schmerz und Trauer, Verzweiflung und Angst, aber es waren nicht meine Gefühle, sie drangen aus den Tiefen von Krahal auf mich ein. Tarok hob eine Pranke, holte aus und wie im Traum bewegte sich der tödliche Schlag auf mich zu.

Ich tat einen Sprung, der über menschliche Fähigkeiten hinausging, und entkam dem mächtigen Schlag. Der Drache stellte sich auf die Hinterbeine und richtete, hoch wie ein Berg vor mir aufragend, seine Flügel auf. Da nahm ich mein Schwert und trieb es der Bestie in den Leib. Das Untier fiel schwer verletzt auf die Seite. Die Luft wirbelte um uns herum, als wolle sie uns einsaugen.

Plötzlich standen wir wieder im Grauen Gebirge und Tarok lag auf dem Felsen. Da vernahm ich eine Stimme in meinem Kopf, rau und dunkel, wie eine Klage aus den Tiefen der Unterwelt: „Angst und Schmerz, Trauer und Verzweiflung sind mein Lebenselixier. Du bist in meine Welt eingedrungen, hast Krahal gesehen, den Hort und die Zuflucht aller Drachen. Mein Schmerz soll dein Schmerz sein!“ Ich fiel auf die Knie und wurde von einer ungeheuren Qual ergriffen. Ich schloss die Augen und versuchte mich zurechtzufinden, aber die Stimme in meinem Kopf sprach weiter: „Ich lasse dich ziehen, aber mein Schatten geht mit dir. Krahal und die Verzweiflung werden dich begleiten, denn wisse: Zeit hat dein Volk, doch Ruhe mitnichten, denn wenn du stirbst, werde ich sie richten!“

Aus [Die Helden \(2012\)](#):

Kram war der Sohn von Drack, der mit Brandur durch das Graue Gebirge nach Andor geflohen war. Drack hatte den Kampf mit dem Drachen erlebt und seinem Sohn schon viele Male davon berichtet. Für Kram war sein Vater ein Held. Mut und Tapferkeit sollten auch Krams Leben bestimmen. Krams Mutter war eine Zwergenfrau. Sie gehörte zu den Schildzwerge von Cavern. Sie entdeckte Drack schon als die Gruppe von Flüchtenden um Brandur den vergessenen Turm passierte. Sie hatte ihn beobachtet und eingesehen, dass dieser Zwerg wohl eine gute Partie sei und sich der Gruppe angeschlossen.

Michael Menzel im Interview (2013)

Aus einem Interview mit Michael Menzel

Wie heißen die Einwohner von Andor? Andorraner?

Es sind die Andori. König Brandur ist an der Spitze einer kleinen Schar Unfreier aus dem Lande Krad, südlich des grauen Gebirges, vor grausamen Herrschern geflohen. Als sie nach vielen Gefahren dieses neue Land betraten, benannten sie es Andor, was in ihrer Sprache Ankunft oder Ankommen heißt. Die Andori sind also „die Angekommenen“.

Der Sturmschild (2014)

Storytext von der offiziellen Website



Fürst Hallwort, der Wahnwitzige, stand inmitten seiner Waffenkammer und machte seinem erst kürzlich erworbenen Beinamen alle Ehre. Er lachte laut auf, als er sein Spiegelbild in dem Schild in seinen Händen sah, wie es grotesk in die Länge gezogen wurde und ihm entgegengrinste. Sein graues, langes Haar war zu einem zotteligen Zopf gebunden und seine blauen Augen blitzten vor Freude auf.

Eigentlich war er in die Waffenkammer gekommen um sich zu rüsten, denn schon morgen sollte seine große Reise beginnen. Seine Getreuen hatten ihn fassungslos angesehen, als er ihnen vor wenigen Tagen von der Reise und seinem Entschluss Cavern zu verlassen berichtete.

Seither war viel geschehen. Es hatte Streit gegeben. Wahnwitz sei dies! Ein Fürst durfte Cavern nicht verlassen, riefen seine Hauptleute. Dieses eherne Gesetz durfte nicht gebrochen werden. Doch Hallwort, der bis dahin den Beinamen „der Große“ trug, hatte sich nicht beirren lassen.

Hallwort war bekannt als ruhmreicher Kämpfer und mächtiger Herrscher, doch seine Unrast machte ihn zuweilen unwirsch und ungerecht. Man munkelte, ihm wurde sogar sein riesiges, unterirdisches Reich zu klein. Seine Neugier über die Welt außerhalb von Cavern, hatte er bisher damit gestillt, Kundschafter auszusenden, die ihm berichteten, was dort draußen geschah. Sie erzählten von den Bewahrern am Baum der Lieder und von fremden Menschen, den Andori, die aus dem Sklavenland geflohen waren und nun im Rietland siedelten. Jede Information war kostbar für ihn, denn er war immer darum bemüht, den Wohlstand

der Schildzwerge zu mehren. Er war es auch, der den Bau der Marktbrücke befahl, um fortan Handel mit den Menschen im Rietland treiben zu können.

Doch seine Neugier kannte kein Maß und nun hatte er beschlossen, Cavern zu verlassen und Andor und danach sogar das Hadrische Meer zu erkunden. Es ist nicht überliefert, wie der Fürst auf diese Idee kam. Vielleicht hatte ihm ein fahrender Händler vom Meer berichtet. Gewiss ist aber, dass Hallwort eines Tages von Nebelinseln, von Taren und Zauberern aus Hadria, von Seeburgen und Flamenschwertern zu sprechen begann.

Hallwort wusste, dass er mit seinem Aufbruch die Gesetze der Schildzwerge brach, doch es war ihm einerlei. Er legte für die Zeit seiner Abwesenheit die Regentschaft in die Hände seines Sohnes, den jungen Hallgard. Und auch dies sorgte für viel Ärger unter den Zwergen, denn Hallgard war nicht weniger impulsiv als sein Vater, zudem aber noch keine 80 Jahre alt und damit ein viel zu junger Zwerg um vor ihm das Knie zu beugen.

Als Hallwort an jenem eingangs erwähnten Morgen in die Waffenkammer ging und das feingearbeitete Kettenhemd, den goldenen Brustpanzer angelegt und den großen kantigen Helm aufgesetzt hatte, fiel sein Blick auf einen Schild in der Ecke. Der Fürst nahm ihn auf und betrachtete die reichen Verzierungen und dachte an Nehal, den Drachen und Kreatok, den Meisterschmied der Schildzwerge, die einst gemeinsam der Schmiedekunst nachgingen und die vier mächtigen Schilde erschufen. Dies hier war der Silberschild und der Fürst lachte. „Dieses nutzlose Ding! Ha, ha.“

Tatsächlich war dieser Schild für alle Zwerge eine Enttäuschung gewesen. Zuvor hatten Nehal und Kreatok den Sternenschild gefertigt, einen der bedeutendsten der vier. Dieser vermochte Böse Geschehnisse aufzuhalten und das Schicksal zum Guten zu wenden. Kurz darauf entstand der Bruderschild, ein ebenfalls machtvoller Schild. Dieser erlaubte es seinem Träger, die Kräfte eines anderen Zwerges anzunehmen oder die eigenen einem anderen Bruder zu übertragen. So konnten die Zwerge auch über weite Entfernungen einander schützen.

Nachdem diese beiden wunderbaren Schilde entstanden waren, war die Erwartung bei den Schildzwergen groß. Was würde der nächste Schild bewirken, der Nehals glühender Esse und Kreatoks Amboss entsprang? Welchen Schutz würde er wirken? Feinstes Silber und Gold wurden den beiden für ihre nächsten Werke überlassen. Und schon bald hatten sie einen weiteren Schild gefertigt. Er war leicht und herrlich verziert. Der Fackelschein der großen Halle ließ ihn silbern aufleuchten, als die Zwerge ihn das erste Mal sahen. Doch wie sich bald herausstellte, besaß dieser Schild keinerlei besondere Wirkkraft. Viele vermuteten schon Kreatok und Nehal hätten ihre Kräfte in der Schmiedekunst eingebüßt.

Doch diese Sorgen erwiesen sich schon bald als unbegründet, denn der Meisterschmied und der Drache fertigten

einen weiteren und letzten Schild. Seine Fähigkeiten ließen alle Zweifel verblassen. Ob der bald darauf folgende Krieg zwischen Zwergen und Drachen auch seinetwegen entflammte, ist ungewiss, doch keineswegs unwahrscheinlich.

Jedenfalls lobten alle Zwerge das Geschick Kreatoks und Nehals und der eine Schild, der keine Fähigkeiten offenbarte, wurde daraufhin als Ausrutscher abgetan und schon bald fast vergessen. erinnerte sich ein Zwerg an ihn, so wurde er manchmal der Silberschild, manchmal der stille Schild aber meistens der Nutzlose Schild genannt.

Und so mag es wenig verwundern, dass lange Zeit danach, als die anderen Schilde bereits in den Kriegen gegen Drachen und Kreaturen verloren gegangen waren, der nutzlose Silberschild noch immer im Besitz des Fürsten von Cavern war.

Jetzt strich Hallwort über das feine Metall und musste lachen: „Der nutzlose Schild für den nutzlosen Fürsten. Das gefällt mir.“ Er packte den Schild und verließ die Waffenkammer mit einem schelmischen Grinsen im Gesicht.



Am nächsten Morgen verließ Hallwort, der Fürst der Schildzwerge, mit vier weiteren Zwergen Cavern und machte sich auf den Weg nach Norden zum Hadrischen Meer. Begleitet wurde er von Radan, einem noch jungen, aber bereits kahlköpfigen Zwerg. Radan war scharfsinnig und der beste Kämpfer, den es in Cavern gab. Hallwort war froh Radan an seiner Seite zu haben. Auch Gurd, ein Vetter des Fürsten und zwei Zwerge aus den Tiefminen begleiteten ihn.

Über seine Reise durch das Rietland ist wenig bekannt. Doch als Hallwort, Radan, Gurd und die andern Zwerge die Küste Andors erreichten und ein Schiff fanden, dass sie nach Norden tragen würde, erlebten sie etwas, dass sie nicht mehr so schnell vergessen würden.

Das Schiff war eine alte Handelskogge, gefertigt in Werftheim, dem größten Warenumschnapplatz im Norden. Ihr Kapitän war ein dürrer, sehniger Mann namens Jari Dorr. Sein Gesicht war schmal und seine Augen waren von einem kalten blau. Er betrachtete den Schild aufmerksam als die Zwerge an Bord gingen und Radan, dem jungen kahlköpfigen Zwerg, gefiel dieser Blick ganz und gar nicht.



„Das ist nichts für Dich, Seeratte“, schnauzte er den Kapitän an. „Wir haben Dich mit gutem Gold bezahlt, nun bring uns dahin, wohin mein Fürst befiehlt“. Der Mann lächelte: „Entschuldige, Zwerg, ich dachte nur für einen Augenblick, dies könnte einer der mächtigen vier Schilde sein. Ich habe viel darüber gehört und nun ja, da fiel mein Blick darauf und ...“ „Haltet eure Augen und vor allen Dingen eure Finger bei euch“, erwiderte Radan böse. „Dieser Schild ist tatsächlich einer der vier Mächtigen. Es ist der Schild des Verhängnisses“, log er. Er misstraute Jari Dorr und wollte ihm ein bisschen Angst machen. „Wenn ihn jemand berührt, der kein Schildzwerg ist, erschlägt ihn der Blitz. Kapiert?!“ Der Kapitän machte eine abwehrende Geste und verschwand wortlos unter Deck. „Na also“, sagte Radan. „Das hat er wohl verstanden!“

Ein leichter Südwind blähte die Segel und kurze Zeit später verließ die Kogge die Küste von Andor.

Fürst Hallwort stand zum ersten Mal in seinem Leben auf dem Bugkastell eines Schiffes und genoss den rauen Wind, der ihm ins Gesicht wehte. Auch Gurd freute sich über den wunderbaren Ausblick und die See, die ihnen zu Füßen lag. Radan und die anderen Zwerge hingegen blieben die meiste Zeit unter Deck und wurden bald seekrank.

Am dritten Tag ihrer Reise dann geschah etwas, das alles veränderte. Ein mächtiger Ruck hatte das Schiff ergriffen und Radan war aus seiner Koje gefallen. Er rappelte sich nur mit Mühe wieder auf und hörte laute Schreie auf Deck. Sofort stürzte er hinaus und sah die Mannschaft in heller Aufregung. Radan sah auf das Wasser und erkannte scharfkantige Klippen, die aus dem aufgewühlten Meer ragten. Kapitän Dorr rief über den tosenden Wind hinweg seinem Steuermann zu, er solle das Schiff wenden.

Hallwort und Gurd waren noch immer im vorderen Teil des Schiffes und hielten sich nach Kräften fest, um nicht über Bord zu gehen. Dann endlich schien es, als hätte das Schiff noch rechtzeitig den Kurs geändert. Die Klippen blieben auf der Steuerbordseite zurück und Radan atmete auf. Doch nur einen Herzschlag lang später erkannte er weitere Klippen direkt voraus, wo eben noch keine gewesen waren. „Vorsicht Klippen!“, schrie er. Aber Kapitän Dorr schüttelte den Kopf. „Das sind keine Klippen.“ „Was?“ rief Radan. Doch nun sah er es selbst. Die Felsen wurden größer und ragten immer weiter aus dem Wasser hervor.

„Das sind Arrogs!“ brüllte der Kapitän. „Zu den Waffen Männer. Besetzt die Ballista“. Und noch ehe Radan recht wusste wie ihm geschah, erhob sich einer der Felsen noch weiter aus dem Meer. Und dann blickten ihn zwei gelb glühende Augen an. Nie zuvor hatte Radan ein solches Geschöpf gesehen. Die Haut rau und steinig, Muscheln und Seetang hingen daran.

Der Schlag einer massigen steinernen Klaue zerbrach den Fockmast und riss das halbe Bugkastell aus einander. Gischt spritzte auf und das Schiff kippte auf die Seite. Als es einen Augenblick später zurück schleuderte sah Radan einen Seemann der durch die Luft flog als würde er an unsichtbaren Schnüren gezogen. Und dann verschwand der Körper in einem schwarzen mit großen gelben Fangzähnen bewehrten Maul. Ein weiterer Arrog war an Backbord aufgetaucht. Hinter Radan sirrte die Achter-Balliste. Ein Großer stählerner Pfeil sauste über seinen Kopf hinweg und verfehlte das Biest nur knapp. Dieses holte nun ebenfalls aus und ein weiterer schwerer Schlag erschütterte das Schiff. Holz barst und in dem Durcheinander sah Radan plötzlich Hallwort, der sich noch immer an einem Seil festhielt. Doch mit der anderen Hand hielt etwas, das Radan nicht gleich erkennen konnte. Dann verdüsterte sich der Himmel. Der Fürst hatte den Arm mit dem Silberschild daran in die Höhe gestreckt. Der Schild leuchtet nun hell in der umgebenen Dunkelheit wie ein Stern am Himmel. Der Wind hob an und große Wellen peitsche über die steinernen Fratzen der Arrogs hinweg.

Das verbliebene Segel blähte sich als ob es bersten wollte und das Schiff schoss voraus. Radan wurde von der Wucht von den Füßen gerissen. Er hörte die Arrogs brüllen und versuchte sich auf die Beine zu stellen. Aber es gelang ihm nicht. Bald darauf war das Brüllen verklungen und kein Geräusch außer dem Ächzen der Takelage und dem Heulen des Windes und den massigen Wellen, die gegen den Bug krachten, war zu hören.



Radan verlor das Bewusstsein. Als er später aufwachte hatte er keine Idee, wie lange dieser Zustand gewehrt hatte.

Noch immer regnete es, Donner erfüllte die Luft und der Himmel war bleigrau. Aber der Sturm war zu einem starken Südwind geschrumpft. Als er sich aufsetzte, sah er das

zerstörte Schiff. Gurd half ihm aufzustehen und als Radan in die Ferne blickte, sah er eine Insel nicht weit vom Schiff entfernt aufragen. Sie war von dichtem Nebel umgeben. „Alles in Ordnung mit dir?“ fragte Gurd. „Ja“, antwortete Radan. „Und der Fürst“, fragte er. „Oh, ich glaube“, erwiderte Gurd, „Hallwort ist der glücklichste Zwerg auf Erden. Gerade bezahlt er den Kapitän für unsere Überfahrt. Wir haben eine der Nebelinseln erreicht und Hallwort will sie noch heute erkunden. Du weißt ja wie er ...“

Da plötzlich unterbrach sie ein grässlicher Schrei. Beide Zwerge sprangen auf und dann sahen sie, wie Hallwort aus der Kajüte taumelte. Mit beiden Händen presste er eine große blutende Wunde an seinem Hals zu. Dann sprang Kapitän Dorr hervor. In der einen Hand trug er ein blutverschmiertes Kurzschwert und in der andern den Silberschild, oder Sturmschild wie ihn nun alle an Bord nannten. Einige seiner Männer sahen sich verwirrt um aber er lief flink an ihnen vorbei und sprang auf eines der vertäuten Fässer. „Männer, diesen Tag werdet ihr nicht vergessen! Dies ist der Tag an dem wir alle zu reichen Männern wurden!“ Ein Raunen ging durch die Mannschaft und viele rissen erst jetzt ihren Blick von dem röchelnden Zwergenfürsten. „Dieser Schild ist unser Lohn Männer!“ rief Dorr. „Mit lumpigen Gold wollten diese Wichte uns abspeisen, doch seht, ich habe den Sturmschild für uns erobert!“

Radan nahm seine Axt vom Rücken. Im Augenwinkel sah er die zwei Zwerge aus den Tiefminen hinter sich, die ebenfalls ihre Waffen hervorholten. Gurd allerdings stürzte zu seinem blutenden Vetter.

„Und ihr Zwerge“, fuhr Jari Dorr an Radan gewandt fort, „wenn ihr nicht enden wollt wie euer Fürst so rate ich euch jetzt mein Schiff zu verlassen. Wir sind zu viele für euch.“ Donner erklang und Jari Dor musste schreien um gehört zu werden. „Schwimmt an Land, Zwergenpack oder verreckt bei dem Versuch!“

Bei diesen Worten reckte er den Schild in die Höhe und für einen Moment dachte Radan, dass er nun ebenfalls dessen Kräfte freisetzte. Doch dieses Mal war es kein Glühen, das den Schild umgab. Stattdessen flammte er plötzlich in grellem Licht auf. Aus dem Gewölk über ihnen zuckte ein Blitz herab und traf auf den Schild. Explosionsartig wurde Jari Dorr durch die Luft gewirbelt und fiel direkt seiner Mannschaft vor die Füße. Sein zuckender Körper war er bereits schwarz und verkohlt.

Wie erstarrt sahen die Seeleute auf ihren Kapitän und den Schild, der unversehrt neben ihm lag. Dann löste sich ihre Starre. Einer von ihnen, ein grimmig wirkender Graubart sagte: „Der ist hin.“ Ein anderer aber ging an der Leiche vorbei und trat vor Gurd und Hallwort. Dann riss er sich einen Streifen Stoff von seinem Wams und reichte es Gurd um die Wunde des Fürsten zu stillen. Ein weiterer nahm den Schild auf und übergab ihm Radan.

Dies war das Ende Kapitän Dorrs und leider auch das des Fürsten. Als Gurd die Versuche aufgab die Blutung zu stoppen, lächelte Hallwort ihn an und bat darum ihn hier im Norden zu begraben. Er liebte die salzige Seeluft und sei nie so glücklich gewesen wie hier. Und so geschah es.

Die Zwerge gingen an Land, bestatteten den Fürsten unweit der Küste und bald schon bauten sie ein erstes Lager auf. Gurd übernahm das Kommando. Radan aber blieb an Bord. Er sollte heimkehren und von Hallwort berichten und natürlich auch vom Sturmschild. Er traute der Mannschaft nicht über den Weg aber einer der Zwerge musste es wagen nach Cavern zurückkehren. Radan nahm sich vor keine Sekunde zu schlafen und die Axt nicht mehr loszulassen ehe er wieder Land unter den Füßen hätte. Der Sturmschild allerdings blieb im Norden bei Gurd.

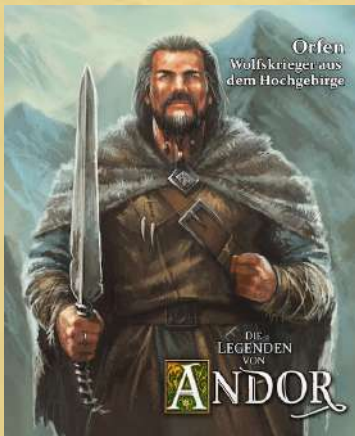
Nach etwa einem Monat erreichte Radan äußerlich unbeschadet Cavern. Doch hatte er eine andere Verwundung mitgenommen, denn ein tiefes Misstrauen gegen alle Menschen hatte ihn gezeichnet. Und diese Wunde würde lange Jahre brauchen um zu heilen. Auch Hallgard ließ sich von diesem Misstrauen anstecken, als er Radans Bericht hörte. Doch viele der anderen Schildzwerge verspürten die gleiche Sehnsucht, die Fürst Hallwort empfunden hatte. Aufbruchsstimmung lag in der Luft und in den folgenden Jahren brachen viele Schildzwerge auf um Hallworts Vorbild zu folgen.

Gurd hatte indes erste Stollen gegraben und große Vorkommen an Erz, Gold und vor allen Dingen Silber gefunden. Mit der Verstärkung weiterer Schildzwerge aus Cavern entstand Silberhall am Silberberg, das nördlichste Zwergenreich. Ob sich die dort lebenden Zwerge aufgrund des großen Vorkommens an Silber oder wegen des ursprünglichen Namens des Schildes in späteren Jahren die Silberzwerge nannten, ist nicht überliefert. Und ob der Sturmschild noch immer dort verwahrt wird, weiß niemand, der nicht „Die Reise in den Norden“ wagte.

Autorin: Stefanie Schmitt

Orfen, der Wolfskrieger (2012)

Erweiterung zu [Die Legenden von Andor \(2012\)](#), von der offiziellen Website oder als Promo



Helden:

- Orfen (Marfa), Wolfskrieger aus dem Hochgebirge

Beitrag vom Zuckerberg

Wer stapft da durch den schneebedeckten Wald? Es ist Orfen, der Wolfskrieger und trotz des Wetters ist ihm nicht kalt. Die Brosche der Helden trug er nie. Auch der Griff seines Schwertes scheint nicht von einem herkömmlichen Vieh. Nur fern ab von der Rietburg bewies er seine Kampfkunst. Jedoch in den Minen der Schildzwerge war er gern gesehen bis zum Morgendunst.

Aus [Das Lied des Königs \(2015\)](#):

Die Wölfe leben schon seit vielen hundert Jahren in der Ebene von Andor. Sie hatten immer genug zu fressen und es gab genug Platz für jeden. Doch alles änderte sich, als die Gors auftauchten. Sie lauerten den Wölfen auf und rissen sie, wann immer sie konnten.

Eines Tages, vor über zwanzig Jahren, war König Brandur mit einigen seiner Krieger im Grauen Gebirge unterwegs. Die Gors griffen mittlerweile nicht nur die Wölfe, sondern auch die Menschen an, und die Männer wollten das Gebiet erkunden und die Gors zur Strecke bringen. Da stießen sie auf eine große Wölfin. Sie lag schwer verletzt im Gras und ein Gor setzte ihr übel zu. Brandur erkannte, was vor sich ging, und eilte zu ihr. Mit einem Hieb seines Schwertes tötete er den Gor. Die Krieger wollten gerade der Wölfin den Todesstoß versetzen, um sie nicht länger leiden zu lassen, als der König ihnen Einhalt gebot. Er blickte das Tier an und erkannte, dass es trächtig war. Er ließ Reka herbeirufen, die Hexe, die auch kurze Zeit später eintraf und sich um das verletzte Tier kümmerte. Seltsamerweise blieb die Wölfin ruhig und duldete Rekas Behandlung, allerdings nur, wenn der König in der Nähe war. Entfernte er sich, konnte die Heilerin nichts für das Tier tun. Es flutschte die Zähne und schnappte nach der Frau.

Nach einigen Tagen ging es der Wölfin besser und der König fand eine geeignete Höhle für sie. Reka und der König blieben, bis die Wölfin ihre Jungen bekam. Es waren fünf prächtige Welpen. Weil der König in der Wildnis um sie fürchtete, ließ er drei seiner Krieger bei ihr zurück. Sie sollten die Höhle Tag und Nacht bewachen, denn er spürte, dass diese Wölfe etwas Besonderes waren. Es vergingen einige Monate, bis die Wölfe herangewachsen waren, dann aber kehrten zwei der drei Krieger zur Rietburg zurück. Von nun an nannte man diese drei Männer die Wolfskrieger. In der folgenden Zeit tauchte das Wolfsrudel immer wieder in der Nähe des Königs auf und schützte ihn und seinen Sohn Thorald vor Gefahren.

[Und was ist aus dem dritten Wolfskrieger geworden?]

Dieser hatte sich an die Freiheit der Wildnis gewöhnt und sie schätzen gelernt. Außerdem hatte er sich in den Bergen in eine Frau verliebt und sich entschlossen, nicht mehr zur Burg zurückzukehren.

Aus [Die Jagd \(2015\)](#):

Orfen glaubte nicht daran, dass die Wölfe die Bauern getötet hatten und vermutete stattdessen die Trolle hinter diesen Angriffen. Sie hatten einst seine große Liebe verschleppt und getötet.

Zu den drei Trollkriegen

Aus *Besuch bei Melkart* (2015):

Harthalt erwies sich der Ehre würdig und vollbrachte noch viele Heldentaten. Man sprach von seiner Stärke, dem Schwert und seinem schwarzen Schild*. Tapfer focht er in allen drei Trollkriegen und in der grässlichen Fluss-schlacht. Über Letzteres erfährt man freilich mehr im Lied von „Blutstrom“.

Aus *Die Trolle* (2012):

Zwanzig Jahre bevor das Spiel „Die Legenden von Andor“ beginnt findet die letzte große Schlacht am Sommerfels statt. *König Brandur, in einem Bündnis mit den Bewah-rern, hatte Erfolg*. Diese Schlacht beendete die Trollkriege und seither gibt es nur noch sehr wenige von ihnen. *Viele Jahre lang dachten die Andori, kein Troll hätte überlebt. Sie lagen falsch*.

Ken Dorr, Merrik und Gilda (2013)

Storytext von der offiziellen Website



Ken Dorr, der Dieb

Ken Dorr war ein Nachkomme der ersten Andori, die gemeinsam mit Brandur aus Krahd flohen. In den Trollkriegen wurde der Bauernhof seiner Eltern restlos zerstört und seine Familie stand vor dem Nichts. Um zu überleben waren sie auf die Mildtätigkeit anderer angewiesen. Für Ken Dorr war dies ein schwerer Schlag, denn er war ein stolzer Junge und verabscheute es von den Almosen anderer leben zu müssen. So begann er zu stehlen, um für seine Familie zu sorgen. Später wurde er als Soldat in den Dienst von König Brandur aufgenommen und erwies sich als geschickter Schwertkämpfer. Seine Vorliebe zum Stehlen legte er allerdings nicht ab. Nachdem er schon einige Zeit auf der Burg verbracht hatte, wurde er beim Stehlen entdeckt und von der Burg verbannt. In jener Zeit kam die Verbannung von der Burg einem Todesurteil gleich. Ehe er die Burg verließ, nahm er noch an sich, was er zum Überleben brauchte. Durch seine kämpferischen Fähigkeiten schaffte Ken Dorr es bis zur Küste von Andor. Dort schmuggelte er sich an Bord eines Handelsschiffes um Andor zu verlassen und ein neues Leben zu beginnen. Von

da an ist wenig über sein Leben bekannt, doch als das Gerücht umging, der Schrecken Andors, der Drache Tarok sei endgültig besiegt, kehrte er nach Andor zurück und stiftete erneut Unheil.

Merrik, der Kartograph

Merrik wurde im Wachsamem Wald geboren und studierte von Kindesbeinen an die Kunst der Kalligrafie und des Archivierens. Er erwies sich als geschickter Buchbinder und verzierte seine Schriftrollen mit feinen Zeichnungen. Doch war er von einer steten Unruhe erfüllt. Er war nicht dafür gemacht, die Abenteuer und Legenden anderer aufzuschreiben – er wollte selber welche erleben. Als 12 jähriger Junge durfte er Melkart den obersten Bewahrer und einigen andere Bewahrer auf eine Reise zur Rietburg begleiten und war fasziniert von der großen Verteidigungsanlage. Als sie auf dem Rückweg in einen Hinterhalt gerieten überlebte er nur knapp, denn er war von schwacher Statur und kaum in der Lage einen Holzschild zu tragen. Doch auch wenn er nicht zum Kämpfer oder Bogenschütze taugte, war seine Abenteuerlust ungebrochen. Bald schon begann er den Weg zwischen Burg und Wald zu zeichnen und versuchte aus schriftlichen Aufzeichnungen mehr über die Geographie des Landes Andor zu erfahren.

Merriks Tatendrang war ungestillt und endlich, mit gerade 16 Jahren, erhielt er die Erlaubnis auf Wanderschaft zu gehen. Er besuchte erneut die Rietburg, zog nach Süden durchs Rietland und erkundete den Südlichen Wald. Als er etwa ein Jahr später zum Baum der Lieder zurückkehrte wirkte er um viele Jahre älter. In seinem Gepäck hatte er die detailreichste Landkarte die man je gesehen hat. Der Wert dieser Karten war kaum hochgenug einzuschätzen, denn viele dort eingezeichneten Wege oder Quellen waren nur den wenigsten bekannt.

Merrik verbrachte viele Jahre mit der Kartographie Andors und man sagt, er habe sogar die südlichen Ausläufer des Grauen Gebirges kartographiert und sei überhaupt der erste Mensch seit Jahren, der das Land der Krahder mit eigenen Augen gesehen hat. Bei allen seinen Wanderungen war er häufig in gefährvolle Situationen geraten. Und weil er selbst kein guter Kämpfer war, schloss er bald ein Abkommen mit einem jungen Wolfskrieger Namens Orfen. Dieser begleitete ihn häufig und hielt ihm allerlei üble Kreaturen vom Leib. In späteren Jahren machte sich Merrik vor allen Dingen mit seinen Seekarten vom Hadrishen Meer einen Namen.

Gilda, die Wirtin der Taverne

Gildas Vater war ein Bewahrer aus dem Wachsamem Wald. Sein Name war Kallun und er war in einem wichtigen Auftrag unterwegs zur Rietburg. Auf Wunsch König Brandurs sollte Kallun ihn das Lesen und Schreiben lehren. Zwar war der König ein kluger Kopf, doch hatte er als Sklave in Krahd keinerlei Bildung erhalten. Gildas Mutter hieß Bertha und lernte Kallun in der Taverne von Andor kennen. Bertha verliebte sich augenblicklich in ihn. Als Kallun mit den anderen Tavernen Gästen ins Gespräch kam, war er erstaunt wie viele Geschichten und Legenden die Männer und Frauen aus alten Tagen kannten und er hörte

begierig zu. Bertha nahm er zunächst kaum wahr, bis sie selbst eine besonders derbe und lustige Ballade über den „Trunkenen Troll“ erzählte. Bertha war temperamentvoll und lustig und die Ballade endete in lautem Gejohle und Beifall. Viel Met füllte die Krüge ehe der nächste Morgen anbrach. Kallun versprach bei seinem Abschied bald wieder zu kommen. Er tat es nie und neun Monate später wurde Gilda geboren. Sie verbrachte ihre Kindheit in der Taverne und hatte das heitere Gemüt ihrer Mutter geerbt. Gilda hatte eine wunderschöne Stimme und häufig kamen Gäste von weit her, nur um sie singen zu hören. In späteren Jahren hörte sie lieber den Gästen zu, als selbst zu singen, denn es geschah viel im Lande Andor und viele Legenden wurden ihr zugetragen. In gewisser Weise war auch sie, wie ihr Vater Kallun, ein Bewahrer geworden, wenngleich sie die Legenden nie niederschrieb, sondern sie stets nur im Kopf behielt.

Als die Helden von Andor Jahre später auf der Suche nach dem Sternenschild waren, gab es manche, die glaubten, dass es Gilda gewesen war, die ihnen den entscheidenden Hinweis auf den Fundort des Sternenschildes gegeben hatte.

Autorin: Stefanie Schmitt

Beitrag aus dem offiziellen Forum
„sind ken dorr und jari dorr verwandt?“

[Michael Menzel:] Ja, richtig. Jari Dorr ist der Onkel. Es ist möglich, dass Ken deshalb, als er von der Burg verbannt wurde, den Weg nach Norden einschlug. Sozusagen um dem Weg des Onkels zu folgen. Vielleicht hatte er auch deshalb die Gier nach dem Sternenschild so deutlich verspürt, weil sein Onkel so nah am Besitz des Sturmschildes gewesen war.

Die Taverne zum Trunkenen Troll (2014)

Storytext von der offiziellen Website oder aus dem offiziellen Forum



Vor noch nicht allzu langer Zeit erzählte die Wirtin Gilda, von der Geschichte ihres Großvaters: Großvater Erloth hatte damals einen Holzkarren mit dem er Met und Wein an die umliegenden Höfe verkaufte. Mit einer besonders großen Ladung rumpelte er Richtung

Marktbrücke um auch die Zwerge mit seinen Waren zu erfreuen. Doch auf seinem Weg geschah das Unfassbare: Er wurde von einem riesigen Troll angegriffen! Glücklicherweise konnte Großvater ungeschoren im hohen Rietgras fliehen. Der Troll aber zerstörte seinen Wagen und machte sich über die Fässer her. Es schien ihm gut zu schmecken, denn als Erloth zurückkam, um zu sehen, ob noch etwas zu retten war, sah er eine riesige Gestalt davonwanken, was nicht verwunderlich war, denn er hatte fast den gesamten Vorrat an Met und Wein ausgesoffen. Hierauf kam es zu einigen amüsanten Zwischenfällen mit Andorischen Bauern! Anstatt sie zu jagen und zu verspeisen, torkelte der Troll singend an ihnen vorbei oder schlief in ihren Ställen seinen Rausch aus.

Der Karren allerdings war zerstört und so entschied sich Großvater aus den geborstenen Teilen einen kleinen Stand zu errichten und von der Stelle des Überfalls aus, die Reste von Met und Wein zu verkaufen. Der Stand wurde bald zu einer kleinen Hütte. Viele Reisende kamen vorbei und erzählten was hier und dort im Lande geschah. Und so wurde bald aus den Überresten des alten Karren die Taverne zum Trunkenen Troll und ich, Gilda, die Enkelin von Erloth, wurde nach meiner Mutter, die Wirtin.

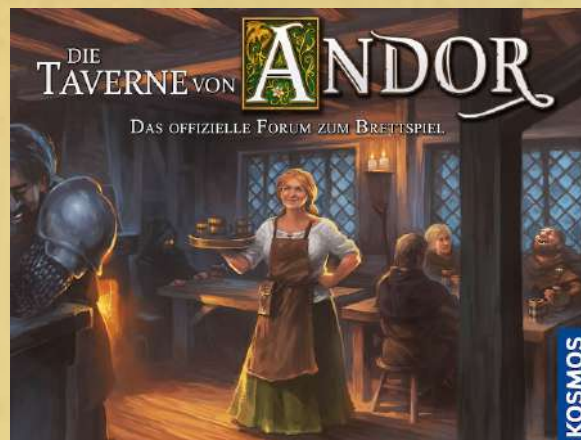
Autorin: Stefanie Schmitt

Übrigens:

Man sagt, der Troll sei nie wirklich wieder nüchtern geworden und so erzählt noch heute so mancher Reisende von seiner ungewöhnlichen Begegnung mit einem sehr seltsamen Troll. Vielleicht seid ihr ihm ja auch schon mal begegnet?

Die Taverne von Andor

Das offizielle Forum



[Gilda:] **Herzlich Willkommen in der Taverne von Andor, dem offiziellen Forum zum Brettspiel.** Mein Name ist Gilda und ich bin die Wirtin dieser Taverne. Das Essen ist gut und der Met legendär und wenn unsere Gäste beides ausgiebig genossen haben, werden die Legenden von Andor erzählt.

Manchmal geht es hoch her, aber meist bleibt es friedlich.
Ihr seid jederzeit herzlich willkommen uns Gesellschaft zu
leisten.

Ich wünsche euch viel Spaß in der Taverne.

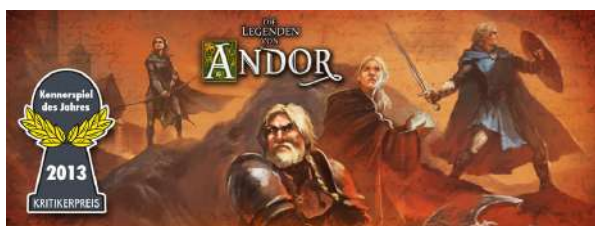
Eure Wirtin Gilda

Die Ankunft der Helden



Aus der Fernsehserie „Die Pfefferkörner“,
12. Staffel, 12. Folge, 15. Minute:

*So, Charakterwahl: Zwerg, Zauberer, Bogenschütze
oder Krieger?*



Die Helden (2012)

Storytext von der offiziellen Website



Chada, die Bogenschützin aus dem Wachsamem Wald

Chada stammte aus dem Volk der Bewahrer. Sie lebten im Wachsamem Wald und ihre Aufgabe war es, die Chroniken von Andor im Baum der Lieder zu schützen. Es war tiefster Winter als Chada geboren wurde. Das Volk hungerte seit Wochen. Chadas Mutter hatte versucht ihre Kinder zu schützen, aber ihre Kräfte schwanden mit jedem Tag. Als es soweit war, hatte ihre Mutter nicht mehr die Kraft das Kind zu stillen. Sie starb wenige Tage nachdem Chada das Licht der Welt erblickte. Chada war gesegnet, so sagten die Alten, denn sie überlebte den schweren Winter. Viele hatten ihr Leben gelassen, der Hunger und die Kälte rafften die Menschen dahin. Aber der Frühling kam und mit ihm zog auch wieder Hoffnung und Zuversicht ins Dorf. Chada erlernte sehr früh die Kunst des Jagens. In ihrem Dorf war es Brauch die Tiere des Waldes nie mit dem Messer sondern nur mit dem Pfeil eines Bogens zu erlegen. Erst dann war es eine heilige Handlung und das Tier durfte verspeist werden. Schon mit neun Jahren nahm man sie mit zur Jagd. Mit ihrer Hilfe konnte das Dorf auch in den Folgejahren die besonders kalten Winter überstehen. Doch bald

nutzte sie ihren Bogen nicht nur zur Jagd, sondern auch im Kampf gegen böse Kreaturen.



Earra, die Zauberin

Earra wuchs in Hadria auf. Hadria war das Land der Zauberei und der Magie. Es grenzte direkt ans hadrische Meer. Die Magie setzte sich in ihrem Volk von Generation zu Generation fort. Manche besaßen weniger magische Fähigkeiten, andere mehr. Bei Earra aber waren die magischen Fähigkeiten besonders stark ausgeprägt. Sie war noch sehr klein, als es ihrer Mutter zum ersten Mal auffiel. Earra saß auf der Wiese und spielte mit der Feder eines Vogels. Die Feder erhob sich in die Luft und flog auf und wieder zurück in ihre Hände. Earra musste die Arme sehr weit strecken, um die Feder immer wieder in ihre Hände gleiten zu lassen. Irgendwann hatte sich die Feder so weit von ihren kleinen Händen entfernt, dass es unmöglich schien sie zu erreichen. Earra aber schaffte es. Ihre Willenskraft zwang die Feder in ihre Hände. Noch viele Male gab es Momente in denen Earas Fähigkeiten deutlich wurden. Sie konnte nicht nur die eigene Willenskraft beeinflussen, sondern auch die von anderen. Viele suchten Earas Nähe, weil man durch sie manchmal über sich hinauswuchs. Wie alle großen Zauberer wurde auch Earra auf eine Reise geschickt, um ihre Fähigkeiten zu erproben. Diese Reise führte sie nach Andor...!



Kram, der Zwerg

Kram war der Sohn von Drack, der mit Brandur durch das Graue Gebirge nach Andor geflohen war. Drack hatte den Kampf mit dem Drachen erlebt und seinem Sohn schon viele Male davon berichtet. Für Kram war sein Vater ein Held. Mut und Tapferkeit sollten auch Krams Leben bestimmen. Krams Mutter war eine Zwergenfrau. Sie gehörte zu den Schildzwerge von Cavern. Sie entdeckte Drack schon als die Gruppe von Flüchtenden um Brandur den vergessenen Turm passierte. Sie hatte ihn beobachtet und eingesehen, dass dieser Zwerg wohl eine gute Partie sei und sich der Gruppe angeschlossen. Kurz nach ihrer Ankunft in Andor gründeten sie eine Familie. Kram war ihr siebter Sohn und wuchs zu einem tapferen Zwerg heran, der bei der Arbeit unermüdlich war und im Kampf furchtlos und tapfer. Kram war einer der Nachkommen aus der Linie der Schildzwerge und der flüchtenden Unfreien. Dies verlieh ihm eine besondere Stellung. Er war aber nicht bei allen Schildzwerge gern gesehen. Manche meinten, er gehöre nicht zu ihnen, weil sein Vater ein Unfreier war. Andere neideten ihm seine Geschichte. Manche aber mochten ihn besonders, weil er die Fähigkeit besaß auch in größter Wut Ruhe zu bewahren. Für einen Zwerg eine eher seltene Gabe.



Thorn, der Krieger

Geboren als der Sohn eines Bauern, wuchs Thorn in den Weiten des südlichen Andor auf. Schon als kleiner Junge war er kaum zu bändigen. Stets war sein Wunsch mit anderen in Wettstreit zu treten sehr stark. Sein Vater hatte alle Hände voll zu tun, ihm die Grundlagen der Landwirtschaft beizubringen. Thorn war eigensinnig, aber immer

auch standhaft und ehrlich. Niemals ließ er sich hinreißen zu Lügen und Betrug. Seine Mutter war eine feinsinnige Frau, die trotz ihres Standes das Lesen und Schreiben beherrschte. Dies verlieh ihr eine besondere Stellung im Dorf. Thorn lernte die Kunst des Schwertkampfes durch einen alten Gefährten des Königs. Dieser hatte sich nahe dem Dorf niedergelassen, um seine letzten Tage in Ruhe und Frieden zu verbringen. Thorn stand auf dem Feld, das zu bearbeiten sein Vater ihm aufgetragen hatte. Aber er war abgelenkt, nahm die Schaufel und hob sie über den Kopf, gerade so, als wolle er jemanden damit schlagen. Der alte Gefährte beobachtete das Treiben des Jungen und wunderte sich über die eleganten und zielsicheren Bewegungen. Es sah fast so aus, als wisse dieser Bursche was er im Kampf zu tun hatte. Und das war ein Segen, denn als wenig später die Trollkriege auch den Süden Andors erschütterten, konnte der gerade 14 Jahre¹ alte Thorn den Hof seiner Familie verteidigen.

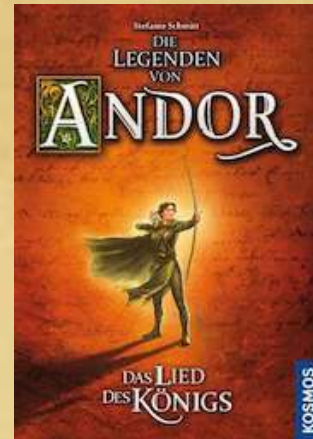
Autorin: Stefanie Schmitt

Jahr 59

nach andorischer Zeitrechnung

Das Lied des Königs (2015)

Roman oder Hörbuch



Schreckliche Dinge passieren im Lande Andor. Unbarmherzig und grausam greifen die Gors die Bewohner des Wachsamens Waldes an und plündern das Archiv am Baum der Lieder. Auch Cavern, das Reich der Zwerge, wird von einer dunklen Macht heimgesucht. Ganz allein macht sich die Bogenschützin Chada auf den Weg, um König Brandur um Hilfe zu bitten. Wer oder was steckt hinter all diesen Angriffen? Wird Chada die Rietburg erreichen? Und was bedeuten die geheimnisvollen Zeilen der längst vergessenen Legende? Für Chada und ihre Gefährten beginnt ein verzweifelter Kampf gegen die bösen Mächte, die den Frieden von Andor bedrohen.



¹BBB: Diese Altersangabe ist veraltet. Laut [Die Trolle \(2012\)](#) endete der dritte Trollkrieg im Jahr 42. In [Das Lied des Königs \(2015\)](#) (59 a.Z.) ist Thorn 25 Jahre alt. Folglich war er am Ende der Trollkriege höchstens 9 Jahre alt.

Jahr 61

nach andorischer Zeitrechnung

Die Legenden von Andor (2012)

Eigenständiges Spiel



Das Land Andor ist in Gefahr. Feinde rücken aus den Wäldern und dem Gebirge auf die Burg des Königs zu. Nur eine kleine Heldengruppe stellt sich ihnen entgegen. Werden sie die Burg verteidigen können und gemeinsam gewinnen? Doch es warten noch weitere Abenteuer auf die Spieler. Die Hexe gilt es zu finden und den König zu den Schildzwerge zu eskortieren. In den Minen regt sich ein alter Feind. Und dann müssen die Helden auch noch gegen den wieder erwachten uralten Drachen antreten. Gemeinsam sind sie zwar stark, aber werden sie diese Herausforderungen bestehen?

Helden:

- Chada (Pasco), Bogenschützin aus dem Wachsamem Wald
- Eara (Liphardus), Zauberin aus dem Norden
- Kram (Bait), Zwerg aus den Tiefminen
- Thorn (Mairen), Krieger aus dem Rietland

Mini-Erweiterungen:²

- Der Ruf der Skrale (2012)
- Das letzte Lagerfeuer (2013)
- Les Présents de l'Abre des Chants (2013)
- Los Héroes de Córdoba (2013)
- Koram, der Gor-Häuptling (2015)
- Die Taverne von Andor (2015)

1 Die Ankunft der Helden (2012)

Legende aus [Die Legenden von Andor \(2012\)](#)

Aus dem Trailer zu [Die Legenden von Andor \(2012\)](#):

Stets hatten die Friedenszeiten im Lande Andor nur wenige Jahre gedauert. Die Rietburg war der letzte Zufluchtsort für das Volk. Sie durfte nicht fallen. König Brandur sandte seinen Sohn aus, um die tapfersten Helden aus allen Teilen des Landes zusammenzurufen. Denn der Angriff der bösen Kreaturen steht kurz bevor.

2 Die Heilung des Königs (2012)

Legende aus [Die Legenden von Andor \(2012\)](#)

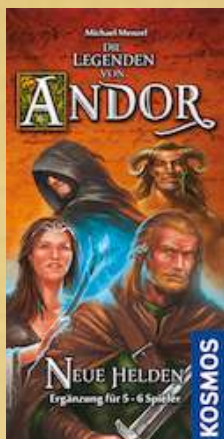
²In diesem Dokument werden Mini-Erweiterungen, die zu mehreren Produkten passen, jeweils nur beim ersten Mal aufgelistet.

Jahr 62

nach andorischer Zeitrechnung

Neue Helden (2014)

Erweiterung zu [Die Legenden von Andor \(2012\)](#)



Vier neue Helden und Heldinnen wollen Andor beschützen: Kheela, die Hüterin der Flusslande, befehligt den mächtigen Wassergeist; Fenn, der Fährtenleser, besitzt besondere Gegenstände. Bragor, der riesenhafte Tarus, ist ein kräftiger Streiter. Und Arbon, der Bewahrer, hat die Fähigkeit, Kreaturen zu schwächen.

Helden:

- Arbon (Talvora), Bewahrer aus den Schwarzen Archiven
- Bragor (Rhega), Tarus aus Sturmtal
- Fenn (Fennah), Fährtenleser aus dem Südlichen Wald
- Kheela (Kheelan), Hüterin der Flusslande

Spielvarianten:

- Die Kreaturenleisten (für die Grundspielpläne)
- Der Bruderschild
- Der Schwarze Herold
- Der Trunkene Troll

Der Bruderschild war einer der vier mächtigen Schilde aus alter Zeit. Als Zwerge und Drachen noch in Freundschaft verbunden waren, schufen Kreatok, der Zwerg, und Nehal, der Drache, diesen Schild, damit Waffenbrüder in der Not einander helfen konnten. Der Bruderschild besaß die Macht, die Kraft eines Helden auf einen anderen Helden übergehen zu lassen. Nur gerüchteweise war der Fundort dieses Schildes bekannt.

Eine selten erwähnte Schreckgestalt suchte das Land Andor heim. Dieser war sicher der rätselhafteste Gegner, denn nie bedrohte er die Helden von sich aus. Doch sobald er im Bunde mit dem Bösen war, stärkte er dessen

Kampfkraft noch. Die Menschen im Land fürchteten ihn und gleichzeitig schien er etwas Ehrerbietiges zu haben. Wie ein Gewitter, das man fürchtet und gleichzeitig bewundert. Im Volksmund nannte man diese Erscheinung den „Schwarzen Herold“.

Die Legende vom Trunkenen Troll ist eine alte Mär, die gerne in der gleichnamigen Taverne in Andor erzählt wird. Sie handelt von einem Troll, der einen Weinhändler überfällt und sich an seiner Ware gütlich tut und seither durch das Rietland streift. Die ganze Geschichte findet ihr auf [Verweis auf [Die Taverne zum Trunkenen Troll \(2014\)](#)].



Jahr 63

nach andorischer Zeitrechnung

3 Die Tage des Widerstands (2012)

Legende aus [Die Legenden von Andor \(2012\)](#)



Spielvarianten:

- Solo-Variante von der offiziellen Website



Jahr 64

nach andorischer Zeitrechnung

Die Eskorte des Königs (2013)

Legende von der offiziellen Website



Die Bevölkerung Andors atmete auf. Denn der Dunkle Magier Varkur war vertrieben worden und seine diabolischen Pläne, alle Andori zu unterwerfen, schienen gescheitert zu sein. Auch die Trolle, die unerwartet wieder aufgetaucht waren, konnten von den Helden von Andor abgewehrt werden. Seit langer Zeit fühlten sich die Andori wieder sicher. Doch der alte König Brandur begriff indes, dass dies alles nur die Vorboten einer noch größeren Gefahr waren. Er wusste, was unter dem Gebirge lauerte und was es war, dass die Trolle aufgeschreckt hatte. Er durfte nicht tatenlos zusehen, wie die Dinge ihren Lauf nahmen. Und so raffte er sich zu einer letzten großen Tat auf ...

4 Das Geheimnis der Mine (2012)

Legende aus [Die Legenden von Andor \(2012\)](#)



Die Befreiung der Mine (2012)

Legende von der offiziellen Website

Nur wenige wissen, dass die Helden von Andor, nachdem sie das Geheimnis der Mine gelüftet hatten, vorerst in der Mine der Schildzwerge blieben. Dort versuchten sie, Varkur, den Dunklen Magier, aufzuspüren und endgültig zu bezwingen.

5 Der Zorn des Drachens (2012)

Legende aus [Die Legenden von Andor \(2012\)](#)

Spielvarianten:

- Das Drachenlied (2013), aus dem offiziellen Forum





folgten und die gefährvolle Schiffsreise in den Norden antraten. Dort erlebten sie ein weiteres großes Abenteuer. *Eines, von dem nicht alle Helden zurückkehren würden.*

Autorin: Stefanie Schmitt

Das Erbe des Drachens (2012)

Blanko-Legende aus [Die Legenden von Andor \(2012\)](#)
oder von der offiziellen Website

Erfinde deine eigene Legende!

Ausblick (2012)

Storytext von der offiziellen Website³



Die Legenden von Andor – was weiter geschah ...

Nachdem Tarok der Drache besiegt war, folgten unruhige Zeiten, deren Berichte in die Archive des Baumes der Lieder als „Das Erbe des Drachens“ eingingen.

Die Kreaturen waren außer Rand und Band. Sie kamen von weither und wagten sich nach Andor. Schon bald erkannten die Helden, dass die Furcht vor Tarok viele üble Geschöpfe von Andor ferngehalten hatte. Nach dem Sturz des Drachen kehrte auch Varkur, der Dunkle Magier zurück. Seine Verwandlung war dramatisch und er war gefährlicher denn je. Sein Verlangen nach Macht wurde zur größten Gefahr für Andor. Doch es gab auch Lichtblicke. Mit dem Verschwinden des Drachens erblühte der Handel, die Kunst der Kartographie und auch die Baumeister des Landes hatten alle Hände voll zu tun. Es vergingen Jahre ehe die Helden einem Hilferuf aus dem fernen Hadria

³Die Version von der offiziellen englischen Website unterscheidet sich teils von der deutschen. Hier wurde *kursiv* eine frei übersetzte Textstelle von dort ergänzt.

Die Ära des Sternenschildes



Aus [Der Sternenschild \(2013\)](#):

*Ja, alle Berichte stimmen darin überein, dass es den Helden gelang, den Sternenschild zu finden, ehe er in die Hände des Dunklen Magiers fiel. Und darum nennen wir diesen Teil der Geschichte auch heute noch: **Die Ära des Sternenschildes***



Die Gaben der Andori (2013)

Beitrag aus dem offiziellen Forum
„Der Sternenschild - Die Gaben der Andori“

Hallo zusammen,

häufig haben wir in den letzten Vorankündigungen zur Sternenschild-Erweiterung von den vielen Bedrohungen berichtet, die den Helden bevorstehen. Umso mehr freue ich mich euch heute von vier neuen Gegenständen berichten zu können:

Den Gaben der Andori.

Diese Gegenstände eröffnen den Helden viele neue Möglichkeiten und sind eine große Hilfe um Andor zu retten.

Viel Spaß beim Lesen

eure Gilda



Der Hornfalke: Der Hornfalke ist eine seltene Falkenart. [...]

Die Fackel von Cavern: Dies ist ein ganz besonderes Geschenk der Schildzwerge denn die Kreaturen scheuen das Licht dieser Fackel. [...]

Die Andorische Flöte: Wenn der Kampfesmut sinkt, kann eine schöne Flötenmelodie wahre Wunder bewirken. Und dies gilt nicht nur für den Helden der die Melodie spielt, sondern auch für alle die in Hörweite sind. [...]

Das Hadrische Stundenglas: Dieses magische Stundenglas stammt aus dem fernen Hadria, dem Land der Zauberei. [...]

Der Sternenschild (2013)

Erweiterung zu [Die Legenden von Andor \(2012\)](#)



Nach dem Sieg über den Drachen machen sich die Helden auf die Suche nach dem Sternenschild. Die große Macht des Schildes kann sich sowohl als Segen als auch als Fluch erweisen, sollte er in die falschen Hände geraten. Zu allem Überfluss werden auch hungrige Wölfe gesichtet. Doch wenn es den Helden gelingt den Leitwolf zu zähmen, werden die Wölfe zu treuen Gefährten im Kampf gegen das wieder erstarkte Böse.

Mini-Erweiterungen:

- Die Wunschbrunnen (2013)

[Ein Bewahrer in der fernen Zukunft:] Ein unbeschreibliches Fest folgte auf den Sieg über den Drachen. Männer und Frauen tanzten in den Gassen und die Kinder lachten und sangen. Die letzten Tage hatte sie alle viel gekostet. Doch nun wurde gefeiert! Prinz Thorald ernannte die Helden zu Fürsten von Andor ...

... und laut den Chroniken unseres Volkes, den Bewahrern vom Baum der Lieder, herrschte für viele Tage Frieden im Lande Andor. Es war ein goldener Herbst und die Luft war mild und warm. Doch dann fegten die ersten Stürme über das Land und der kommende Winter streckte seine eiskalte Hand aus. Gors und Trolle überfielen Bauernhöfe und fraßen das Vieh und so manchen glücklosen Bauern. Wie konnten die tapferen Andori das Korn auf den Feldern ernten, wenn sie jederzeit einen Angriff fürchten mussten? An dieser Stelle enden die Chroniken leider. Nur wenige lückenhafte Berichte verschiedener Autoren erzählen die Geschichte weiter.

[Josella:] Damit meint ihr sicher, wie die Helden von Andor den uralten Feuergeist besiegten, richtig?

[Der Bewahrer:] Ach Josella, du musst noch viel lernen. Es war eine turbulente Zeit und heute gibt es viele, teilweise widersprüchliche Berichte. In nur **einem** Bericht wirst du die Wahrheit nicht finden ...

In manchen Berichten ist die Rede von mächtigen Kapitulen und Belagerungstürmen. Andere wiederum erwähnen, dass die Helden den Dunklen Tempel bis auf die Grundmauern geschliffen hatten, um dessen böser Magie ein Ende zu bereiten.

Und einzig auf einer Tafel der Schildzwerge heißt es, dass Irok, der Schrecken aus dem Geheimen See, die Mine verlassen hatte. Es erscheint unvorstellbar, dass es je ein sol-

ches Wesen gegeben haben soll. Doch niemand weiß heute mehr, was wirklich geschehen war.

[Josella:] Aber Meister, was ist mit dem Sternenschild? Der Schild, der das Licht der Sterne und die Hoffnung birgt. Den muss es doch gegeben haben, oder?

[Der Bewahrer:] Ja, alle Berichte stimmen darin überein, dass es den Helden gelang, den Sternenschild zu finden, ehe er in die Hände des Dunklen Magiers fiel. Und darum nennen wir diesen Teil der Geschichte auch heute noch:

Die Ära des Sternenschildes



Die Ära des Sternenschildes (2013)

Legende aus [Der Sternenschild](#) (2013)



Zum Dunklen Tempel

Aus [3 Jahre Taverne von Andor!](#) (2016):

[Fenn:] Und jetzt erinnere ich mich, dass Antigor einmal gefragt hatte was es mit dem Dunklen Tempel auf sich hatte. Wenn der Feuerschild dort verborgen liegt, könnte das die Dunkle Macht dieses Tempels erklären.

[Mart:] Der Dunkle Tempel. Ich hörte Kram davon erzählen. Die Helden zerstörten ihn und ließen nur noch eine Ruine zurück. Es war in der Ära des Sternenschildes[.]

Zu Darh und Ferntahr

Aus [Darh](#) (2016):

Als Ferntahr, der zweitgeborene König Gonhars voller Unrast Krahd verließ nahm er mich mit. Mich und zwei andere Diener. Die armen kamen im Grauen Gebirge um doch Ferntahr und ich erreichten Andor. Der Drache, den ganz Krahd fürchtete war tot. Aber die Helden von Andor waren da. In der Ära des Sternenschildes bezwangen sie Ferntahr und ich, ich nutze die Gelegenheit und floh. Doch der Wolf, der schwarze Wolf hatte meine Witterung aufgenommen.

Er verfolgte mich bis zu einem Bauerngehöft. Die Menschen dort waren erstaunt über mein Erscheinen, doch nahmen sie mich, ausgehungert und entkräftet, wie ich war auf. Über viele Jahre arbeitete ich auf Ihrem Hof. Es war die glücklichste Zeit in meinem Leben.

Geschichten von überall und nirgendwo



Aus [Neue Helden](#) zu [Gast in der Taverne](#) (2014):

Stell dir einfach vor, dass wir schon immer da waren, aber irgendwie nie in den Legenden erwähnt wurden.



[Dieses Kapitel umfasst neben Ereignissen aus der Zeit zwischen der Ära des Sternenschildes und dem Kampf um Cavern pauschal alle chronologisch schwer einzuordnenden Werke wie [Seltsame Tafel aufgetaucht](#) (2013) oder [Naraven](#) (2015).]



Der Fremde (2013)

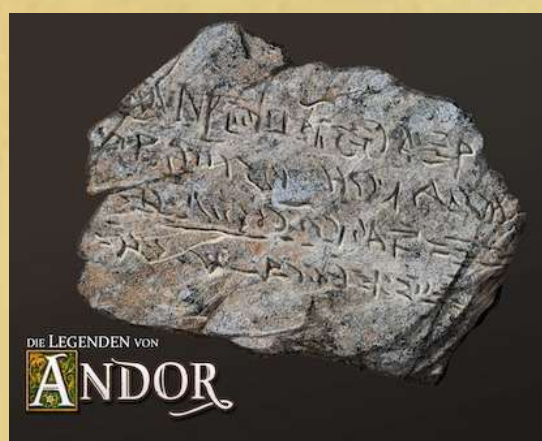
Blanko-Held und -Heldin von der offiziellen Website



Aus manchen Aufzeichnungen jener Tage lässt sich schließen, dass ein weiterer Held die Helden von Andor unterstützte. Doch scheint sein Name nirgendwo verzeichnet zu sein, ebenso wenig wie seine Herkunft und ob er besondere Fähigkeiten besaß.

Seltsame Tafel aufgetaucht (2013)

Beitrag vom Zuckerberg



Kürzlich ist eine seltsame Steintafel aufgetaucht, deren Herkunft sehr rätselhaft scheint. Die Buchstaben sind in einer fremden Zunge geschrieben, die wir nicht kennen. Daher brauchen wir eure Hilfe, um das Rätsel zu lösen! Nennt uns den Namen des Obersten Priesters vom Volk der Bewahrer. Er ist sehr schriftkundig und vielleicht kann er beim Lesen der Tafel helfen? Man sagt, wer das Schicksal der Helden kennt, weiß auch die Lösung. [...]

Beitrag aus dem offiziellen Forum
„Seltsame Tafel aufgetaucht“

[Gilda:] Hallo zusammen,
nun wissen wir also wer der Oberste der Bewahrer ist, doch kann Melkart uns nur wenig weiterhelfen und stellt euch, auf unserer Facebook-Seite, ein neues Rätsel ...

Beitrag vom Zuckerberg



Melkart erkannte tatsächlich die Schrift! Es handelt sich dabei um sehr alte Zwergenrunen, die er allerdings nur flüchtig kennt. Ein Wort konnte er uns übersetzen. Es heißt „Neue“.

Melkart empfiehlt uns zum Fürst der Schildzwerge zu gehen. Helft uns und sagt uns bis zum 05.12. nach wem wir genau suchen sollen. Wie lautet der Name des Fürsten der Schildzwerge? [...]

Beitrag aus dem offiziellen Forum
„Seltsame Tafel aufgetaucht“

Guten Morgen zusammen,
gerade erfahren wir, dass Fürst Hallgard mit folgender Botschaft ein wenig Licht ins Dunkel gebracht und die Steintafel entziffert hat: [...]

Beiträge vom Zuckerberg

Heute Morgen erreichte uns ein eiliger Bote, der offensichtlich direkt von Hallgard geschickt wurde. Er übergab uns diesen Brief mit seltsam ernster Miene. Lest was Hallgard schrieb. ...

Was bedeutet das genau? Worauf weist die Steintafel hin? [...]



[Die Tafel berichtet über die mutigen Taten von vier neuen Helden: Fenn, Kheela, Arbon und Bragor.

Der Name Bragor lässt auf eine Herkunft aus dem hohen Norden schließen. Möglicherweise war er ein Taurus aus Sturmtal.

Bei Arbon könnte es sich um den abtrünnigen Bewahrer aus den schwarzen Archiven handeln. Es wäre denkbar, dass er seine Ehre wiederherzustellen suchte, indem er die Helden von Andor unterstützte. Kheela und Fenn hingegen scheinen in der Geschichtsschreibung Andors völlig untergegangen zu sein. Doch diese Tafel belegt eindeutig, dass auch sie zu den Helden von Andor gehörten und dass häufig bis zu 6 von ihnen das Land beschützten.]



So sehen sie aus, die neuen Helden! Was haltet ihr von ihnen? Was glaubt ihr, wer ist Fenn und warum tauchen Kheela und Fenn in der Geschichtsschreibung Andors nicht auf? Wir sind gespannt auf eure Storys! [...]

Neue Helden zu Gast in der Taverne (2014)

Beiträge aus einem Event im offiziellen Forum, folglich nicht ganz Kanon-kompatibel



„Fenn, der Fährtenleser aus dem Südlichen Wald“

[Gilda:] Ahh, da ist er ja. Hallo Fenn. Was darf's sein. Ein Schluck heißer Met?

[Fenn:] Hallo Gilda, nein danke. Ist noch zu früh für Met. Hast Du Ziegenmilch da?

[Gilda:] Selbstverständlich. Du bist spät dran, Fenn.



[Fenn:] Ja. Hatte die Spuren einiger Gors verfolgt. Sie zogen weiter Richtung Marktbrücke. Dachte mir, da kann ich ja mal beim „trunkenen Troll“ einkehren und hören was es Neues gibt im Land. Aber so früh hast du wohl noch nicht viele Gäste hier, was? [...]
Grüß euch!

Tja, man muss nicht zum Helden geboren sein um in Andor Helden-Taten zu vollbringen. Oder anders gesagt, wer ständig mit Gors und Skralen zu tun hat, sollte auch mit einem Schwert umgehen können. Doch meine Stärken liegen eher woanders.

Ich habe kein festes Haus. Doch wer sich schon mal gefragt hat, was sich in der Höhle auf Feld 22 verbirgt, der weiß jetzt, dass das mein Heim ist. [...]

Hallo

Hier ist ja doch schon reger Betrieb. Gilda, noch eine Ziegenmilch bitte.

Meine Farbe im Spiel ist Orange.

Nun zu meinen Fähigkeiten: Ich trage 3 „Gegenstände“, die außer mir niemand nutzen kann (andere Plättchen-Größe). Jeden dieser Gegenstände kann ich 1x pro Tag einsetzen. Bei Sonnenaufgang werden sie wieder „aufgefrischt“.

z.B. Meinen Raben, Morar. Mit ihm kann ich ein beliebiges Plättchen auf dem Spielplan aufdecken. Das scheint nicht viel zu sein, aber hin und wieder ist das sehr nützlich. Z.B. wenn meine Mitsteiter überlegen, ob sich der Weg zu einem weit entfernten Runenstein lohnt.

Ach übrigens Gilda, hast du noch ein paar Apfelnüsse für Morar übrig? Er liebt diese Dinger. [...]

Wenig weiß ich von den anderen Helden, auch wenn Kheela, die Hüterin der Flusslande nur unweit von hier lebt. Arbon ist ein ziemlicher Einzelgänger. Kaum etwas herauszubekommen aus dem Kerl.

Bragor kommt aus Sturmtal. Das ist irgendwo weit im Norden im Hadrischen Meer. Eigentlichen verlassen die Taren Sturmtal nicht. Außer Bragor kenne ich jedenfalls keinen anderen Tarus. Aber es ist gut einen starken Kämpfer zur Seite zu haben.

Es würde mich nicht wundern, wenn einer der anderen auch mal in den nächsten Tagen hier in der Taverne rein schauen würde. [...]

Ich denke trotzdem, dass es jetzt Zeit für einen Humpen Met wird. Gilda?

Wie ich eingangs schon sagte: Die Andori werden recht häufig unfreiwillig zu „Helden“. Sieh dir Thorn an, den

Sohn eines Bauern, oder Chada, die eigentlich als Bewahrerin im Baum der Lieder sitzen sollte um Abschriften von verstaubten Pergamenten anzufertigen.

Viele Helden von Andor tragen Mistgabeln anstelle von Schwertern. [...]

@ Kid: Du wolltest wissen wie die „alten“ Helden so drauf sind. Nun, es sind wahre Helden und alle tragen die Brosche des Hauses Brandur. Kram steht natürlich auf Gold, typisch Zwerg. Aber wie die Helden wirklich sind, wisst ihr, die Spieler, ja eigentlich am besten. [...]

Ja, Rang 22 stimmt.

Die Namen der anderen weiß ich nicht. Vielleicht kann der nächste Held, der hier mal vorbei schaut, mehr dazu sagen. Der weiß dann vielleicht auch mehr über den zweiten Schild.

Prost Mjölmir

Es ist ja so, dass es der Legende nach 4 mächtige Schilde aus alter Zeit geben soll.

[Link auf [Der Sternenschild \(2012\)](#)]

Jetzt weiß ich zwar nichts Näheres, aber ich bin mir sicher, dass ein weiterer Schild in der Erweiterung „Neue Helden“ enthalten ist. [...]

Hallo zusammen

Das ist ja toll hier in der Taverne. Gilda, hier komme ich öfter vorbei. Jetzt so langsam sollte ich mich aber auf den Weg machen und die Spuren der Gors weiterverfolgen. Wer weiß was die an der Marktbrücke vorhaben.

Aber vorher will ich noch eure Fragen beantworten:

@ Tassilo: Ja, Arbon kennt sich bestimmt besser mit den Legenden über die vier Schilde aus. Der kommt bestimmt auch mal vorbei, aber erwarte nicht zu viel, denn der ist nicht so redselig wie ich.

@Kid: So was wie „Ära des Sternenschilds“ gibt es in der Ergänzung „Neue Helden“ nicht. Stell dir einfach vor, dass wir schon immer da waren, aber irgendwie nie in den Legenden erwähnt wurden.

Und zu deiner zweiten Frage: Ja. Bestimmt werden die anderen Helden hier auch noch auftauchen. Vielleicht ja schon nächste Woche? [...]

So, jetzt mache ich mich auf den Weg. Es war toll euch alle kennen gelernt zu haben.

Wir sehen uns im April!

[Gilda:] Vielen Dank, Fenn für deinen Besuch.

Damit verabschiede ich mich dann auch - ihr könnt natürlich noch gerne weiter machen und die neuen Infos diskutieren.

Ich habe übrigens gerade erfahren, dass Kheela, die Hüterin der Flusslande, bereits nächste Woche hier sein wird. Den genauen Termin gebe ich noch bekannt. Ich würde mich freuen wenn ihr wieder dabei seit.

Eure Gilda



„Kheela, die Hüterin der Flusslande“

[Gilda:] Guten Morgen, so, wie angekündigt soll heute Kheela, die Hüterin der Flusslande hier eintreffen. Noch ist sie nicht aufgetaucht, aber ich freue mich auf jeden Fall sehr euch alle hier begrüßen zu können.

Wie schon Fenn vor ihr, wird auch Kheela eure Fragen zur kommenden Andor-Ergänzung „Neue Helden“ beantworten.

Bis gleich, eure Gilda

Hm, leider ist Kheela noch nicht da.

Was haltet ihr davon, wenn ich euch in der Zwischenzeit die Geschichte erzähle, wie die Taverne „**Zum Trunkenen Troll**“ zu ihrem Namen gekommen ist?

Also das war so ...

[Die Taverne zum Trunkenen Troll (2014)] [...]

ja, die Geschichte ist sozusagen Familienhistorie. So was wirst du in den Archiven am Baum der Lieder nicht finden. ;)

[Arbon:] sicher nicht

[Gilda:] Oh, hallo Arbon, äh, habe dich gar nicht reinkommen hören...

[Arbon:] hallo

[Gilda:] Wie wäre es wenn ich uns allen erst mal einen Tee mache?

Was gibt es Neues Arbon?

[Arbon:] sorry Leute, ich habe einen weiten Weg hinter mir. Ja, Tee ist gut. Ich warte wie ihr auf Kheela. Ist schon seltsam, dass sie noch nicht ist. dabei lebt sie gar nicht weit von hier (Feld 29)

hallo Mjölmir,

aus dem Wachsamem Wald komme ich. Zwar darf ich mich nicht mehr beim Obersten Priester blicken lassen, seit ich aus dem schwarzen Archiv verbannt wurde, aber noch immer fühle ich mich im Wachsamem Wald zu Hause (Feld 50).

die Verbannung? Darüber rede ich nur ungern. Hm, sagen wir mal so, im Archiv im Baum der Lieder werden die Geschichten und Legenden aufbewahrt, die nicht in Vergessenheit geraten sollen. Sie werden hin und wieder abgeschrieben oder zu Liedern umgedichtet und stehen den Andori zur Einsicht zur Verfügung.

Im schwarzen Archiv allerdings, sind jene Schriften aufgehoben, die nicht gelesen werden sollen. Dunkle Geheimnisse und Sprüche. Den Bewahrern aus den Schwarzen

Archiven ist es nicht gestattet die Pergamente auch nur anzuschauen. Nun, ja. Jetzt kannst du dir ja fast denken was ich verbrochen habe. Allerdings ist das Wissen, das ich mir angeeignet habe sehr nützlich im Kampf. [...] vielleicht hast du dich schon mal gefragt wofür die „0“-Stärkepunkt-Anzeige für die Kreaturen auf dem Spielplan ist? Die ist für mich! :o

Meine Sonderfähigkeit ist, dass ich vor einem Kampf entscheide, ob ich „normal“ kämpfe oder ob ich mein geheimes Wissen einsetze wie man Kreaturen schwächt. Wenn ich es einsetze, dann wird das Stärkepunkt Klötzchen 1 Feld nach links verschoben. Also ein Skral hat dann nur noch 2 Stärkepunkte und ein Gor 0.

Leider ist diese „Technik“ nicht sehr angesehen :twisted: Daher wird dann auch die Belohnung kleiner, bzw. bei Gors bekomme ich gar keine Belohnung mehr. [...]

ja, auch ich Sorge mich um Kheela. Aber ich ich kenne sie, die kommt bestimmt noch. So lange müsst ich mit mir vorlieb nehmen ;) [...]

Ich war ein Bewahrer des Schwarzen Archivs. Und wenn ich nicht so eine Dummheit gemacht hätte wäre ich das wohl auch noch heute.

[Gilda:] Was Arbons Waffen angeht, sagt ein Bild wohl mehr:



Wie ihr seht trägt er noch immer die Kleidung der Bewahrer. Der Schwarze Baum auf seiner Brust kennzeichnet ihn als Bewahrer des Schwarzen Archivs. [...]

[Arbon:] Ich nutze kurze, schwarze Pfeile. Eine Sonderfähigkeit um die Treffsicherheit verbessern habe ich nicht. [...]

du hattest nach Kheela gefragt und woher ich sie kenne. Da muss ich passen. Wir haben schon so manches Mal Seite an Seite gekämpft, aber da war nie viel Zeit zu reden. Darum hatten wir uns hier in der Taverne verabredet. Das scheint ja ein guter Ort zu sein um ein wenig zu quatschen. Aber dass sie noch nicht da ist macht mich langsam nervös. Ich sollte aufbrechen und sie suchen gehen.

Gilda, hatte Kheela etwas über ihr Vorhaben gesagt? Wo könnte sie zuletzt gewesen sein?

[Gilda:] Hm, Arbon, ich erhielt vor zwei Tagen folgende Nachricht von Kheela:

*Hallo Gilda, ich komme gerade von der Burg. Kram ist in Sorge wegen der Gerüchte, dass sich einige der Kreaturen vor Cavern sammeln. Fenn hatte bereits ihre Verfolgung aufgenommen. Aber ich denke trotzdem, dass ich vorher noch bei Dir vorbeikommen kann um die **Gäste in***

*der Taverne kennen zu lernen. Fenn schwärmte in seiner Nachricht von dem tollen Empfang, der ihm dort bereitet wurde. Aber vorher gehe ich noch einem Gerücht nach, denn einer der Fischer behauptete er habe den **Bruderschild** gesehen. Kaum zu glauben, was? Aber ich muss der Sache auf den Grund gehen. Wenn wir auch den zweiten mächtigen Schild hätten wäre vieles leichter.*

Also, bis bald,

K.

[Arbon:] Danke Gilda,

Kheela sucht also nach dem Bruderschild. Irrsinn nenne ich dies. Ich habe die Legenden über die 4 mächtigen Schilde aus alter Zeit studiert und ich hatte immer schon das Gefühl, dass diese Schilde mehr anrichten als nutzen. Nun gut, sei es so.

@Kid, ich mache mich nun auf den Weg. Gilda wird Dir mehr über den Bruderschild sagen können. Ich such jetzt Kheela!

Ich hoffe wir sehen uns alle bald wieder!

[Gilda:] OK, Arbon, mach's gut. Der Tee geht auf's Haus!
:roll:

Hm. Ist schon ein komischer Kauz. Aber nun zum Bruderschild. Dazu weiß ich folgendes zu sagen:

[Der Bruderschild (2014)]

Ob Kheela ihn gefunden hat?

[Kheela:] Hallo? Ist da jemand? [...]

Ja, Arbons und mein Weg kreuzten sich. Aber ich habe ihn direkt weiter schicken müssen, denn an der Mine braut sich was zusammen und Fenn ist ganz alleine dort. Das ist auch der Grund warum ich so spät komme. Aber dazu später mehr.

Nein, den Bruderschild konnte ich nicht finden. Aber ich bin guter Hoffnung, dass euch das im April gelingen wird :)

Der Bruderschild ist eine Spielvariante die in der Ergänzung „Neue Helden“ enthalten ist. Er kann 2x eingesetzt werden und erlaubt es die Stärkepunkte mit einem anderen Helden zu tauschen.

Gerade im Spiel zu fünft oder zu sechst, wo sich die Belohnungen noch mehr „verteilen“ ist dieser Schild sehr praktisch, wenngleich nicht so stark wie der weitaus bekanntere Sternenschild.

Weil der Schild 2x eingesetzt werden kann, kann ein Held seine Stärkepunkte sozusagen „verleihen“ und wieder zurückholen. Und natürlich ist das „Verleihen“ der eigenen Stärkepunkte sehr hilfreich, wenn es darum geht Wölfe zu zähmen. [...]

[Gilda:] Hallo Kheela,

schön, dass du bist. Was zu trinken?

[Kheela:] Ja. Einen groooßen Humpen Kirsch-Met, bitte! Was für ein Tag!

So, Freunde, was kann ich für euch tun. Was wollt ihr wissen?

Lange werde ich nicht bleiben können und doch wurde mir so viel nettes von euch berichtet, dass ich nicht widerstehen konnte vorbeizuschauen.

Nun, wie ihr wisst komme ich aus den Flusslanden im Südlichen Rietland (Rang 29).

Auch dieser Teil gehört noch zu Andor, wenngleich die Andori, die hier leben ein wenig anders sind als die aus dem Norden. Sie erkennen zwar das Königshaus Brandur

an, haben aber häufig ihre eigenen Stammes Oberhäupter. Der Fluss spielt für diese Menschen eine große Rolle da die meisten vom Fischfang leben und eine besondere Stellung nehmen für sie die Hüter der Flusslande ein. Und einer davon bin ich.

Ich trage einen Stab, der mir im Kampf gute Dienste leistet und habe einen weißen Würfel. [...]

Ich schlafe gerne unter freiem Himmel :D [...]

Ja, der Stab gehört zu meiner Fähigkeit. Denn wie alle Hüter der Flusslande vor mir und nach mir, gebiete auch ich über den Wassergeist. Dieser unterstützt mich im Kampf. Wenn er im selben Feld mit ist, darf ich mit einem großen weißen Würfel würfeln. Dieser hat bessere Werte als die normalen Würfel. [...]

Nein, über den Fluss sehen und Nebelplättchen aufdecken kann ich nicht. Das überlasse ich Fenn's Raben Morar ;) [...]

Nein. Eine extra Legende zum Bruderschild gibt es nicht. Es ist eine Variante und ihr entscheidet ob ihr mit oder ohne spielt.

Wie gesagt, er wird von vielen als der geringste der 4 Schilde gehandelt, darum ist er auch nicht „umkämpft“ wie der Sternenschild. Und doch, wenn man fern von allen anderen Helden plötzlich die Stärkepunkte eines anderen, stärkeren Helden bekommt, kann das entscheidend sein.

Mensch Gilda, ich komme kaum zum trinken. Prost! [...]

Die Namen der anderen Schilde kenne ich nicht. Ich persönlich glaube auch gar nicht, dass es die noch gibt. Aber gut, das hatte ich auch über den Sternenschild gedacht. Man wird sehen ... [...]

[Gilda:] Aber was mich wirklich interessieren würde: Warum bist du denn erst so spät hier aufgetaucht? [...]

[Kheela:] Ach Gilda, das ist ja eben der Punkt. Eigentlich war ich den ganzen Morgen schon in der Nähe. Aber als ich Fenns Nachricht las und wusste er braucht Hilfe, da schickte ich ihm den Wassergeist. Denn der Wassergeist unterstützt auch andere Helden. Das hatte mich allerdings total aufgehalten. [...]

Er schrieb in wenigen Worten, dass er es mit mehreren Kreaturen zu tun habe und bat mich zu ihm zu kommen oder ihm den Wassergeist zu schicken.

Und das werde ich auch bald tun. Ich danke euch schon mal für eure Zeit und die nette kleine Zusammenkunft. [...]

So, dann mache ich mich auf den Weg und schaue wie es Fenn und Arbon geht. Es war schön euch alle kennen zu lernen.

Auf Bald!

[Gilda:] Wiedersehen, Kheela

Hier war ja heute ganz schön was los. Ich mache jetzt Feierabend aber ihr könnt ja gerne noch bleiben.

Ob auch Bragor hier auftaucht bezweifle ich. Ich fürchte er passt auch gar nicht durch die Tür ;)

Ich wünsche euch

noch einen schönen Abend

Bis bald, eure Gilda

„1 Jahr Taverne von Andor“

[Gilda:] **Hallo zusammen und herzlich willkommen zur Jubiläums-Party!**

Ich freue mich riesig, dass ihr da seid. [...]

Ahh, und da kommt ja auch schon unser erster Helden-Gast!

[Merrik:] Hallöchen,

Na, als Helden würde ich mich nicht bezeichnen. Die Feder ist mächtiger als das Schwert, sagt man, aber erzähle das mal einem Gor.

Gibt's noch Apfelnüsse? Jedenfalls freue ich mich bald mit den Helden loszuziehen. Die Reise in den Norden steht ja wohl bald an, wie? Herbst 2014! Yeah!

Hallo zusammen,

Ja, ich komme mit den in den Norden. Es gibt leider noch keine verlässliche Seekarte des Nordens. Da muss ich ran! Viel weiß man nicht über das Hadrische Meer. Nur, dass es sehr rau und stürmisch ist. Es passiert nicht selten, dass Schiffe spurlos verschwinden. Das wird ein echtes Abenteuer!

Nein, spielen kann man mich nicht. ;)

Nein, Hadria kenne ich auch nicht. Außer Eara weiß wohl niemand genau wie es da ist.

Hmmm, sind da noch mehr Apfelnüsse? Ich bin auf jeden Fall gespannt. Bragor kann sicher etwas mehr über den Norden berichten. Er kommt aus Sturmtal, das ist eine der 3 Nebelinseln. Ich glaube er wollte auch noch reinschauen, nicht wahr Gilda?

Hallo Mjöllnir

die neuen Helden sind prima. Ich habe einige Zeit mit Orfen im Süden des Landes verbracht: [Link zu [Ken Dorr, Merrik und Gilda \(2013\)](#)]

daher habe ich so einiges verpasst. Fenn ist mir persönlich der liebste. Ist eben ein netter Kerl. Arbon macht mir persönlich immer ein bisschen Angst. Ist halt einer aus den Schwarzen Archiven. :?

[Gilda:] Ich freue mich, dass Du fragst, Merrik.

Ja, Bragor sollte heute auch rein schauen. Obwohl, ich nicht weiß ob er rein passt. Taren sind einfach ein Stück größer als Menschen.

Hier seht ihr ihn auf einem Bild zusammen mit Fenn:



[Merrik:] Na, ich hoffe, dass viel Platz auf dem Schiff ist - denn ihr seid ja wohl alle dabei, oder?! :D

So, aber nun will ich euch mal nicht länger stören - ihr wolltet doch heute auch noch die Gewinner des Fan-Legenden-Wettbewerbs verkünden, richtig?

Also, dann mache ich mich mal auf den Weg. Grüßt mir Bragor wenn ihr ihn seht. Ach, und dass er gar nicht so groß ist, würde ich lieber erst sagen wenn er wieder weg ist. :lol: [...]

[Bragor:] Hallo zusammen,

auch von mir herzlichen Glückwunsch an alle Teilnehmer! Grüß' dich Gilda.

[Gilda:] [...] Was willst du trinken Bragor? Apfelnüsse sind leider aus - Merrik war hier. 8-)

[Bragor:] Gibt's irgendwas starkes zu trinken? Es war ein langer Tag.

Ich war an der Küste (Feld 15) und habe auf's Meer geblickt. Hatte beinahe ein bisschen Heimweh, aber dann ist mir die Tavernen-Party eingefallen. Ich hoffe, ich bin nicht zu spät.

Von meiner Heimat erzählen - ohne ins Schwärmen zu geraten ? ;)

Im ernst, Sturmtal ist herrlich. Die See tost und brandet an die Felsen aber im Sturmtal selbst ist es still und angenehm. Wir Taren bleiben in der Regel unter uns und verlassen Sturmtal nicht. Aber alle paar Jahre überkommt einen von uns die Abenteuerlust. So kam ich nach Andor.

[Gilda:] Sturmtal ist eine der 3 Nebelinseln, soweit ich weiß.

Übrigens heiße ich auch alle späten Gäste herzlich willkommen, was darf's sein?

So schaut Bragor übrigens aus:



[Bragor:] Die Tafel gibt es noch nicht zusehen, richtig ;)

Aber ein Tarus zu sein bringt nicht nur Vorteile. Denn leider passen mir die Helme hier in Andor nicht. Und auch die „großen“ Gegenstände sind für mich zu klein. Ich kann also nur 3 kleine Gegenstände und beliebig viel Gold und Edelsteine tragen.

19 Willenspunkte - mehr geht nicht.

So, Gilda, einen Schlummertrunk nehme ich noch. Dann mache ich mich wieder auf den Weg. [...]

Doch doch, es gibt auch weibliche Taren. Rhega, heißt sie. Also, macht's gut. Ich hoffe wir sehen uns im April wieder.

Vara, der Wassergeist (2014)

Storytext von der offiziellen Website



Kheela, die Hüterin der Flusslande und Janis, ihr Sohn standen am Ufer der Narne. Die Abenddämmerung war hereingebrochen und es wurde langsam kühl. Janis wies mit dem Finger ans andere Ufer, dort wo die Silhouette einer Frau zu sehen war und fragte: „Mutter, was ist sie eigentlich?“

Kheela blickte auf und sagte: „Das ist eine lange Geschichte und wenn du alt genug bist, werde ich sie dir erzählen.“

„Mutter bitte, ich bin schon acht.“ Kheela lächelte ihren Sohn an. „Du hast vielleicht Recht. Ich war sieben, als mein Vater zum ersten Mal von ihr sprach. Nun gut, dann setzt dich zu mir und höre gut zu.“

„Ihr Name ist Vara. Vor vielen hundert Jahren lebte sie, wie alle Wassergeister hier im Fluss.“

Janis riss die Augen auf: „So alt ist sie schon?“

„Ja, sie ist schon sehr alt und hat viel für die Menschen hier getan.“

„Es gibt noch mehr, die so sind wie sie?“

„Aber ja, doch sie leben in diesem Gewässer. Sie sind die Seele des Flusses und erhalten ihn am Leben. Vara ist nicht freiwillig hier. Sie wurde von ihrem Volk verbannt.“

Kheela holte tief Luft und fuhr dann fort: „Dein Ururururgroßvater war ein einfacher Bauer und hieß Etores. Er bestellte seine Felder und sorgte für seine Eltern und Geschwister. Aber dies war nicht alles, er kümmerte sich auch um diejenigen, die Hilfe brauchten. Er war jung und kräftig und wo immer jemand in Not geraten war, kam er und bot seine Hilfe an.“

Eines Tages geschah etwas Furchtbares. Ein großer Brand war im Dorf ausgebrochen. Die Menschen versuchten mit allen Mitteln die Flammen zu löschen. Mit großen Eimern schleppten sie Wasser vom Fluss ins Dorf. Auch Etores war unter ihnen.

Die Wassergeister beobachteten das Treiben der Menschen und da sah Vara ihn zum ersten Mal. Er hatte schwere Brandverletzungen, aber dennoch rannte er immer wieder mit einem gefüllten Eimer ins Dorf, ohne seine Schmerzen zu beachten. In dieser Nacht starben viele Menschen und das Dorf brannte vollständig nieder.

Von nun an beobachtete Vara den tapferen Etores und verliebte sich in ihn. Es war eine törichte Liebe, aber die Liebe ist eben zuweilen töricht und Vara tat etwas, das zuvor noch kein Wassergeist gewagt hatte. Sie entstieg ihrem Element und folgte ihrer Liebe. Etores erschrak bei ihrem Anblick, denn sie war eine Wassergestalt ohne feste Konturen. Sie war schön, aber doch auch unheimlich. Eine Zeit

blieb Vara bei ihm und half, wo sie konnte. Doch bald erkannte sie, dass ihre Liebe für immer unerwidert bleiben würde, denn Etores heiratete eine Frau. Vara verließ Etores und wollte zurück in den Fluss, wollte ihren Kummer vergessen und zu ihren Schwestern und Brüdern. Die Wassergeister aber versagten ihr diesen Wunsch und strafften sie für ihren Eigensinn. Nie wieder konnte sie heimkehren und wurde verbannt.

Es verging einige Zeit, bis Vara erneut zu Etores ging. Ihre Traurigkeit erschreckte den Bauern und voller Mitleid bot er ihr an, weiterhin an seiner Seite für das Wohl der Menschen am Fluss zu sorgen. Vara nahm sein Angebot an und seit diesem Tag ist sie hier und erfüllt diese Aufgabe. Etores wurde der erste Hüter der Flusslande und bis heute wird diese Aufgabe an den ersten Nachkommen aus seiner Linie weitergegeben.“

Kheela blickte auf ihren Sohn.

Traurig sah dieser Vara, den Wassergeist an. „Und sie kann niemals zurück?“

„Nein, das kann sie nicht. Die Liebe, die sie einst für Etores empfunden hatte, hat sich in großen Kummer verwandelt. Sie ist einsam, sehr einsam und dennoch unterstützt sie seit Jahrhunderten den Hüter der Flusslande und dafür bin ich ihr sehr dankbar. Eines Tages wirst du diese Aufgabe übernehmen und sie als treuen Wegbegleiter an deiner Seite haben. Sie wird das Erbe von Etores, dem einfachen Bauern, immer weiter tragen.“

Der Wassergeist kam jetzt zu ihnen und streifte vorsichtig die Hand des Jungen. Ein zarter Hauch von Sommertau bildete sich dort, wo sie ihn berührt hatte und sie verschwand.

Autorin: Stefanie Schmitt

Das Geheimnis des Verlassenen Turms (2014)

Wettbewerb aus dem offiziellen Forum

Helden von nah und fern, erzählt uns eure Legende vom Verlassenen Turm!

Vielleicht habt ihr euch schon mal gefragt, was es mit dem Verlassenen Turm auf dem isolierten Feld 83 auf sich hat? Die Antwort darauf findet sich in einer alten Legende, die vielleicht **nur noch ihr kennt!**



Alle Andor-Fans haben nun die Chance, ihre eigene Fan-Legende zum Thema „**Der Verlassene Turm**“ zu entwickeln und einen **ganz besonderen** Preis zu gewinnen!

Der Unbekannte Krieger (2014)

Blanko-Held von der offiziellen Website



Liebe Andori
ich freue mich euch mitteilen zu können, dass es einen weiteren Blanko Helden gibt:
Der Unbekannte Krieger!
Damit könnt ihr in seine Rüstung schlüpfen! Die Figur ist bereits in der großen Erweiterung [[Die Reise in den Norden \(2014\)](#)] enthalten.

Naraven (2015)

Blanko-Held von der offiziellen Website



Beiträge aus dem offiziellen Forum
„Ein neuer Blanko-Held - aber welcher???“
23. September 2015

[Gilda:] Hallo ihr Lieben,
ihr seid mal wieder gefragt! Ein neuer Blanko-Held für kreative Andor-Fans steht in den Startlöchern. Einer? Nein drei! Doch nur einer wird es wirklich auf eine Heldentafel schaffen - **aber welcher???** Ihr entscheidet! Soll es Juna, Naraven oder Brogg werden?



Juna schaut ein bisschen wie eine Zauberin oder Heilerin aus, doch trägt sie auch ein Schwert, das vielleicht auf einen eher kämpferischen Hintergrund schließen lässt?
Naraven wirkt wie ein Gelehrter oder Alchemist oder aber er gehört einem geheimen Orden von Hexern an?
Und **Brogg** könnte ein besonders starker Schild- oder Silberzwerg sein oder aber vielleicht liegt seine Heimat auch in einer bisher unbekanntem Zwergen-Mine? [...]

28. September 2015

[Gilda:] Guten Morgen ihr Lieben,
eure Entscheidung ist gefallen: Naraven wird der neue Blanko-Held!



Mit 58 Stimmen auf unserer Facebook-Seite und hier in der Taverne hat Naraven knapp vor Juna gewonnen. [...]

„Naraven und Koram“
26. November 2015

Hallo ihr Lieben,
nachdem ihr fleißig abgestimmt und Naraven zu eurem neuen Blanko-Helden gewählt habt ...
... freue ich mich ganz besonders euch heute schreiben zu können, dass er endlich online ist. Bestimmt fallen euch zu diesem interessanten Charakter tolle neue Fähigkeiten ein.

Die Reise in den Norden



Aus dem Trailer:

Es herrschte Frieden in Andor, als diese Geschichten ihren Lauf nahm und Earra, die Zauberin, einen Hilferuf aus dem fernen Hadria erhielt, ihrer Heimat. Bemannt euer Schiff und setzt die Segel! Und so begann die Reise in den Norden, doch ahnten die Helden nicht, dass damit das dunkelste Kapitel ihrer Geschichte begonnen hatte.



Der Kampf um Cavern: Comic zur Vorgeschichte (2014)

Comic von der offiziellen Website oder als Promo

ANDOR

DER KAMPF UM CAVERN

DAS LETZTE ABENTEUER BEVOR **DIE REISE IN
DEN NORDEN** BEGANN...

Die Ära des Sternenschildes mündete in die Zeit, die später „Königsfrieden“ genannt wurde. In diesen scheinbar friedlichen Jahren ereignete sich in Cavern, dem Reich der Schildzwerge, eine große Schlacht.

Idee und Zeichnung
Michael Menzel

Alles begann mit der Krönung König Thoralds auf der Rietburg. Ihm zollten die Andori weit weniger Hochachtung als einst seinem Vater Brandur. Wussten doch alle, dass der Frieden nicht ihm, sondern den Helden von Andor zu verdanken war. Diese hatten nun allerdings ausgedient.



Thorn, der Krieger, war an der Burg geblieben und widmete sich der Pferdezucht. Chada, die Bogenschützin, folgte indes der Hexe Reka quer durch das Land und erlernte bei ihr die Kunst des Heilens.



Komm schon, Mädchen!

Der Frieden legte sich über Chadas Abenteuerlust wie Schnee über ein abgeerntetes Feld.



Eara, die Zauberin, vermisste Hadria, ihre Heimat. Sie hatte das Gefühl ihre Aufgabe in Andor sei erfüllt. Jeden Tag stand sie mit Merrik, dem Kartographen, an der Küste und wartete auf ein Schiff, das sie nach Norden brächte.



Kram, der Zwerg, hatte derweil eine Audienz beim König, denn ein wichtiges Anliegen beschäftigte ihn. Er wurde von Orfen dem Wolfskrieger begleitet:

Herr, die Schilde aus alter Zeit sind Eigentum der Schildzwerge. Jetzt, da das Land Frieden hat, besteht kein Grund mehr sie hier zu behalten.

Das sehe ich anders, mein guter Kram. Wir haben den **Bruderschild** wiedergefunden. Und es war **mein Vater**, der einst den **Sternenschild** im Grauen Gebirge gegen Tarok eingesetzt hat. Es war Schicksal, dass die Schilde zu uns gekommen sind. Zum Wohle aller Andori, **auch zu dem der Schildzwerge**, haben **wir** sie gegen allerlei Bedrohungen eingesetzt!

KOSMOS



Wir? Soweit ich weiß, hast du während alledem nur Gildas Met gekostet.

Herr, die Schildzwerge sind ein unabhängiges Volk. Fürst Hallgard erkennt euch auch nicht als seinen König an. Ihr seid geduldet, mehr nicht.



Wollt ihr denn wirklich einen Krieg mit den Schildzwerge anzetteln, nur wegen der Macht zweier Schilde?



Haltet euch da raus, Wolfskrieger!

Ich werde von den Schildzwerge **nur geduldet**, sagst Du? Kram, ich schätze dich, aber vergiss nicht mit wem du sprichst.

Überbringe Fürst Hallgard folgende Botschaft: **Die Schilde bleiben in der Rietburg.** Doch sollte das Volk der Schildzwerge jemals unsere Hilfe und die der Schilde benötigen, werden wir ihm helfen – wie wir es immer getan haben. Das schwöre ich. Nun geht!



Kram verließ wütend die Halle.

Einen feinen König haben wir uns da auf den Thron gesetzt. Ach, die Burgluft bekommt mir einfach nicht! Ich komme mit dir nach Süden. Wird Zeit, dass ich der guten Gilda einen Besuch in der Taverne abstatte.



Nach drei Tagen erreichten der Wolfskrieger und der Zwerg die Taverne zum Trunkenen Troll. Dort trennten sich ihre Wege, denn Kram wollte möglichst schnell nach Cavern.

Und dann geschah es!



Schon als Kram die Marktbrücke überquerte, konnte er die Rauchschwaden erkennen ...

CAVERN!

„Kram stand fassungslos an der Marktbrücke. Was sollte er tun? Sollte er sofort aufbrechen und den Schildzwerger zur Seite stehen? Oder sollte er sich vorher noch ausrüsten? Konnte er es riskieren noch einmal umzukehren?“
Nun seid ihr gefragt! Was tut Kram? Soll Kram sofort zur Mine aufbrechen oder lieber den Umweg über den Händler wagen, um sich auszurüsten? Bis zum 13.07. sammeln wir eure Stimmen hier über die Kommentarfunktion. Entscheidet mit Bedacht, das Ergebnis hat direkten Einfluss auf die Bonus-Legende „Der Kampf um Cavern“. :)

Ihr habt entschieden: Kram geht sofort zur Mine!

„Kram wollte keine Zeit verlieren und rannte zur Mine. Schon von weitem hörte er den Schlachtlärm. Doch noch ehe er den Eingang erreichte, sprang ein Skral hervor.

Mit beiden Schwertern ging er auf den Helden los. Kram duckte sich unter einem Hieb hinweg. Doch die zweite Klinge verletzte ihn am Arm. Mit aller Kraft versetzte er der Kreatur einen beidhändigen Axthieb und brachte den Skral zur Strecke. Doch nun stürmten weitere Kreaturen auf ihn zu. Es hatte keinen Zweck. Ohne Ausrüstung war er seinen Freunden in Cavern keine Hilfe.“

Kram hat im Kampf gegen den Skral 5 Willenspunkte verloren und wird in der Bonus-Legende mit 2 Willenspunkten anstelle von 7 starten. Doch hat er auch gleichzeitig eine Belohnung von 4 Gold errungen. Schon morgen erreicht er den Händler und dann seid ihr wieder gefragt. :)

„Kram machte sich auf den Weg zum Händler. Mit dem bisschen Gold, das er noch in seinem Beutel hatte und der Belohnung für den besieigten Skral, standen ihm nun 6 Gold zur Verfügung. Kram wollte unbedingt seine Stärke um zwei erhöhen. Nun blieben ihm noch 2 Gold übrig. Doch welcher, der abgebildeten Gegenstände würde ihm in der Mine am Besten dienen?“

Jetzt könnt ihr entscheiden, was soll Kram kaufen?

2 Stärkepunkte und einen Trinkschlauch

oder

2 Stärkepunkte und einen Helm

oder

2 Stärkepunkte und einen Schild

Sagt uns bitte bis morgen, den 16.07., Bescheid. Wir freuen uns auf eure Kommentare und sind gespannt wie ihr entscheidet!



Ihr habt eine sehr gute Wahl getroffen! Der Schild wird sicher nützlich für die Zusatzlegende werden. Kram kaufte nun beim Händler 2 Stärkepunkte und einen Schild. „Da der Händler Krams Not erkannte, schenkte er ihm zusätzlich einen Falken und Papier, damit er seine Freunde um Unterstützung bitten konnte. Doch wie sollte die Nachricht lauten? Wie konnte er in wenige Worte fassen, was er gesehen hatte?“ Ihr entscheidet! Schreibt uns bis zum Sonntag, den 20.07. euren Text-Vorschlag. Eure Nachricht sollte aber nicht mehr als ca. 7 Wörter haben.

Der beste/passendste Vorschlag wird auf den nächsten Comic-Seiten (ja, es geht noch weiter!!!) verwendet und am Dienstag, den 22.07. bekannt gegeben! Viel Spaß!

Vielen Dank für eure kreativen Vorschläge! Sie haben uns richtig gut gefallen. Unter diesen eine Nachricht auszuwählen, war deshalb nicht besonders leicht. Letztendlich haben wir uns... äh Kram hat sich :) dann für den Vorschlag entschieden, der ein Stückchen besser in die weitere Geschichte als andere passt. Vielen Dank an den Autor Dino Giepz!

Die Nachricht war verfasst und der Falke machte sich auf den Weg. Hoffentlich würden seine Freunde ihm beistehen. Kram hielt nun nichts mehr und er stürmte los. Während er rannte dachte er über die Absicht der Kreaturen nach. Worauf hatten sie es abgesehen? Warum griffen sie ausgerechnet jetzt an? Kram hatte das Gefühl in die Wirren einer weit größeren Geschichte geraten zu sein. Ein Schicksalstag stand ihm bevor, das spürte er.

Kaum war er auf dem Weg nach Süden, da umgab ihn plötzlich dichter grauer Nebel. Wie jeder wusste, verbarg der Nebel in Andor so manche Gefahr, aber hin und wieder auch etwas Gutes.

Ihr entscheidet: Soll Kram jetzt ein Nebelplättchen aufdecken oder soll er weiter zur Mine marschieren?

Dort im Nebel erschien eine gebückte Gestalt. Es war Reka die Hexe. „An der Mine wird gekämpft Held von Andor. Du solltest dich schleunigst auf den Weg machen“, sagte die Alte in ihrer rauen Art. „Ja, ich weiß.“ antwortete Kram, „Aber sagt mir: wo ist Chada? Ich dachte sie sei bei euch?“. „Das Mädels ist wieder zum Baum der Lieder aufgebrochen. Sie will mein Wissen zu Pergament bringen. Aber jetzt genug davon. Hier, nimm diesen Trank. Du wirst ihn brauchen, schätze ich.“

Damit verschwand sie und Kram machte sich auf den Weg nach Cavern. Je näher er dem Tor kam, desto lauter wurde der Schlachtlärm. Schwarzer Qualm lag dick in der Luft. Er beschleunigte seine Schritte.

Dann dachte er noch einmal an seine Freunde. Würde der Falke sie finden und die Nachricht überbringen?

Und hier verlassen wir Kram einstweilen. Wir danken euch ganz herzlich für eure rege Beteiligung und Mithilfe. Kram wird in der Bonus-Legende mit 2 Willenspunkten, 4 Stärkepunkten, einem Schild und einem Trank der Hexe starten. Das ist schon was!

Schon morgen erfahrt ihr wie die Geschichte andernorts weiter geht!

Einige Tage später, weit im Norden an der Küste Andors, entdeckten Eara und Merrik endlich die Segel eines Schiffes am Horizont.

Da! Ein Schiff Eara! Endlich!

Doch fast im selben Augenblick bemerkte Eara den Falken. Er trug eine Nachricht für sie ...

... und als sie die Nachricht entrollte, stockte ihr der Atem!

Kreaturen überall.
Die Mine brennt!
Hilfe! Kram.

Eara! Wo willst du hin?

Ich muss zu Thorn. Mit seinen Pferden kommen wir schneller zur Mine!

Kurz darauf erreichte Eara die Rietburg. Sie fand Thorn bei den Ställen und erzählte ihm von Krams Botschaft.

Wir müssen sofort los!

Ja. Sattel zwei Pferde und bring sie zum Tor. Ich gehe zum König und hole die Schilde!

ZZZZZ

Thorald! Cavern brennt. Wir brauchen die Schilde!

???

Was, was ist denn?

Cavern wird angegriffen! Kram hat uns um Hilfe gebeten. Wir müssen sofort handeln. Los, sag' wo du die Schilde hast, Eile ist geboten!

Hm, ein sonderbarer Zufall ist dies, nicht wahr...

Was?

Nun, gerade noch vor wenigen Tagen hatte der gute Kram mich um die Schilde gebeten. Und plötzlich besteht große Gefahr in Cavern und er braucht die Schilde. Glaubt ihr, ich lasse mich hinter's Licht führen?



Was? Bist Du irre geworden?



Schweig, Thorn! Wie sprichst Du mit deinem König? Du bist nur ein Bauernsohn mit einem Schwert, mehr nicht!



Ja genau. Und weißt du wo dir dieser Bauernsohn sein Schwert gleich ... Ach, verdammt! Ich habe keine Zeit für diesen Unsinn!



Du solltest hoffen, dass wir zurückkehren, denn dieser Frieden ist nicht von Dauer.



Das solltest sogar du wissen!

Noch am selben Abend verließen Thorn und Eara die Rietburg Richtung Taubrücke. Eara fiel dieser Ritt besonders schwer, denn endlich war ein Schiff an der Küste von Andor angelandet. Dies war ihre Chance gewesen nach Hause zu gelangen. Doch nun würde Merrik ohne Eara in See stechen.



Als sie am nächsten Morgen die Taubrücke erreichten, mussten sie die Tiere zurücklassen, denn Pferde konnten die Brücke nicht überqueren.



Eara und Thorn marschierten einige Stunden durch den Wachsam Wald. Manch einer behauptet, dass sie dort auf weitere Helden stießen ...



Für die Bonus-Legende wird nur das Material aus dem Grundspiel benötigt. Mit der Ergänzung "Neue Helden" könnt ihr das Abenteuer auch mit bis zu 6 Helden erleben!



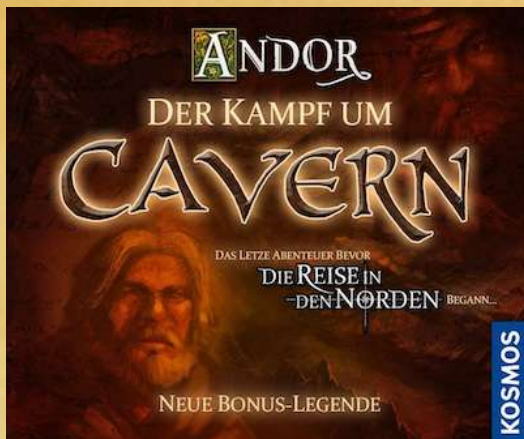
Und einen weiteren halben Tag später erreichten sie endlich den nördlichen Mineneingang. Kampflärm drang aus dem Inneren und ein gräßlicher Geruch von Feuer und Angst lag in der Luft.



Und hier beginnt die Bonus-Legende:
"Der Kampf um Cavern"

◆ Der Kampf um Cavern (2014)

Legende zu [Die Legenden von Andor \(2012\)](#), von der offiziellen Website oder als Promo



Das Geschenk des Magiers (2016)

Storytext von der offiziellen Website



Diese Geschichte ereignete sich etwa zur gleichen Zeit, als die Helden von Andor den „Kampf um Cavern“ bestritten. Es sei an dieser Stelle vorweggenommen, dass diese Attacke der Kreaturen auf das Reich der Schildzwerge kein Zufall, sondern der erste Schritt eines großen Plans war...

Spoiler-Warnung für alle, die „Die Reise in den Norden“ noch nicht gespielt haben.

Prinz Undavahr stierte in den Abendhimmel. Wolkenverhangen und trüb lag er wie Blei über Borghorn, der großen Feste der Krahder. Undavahr fühlte die allgegenwärtige Leere. Sein massiger grauer Körper lag auf einem Steinblock in der Mitte seines Turmzimmers. Der Gestank von Unrat und verwesenden Mahlzeiten lag schwer in der Luft. Plötzlich hörte Undavahr mehrere Stimmen durcheinander rufen. Sein lahmer Verstand brauchte eine Weile, um zu erkennen, dass dort im Hof tatsächlich gerufen, ja sogar geschrien wurde. Jedwede Aufregung war schon so lange her, dass er gar nicht mehr wusste wie sich das anfühlte. Sein Herz begann kräftiger zu pumpen und er erhob sich schwerfällig. Dann kam ihm blitzartig der Gedanke, dass es vielleicht einen Fluchtversuch gegeben hatte. Es war

sehr selten aber doch, hin und wieder glaubte einer der Sklaven der Feste entfliehen zu können. Es war natürlich reiner Aberglaube. Nur wenige versuchten es und niemandem gelang es. Nun, fast niemandem. Vor Jahren hatte es eine kleine Schar geschafft. Dieser Stachel saß noch immer tief im Fleisch seines Hauses. Nie wieder würden sie es zulassen, dass ihnen Sklaven entkamen!

Der Prinz trabte nun die gehauenen Steinstufen seines Turms hinunter. Die Stimmen, die nun mehr zu Geschrei wurden, kamen vom Westflügel und er beschleunigte seine Schritte. Auf seinem Weg überholten ihn einige Skelettwächter. „Verdammt“, dachte er nun ganz und gar wach, „ich bin fett und lahm geworden. Die Skelette werden mir noch den ganzen Spaß nehmen!“ Doch kaum hatte er das gedacht und seine Lungen gefüllt um seine Diener zurück zurufen, da brannte ein gleißendes Licht in seinen Augen. Kurz darauf schepperte es und ein Durcheinander an Knochen und Lanzen surrten durch die Luft. Undavahr blieb alarmiert stehen. Was war hier los? Ein Ausbruch? Ein Aufstand? Ihm wurde mit einem Mal bewusst, dass er sich nicht einmal die Mühe gemacht hatte sein Schwert oder seine Knochenrüstung mitzunehmen. Einen fliehenden Sklaven hätte er mit bloßen Händen erwürgt, aber was war das hier ...? Eine Staubwolke lag in der Luft und Undavahr konnte nichts Genaues erkennen.

Ein eiserner Griff packte ihn an der Schulter und er fuhr herum. Es war einer der Krahder-Krieger, die in den Diensten seines Vaters standen. „Ihr solltet in Sicherheit gehen mein Prinz“, rief er ihm zu. Dann setzte dieser seinen Weg fort und verschwand fast gänzlich in der Staubwolke. Undavahr meinte, die Silhouette einer kleinen Gestalt zu erkennen. Er hörte die Stimme des Kriegers, die bald lauter wurde. „Keinen Schritt weiter“, konnte Undavahr vernehmen und dann sah er wie sein Artgenosse mit seinem Schwert ausholte. Erregt sah Undavahr wie die Klinge auf die kleine Gestalt niederging. Im letzten Augenblick riss sie eine Art Stab nach oben und parierte den Hieb. Und jetzt, einen Augenblick später schien es, als ob der Krieger sein Schwert fallen gelassen hatte, die Arme auf den Rücken verschränkte und sich verbeugte. Konnte das sein? Undavahr konnte es in all dem Staub nicht genau erkennen, nein, es war gar kein Staub mehr. Eine Art dicker schwarzer Nebel hatte sich ausgebreitet und um den Körper des Kriegers geschlängelt. Wie schwarze Taue wand sich der Nebel um den Krahder der nun zu schreien begann. Mit einem trockenen Knacken, wie wenn man einen Ast brach, brach auch der Krieger in sich zusammen. Der Nebel entließ den toten Krahder und umschmiegte die Gestalt, die gewandet in Umhang und Kapuze nun langsam auf Undavahr zuschritt. Undavahr riß die Augen weit auf, unfähig zu kämpfen, zu schreien oder weg zu laufen. „Dies, mein Freund“, flüsterte der Fremde, als er auf Undavahr zuschritt „was Du da gerade empfindest, nennt man Angst. Du hast schon viel zu lange keine Angst mehr gehabt, denke ich. Das kann ich ändern.“

Undavahr stammelte etwas, er wusste selbst nicht was.

„Bring mich zu deinem Herrn. Bring mich zum König der Sklavenschinder. Ich habe ein Geschenk für ihn.“



Auch wenn Undavahr sich später nie mehr an das erinnern konnte was daraufhin geschah, so musste es wohl so gewesen sein, dass er den Fremden zum Thronsaal König Gonhars, seinem Vater, geleitet hatte. Seine Erinnerung setzte erst wieder ein, als er die hundert und mehr Skelettsoldaten mit ihren Schwertern und Lanzen wahrnahm, die alle in einem großen Halbkreis um ihn und den Mann in dem grauen Umhang standen. Er erkannte auch einige seiner Familie. Ennevahr, seine Schwester. Corion, den alle die Peitsche nannten, Tuavahr, den Meister der Toten und Cuhor der Hexer.

Der Raum bebte vor Spannung und Undavahr, allmählich wieder klar werdend, schüttelte sich und drängte sich zwischen die anderen Krahder. Alle schauten gespannt zwischen dem Fremden und Gonhar, dem König hin und her. Gonhar war auch für einen Krahder unglaublich groß und sein Thron war ein massiger grauer Fels, glatt poliert durch die vielen Jahre die Gonhar und seine Vorfahren darauf verbracht hatten.

„Nun Fremder. Welche Worte sind es, die Du als Letztes von Dir geben magst?“, dröhnte Gonhars Stimme. „Was willst Du sagen, ehe wir Dich packen und dem langsamen Feuertod überlassen.“

Der Fremde schwieg als dachte er über seine letzten Worte nach. Doch anstelle des Fremden platze es aus Undavahr heraus: „Er hat ein Geschenk, o König“. Verflucht! Das hatte Undavahr gar nicht sagen wollen. Was hatte dieser Mensch mit ihm angestellt?

Gonhar hob eine Braue und dann sprach der Fremde. Undavahr hörte dessen Worte sehr klar und deutlich obwohl er kaum mehr als ein Flüstern von sich gab. „Ich weiß wer Ihr seid. Ich kenne Eure Geschichte, o Gonhar. Weit im Norden gibt es einen Baum. Einen Baum in dem Menschen die Zeit aufbewahren, die Geschichte. Sie bewahren die Geschehnisse, ihr Wissen und ihre Legenden auf. Auch euch kann man dort finden, eingerollt auf brüchigen Bögen Pergaments gleich neben einem Text über Waldpilze und Kräuter von zweifelhafter Wirkkraft. Lange habe ich dort studiert, ungesehen, unentdeckt im Verborgenen. Ich habe euch gesucht in diesen verstaubten Regalen und ledernen Büchern und ich habe euch gefunden.“ Ganz Langsam hob er den Kopf und Undavahr reckte seinen Hals um besser sehen zu können und endlich konnte er unter der Kapuze ein echsenartiges Gesicht mit dichtem Schwarzen Bart erkennen. „Eure schlimmsten Schandtaten sind dort

in schönsten Handschriften festgehalten. Aber seid unbesorgt. Ich mag Schandtaten!“ Ein breites Lächeln zeigte sich auf seinem Gesicht.

„Mein Name ist Varkur und ich habe tatsächlich ein Geschenk für euch. Es heißt Andor.“

Gonhar ließ den Saal räumen. Nur er. Sein Sohn Undavahr und der Fremde blieben zurück. Dieser fuhr nun fort und berichtete von dem Land Andor und von den Menschen die dort lebten, die einst Gonhars Sklaven gewesen waren. Er verriet, dass sie von einem König namens Thorald, der nur ein blasser Schatten seines Vaters war, regiert wurden. Und natürlich erzählte er von den Helden und den Schildzwerge, die er erst kürzlich in eine große Schlacht verwickelt hatte. Denn die Kreaturen waren auf seinen Befehl hin in Cavern eingefallen, um die Zwerge zu schwächen und ihm die Möglichkeit zu geben, unbemerkt hier her zu kommen. Nach Varkurs Ausführungen herrschte Stille in dem Saal und Undavahr konnte nicht einschätzen, wie sein Vater reagieren würde.

„Dieses Land, Andor, wie Du es nennst, das wurde von je her von einem Drachen bewohnt“, sagte der König bedächtig.

„Er wurde besiegt von eben jenen Helden, von denen ich Euch schon berichtet habe, hoher König.“, erwiderte Varkur.

„Wir sollen in ein Land einfallen, in dem Helden leben, die einen Drachen töten können? Warum sollten wir das tun, wenn sie solche Macht haben?“

„Vater ist gerissen“, dachte Undavahr. „Beinahe so gerissen wie feige.“

„Aus zwei Gründen, sollt Ihr Euch dieses Land nehmen, wobei der erste der weit gewichtigere ist, Euer Hoheit“, sagte Varkur feierlich und wandte sich dann an Undavahr.

„Wie ich sehe, hat Euer Sohn das edle Äußere seines Vaters geerbt. Wenn ich mich nicht täusche, habe ich solch ein Antlitz schon einmal gesehen. Ein stattlicher Krahder und tapferer Krieger war er.“

„Von wem redest Du Magier“, fuhr Undavahr auf.

„Von dem zweitgeborenen Sohn deines Vaters. Von deinem Bruder. Ferntahr, war sein Name, wenn ich mich recht erinnere, nicht wahr?“

Ferntahr, Undavahrs Bruder war vor einigen Jahren auf Wanderschaft gegangen. Ihn hatte dieselbe Leere geplagt wie Undavahr, doch konnte er als Zweitgeborener nicht einmal darauf hoffen, eines Tages König zu werden. Irgendwann hatte die Unrast die Oberhand gewonnen und Ferntahr war aufgebrochen um das Graue Gebirge zu erkunden. Er wollte neue Sklaven oder Schätze finden, sagte er bei seinem Abschied.

„Was wisst ihr von Ferntahr?“, rief Undavahr.

„Oh, es schmerzt mich, euch die schlimme Kunde zu überbringen. Doch auch er wurde Opfer der Helden von Andor. Es geschah in der Ära Sternenschilds, in der sie auch mich bekämpften. Hinterrücks lockten sie deinen Bruder in eine Falle, kaum dass er seinen Fuß in ihr Land gesetzt hat.“ Undavahr schrie auf und warf einen nahebei stehenden Tisch um, der mehrere Meter durch die Halle flog. Sofort

stürmten einige Krahdler und fünfzig oder mehr Skelette in die Halle. Doch Gonhar beendete den Tumult und bald darauf trat wieder Stille ein. Dann wandte er sich erneut an Varkur.

„Gut Magier. Du hast nun meine ganze Aufmerksamkeit aber wisse: Ich werde mich nicht zur Spielfigur in deinen Ränken machen lassen. Ein Geschenk nennst du das? Dieses Geschenk ist vergiftet. Zauberer, Schildzwerge, Krieger und Bogenschützen. Mein Sohn Fernfahr ist in die Falle gegangen, doch ich werde nicht den gleichen Fehler machen. Sprich nun, was ist der zweite Grund weshalb ich meine Feste verlassen und mich in Gefahr bringen sollte?“

„Das will ich Euch sagen. Sobald ich zurückgekehrt bin, werde ich dafür sorgen, dass diese Helden das Land schutzlos zurücklassen. Ich selbst werde sie in den Norden und in den sicheren Tod locken.“

Gonhar kniff die Augen zusammen. „Und wenn Du scheiterst? Wenn sie dich erneut besiegen und wiederkehren?“

„Das werden sie nicht. Und falls doch, nun, genau deshalb bin ich ja hier ...“, rief Varkur feierlich. „Macht ihre Heimat dem Erdboden gleich und holt Euch Eure Sklaven zurück. Füllt Eure Kerker und Minen mit frischem Blut! Vernichtet Andor! So werde ich auch in der Niederlage obsiegen!“

König Gonhar runzelte die Stirn, während Varkurs Worte in der großen Halle echoten.

Als Varkur am nächsten Tag die Feste von Borghorn verließ, begleitete ihn Prinz Undavar bis zum großen Tor.

„Dein Vater ist ein feiger alter Trottel!“, zischte Varkur. „Noch immer ist er unschlüssig, ob er mein Geschenk annehmen soll. Aber Du bist aus anderem Holz geschnitzt, mein Prinz. Lass nicht zu, dass seine Trägheit und Feigheit deinen Raubzug aufhält. Denk an deinen tapferen Bruder. Räche ihn und hol dir zurück, was dir gehört.“

Undavahr nickte langsam.

„Noch etwas“, sagte Varkur im Gehen. „Für den Fall, dass ich im hohen Norden scheitere und die Helden zurückkehren muss ich dich warnen. Unter ihnen ist eine, die du wahrhaftig fürchten musst. Ich hoffe, dass ich ihr selbst ein überaus schmerzhaftes Ende bereiten kann. Aber falls nicht, so ist es vielleicht eines Tages an dir sie zu töten. Sie hört auf den Namen Chada. du darfst sie nicht unterschätzen. Ihr Wille kann Berge bersten lassen.“

Varkur verließ Krahd und wandte sich bald gen Norden. Wie seine Geschichte weiterging, wird in „Die Reise in den Norden“ erzählt.

Undavahr indes stierte in den Abendhimmel. Wolkenverhangen und trüb. Grau wie Blei. Doch anstelle einer Leere

fühlte er große Erregung. Mit oder ohne die Erlaubnis seines Vaters, würde er bald sein Heer rüsten und sich dann an der Spitze vieler hunderter Skelettsoldaten auf den Weg durch das Graue Gebirge machen. Er würde aufbrechen und sich das Geschenk des Magiers holen.

Autoren: Stefanie Schmitt und Michael Menzel

Die Reise in den Norden (2014)

Erweiterung zu [Die Legenden von Andor \(2012\)](#)



Nach vielen Jahren des Friedens erreicht die Helden von Andor ein Hilferuf aus dem fernen Hadria. Sofort treten sie die gefahrvolle Schiffsreise in den Norden an. An Bord eines alten Seglers reisen sie zu fremden Inseln und schützen deren Küsten vor fürchterlichen Seeungeheuern. Doch immer wieder geraten die Helden in tosende Stürme und müssen sich den entfesselten Mächten des Meeres stellen.

Helden:

- Stinner (Stianna), Seekrieger aus Werftheim

Spielvarianten:

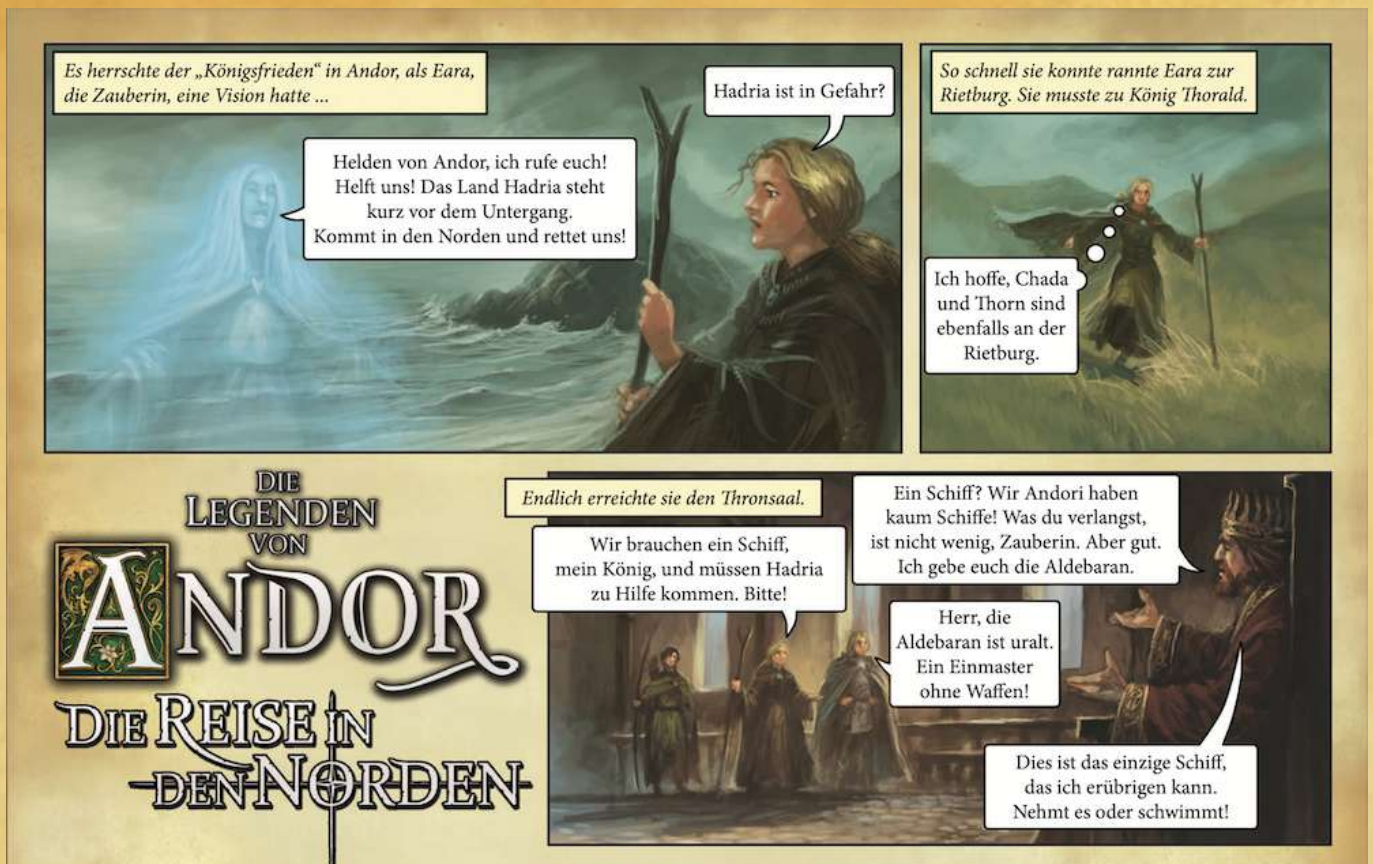
- Grenolin der Barde
- Die Nord-Brunnen
- Die Kreaturenleisten (für die Nord-Spielpläne)

Mini-Erweiterungen:

- Die Nixe Irja (2014)

Soundtrack by ELANE:

- Into the North (2014)



Der Seekrieger (2014)

Beitrag aus dem offiziellen Forum

Liebe Grüße

eure Gilda

Wie wir seit dem Kampf um Cavern (Bonus-Legende: [Der Kampf um Cavern \(2014\)](#)) wissen, wird der gute Kram nicht mit in den Norden reisen. Stattdessen tritt ein neuer Held an seine Stelle: Stinner, der Seekrieger!



Ich weiß wenig von ihm, denn hier in der Taverne war er nie. Er kommt aus Werftheim, der Nebelinsel, die für ihren Schiffsbau berühmt ist. Ihre wenigen Kämpfer nennen sich Seekrieger. Wie es Stinner nach Andor verschlagen hat weiß ich nicht. Doch es geschieht nicht selten, dass ein Schiff in einen Sturm gerät (oder Schlimmeres :roll:) und dann irgendwo an Land gespült wird.

Wie alle Seekrieger versteht sich auch Stinner sehr gut auf das Segeln und so war er eine willkommene Unterstützung, als die Helden von Andor „Die Reise in den Norden“ antraten.

Die Suche nach dem Kartographen (2014)

Legende aus [Die Reise in den Norden \(2014\)](#)



8 Ein Sturm zieht auf (2014)

Legende aus [Die Reise in den Norden \(2014\)](#)

diverse Jahre nach andorischer Zeitrechnung

Der Schatz des Nordens (2015)

Wettbewerb aus dem offiziellen Forum

Helden von nah und fern, erzählt uns eure Legende vom Schatz des Nordens!



Große Reichtümer soll es einst im Reiche Varatans, des verwegenen Meereskönigs, gegeben haben. Doch von welcher Gestalt war dieser Schatz? Gold? Edelsteine? Geschmeide?

Eine besondere Waffe? Der geheimnisvolle Inhalt einer Silbertruhe? Eine verlorene Schiffsladung mit Fässern voll ...?

Oder war das Wort „Schatz“ eher sinnbildlich zu verstehen? :D

Was es auch gewesen sein mag, die Helden von Andor erlebten dadurch ein großes Abenteuer – **das nur ihr kennt!**

Alle Andor-Fans haben nun die Chance, ihre eigene Fan-Legende zum Thema „**Der Schatz des Nordens**“ zu entwickeln und einen **ganz besonderen Preis zu gewinnen!**

Illustre Crew (2015)

Beiträge aus dem offiziellen Forum, Auflösung des Wettbewerbs [Der Schatz des Nordens \(2015\)](#)

An Bord der Aldebaran, hat sich eine **illustre Crew** versammelt. Natürlich ist **Stinner**, der Seekrieger, dabei und **Bragor**, den es nach Hause, nach Sturmtal zieht. Außerdem **Chada**, **Thorn** und der **Trunkene Troll!**

Jeder von Ihnen wird einen Gewinner ermitteln!
Leinen los, setzt die Segel!

Mit einem leichten Wind aus Westen, segelt die Aldebaran los ...

... passiert Werftheim ...

... und erreicht den nördlichen Zipfel von Andor, den Wachsam Wald. Dort will Chada von Bord und deckt das erste Nebelplättchen auf ...

Gratulation, lieber Tost! Toll! Und schon geht die Reise weiter...

Nur wenige Seemeilen entfernt liegt das abgeschiedene Sturmtal, dem Land in dem die Taren leben. Bragor erreicht die Küste und ermittelt unseren nächsten Gewinner. Gratulation, liebe FamJu!

Und schon blähen sich die Segel erneut. Nach Norden geht die Reise weiter ...

Allerdings sind nicht alle an Bord wirklich seefest. Der Trunkene Troll bittet darum an Land gehen zu dürfen – und wer würde ihm das abschlagen wollen :shock: :lol:

Der nächste Gewinner ist ...

Gratulation, lieber Leuler!

Weiter geht's. Der Wind dreht. Stinner sieht seine Heimat, Werftheim, näher kommen ...

Er verabschiedet sich und will von Bord gehen:

Der nächste Gewinner ist ...

Herzlichen Glückwunsch, Georg!

Einer fehlt noch!

Thorn setzt Kurs auf Silberhall. Seine Klinge ist schartig und ruft nach dem Amboss der Silberzwerge.

Kaum hatte er die Küste erreicht wollte er von Bord gehen. Er war froh bald wieder festen Boden unter den Füßen zu haben.

Der fünfte Gewinner ist ...

Herzlichen Glückwunsch, lieber Duradun!

Jahr 70

nach andorischer Zeitrechnung

9 Die Mächte des Meeres (2014)

Legende aus [Die Reise in den Norden \(2014\)](#)



Jahr 71

nach andorischer Zeitrechnung

10 Hadria (2014)

Legende aus [Die Reise in den Norden](#) (2014)



Der sagenumwobene Eismet (2016)

Beitrag aus dem offiziellen Forum
„2. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft online!“

[Michael Menzel:] Hallo zusammen,
ich finde die Legende sieht super aus! Was für eine Arbeit.
Und der Name ist so witzig, „Der sagenumwobene Eismet“.
Als ich damals die Karte zu Hadria
[Link auf [Die Karte der Insel Hadria](#) (2015)]
beschriftet habe, hatte ich keinen Schimmer was „Der sa-
genumwob...“ wohl sein würde und habe da mal ganz auf
euch vertraut. Jetzt wissen wir es! :D
Vielen Dank für euer Engagement!
Viele Grüße
Micha



Abenteuer Andor 2015

Alternate Reality Game, folglich nicht ganz
Kanon-kompatibel, aber nahe daran.



Prolog: Was bisher geschah ... (2015)

Beiträge aus dem offiziellen Forum
„Eröffnung der Taverne“
26. Februar 2015

[Gilda:] Hallo zusammen,
ja, richtig. Die Party hatten wir immer auf Mitte/Ende
März gesetzt. Und da wir am 23. März 2015 die Gewin-
ner des Fan-Legenden-Wettbewerbs bekannt geben, würde
sich dieser Termin gut eignen.

Aber ehrlich gesagt, ist mir derzeit gar nicht zum Feiern zu Mute. Wisst ihr, schon seit einiger Zeit liegt ein Schatten auf Andors sogenanntem „Königsfrieden“. Irgendetwas stimmt hier nicht.



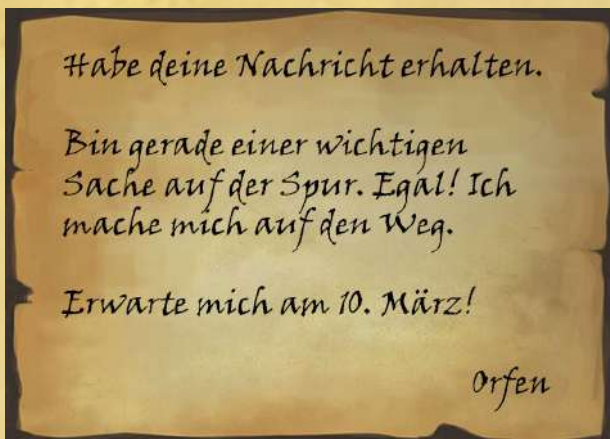
Ich habe von Bauern aus dem Östlichen Rietland gehört, die nicht mehr von ihren Feldern zurückkehrten. Und neulich berichtete ein Fischer von Wölfen am Ufer der Narne. Das ist ungewöhnlich, denn zu dieser Jahreszeit bleiben diese Tiere in der Regel im Gebirge. Und das alles, während unsere Helden weit im Norden sind. :?

Ich habe bereits Orfen, der hier in Andor blieb, eine Nachricht gesandt. Ich kann nur hoffen, dass er sie erhält und eines Tages hierher zu uns in die Taverne kommt.

Bis dahin, haltet die Augen offen, ihr tapferen Helden!
Eure Gilda

27. Februar 2015

[Gilda:] Hallo zusammen, gerade kam ein Falke mit folgender **Botschaft von Orfen**:



[Habe deine Nachricht erhalten.
Bin gerade einer wichtigen Sache auf der Spur. Egal! Ich mache mich auf den Weg.
Erwarte mich am 10. März!
Orfen]

Ich bin sehr froh, dass er auf dem Weg ist. Ich kann nur hoffen, dass ihr am 10ten auch hier seid. Sicher hat Orfen viel zu erzählen. Und was das für eine Sache ist, der er auf der Spur ist ... hm, ich bin gespannt!
Also, nicht vergessen: **10. März!**

Bis dann, Andori
Gilda

„Das Abenteuer beginnt ...“
6. März 2015

[Gilda:] **Hallo liebe Andori**, viele von euch haben ja bereits „**Die Reise in den Norden**“ angetreten und erlebten dort schon einige ruhmreiche Stunden.

Doch was geschieht in Andor während die Helden im Norden sind? **Nun, das sollt ihr bald selbst miterleben!** Denn der Königsfrieden, in dem das Land derzeit liegt, birgt so manches unbesungene Abenteuer!



Und wer könnte euch mehr darüber erzählen als einer der Helden? Einer, der nicht dem Hilferuf aus Hadria folgte. Einer der hier blieb und ein ganz anderes Ziel verfolgte: **Kommenden Dienstag besucht uns Orfen, der Wolfskrieger.** Er wird uns von den seltsamen Geschehnissen im Land und von seinem geheimen Auftrag berichten.

Und für alle, die sich in Andor gut auskennen und gewillt sind ihn zu unterstützen, besteht die Möglichkeit **drei der Original-Orfen-Heldentafeln** zu gewinnen: Dazu mehr am kommenden **Dienstag, dem 10.03.2015, gegen 18.00 Uhr hier in der Taverne.**

Wir hoffen auf euer zahlreiches Erscheinen, wenn Kapitel 1 von **Abenteuer Andor**, dem großen Community-Spiel, beginnt!

Eure Gilda

„Gildas Bild der Woche, 09. März 2015: Fischerboote“

[Gilda:]



Fischerboote

Hallo liebe Andori, also dieser Königsfrieden ist mir nicht geheuer. Lasst euch erzählen, was ich gerade, als ich Wasser am Fluss holen wollte, entdeckt habe:

Einige Fischerboote trieben den Fluss hinunter, doch sah ich nicht einen Fischer an Bord. Vielleicht hatten sich ihre Tauen bei einem Sturm gelöst oder an einer schnellfließenden Stelle der Narne, dachte ich. Ein altes Sprichwort sagt,

die Narne, gleicht einer Schlange - sowohl in ihrem Lauf als auch aufgrund ihrer Tücke. Ich besah mir die Boote etwas näher und was ich dann entdeckte, war noch viel merkwürdiger: Die Körbe und Netze waren voll mit gefangenen Fischen. Nein, ein Sturm oder eine Stromschnelle, die stark genug waren Taue zu lösen, hätten den Fang nicht unversehrt an Bord gelassen. Es war gespenstisch ... Nun. Ich hoffe ihr seid morgen um 18.00 Uhr hier, wenn Orfen zu uns kommt. Er ist viel unterwegs und vielleicht weiß er was das alles zu bedeuten hat.

Bis dahin
eure Gilda

„Prolog: Was bisher geschah ...“
10. März 2015

[Gilda:] **Hallo zusammen!**

Heute beginnt das erste Kapitel unseres großen Community-Spiels: **Abenteuer Andor**

Für alle, die erst jetzt dazu kommen, möchte ich, Gilda, Wirtin der Taverne zum Trunkenen Troll, die letzten Ereignisse kurz zusammenfassen:

Es herrschte Königsfrieden in Andor als Eara, die Zauberin einen Hilferuf aus dem fernen Hadria, ihrer Heimat, erhielt.



Alle Helden brachen auf und sind nun schon seit Monaten im hohen Norden. Die letzte Nachricht, die wir erhielten war, dass ihnen zum Dank für ihre Heldentaten der Sturmshild, einer der mächtigen vier Schilde aus alter Zeit, verliehen wurde.



Sagte ich alle Helden reisten in den Norden? Nein, nicht alle! Denn Kram, der Zwerg, wurde nach der großen Schlacht [Der Kampf um Cavern (2014)] zum neuen Fürsten der Schildzwerge ernannt und musste zurückbleiben. Sein neues Reich hatte stark unter der Schlacht gelitten.

Und noch ein weiterer Held verließ Andor nicht. Einer, der kaum in Erscheinung trat und den es nicht nach großen Ruhmestaten verlangte. Ein Eremit, der nur selten die Gesellschaft anderer suchte: **Orfen, der Wolfskrieger!**



Nun wird der Königsfrieden schon seit einiger Zeit gestört. Gerüchte von verschwundenen Bauern im östlichen Rietland und von wilden Wölfen an den Ufern der Narne gehen um. Beunruhigend ist dies alles.

Daher bat ich Orfen in einem Brief darum, zu uns in die Taverne zu kommen. Bald darauf erhielt ich folgende Nachricht:

[Habe deine Nachricht erhalten.

Bin gerade einer wichtigen Sache auf der Spur. Egal! Ich mache mich auf den Weg.

Erwarte mich am 10. März!

Orfen]

Dieser Königsfrieden ist mir nicht geheuer. Gerade gestern noch, als ich zum Fluss ging um Wasser zu holen, passierte das Merkwürdigste was ich je gesehen habe: Fischerboote, fünf oder mehr, trieben den Fluss hinunter, doch sah ich nicht einen Fischer an Bord. Vielleicht hatte sich ihre Taue bei einem Sturm gelöst oder an einer schnellfließenden Stelle der Narne, dachte ich. Ein altes Sprichwort unseres Landes sagt bekanntlich, die Narne gleicht einer Schlange - sowohl in ihrem Lauf als auch aufgrund ihrer Tücke.

Ich besah mir die Boote etwas näher und was ich sah, war noch viel merkwürdiger: Die Körbe und Netze waren voll mit gefangenen Fischen. Nein, ein Sturm oder eine Stromschnelle, die stark genug waren Taue zu lösen, hätten den Fang nicht unversehrt an Bord gelassen. Es war gespenstisch ...

Nun, heute ist es also soweit. Wenn alles gut geht wird Orfen etwa 18.00 Uhr hier sein. Er kommt viel rum und ich denke, dann werden wir mehr erfahren. Ich hoffe, ich sehe euch nachher. Bis dann!

Eure Gilda

Kapitel 1: Der Auftrag (2015)

Beiträge aus dem offiziellen Forum

„Kapitel 1: Der Auftrag“

10. März 2015

[Gilda:] **Hallo liebe Andori,**

ich heiße euch herzlich willkommen zum ersten Kapitel von **Abenteuer Andor**. Ich hoffe ihr seid zahlreich vertreten! Kann es losgehen? Was wollt ihr trinken? :D

Na, dann Prost allerseits.

Orfen müsste jeden Moment hier sein. [...]

Soo, ich hoffe, dass alle rein passen. :D
Und ich glaube auch, dass ich jetzt schon Schritte von
draußen höre ...
[Orfen:]



Hallo Leute. Gilda, Schätzchen, ich bin durstig!
Hallo zusammen,
na hier ist ja was los!!
Ja, die Reise war anstrengend, aber wenn Gilda mir so eine Nachricht schickt, muss es wohl was ernstes sein. Ah, da ist ha mein Met. Prost!
Seit einigen Monaten schon reise ich durch Andor. Alles nur um meinen Auftrag zu erfüllen.
Ja, euch kann ich davon erzählen. Ihr seid ja allesamt tapfere Andori. Habe ich eure Aufmerksamkeit?
Ganz einfach. Ich suche den **vierten der mächtigen Schilde** für Fürst Kram.
Ihr müsst wissen mein alter Freund Kram erlebt derzeit schwierige Tage in Cavern. Die Mine der Zwerge wurde stark verwüstet und ein Großteil der Schildzwerge wurde beim Kampf um Cavern getötet. Darunter war auch der ehemalige Fürst Hallgard, der, wie ihr wisst, Kram zu seinem Nachfolger ernannte. Doch genau darin liegt das Problem. Kram ist ein Zwerg aus den Tiefminen, manche würden sogar sagen, er ist nicht einmal ein richtiger Schildzwerg...
Ja, ich gebe euch Recht. Kram ist ein guter Typ. Ich lernte ihnen vor einigen Jahren kennen. Aber dazu mehr im Andor-Roman :D
Jedenfalls: Kram wird nicht von allen Zwergen akzeptiert. Viele verweigern ihre Gefolgschaft. Tja, und darum bat mich Kram ihm zu helfen. Er selbst kann sich nicht fort, wenn er seinen Anspruch auf Cavern nicht verlieren will. Darum schickt er mich um... Könnte ich noch was zu trinken bekommen Gilda? Reden macht durstig! Und für meine Freunde hier auch! Eine Runde Met auf mich!
Äh, wo war ich. Ach ja. Also Kram bat mich ihm zu helfen. Er braucht die Macht der Schilde. Der Sternenschild und der Bruderschild sind nach wie vor auf der Burg bei unserem „geliebten“ König Thorald. Der Sturmschild wurde unseren Freunden im Norden verliehen, wenn die letzten Nachrichten, die wir von den Taren haben, stimmen. Diese drei Schilde sind außer Krams Reichweite. Aber der letzte Schild, der vierte, der ist es den Kram finden will. Er glaubt, wenn er diesen bekommen könnte, wäre dies das Symbol unter dem er die Schildzwerge wieder einen könnte.

Das ist mein Auftrag. Doch diesen letzten Schild zu finden, ist nicht leicht...
Das ist das Problem, Mjölneur. Alle anderen Schilde wurden in den Aufzeichnungen der Schildzwerge namentlich erwähnt. Auch wurden sie beschrieben in Aussehen und Wirkkraft. Doch dieser letzte ist anders. Dieser Schild scheint sich den Chronisten zu entziehen. Als wäre er nicht wirklich da. Seine Spuren sind nur am Rande der Beschreibungen der anderen Schilde zu erkennen. Fast wie etwas Unsichtbares, das nur einen blassen Schatten wirft. So wissen wir zum Beispiel vor allen Dingen deshalb von dem vierten Schild, weil wir wissen dass es 4! waren. Wir wissen auch, dass seine Macht allen Zweiflern an Nehals und Kreatoks Schmiedekunst den Wind aus den Segeln nahm und dass er daher große Macht besaß. Doch welche Fähigkeit er besaß, wie er aussah und ob er verloren ging oder versteckt wurde – all das ist ungewiss.
Was meint ihr dazu?

Es ist toll, dass ihr mir helfen wollt diesen Auftrag zu erfüllen. Ihr seid die Besten! Seit die anderen gen Norden segelten und Kram in den Tiefen der Mine um die Herrschaft ringt, suche ich danach und ... **Was war das? Habt ihr das gehört?**
[Gilda:] Hört ihr das? Ein Rufen! Undeutlich von draußen. Öffnet die Tür!
[Erwan:]



Es sind - es sind zu viele. Sie, sie... die Wölfe! Arrrrrh!



[Gilda:] Oh, er ist zusammengebrochen!

[Orfen:] Ich fürchte für ihn kommt jede Hilfe zu spät ... Er ist tot.

[Gilda:] Oh...

Sooo, das war ganz schön aufregend.

Erst mal alle kurz durchschnauben. Einen Zettel sehe ich nicht, aber ihr seit schon auf dem richtigen Weg, wenn ihr euch den Bauern etwas näher anschaut.

[Orfen:] Ja, genau, Gilda. Also ich muss gestehen, ich habe ihn noch nie gesehen. Aber was er da in der Hand hält kommt mir bekannt vor.

Heilkraut... hm. Und Wölfe sagt er? Ob die es waren, die ihn so zugerichtet haben?

FrauGandalf, du hattest doch gerade nach seiner Tasche gefragt, oder?

Sollen wir einen Blick hinein werfen?

Ok, dann mache ich die Tasche mal auf...



[Gilda:] Ja, ihr habt recht. Das ist ein Zaumzeug. Ich weiß im östlichen Rietland gibt es so manchen Pferdezüchter.

[Orfen:] Hm, und das ist eindeutig Rekas Trank.

OK, Leute, da sind ganz üble Dinge im Gange. Königsfrieden, Pah!

Aber alleine werde ich das nicht hinkriegen. Ich brauche eure Hilfe.

[Gilda:] OK, ihr Lieben,

Wir hatten ja auch im Vorfeld angekündigt, dass es was zu gewinnen geben würde. Nun, dieser Teil beginnt jetzt! Also, aufgepasst! :D

[Orfen:] Gut. Ich werde nun 3 von euch auswählen. Diese 3 können mir helfen, diesen Mysterien auf die Spur zu kommen.

Doch muss ich vorher feststellen wer sich von euch am besten in Andor auskennt. Daher stelle ich euch nun **3 Fragen**. Wer hier als **erster die richtige Antwort postet** erhält eine **Original Orfen Heldentafel und bekommt eine wichtige Aufgabe!** [...]

OK: Frage 1

Dieses Kraut, das der Bauer in der Hand hält, kommt mir bekannt vor. Ich glaube es wurde einst in der Legende „Die Heilung des Königs“ verwandt um Brandurs Willen wieder zu beleben. Nun meine Frage:

Die Position des Heilkrautes wurde in dieser Legende ausgewählt.

Welche 3 Spielplanfelder kamen dafür in Frage?

[Nick:] 37, 67,61

[Orfen:] Vielen Dank für eure schnellen Antworten.

Sehr gut. Ich sehe ihr kennt euch aus. **Nick** hat gewonnen!

Bitte schicke deine Adresse an [Mailadresse] damit wir dir die Orfen Heldentafel zusenden können. An der Beantwortung der nächsten zwei Fragen darfst du nicht mehr teilnehmen, denn wir suchen ja noch zwei weitere Mitstreiter. Bleibe aber bitte dabei, denn gleich bekommst du deine Aufgabe.

Ok, aber es gibt noch mehr zu tun! Also: nächste Frage ... Aus welchem Material ist mein Schwertgriff gefertigt? Was glaubt ihr? Die erste richtige Antwort gewinnt!



[Mjölmir:] Trollhorn.

[Orfen:] Da war die richtige Antwort! Trollhorn!



Ich hasse Trolle! Lieber Mjölmir, du hast gewonnen! Glückwunsch! Bitte schicke auch du deine Adresse an [Mailadresse] damit wir dir die Orfen Heldentafel zusenden können. An der Beantwortung der nächsten Frage darfst du nicht mehr teilnehmen, denn wir suchen ja noch einen weiteren Mitstreiter. Bleibe aber bitte dabei, denn gleich bekommst du deine Aufgabe.

Jetzt kommt die letzte Frage ...

[Gilda:] Hallo ihr Lieben,

wir freuen uns riesig über eure rege Beteiligung. Ich darf an dieser Stelle verraten, dass euch Abenteuer Andor noch eine Weile begleiten wird (wenn es euch denn Spaß macht) und, dass es noch viel zu gewinnen gibt. Wir stehen erst am Anfang ...

So, Orfen. Jetzt noch die dritte Frage. Los!

[Orfen:] Wie heißt das Ungetüm, das Jahrelang in Cavern im geheimen See hauste?

Die erste Antwort gewinnt!

[Antigor:] Irlok!

Sehr gut. Ja genau, Irlok! Möge das Vieh im Hadriscen Meer verenden!

Gut gemacht **Antigor!** Schicke deine Adresse an [Mail-adresse] damit wir dir die Orfen Heldentafel zusenden können.

So, Nick, Mjöltnir und Antigor, jetzt kommen wir zu euren Aufgaben und zum Ende für heute ...

Ich werde die Familie des Bauern aufsuchen und ihn in Würde bestatten. Wenn unsere Vermutung stimmt und er ein Pferdezüchter aus dem östlichen Rietland war, dann werde ich seinen Hof finden. Aber während ich das erledige, sollten wir keine Zeit verlieren. Ich nehme an, er wollte uns im Namen von Reka warnen, daher der Trank der Hexe. Warnen vor den Wölfen? Ich verstehe das alles nicht. Aber egal, wir müssen herausfinden was es damit auf sich hat. Also: Ihr drei, Nick, Mjöltnir und Antigor, werdet jetzt aufbrechen. Wir wissen: das Heilkraut in seiner Hand kann nur an 3 Orten gefunden werden. Nick geht zu Feld 37, Mjöltnir zu 67 und Antigor zu 61. Einverstanden?

Vielleicht findet ihr dort Reka oder einen anderen Hinweis. In 2-4 Tagen solltet ihr die Orte erreicht haben. Dann erhaltet ihr eine PN (Private Nachricht). Darin steht was ihr dort vorfindet. Bitte vergesst nicht in den nächsten 2-4 Tagen eure Persönlichen Nachrichten zu checken. OK?

Ich würde vorschlagen, wir sehen uns alle nächste Woche **Dienstag, dem 17. März 2015 um 18.00 Uhr** wieder hier. Dann sehen wir was als nächstes zu tun ist. OK?

[Gilda:] Sehr gut. So machen wir das.

Und Natürlich sind auch alle anderen Gäste wieder herzlich eingeladen am 17. März hier zu sein, denn wir werden sicher **noch mehr Helden** brauchen und natürlich gibt es auch noch mehr zu gewinnen!

Wir hoffen, dass es euch Spaß gemacht hat!

Bis bald!

Eure Gilda

[Orfen:] Auch ich verabschiede mich nun.

Auf bald!

11. März 2015

[Gilda:] Hallo zusammen,

ja, hier war richtig was los. Ihr dürft dabei nicht vergessen, dass dieser Teil der andorischen Geschichte nur **hier** passiert und, dass in späteren Jahren Interessierte **hier** nachlesen werden, was zu dieser Zeit in Andor geschah. Ihr schreibt sozusagen andorische Geschichte!

Jetzt hoffen wir mal, dass unsere 3 ausgesandten Andori und Orfen ihre Aufträge erfüllen und wohlbehalten zurückkehren. Am **Dienstag, dem 17. März um 18.00 Uhr** geht es weiter.

Liebe Grüße

eure Gilda

Kapitel 2: Die rechte Hand des Königs (2015)

Beiträge aus dem offiziellen Forum
„Kapitel 2: Die rechte Hand des Königs“
17. März 2015

[Gilda:] **Hallo liebe Andori,**

es kann wieder losgehen! Die Ziegen sind gemolken, der Metfässer sind angestochen. Ich hoffe ihr seid alle wieder mit dabei, denn das zweite Kapitel des großen Abenteuers beginnt.

Kommt sofort!

All jenen, die zum ersten Mal mitmachen, sei noch das Abenteuer Andor MP3 ans Herz gelegt. Dort erfahrt ihr in wenigen Minuten was sich bis zum heutigen Tage alles ereignet hat.

[[Abenteuer Andor MP3 \(2015\)](#)]

Wir warten natürlich gespannt auf unsere Tapferen Andori, die sich allein auf den Weg machten um mehr über den Tod des armen Bauern und die seltsamen Vorkommnisse im Lande zu erfahren. Und wenn ich richtig sehe, ist dort auch schon Orfen. Hallo mein Bester. Hast Du den Bauernhof des Bauern finden können?

[Orfen:] Hallo zusammen, hallo Gilda, Schätzchen. Ja, ich habe den Hof des Bauern gefunden.



Mann, das war eine traurige Sache. Der Name des Bauern war Erwan. Ein guter Mann. Seine Frau ist schon vor Jahren gestorben. Die Kinder sind alt genug um den Hof zu bewirtschaften. Sie sind zäh und waren froh, dass ich ihnen seinen Leichnam brachte. Er war vor etwa drei Wochen Richtung Süden aufgebrochen Handel mit den Schildzwerge zu treiben. Ob er dort je ankam weiß ich nicht.

[Gilda:] Danke für deine Erklärungen, Orfen.

Und zum Titel des Kapitels: Das wird sich noch ergeben ... :D

Ganz besonders gespannt bin ich natürlich auf die Berichte der anderen drei Ausgewählten. In dem Gewusel hier kann ich kaum erkennen ob sie schon da sind. Nick? Hallo, Nick? Mjöltnir? Antigor? Seid ihr da?

[Orfen:] Hallo ihr tapferen Andori, wir sind gespannt euren Bericht zu hören. Nick, bitte fang an und erzähle, was Du erlebt hast.

Wir anderen hören aufmerksam zu.

[Nick:] Sehr gerne liebe liebe Andori werde ich berichten, denn es ist mir tatsächlich einiges passiert auf meinem Wege...

ich kaum aufgebrochen und hatte grade die ersten anhöhen erreicht, als ich fernes wolffeheil hörte. PAH, so ein wolf, der jagt mir keine angst ein... so dachte ich, doch wurde es kurz darauf von einer vielzahl von wolfkehlen erwidert.

...unüblich für diese jahrezeit, so dass ich tatsächlich überdenken musste nicht doch umzudrehen, um mir weitere tapfere andori an meine seite zu holen

[Gilda:] Was geschah dann Nick?

[Nick:] vielen dank für das getränk gilda!

das hilft akut.

ja, eben die letzt genannte tatsache, dass eine vielzahl an wölfen für diese jahreszeit unüblich sei, war es, die mich weiter voran trieb. waren es doch auch wölfe gewesen, denen der mutige abenteurer vor genau einer woche zum opfer gefallen war.

also schlich ich mich vorsichtig weiter. vlt.würde ich ja unbemerkt bleiben und trotzdem herrausfinden was passiert war.

Ich näherte mich weiter dem Ort, an dem das heilkraut wächst, nach wie vor unbemerkt.

DOCH PLÖTZLICH WAREN SIE DA!!!

[Orfen:] Oh Mann! Haben sie dich angegriffen? Der Winter war mild. Ich verstehe nicht warum sie auf Menschenjagd gehen sollten ... OK, erzähl weiter bitte.

[Nick:] ich sah mehrere graue Schemen, die einen nahegelegenen Berghang hinunter kommen. Es waren wilde Wölfe! Ich konnte mich grade noch in einem schmalen Höhleneingang verstecken, den ich glücklicher weise entdeckte.

Es war dunkel, die wölfe hatten mich nicht entdeckt, doch der Gestank nahm mir fast den Atem.

als sich meine augen endlich an das dunkle licht gewöhnt hatten erkannte ich eine vielzahl von knochen, die überall verteilt waren. und ich sah, dass die höhle deutlich weitläufiger war, als zunächst vermutet.

Ob es menschenknochen sind vermag ich nicht zu sagen. ich bin nicht der beste mediziner in andor, aber von der größer her könnte es passen. es waren wirklich viele.

Was geologie betrifft bin ich deutlich versierter...

Doch haderte ich den zweiten, größeren Eingang zur Höhle zu betreten. nachher hätte ich es vlt. gar nicht mehr zurück geschafft, nicht zuletzt um dir orfen bericht zu erstatten!

Doch es dauert noch bis zum nächsten Morgen, ehe die Wölfe wieder fort waren und ich meinen Rückweg antreten konnte.

... um euch nun in der taverne von den geschehnissen zu berichten

[Gilda:] Vielen Dank, **Nick**, dass du diese Gefahr auf dich genommen hast. Und vielen Dank auch für den spannenden Bericht. Superklasse!

Hier mal ein kurzes Lob an alle: **Ihr seid super!**

(konnte ich mit nicht verkneifen :oops:)

[Orfen:] Ja, das klingt mir ganz nach einer verfluchten Trollhöhle. Hm. Ich dachte die wären im Kampf um Cavern alle drauf gegangen. Aber vielleicht treiben sich immer noch welche rum... Das war eine wichtige Information für unser Abenteurer, lieber Nick! Klasse!

[Gilda:] Hat jemand eigentlich mittlerweile Mjöltnir entdeckt?

Hm. Das ist seltsam. Dann würde ich vorschlagen, dass nun Antigor berichtet.

Antigor, bereit zu erzählen?

[Orfen:] Ja, stimmt. Mjöltnir fehlt immer noch!

Antigor, erzähl: Du hattest den weitesten Weg bis Feld 61.

[Antigor:] Also, ich bin dann vor knapp einer Woche losgezogen. Der Weg bis Feld 61 war ziemlich weit. Hier und da begegneten mir auch ein paar Gors und andere Kreturen, deshalb dauerte der Weg ein wenig länger. Doch überall begegnete ich auch fröhlichen Bauern. Als ich die Ausläu-

fer des Grauen Gebirges erreichte und hochkletterte, fand ich etwas auf dem Boden...

Auf dem Boden lag eine kleine Brosche. Sie hatte die Zahl 1 eingraviert. Doch plötzlich hörte ich was...

[Gilda:] Wie geht es weiter, Antigor?

[Antigor:] Nein, ein Knurren. Ein großer Wolf stand vor mir. Mein Schwert hatte ich unten versteckt liegengelassen, weil es sehr unpraktisch beim Klettern ist. Ihn mit der Brosche bewerfen und so abzulenken wollte ich nicht, denn ich bin mir ziemlich sicher, dass die noch wichtig wird. Also versuchte ich ihn mit einer alten Ballade zu beruhigen. Irgendwie hatte ich das gefühl, dass er vielleicht zahm werden würde, aber dafür haben meine bescheidenen Singkünste dann doch nicht gereicht. Zumindest ist er abgehauen. Also hab ich mich wieder auf den Rückweg gemacht.

[Orfen:] Trefflich erzählt, lieber Antigor!

Lass mal sehen, was Du da gefunden hast ...



Ah. eine Heldenbrosche. Auf der Rückseite ist eine 1 eingraviert. Wem die wohl gehört? Hm....?

Es ist eine Heldenbrosche. Vielleicht ist es euch schon einmal aufgefallen, dass Thorn, Chada, Eara und Kram alle die selbe Brosche tragen, wo sie doch alle aus unterschiedlichen Regionen und Ländern kommen. Ich weiß, dass jene Broschen einst von König Brandur verliehen wurden, doch wessen Brosche ist dies? Und was hat die „1“ zu bedeuten?

[Gilda:] Auch ich danke dir Antigor, für deinen tollen Bericht. Tja, nun fehlt nur noch Mjöltnir. Es ist so seltsam, dass er nicht da ist. Er musste ind Gebirge, Feld 67. Ein weiter Weg...

[Orfen:] Ja, richtig Mjöltnir macht mir auch Sorgen. Vielleicht hätte ich euch nicht in diese Sache mit reinziehen dürfen...

[Gilda:] Moment Mal! Ich höre Schritte von draußen!

[Mjöltnir:] Puh....Endlich... Die Taverne!

[Gilda:] Willkommen, Mjöltnir!

[Mjöltnir:] Hallo Gilda, guten Abend miteinander.

Es tut mir leid, dass ich so spät komme. Kann ich einen Met haben, Gilda?!

[Orfen:] Sehr gut! Nun bekommen wir auch noch den letzten Bericht des heutigen Tages zu hören! Mjöltnir, wie war die Reise? Erzähle was du erlebt hast!

[Mjöltnir] Danke für den Met.

Ich hätte euch gern eine Nachricht geschickt, doch ich wusste nicht, wie ich das bewerkstelligen sollte. Ich war

keiner Menschenseele begegnet. Keine Händler weit und breit, den ich hätte um einen Falken bitten können.

Wenn ich es mir recht überlege, habe ich auf meinem Weg nicht einmal einen Falken gesehen...

Noch ein Schluck...

Der Abend, an dem wir drei in der Taverne für die Reise an die Orte der Heilkräuter ausgewählt wurden, war lang geworden, und so brach ich erst im Morgengrauen auf. Ich wollte eigentlich mit Nick und Antigor ein Stück des Weges gemeinsam gehen, doch hatten sie wohl noch am Abend die Taverne verlassen.

Ich nahm den Weg über die Marktbrücke nach Osten, vorbei an der Zwergeneiche. Ich kam gut voran, und am Abend des zweiten Tages erreichte ich den Eingang zur Mine. Doch kein Schildzwerg war weit und breit zu sehen. Keine Wachtposten. Fürst Kram muss offenbar die Kräfte seiner wenigen Mitstreiter bündeln, nachdem so viele Zwerge im Kampf um Cavern ihr Leben gelassen haben. Anstelle einer Wache waren mehrere Steine vor dem Eingang aufgeschichtet worden, die zwar keine Trolle oder andere Gefahren aufhalten konnten, aber das Freiräumen würde sicher nicht geräuschlos von statten gehen - und so die Schildzwerge warnen. Kram ist kein Dummkopf, dachte ich.

Nun... lasst mich weiter erzählen...

Die Nacht verbrachte ich neben dem Mineneingang im Schutz der Berge, und als am dritten Tag meiner Reise die Sonne hinter den Gipfeln versank, begann ich mit dem Aufstieg ins Gebirge. Einen halben Tag später erreichte ich endlich die Stelle, an der das Heilkraut zu finden sein müsste (Feld 67).

Es war kalt. Der Wind wehte heftig, und obwohl der Winter sich dem Ende entgegen neigt und im Rietland die Luft bereits nach Frühling riecht, wirbelte hier noch immer Schnee in der Luft. Aber dann entdeckte ich tatsächlich einen kleinen Spross des seltenen Heilkrauts. Ob der Bauer hier gewesen war?

Der Wind heulte, doch es mischte sich auch das Heulen von Wölfen dazwischen. Wie weit oder wie nah sie waren, ließ sich nicht bestimmen.

Dann entdeckte ich in der Ferne einen Feuerschein, mindestens einen weiteren Tagesmarsch entfernt. Was sollte ich tun? Umkehren und den Rückweg zur Taverne antreten oder dem Licht folgen? Ich überlegte nur kurz, und obwohl es vielleicht gefährlich sein mochte, allein noch weiter ins Gebirge zu gehen und auch das Wolfsgeheul lauter wurde, entschied ich mich dafür, meinen Weg fortzusetzen und dem Licht zu folgen.

[Gilda:] Mjöltnir, ich habe eine Gänsehaut. Erzähl weiter... ;)

[Mjöltnir:] Gern, liebe Gilda.

Die Kälte setzte mir zu. Es war eine lange und harte Nacht, doch endlich erreichte ich das Licht - oder das, was davon übrig war...

Das Lagerfeuer war heruntergebrannt, aber mit jedem Windstoß glomm die Asche noch einmal auf. Darüber war eine lose Konstruktion aus Ästen gebaut, wie man sie benötigt, wenn man einen Topf oder ähnliches darüber erhitzen will. Wer war hier gewesen? Und wo ist er jetzt? Ich sah mich um, doch der eisige Wind hatte alle Spuren verweht, so als wäre nie jemand hier gewesen...

Ich war müde und hungrig, und alles war umsonst gewesen. Meine lange Reise würde ergebnislos bleiben. Ich wollte bereits umkehren, als ich im letzten Moment einen Fetzen Stoff entdeckte, grau und halb vom Schnee bedeckt. Darauf erkannte ich die Zeichen alter Sprache und las: „Die Narne gleicht einer Schlange“.

Was hatte das zu bedeuten? Weshalb hatte jemand ein altes andorisches Sprichwort auf zerschlissenen Stoff geschrieben? Was würden Orfen, Gilda und die anderen dazu sagen? Hatten Nick und Antigor ähnliches erlebt? Mit zu vielen Fragen im Kopf machte ich mich auf den langen Rückweg.

Nun bin ich froh, endlich wieder in der Taverne zu sein.

[Gilda:] Großartig erzählt! Wessen Lager mag das gewesen sein? Das der Hexe Reka vielleicht?

Und ja, du hast Recht, das ist ein altes andorisches Sprichwort, denn tückisch kann der Fluss sein - wie eine Schlange. Aber was soll uns das sagen?

[Orfen:] Vielen Dank, euch dreien für's Erzählen. Ich werde das Gehörte mal zusammenfassen ...

1. Die Wölfe gehen um. Ob sie die Bauern getötet haben oder ein paar letzte Trolle im Land? Ich weiß es nicht.

2. Antigor hat eine Brosche gefunden die zu einem Helden gehören muss - doch zu welchem frage ich mich!

3. Und Mjöltnir hat vielleicht das Lagerfeuer der Hexe Reka gefunden, vielleicht auch nicht. Aber wenn sie uns einen Hinweis geben wollte, wo wir sie finden können, dann ist die Alte noch verrückter als ich dachte. Ich meine „Die Narne gleicht einer Schlange“ und das auch noch in alter Sprache. Nein, das bringt uns nicht weiter!

Und bei all dem bin ich meinem eigentlichen Ziel, dem Finden des vierten Schildes nicht näher gekommen. Es ist wie verhext. Nun gut, Freunde. Ich danke euch für eure Mühen! **Wir machen folgendes ...**

Wir müssen mehr Hilfe haben. Darum werden wir morgen auf unserer Facebook-Seite 2 Helden suchen, die zwei sehr wichtige Aufgaben erfüllen müssen!

1. Jemand muss zur Rietburg aufbrechen und König Thorald über die Wilden Wölfe informieren. So wenig ich ihn leiden kann, er ist nunmal der König!

2. Jemand muss die Brosche zu Melkart, dem Obersten Priester der Bewahrer bringen. Er ist der gelehrteste Mann, den ich kenne. Er wird wissen was die 1 zu bedeuten hat und wem sie gehört.

Ich werde indes Fürst Kram über die Geschehnisse im Land informieren.

[Gilda:] Ja, das ist eine gute Idee, Orfen!

Also Morgen auf unserer Facebook-Seite suchen wir zwei Helden, die die beiden Aufgaben erfüllen.

[Link zum Zuckerberg]

Wie genau ihr ausgewählt werdet, erfahrt ihr morgen! :D Natürlich gibt es auch dieses Mal wieder etwas **schönes und seltenes zu gewinnen!**

[Orfen:] Gut, denn, ich mache mich auf den Weg. Ich lasse ich euch eine Nachricht zukommen, wo wir uns wieder treffen können. Viel Glück euch allen!

[Gilda:] Wir hoffen sehr, dass euch der Auftakt des zweiten Kapitels gut gefallen hat! Ich fand besonders die Berichte unserer drei Andori super und hoffe, dass die Gewinne bei euch gut angekommen sind!

Also, Gute Nacht euch allen! Es war mal wieder toll!

P.S.: Facebook ist nur eine von vielen Stationen in diesem großen Abenteuer. Also, Kopf hoch! ;)

Beiträge vom Zuckerberg
18. März 2015

Mysteriöse Dinge passieren in Andor; angriffslustige Wölfe durchstreifen das Land, ein getöteter Bauer, der in seinen letzten Minuten die Andori vor etwas warnen wollte und der Fund einer seltenen Brosche mit der Aufschrift „1“ auf der Rückseite. Orfen selbst ist weiter auf der Suche nach dem verschollenen vierten Schild. Die anderen Helden befinden sich weit im Norden. Andor braucht euch! Wir suchen 2 von euch, die jeweils eine wichtige Aufgabe übernehmen: 1. Melkart am Baum der Lieder aufsuchen, um ihn nach der Brosche zu befragen, 2. Prinz Thorald auf der Rietburg über die Angriffe der Wölfe informieren. Wenn ihr euch den ungewissen Weg zutraut, postet hier bis einschließlich Freitag, den 20.03.2015, eure Begründung warum ihr am besten für diese Aufgaben geeignet seid. Wichtig, die beiden Gewinner sollten Anfang / Mitte nächster Woche per Brief-Post erreichbar sein. Die Gewinner geben wir kommenden Samstag hier bekannt.



21. März 2015

Vielen Dank euch allen, dass ihr mithelfen wollt, die Geschehnisse in Andor aufzuklären. Die Aufgabe, sich auf den gefährlichen Weg zum Baum der Lieder zu machen und Melkart die Brosche zu zeigen, wollen wir [Marco] übertragen. Den speziellen Fall König Thorald zu besuchen, vertrauen wir [Sabrina] an. Fingerspitzengefühl ist beim Umgang mit dem König gefragt! Ihr zwei, bevor ihr euch auf den Weg macht, müssen wir euch noch zwei Dinge und eine kleine Motivation ;) zuschicken. Sendet uns daher bitte so bald wie möglich eure Anschrift an [Mailadresse] zu. Viel Glück!

Beitrag aus dem offiziellen Forum
„Kapitel 2: Die rechte Hand des Königs“
23. März 2015

[Gilda:] Hallo zusammen, der letzte Stand ist, dass Orfen zu Kram aufgebrochen ist und zwei tapfere Helden auf unserer Facebook-Seite ermittelt wurden, die nun jeweils König Thorald und Melkart aufsuchen.

[Link zum Zuckerberg]

Ich denke sie sind bereits auf dem Weg und werden in Kürze von ihren Erlebnissen erzählen ...

Darüber werden wir auch hier in der Taverne berichten.
Liebe Grüße
eure Gilda

Besuch bei Melkart (2015)

Storytext von der offiziellen Website



Besuch bei Melkart

Es war Abend, als einer der tapferen Andori den Baum der Lieder erreichte.

Öllampen hingen in den Ästen und schaukelten im Wind. Melkart, der Oberste Priester der Bewahrer, empfing ihn in seinem Arbeitszimmer.

„Eine Brosche mit der Sternblume darauf, sagst du? Ja, das ist das Wahrzeichen Brandurs. Einst verlieh er sie jenen, die nahezu Übermenschliches taten, um das Land und seine Werte zu schützen. Denn nie wieder sollte ein Andori in Knechtschaft leben. Die, die diese Auszeichnung bekamen, nannte man die Helden von Andor.“

Auf der Rückseite jeder Brosche ist eine Zahl eingraviert, die verrät, wem das Schmuckstück gehört. Die „1“, gehört zum ersten Helden von Andor. Das war natürlich der Schwertmeister Harthalt. Er war groß, sehr kräftig und ein geschickter Kämpfer. Ich hatte noch die Ehre ihn kennenzulernen. Auch seine Erlebnisse werden hier im Baum der Lieder aufbewahrt.“

Melkart wandt sich einem Regal zu und zog ein vergilbtes Pergament hervor.

„Hier“, sagte er und reichte es dem Andori.

Dort stand ...

Die Geschichte des ersten Helden:

So berichte ich, Belsar, unterer Priester der Bewahrer, die Geschehnisse des Schwertmeisters Harthalt.

Er war eines der Kinder, die mit Brandur über das Graue Gebirge kamen, um der Tyrannei der Krahder zu entfliehen. Unter den Strapazen der Flucht starben viele Menschen. Doch Harthalt war, trotz der schlechten Ernährung in den Jahren der Sklaverei, zäh und kräftig. Als die Krahder die Verfolgung der Sklaven, aus Furcht vor dem Schrecknis namens Tarok, abbrachen, hatte kurze Hoffnung die Schritte mancher Flüchtenden beflügelt. Sie liefen voraus und Brandur konnte nicht verhindern, dass sich die Schar teilte. Es ist bekannt, dass Brandur den Sternenschild fand, den mächtigsten der vier Schilde aus alter Zeit und ihn nutzte, um dem Drachen Tarok die Stirn zu bieten. Bis heute ist nicht bekannt, wie es den anderen gelang, dem Drachen zu entkommen. Als Harthalt Jahre später in die Dienste des Königs trat, befahl er dem Burgschmied zehn Broschen mit dem Zeichen der Sternblume zu fertigen. Jede trug eine Zahl und Harthalt überreichte Brandur die „1“.

Harthalt erwies sich der Ehre würdig und vollbrachte noch viele Heldentaten. Man sprach von seiner Stärke, dem Schwert und seinem schwarzen Schild*. Tapfer focht er in allen drei Trollkriegen und in der grässlichen Flusschlacht. Über Letzteres erfährt man freilich mehr im Lied von „Blutstrom“.

Seine Frau Jella gebar ihm drei kräftige Söhne. Als das Alter an seinen Knochen zu nagen begann, widmete er sich der Ausbildung junger Kämpfer.

Trotz vieler bedeutsamer Taten, blieb doch die Flucht aus dem Grauen Gebirge seine Größte. Wie es ihm damals gelang, jene, die mit ihm gingen, aus der Reichweite des Drachen zu bringen, grenzte an Zauberei.

Damit enden die Aufzeichnungen von Belsar, dem Priester. Eine Notiz findet sich noch am unteren Rand des Pergaments. In einer fremden Handschrift und ohne Nennung des Urhebers steht dort geschrieben:

*Ist dies der vierte Schild? Einer der mächtigen Schilde aus alter Zeit? Wenn ja, wo ist er geblieben?



Thronsaal (2015)

Storytext von der offiziellen Website



Besuch im Thronsaal

Am frühen Morgen erreichte die tapfere Andori die Rietburg aber es vergingen einige Stunden, ehe sie das große Tor passieren durfte. Auch im Burginneren ließ man sie warten, bis sie endlich in die Halle des Königs vorgelassen wurde.

Der Saal war dunkel und scheinbar verlassen, als sie plötzlich eine Stimme anrief ...

„Wer stört den Frieden? Wer behelligt uns mit Getratsch aus Wirtshäusern und Hinterhöfen?“

Sie nahm vage die Kontur einer Gestalt wahr, die hinter dem hölzernen Thron stand. Als die Andori ihr Anliegen vortrug und von den Wölfen berichtete, lachte die Gestalt kurz auf und trat dann ins Licht. Es war ein hochgewachsener Mann, schlank und mit nahezu kahlem Schädel. Er trug eine dunkelrote Robe aus Samt.

„Wölfe sagst du? Und das nennst du einen Grund, deinen König zu stören? Wohlan, er kennt die Gerüchte seit Tagen. Längst hat er Kämpfer versammelt und ist ausgeritten, um dieser Bedrohung Herr zu werden. Ja, du hast richtig gehört. Eine Wolfshatz ist im Gange. Kein Wolf in diesem Land wird je wieder die Sommersonne auf seinem Pelz spüren, wenn König Thorald mit ihnen fertig ist.“

So riet ich meinem König und so er tat es. Denn mein Rat ist ihm teurer als jeder andere! Er hört auf seinen ergebene Diener, seinen guten, alten Ken Dorr. Und nun geh deiner Wege und behellige uns nicht wieder.[“]

Die Jagd (2015)

Legende zu [Der Sternenschild \(2013\)](#), von der offiziellen Website oder als Promo



Seltsames trug sich zu in Andor...

Während fast alle Helden die ruhmreiche Reise in den Norden antraten, lag das Land friedlich dar. „Königsfrieden“ nannten die Barden in späteren Jahren diese Zeit, obgleich dieser Frieden nicht König Thorald zu verdanken war. Denn er war nur ein blasser Schatten seines Vaters, des großen Brandur. Und jetzt hatte Thorald den zwielichtigen Ken Dorr zu seinem Berater ernannt. Dies sollte sich noch als schicksalhafte Fehlentscheidung erweisen.

Zu einer Zeit, als die Helden das ferne Land Hadria erreichten, mehrten sich in Andor die Gerüchte über verschwundene Bauern und Fischer. Wölfe, so hieß es auf der Rietburg und anderswo, trügen die Schuld daran. Und so drängte Ken Dorr den jungen König dazu, die Bestien zu jagen und zu töten. Thorald düsterte es nach großen Taten und so willigte er ein. Ken Dorr indes blieb als dessen Statthalter im Thronsaal zurück.

Es war jener Morgen, an dem König Thorald, an der Seite eines kleinen berittenen Gefolges, die Rietburg verließ und Orfen, der Wolfskrieger, beschloss, die **Unschuld der Wölfe zu beweisen** und die wahren Schuldigen zu finden.

Kapitel 3: Die Jagd (2015)

Beiträge aus dem offiziellen Forum
„Kapitel 2: Die rechte Hand des Königs“
26. März 2015

[sachensucher:] *es poltert an der Tür und sachensucher schleppt sich prustend und außer Atem zur Theke*

Ich hab's geschafft

Gilda, ich brauche dringend etwas Gutes zu trinken... Ich habe gar keine Puste mehr... Oh man, war das spannend!!!!!!

[Gilda:] Kommt sofort, lieber Sachensucher!

Litschi-Limes, wie immer?

Na dann erzähl mal!

[sachensucher:] Ja, bitte ein leckerer Litschi-Limes *jappst*

Du machst ihn immer so besonders schön für mich...

Also...

Ich bin dann nachts, als hier niemand mehr wach war, aufgebrochen... Habe hin und her überlegt, ob ich noch

was brauche und dann aber entschieden, nur mit meinem Glücks-Runenstein aufzubrechen. Und dann hätte ich fast die Brosche vergessen... aber eben nur fast. ;)

Ich bin dann beim Sonnenaufgang schon ein ganzes Stück unterwegs gewesen und habe auch denn Tag über ordentlich Tempo gehalten und abends war ich bereits am Fluss. Von weitem konnte ich mit meinem Fernroher die Zinnen der Rietburg erkennen.... Ob die andere Kriegerin schon dort ist? Ich weiß es nicht....

[Gilda:] Und hast du den Wachsam Wald erreicht? Konntest du Melkart finden?

[sachensucher:] Ich war froh, schon so viel meines Weges geschafft zu haben, und dachte mir, ich schlafe ausgiebig, damit ich am nächsten Tag wieder bei Kräften bin und den Baum der Lieder erreiche. Ich habe dann ein wenig Holz für ein klitzkleines Lagerfeuer zusammen gesucht, es entzündet und mich in einer Kuhle eingerichtet. Es war fast wie früher, als ich mit meinen Großeltern zu den Fischteichen gegangen bin, aber das ist eine andere Geschichte...

Ja, konnte ich!

Aber ich muss dir sagen, dass ich nachts am Lagerfeuer schon schaurige Gedanken hatte!

Immer wieder, wenn es geknistert hat, habe ich Sorge gehabt, dass die Wölfe nahe sind... Schließlich haben Mjölñir und Nick davon berichtet...

Aber ich hatte Glück... wieso auch immer...

Am frühen Abend des Folgetages habe ich dann den Baum der Lieder erreicht und Melkart hat mich empfangen... Das war aufregend!

Zuerst war er erstaunt, dass ich (keiner der großen Abenteurer dieser Runde) zu ihm entsendet wurde, aber er hat in seinen langen Bart geschmunzelt, mich angelächelt und dann erzählt...

Draußen war es mittlerweile Abend geworden und die Öllampen, die in den Ästen hingen, schaukelten im Wind leicht hin und her.

Melkart nahm die Brosche und wog sie in seiner Hand, als er mir von Harthalt erzählte...

Er erzählte mir, dass die Brosche das Wahrzeichen Brandurs war und nur die Helden von Andor es erhielten...

Und das die „1“, ja ach das habe ich ja schon gesagt, also, dass die „1“ Harthalt gehörte.

Melkart meinte, er habe ihn noch persönlich kennengelernt und ich hatte schon Sorge, er würde jetzt endlose Geschichten erzählen :roll:

Aber er ging zu seinem Regal, griff gezielt hinein und zog ein vergilbtes Pergament hervor, das er mir reichte....

Ich kann mich noch vage an alles erinnern:

[Link auf [Besuch bei Melkart \(2015\)](#)]

Bekomme ich noch was zu essen, Gilda?

[Gilda:] Ja, klar Sachensucher.

Toll erzählt. Ja, von Harthalt habe ich schon mal gehört. Ein mächtiger Krieger und die rechte Hand König Brandurs.

Vielen Dank für deinen Bericht und Melkarts Geschichte. P.S.: Auf unserer Facebook-Seite würden sich die Leute sicher auch über einen kurzen Bericht und den Link zu Melkarts Geschichte freuen.

Beitrag vom Zuckerberg



[Seid begrüßt all ihr Andori, schlimme Kunde bringst du da, Sabrina, Wenn der König zur Wolfshatz gerufen hat, ist er noch dümmer als ich dachte.

Die Wölfe von Andor haben nie grundlos angegriffen. Im Gegenteil, häufig sah ich wie ihre Gegenwart Kreaturen abschreckte. Bei meiner Art, so manch ein Bauernhof blieb dank ihnen unversehrt!

Ich weiß mein Freund Orfen sieht das genauso. Er wird versuchen ihre Unschuld zu beweisen.

Als er von hier aufbrach, sagte er: „Trefft mich dort, wo die Eskorte des Königs erstmats begann.“

Wisst ihr was er damit meinte?

Gezeichnet Kram, Fürst der Schildzwerge und Herr über das Reich Cavern]

Hallo ihr Lieben,

auch ich finde Orfens Worte rätselhaft. Wenn er den Baum der Lieder gemeint hätte, warum hat er dann nicht einfach „trefft mich am Baum der Lieder“ oder „trefft mich auf Feld 57“ geschrieben? :roll:

Hallo Mjólnir,

wer weiß? vielleicht müsste einfach mal jemand in der Spielwiese nachschauen?

[Link zur Facebook-Seite der Spielwiese Berlin]

Doch wer könnte das machen? Vielleicht postest du deine Idee auch auf Facebook?

[Link zum Zuckerberg]

Vielleicht findet sich ein tapferer Andori?

Liebe Grüße

deine Gilda

Beitrag von der Facebook-Seite der Spielwiese Berlin
29. März 2015

Das Abenteuer Andor kann weitergehen. Der Hinweis im Brief von Kram wurde entschlüsselt und ein weiterer Hinweis hier in der Spielwiese abgeholt.

Beiträge aus dem offiziellen Forum
„Kapitel 2: Die rechte Hand des Königs“
29. März 2015

[Gilda:] **Bravo!!!!**

Ihr habt Orfen gefunden!

[Link zur Facebook-Seite der Spielwiese Berlin]

[Tarkan der Waldfaun:] Hallo Gilda! Eine Ziegenmilch bitte!

Mann war das eine Reise. Ich bin vom Wachsamem Wald aus als allererstes zu Thorns Hof gegangen, um mir ein Pferd auszuborgen. Wir Faune sind zwar gute Läufer, aber wenn Eile Not tut, reiten wir wie der Wind. Dort traf ich Taiga die Sandkatze. Sie sagte mir, dass sie mich begleiten wolle und so ritten wir zu zweit. Kurz nach unserem Aufbruch begann es in Strömen zu regnen. Nach kürzester Zeit waren wir bis auf die Knochen durchnässt. Als wir an der „Spielwiese“ angelangt waren, banden wir unsere Pferde an und öffneten die Tür. Der Wirt, der selbst eine gewisse Ähnlichkeit mit Orfen hatte, übergab uns eine Kiste, in der sich unter anderem Orfens Nachricht befand. Oh! Hallo Taiga. Berichte du doch von der Nachricht!

Ich muss erst mal in Ruhe meine Ziegenmilch austrinken. [Gilda:] Großartig, ihr beiden!

Toll, dass ihr den Weg auf euch genommen habt!!!

Und ein Lob auch an alle anderen die fleißig mit geraten haben und die Lösung des Rätsels gefunden haben!

[Taiga die Sandkatze:] Hallo, da bin ich.

Es ist das erste mal das ich hier bin, jedoch habe ich schon oft mit Tarkan zusammen die Legenden von Andor gespielt.

Gilda, du hast nicht zufällig ein Schälchen Kaktussaft da? Oder ein paar Feigen?

Folgendes stand also in dem Brief:

Vielen Dank für Dein Erscheinen hier in der Spielwiese Berlin.

Alles was du hier in der Kiste findest ist für dich...

[Tarkan der Waldfaun:] Genau!

Das war der Anfang des Briefes. In der Kiste war einmal der Held Orfen persönlich. Allerdings in Form eines Heden-tableaus. Außerdem Die Erweiterung: „Der Sternenschild“ und zwei Tassen: „Abenteurer Andor“. Mit diesen Tassen wollen wir anstoßen, Taiga!

Als letztes war noch die Bonus-Legende: „Die Jagd“ in der Kiste. Diese wird, glaube ich, für euch zur Verfügung stehen, sobald Taiga und ich euch den Inhalt des Briefes mitgeteilt haben. :)

[Gilda:] Gerne könnt ihr auch ein Foto von der Kiste posten oder mir zuschicken, sodass ich es posten kann :)

Ja, richtig! Morgen im Laufe des Tages wird die neue Bonus-Legende „Die Jagd“ online gehen. Es ist eine Solo-Legende speziell für Orfen den Wolfskrieger.

Bier und auch Kaktussaft gibt's hier auch! Prost allerseits! :D

[Taiga die Sandkatze:] Und so ging der Brief weiter:

Lass dir folgendes berichten:

Während alle Helden, außer mir, die ruhmreiche Reise in der Norden antraten, lag das Land friedlich dar. „Königsfrieden“ nannten die Barden in späteren Jahren diese Zeit, obgleich dieser Frieden nicht König Thorald zu verdanken war. Denn er war nur ein blasser Schatten seines Vaters, dem großen Brandur, und jetzt hatte Thorald den schlaunen Ken Dorr, den alle außer ihm einen Dieb nannten, zu seinem Berater ernannt.

[Tarkan der Waldfaun:] Zu einer Zeit also, als die anderen das ferne Land Hadria erreichen, mehrten sich hier in Andor die Gerüchte über verschwundene Bauern und Fischer.

31. März 2015

Wölfe, so heißt es auf der Rietburg und anderswo, trügen die Schuld daran. Und so drängte Ken Dorr den jungen König dazu, die Bestien zu jagen und zu töten, Ich glaube Thorald dürstete es nach großen Taten und so willigte er ein. Ken Dorr indes, bleibt als sein Statthalter im Thronsaal zurück.

Tja und nun ist König Thorald, an der Seite eines kleinen berittenen Gefolges, auf der Wolfsjagd. Und ich, Orfen habe beschlossen die Unschuld der Wölfe zu beweisen und die wahren Schuldigen zu finden.

Ich muss jetzt einen Moment weg...
vielen Dank für den Trunk!

„Kapitel 3: Die Jagd“
30. März 2015

[Gilda:] **Hallo ihr tapferen Abenteurer**, viel Willenskraft, Ausdauer und Köpfcchen war nötig, um das letzte Rätsel zu lösen und Orfen zu finden. **Vielen Dank an alle, die fleißig mit gerätselt haben!**

Der **entscheidende Tipp** war übrigens in dem **Hunter und Cron** LetsPlay versteckt. Hier springt ihr direkt zu der Stelle im Video:

[Link zum LetsPlay, wo Michael Menzel erklärt, dass die Eskorte des Königs zuerst in der Spielwiese Berlin getestet wurde.]

Die Lösung führte Tarkan und Taiga letztlich zur **Spielwiese**, dem herrlichen Spiele- Café von Michael Schmitt in Berlin. Dort fanden die beiden eine reich gefüllte Kiste ... [...]

... und haben damit **für alle Andori** die neue Bonus-Legende „Die Jagd“ freigeschaltet.

Diese Bonus-Legende steht nun zum kostenlosen Download auf unserer Seite bereit:

[Link zu [Die Jagd \(2015\)](#)]

Darin findet ihr übrigens den **nächsten Hinweis für unser großes Abenteuer Andor**. :D

Wer eine Idee hat, kann sie gerne hier posten und mit den anderen Andori diskutieren.

Liebe Grüße
eure Gilda

Aus [Die Jagd \(2015\)](#):

Melkart machte sich Sorgen um die alte Reka. Nirgends war sie zu finden. Etwas stimme da nicht.

*Einer seiner Bewahrer hatte einen Leinenfetzen am Fluss entdeckt. Möglicherweise enthielt dieser einen Hinweis, wo Reka zu finden sei: **Narne tat Vyper**, stand darauf. „Dies ist alte Sprache“, sagte Melkart. „Es heißt so viel wie: Der Fluss Narne gleicht einer Schlange.“*

Orfen zuckte mit den Schultern.

*„Ja, auch mir erschließt sich der Sinn nicht. Aber ich bin sicher, dass das große **Abenteuer Andor** nur dann weitergeht, wenn Reka gefunden wird.“*

Beiträge aus dem offiziellen Forum
„Kapitel 3: Die Jagd“
30. März 2015

[Flo:] „Narne tat Vyper“...ich habe mal ein bisschen mit den Buchstaben rumgespielt, da ist „Tavernenparty“ bei rausgekommen. Ich glaube da jetzt mal nicht an einen Zufall. ;)

[Gilda:] Hallo zusammen,
ja, da habt ihr recht! Das kann kein Zufall sein.

Narne tat Vyper = Tavernenparty

Sehr gut! Das heißt Reka, oder ein Zeichen von ihr, wird auf der **Tavernenparty** am Samstag, dem 18. April in Stuttgart sein. Na, das wird ja immer spannender :shock: Ob wir in der Zwischenzeit herausfinden was Orfen gesehen hat? Ob wir mehr über den mysteriösen vierten Schild erfahren? ;)

Wir hoffen sehr, dass euch Abenteurer Andor bis hier hin gefallen hat und hoffen auch weiterhin auf eure tatkräftige Unterstützung, ohne die Andor verloren wäre!

Liebe Grüße
und euch allen schon mal schön verspielte Ostertage
Eure Gilda [...]

„Tavernen-Party 2015“
10. April 2015

[Gilda:] Nur noch 8x schlafen, dann findet sie statt: **Die Andor Tavernen-Party!**



Das wird ein Fest :D

Am 18. April wollen wir mit euch feiern. Wir freuen uns euch persönlich kennenzulernen/wiederzusehen, zu quatschen und zu spielen. [...]

Und zu Guter Letzt...

... nun, wer die **Bonus-Legende „Die Jagd“** gespielt hat, hat vielleicht schon erraten, dass Rekas Botschaft in der alten Sprache Andors „**Narne tat Vyper**“, nicht nur übersetzt heißt „Der Fluss Narne gleicht einer Schlange“, sondern darüber hinaus ein Anagramm für „**Tavernen Party**“ ist. Das lässt vermuten, dass unser großes Community-Spiel „**Abenteuer Andor**“ **auf der Tavernen-Party weitergehen** wird. Was da wohl passiert? Auch wir sind gespannt!

Wir freuen uns auf euren Besuch!
Die Andor Tavernen-Party

Wann: am 18. April, von 16.00 Uhr - 20.00 Uhr
Wo: KOSMOS-Shop, Blumenstr. 44 / Ecke Alexanderstraße, 70182 Stuttgart
Anmeldungen bitte an: [Mailadresse]

Beitrag aus dem offiziellen Forum
„Kapitel 4: Narne tat Vyper“
17. April 2015

Willkommen zurück ihr Helden und Heldinnen. Das Abenteuer geht weiter!

Diejenigen, die die Bonus-Legende „Die Jagd“ schon gespielt haben, haben vielleicht schon erraten, dass Rekas Botschaft in der alten Sprache Andors „**Narne tat Vyper**“, nicht nur übersetzt heißt „Der Fluss Narne gleicht einer Schlange“, sondern darüber hinaus ein Anagramm für „**Tavernen Party**“ ist, die morgen im KOSMOS-Shop Stuttgart um 16.00 Uhr startet.

Rekas Hinweis könnte bedeuten, dass unser großes Community-Spiel „**Abenteuer Andor**“ dort ebenfalls weiter geht.

Viele Fragen sind noch offen:

Wo ist der vierte Schild? Was passiert nach den schrecklichen Ereignissen in „Die Jagd“ im Lande Andor? Was ist mit Orfen? Wer ist für die getöteten und verschwundenen Bauern und Fischer verantwortlich? Wo ist Reka?

Wir sind gespannt ob all diese Fragen schon morgen geklärt werden können, oder ob das Abenteuer darüber hinaus noch weitergeht?! :roll:

Wir würden uns sehr freuen, wenn alle, die morgen dabei sind, die Ereignisse hier für alle zu Hause gebliebenen posten würden!

Gut möglich, dass die Hilfe weiterer Helden gebraucht wird!

Liebe grüße
eure Gilda

Die fünf Erlasse des neuen Regenten Ken Dorr (2015)

Inoffizielle Abschrift eines Vortrags

Höret, Volk von Andor! Höret, ihr Helden von nah und fern! Hier werden nun verlesen die Erlasse unseres Statthalters, des ehrenwerten Ken Dorr.

Erster Erlass: Ken Dorr, der Statthalter unseres geliebten und leider kürzlich verstorbenen Königs Thoralds, gilt ab sofort als unser Regent des Landes. Sollte innerhalb einer Frist von zwölf Monden niemand Anspruch vorbringen und den Thron für sich beanspruchen, geht die Krone an Ken Dorr und bleibt für immer in seiner Blutlinie.

Zweiter Erlass: Das Reich des Schildzwerge gilt nicht länger als Teil Andors. Wächter werden an der Marktbrücke eingesetzt und erheben Zölle. Sämtliche diplomatischen Beziehungen mit den Schildzwergeren werden eingestellt. Sie gelten fortan lediglich als geduldet. Der Anspruch auf die mächtigen Schilde, die derzeit bei unserem Regenten sind, ist erloschen.

Dritter Erlass: Die freien Wölfe des Südens sind fortan zu jagen und auszurotten. Sie stellen die eigentliche Bedrohung für die Bevölkerung Andors dar.

Schweiget stille!

Vierter Erlass: Das Volk der Bewahrer im Wachsamem Wald wird tributpflichtig und muss jährlich Abgaben in Form von Holz, Nahrung und einem Kontingent an Bogenschützen bereitstellen. Das Schwarze Archiv birgt mit

seinen geheimen Schriften große Gefahren und muss zur Gänze vernichtet werden.

Letzter Erlass: Auf den Kopf des Wolfskriegers Orfen, der wegen des Mordes an unserem geliebten König Thorald für schuldig befunden wird, setzt die Krone ein Kopfgeld aus: Hundert Goldmünzen winken demjenigen, der ihn tot oder lebendig zur Rietburg bringt.

Meiner Treu, liebe Andori. Ich bin nur der Bote.

Kapitel 4: Narne tat Vyper (2015)



Beitrag vom Zuckerberg
18. April 2015

Heldinnen und Helden, Andor braucht euch! Das Abenteuer Andor geht weiter: Auf der Tavernen-Party erhielt einer der Gewinner diese Zeichnung. Versteckt auf der Rückseite fanden wir folgende Notiz:

„Im Lande Andor ist Böses am Werk. Ich, die Hexe Reka will euch erzählen was ich weiß. Doch nur ein tapferer Held, der diesen Zeichen folgt, kann mich finden ... N53° 38' 28.98" E10° 8' 16.2"“

PS: Der tapfere Held täte gut daran eine Schaufel bei sich zu haben! ;) Wisst ihr, wo sich dieser Ort befindet und kann ihn jemand aufsuchen?

Beiträge aus dem offiziellen Forum
„Tavernen-Party 2015“
20. April 2015

[Gilda:] Hallo ihr Lieben,

na, das war ja mal ein Fest! :D

Helden von nah und fern kamen zusammen, haben sich an Met und Cola ergötzt, an reichhaltigen Speisen gelabt, gespielt, erzählt und gelacht! So soll's sein! [...]

Und spät am Abend, gewandet in edlen Zwirn kommt ein Bote der Rietburg und verliest die Erlasse unseres neuen Regenten Ken Dorr!

[**Die fünf Erlasse des neuen Regenten Ken Dorr (2015)**]

Das war ein toller Tag!

Liebe Grüße
eure Gilda

„Kapitel 4: Narne tat Vyper“
20. April 2015

Hallo zusammen,
ich fühle, dass sich unser großes **Abenteuer Andor** zum Ende neigt.

Auf der Tavernen-Party verlas der Bote der Rietburg die Erlasse unseres neuen Regenten. Hier noch einmal der Link zum Video.

[Link zu [Die fünf Erlasse des neuen Regenten Ken Dorr \(2015\)](#)]

Allesamt lassen sie auf großes Unheil schließen, das uns hier bevor steht.

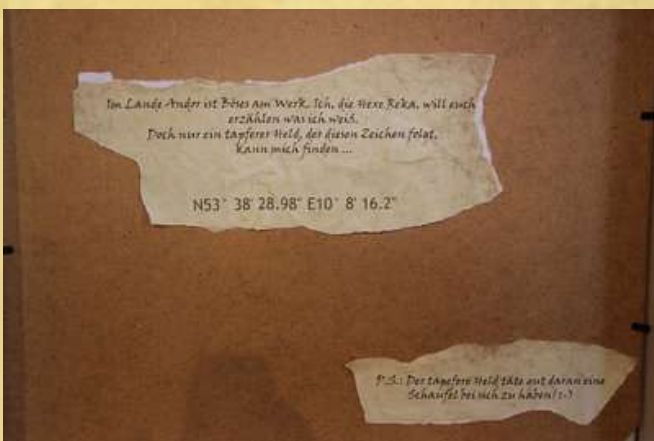
Doch noch mehr ängstigt mich, was Orfen am Ende der Bonus-Legende „Die Jagd“, sah:



Sind das Krahder? Ich selbst habe nie einen gesehen, doch es hieß, dass in der Ära des Sternenschildes schon mal einer von ihnen bei uns war. Ich fürchte, das war kein Zufall. **Sagte nicht mal jemand hier, dass wir uns in den Wirren einer weit größeren Geschichte befinden?** :?

Glücklicherweise konnten die Helden seinerzeit den Krahder abwehren. Der wahrscheinlich einzige lebende Mensch, der mehr Kenntnisse über dieses Volk hat, ist die Hexe Reka. Sie muss gefunden werden!

Auf einer der Original-Zeichnungen, die auf der Tavernen-Party überreicht wurde, war ein Hinweis auf ihren Aufenthalts-Ort.



Falls Jaxa und Dharwyn oder ein anderer Held den Weg nicht scheut, wäre dies eine **große Heldentat!**

Wir sind gespannt!

Eure Gilda

P.S.: Wir würden uns auch sehr über Fotos freuen!

[Jaxa:] Puh, endlich daheim! :)

Ich brauche jetzt erst einmal einen Met.

Dharwyn und ich haben uns gemeinsam in den Wald begeben an den Ort, den der Hinweis beschrieben hatte. Es war ein mühseliger Weg und als wir am Ziel waren, konnten wir Reka zunächst nirgendwo entdecken.

Sie war erst nirgendwo zu sehen, so dass wir nach Zeichen suchten, wo sie sich versteckt haben könnte. Nach einiger Suche entdeckten wir drei markierte Bäume. Das musste etwas zu bedeuten haben!

Wir haben dann innerhalb des Dreiecks, dass die Bäume bildeten unsere Suche fortgesetzt und angefangen zu graben. [...]

Trotz der Hinweise war die Suche nicht ganz leicht, da schon noch ein schönes Stück Boden nach dem Eingang zu Rekas Versteck abgesucht werden musste.

Wir zweifelten schon, ob wir an der richtigen Stelle suchen würden und ob die Markierungen überhaupt von Reka waren.

Zu guter Letzt konnten wir ihr Versteck dann aber endlich aufspüren und wurden von Reka freundlich empfangen: [...]

Reka konnte uns einige neue Hinweise geben: [...]

Hier könnt ihr unser Gespräch mit Reka nachlesen:

[Reka gefunden \(2015\)](#)

[Gilda:] Hallo Ihr Lieben,

vielen Dank Jaxa und Dharwyn, dass ihr diese Reise auf euch genommen habt. **Großartig!** Wäre Grenolin hier, er stimmte ein Lied auf euch an!

Damit ist nun auch das letzte Puzzlestück gefunden und **Abenteuer Andor** neigt sich dem Ende entgegen. Viel ist geschehen, seit vor einigen Wochen der sterbende Bauer in die Taverne stürzte. Doch ein letztes Kapitel, den Epilog unseres Abenteuers, haben wir noch für euch... ;)

Darum möchte ich alle Andori noch einmal zur letzten großen Zusammenkunft in die Taverne einladen. Nächste Woche Dienstag, dem 28. April 2015 ab 20.00 Uhr

Ich freue mich auf euch!

Eure Gilda

Reka gefunden (2015)

Storytext von der offiziellen Website



Reka

Endlich! Der ausgesandte Andori hatte Reka, die Hexe, gefunden. Gebeugt vom Alter und der Last der Sorgen kauerte die Alte vor ihm.

„Ich grüße Dich, junger Andori. Orfen ist also den Mysterien auf der Spur und schickt dich um meinen Rat einzuholen? Zunächst einmal musst du wissen, dass die Wölfe unschuldig sind. Sie flohen vor den Krahdern, den Sklavenschindern aus dem Süden. Seit diese den Drachen nicht mehr fürchten müssen, haben sie ein Auge auf das Land Andor und seine Menschen geworfen. In der Ära des Sternenschildes kam ein Späher der Sklavenschinder bis nach Andor, doch die Helden besiegten ihn, ehe er nach Krahd zurückkehren und berichten konnte. Doch seither ist viel Zeit vergangen und irgendjemand muss sie angetrieben haben, es erneut zu versuchen. So manchen Bauern oder Fischer haben sie bereits verschleppt. Dies waren nur erste, verdeckte Raubzüge, um die Lage auszukundschaften. Der eigentliche Angriff steht uns noch bevor. Einen Bauern, namens Erwan, konnte ich mit meinem Trank retten. Er sollte euch in der Taverne treffen und warnen, doch wie es scheint, hat er sein Ziel nicht erreicht.“

Als der Andori nach Harthalt und der Brosche fragte, schaute die Alte ihn verwundert an.

„So, so. Auch diesem Geheimnis seit ihr auf die Spur gekommen. Ja, es stimmt. Während Brandur bei seiner Flucht den Sternenschild fand, entdeckte Harthalt den vierten Schild. Er nutze ihn, um dem Grauen Gebirge zu entkommen und trug ihn viele Jahre. So manche Schlacht hatte er damit bestritten. Doch etwas stimmte damit nicht. Der Schild hatte etwas Dunkles, eine Macht, die anders als bei den anderen Dreien nicht nur dazu genutzt werden konnte, um Gutes zu bewirken. Aus diesem Grund suchte Harthalt mich eines Tages auf und bat um Hilfe. Ich riet ihm, den Schild zu verstecken, damit seine dunkle Macht nicht in falsche Hände gelangte. Daraufhin zog Harthalt nach Osten und vergrub den Schild. Doch weil ich ahnte, dass Zeiten kommen könnten, in denen uns jedes Mittel recht wäre, um das Land zu verteidigen, riet ich ihm, den Ort zu markieren und Brandur davon zu berichten. Jetzt sind beide tot und ich kenne den Ort des Versteckes nicht. Aber wenn du sagst, dass ihr Harthalts Brosche in den nördlichen Ausläufern des Grauen Gebirges gefunden habt, dann könnte dies die Markierung gewesen sein. An eurer Stelle würde ich dort mit der Suche nach dem vierten Schild beginnen!“

Noch etwas, bevor du gehst, tapferer Andori. Für das was uns nun alle erwartet, brauchen wir die Hilfe aller Helden. Sie müssen aus dem Norden zurückkehren!“

Epilog: Die Wege trennen sich ... (2015)

Beiträge aus dem offiziellen Forum
„Epilog: Die Wege trennen sich ...“
28. April 2015

[Gilda:] **Hallo ihr Helden von nah und fern, willkommen zum letzten Kapitel unseres Community-Spiels Abenteuer Andor.**

Es ist beinahe 2 Monate her, dass uns der gute Orfen in der Taverne von Andor besuchte und uns von seinem Auftrag für Fürst Kram berichtete, den vierten der mächtigen

Schilde zu finden. Dann platze der verwundete Bauer herein und das Spiel begann.

Seither ist viel geschehen...

In den nächsten Tagen werden wir das MP3 mit der Zusammenfassung aktualisieren und damit alle Ereignisse zu einer Geschichte bündeln.

Wir sind, wie immer begeistert, dass ihr so toll mitgespielt, mit gerätselt und mitspekuliert habt. Mit euren Beiträgen und Taten habt ihr andorische Geschichte geschrieben!

Heute Abend wollen wir es recht kurz machen. Viele von euch in den letzten Tagen vermutet, das wir heute eine große Ankündigung machen - da habt ihr mal wieder ganz richtig gelegen :D

Um Abenteuer Andor zu realisieren waren viele Helfer im Hintergrund tätig, denen wir an dieser Stelle danken wollen. Ohne eure Hilfe, hätte Abenteuer Andor nicht realisiert werden können.

Also einen riesen Applaus für unsere Kistenverstecker, Hinweisgeber, Musikmacher, Techniker und Geschichtenschreiber ... [...]

Facebook-Seite, Pressearbeit und Tavernen-Party: Andor-KOSMOS-Team

Rekas Box im Norden: Knut Michael Wolf und Roy Burger

Orfens Box in Berlin: Michael Schmitt, Spielwiese Berlin

Let's Play mit verstecktem Hinweis: Hunter und Cron

Musik für MP3 Zusammenfassung: Mario Coopmann

Sprecher für MP3 Zusammenfassung: Hans-Peter Stoll

Der Bote des Regenten: Jost Schwider

Drucke: Andreas Rohmer Druckstudio Kamp-Lintfort

Taverne von Andor: Christian Fiore

Redaktionelle Bearbeitung der Bonus-Legende „Die Jagd“: Wolfgang Lüdtke

Storytexte: Stefanie Schmitt

Idee und Konzept: Michael Menzel

Ein ganz besonderer Dank gilt dem **KOSMOS-Verlag!**

Nun verdunkeln sich die Tage in Andor.

Die Krahdern rücken an und von Orfen habe ich seit der Bonus-Legende „Die Jagd“ nichts mehr gehört. Kein Held ist mehr hier, der uns retten kann. Der König, der arme Thorald ist tot und auf dem Thron sitzt der heimtückische Ken Dorr. Binnen 12 Monden wird er sich selbst zum König krönen. Doch wird es dann noch ein Volk gibt, das er regieren kann?

Ach wären die Helden doch wieder hier! Ich erinnere mich noch genau, wie ich sie erstmals hier in der Taverne begrüßen durfte. Thorn kannte ich von klein auf, denn er wuchs nicht weit von hier auf, doch die junge Chada, die schöne Eara und den tapferen Kram lernte ich erst vor einigen Jahren kennen. Auch zu jener Zeit stand es schlecht um Andor.

Wie sich das genau zutrug und welche Gefahren überwunden werden mussten, werdet ihr ja in diesem Herbst selbst erfahren:

[[Das Lied des Königs \(2015\)](#)]

Der Roman ist die direkte Vorgeschichte zum Spiel „Die Legenden von Andor“ und erzählt von den Geschehnissen vor Legende 1.

Ach ja, die Ankündigung... Ich hoffe ich habe eure Aufmerksamkeit?

Fern sind die Helden und keine Nachricht drang mehr an mein Ohr seit sie die Mächte des Meeres besiegten und Kurs auf Hadria setzten.

Seither ist einige Zeit vergangen **und vielleicht ...**

... sind sie schon auf dem ...

... Rückweg!

JAAAA, in diesem Herbst kommt es:

„Die Legenden von Andor – Chada und Thron“

Das kooperative Kartenspiel für Zwei, von Gerhard Hecht!



Über diese Ankündigung freue ich mich ganz besonders und ich kann schon jetzt verraten, dass das ein ganz besonderes Spiel ist.

Und natürlich schließt es nahtlos an „Die Reise in den Norden“ an :D

Die Wege der Helden trennen sich! Und unser Abenteuer Andor endet hier.

Wir hoffen es hat euch genauso viel Spaß gemacht wie uns. Es lohnt sich natürlich auch weiterhin, hier bei uns, in der Taverne von Andor, reinzuschauen. Denn viele weitere Fan-Legenden und Fan-Helden warten schon auf ihren Upload. Und News zum 2er Spiel, zum Roman oder zur Welt von Andor, bekommt ihr hier natürlich ebenfalls aus erster Hand.

Liebe Grüße

und einen tollen Abend euch allen

Eure Gilda

29. April 2015

[Michael Menzel] Hallo zusammen

Ich freue mich sehr, dass wir euch mit Abenteuer Andor eine Freude machen und dass wir euch mit der Ankündigung des 2er Spiels überraschen konnten. :D [...]

Zu Guter Letzt:

Für mich als Schöpfer der Andor-Welt sind „Abenteuer Andor“, „Chada & Thorn“ und „Das Lied des Königs“ allesamt Teile einer großen Geschichte. Alle erzählen, wenngleich in unterschiedlichen Medien, ein Stück der andorischen Geschichte. Ich gebe zu, dass dieser Ansatz etwas ungewöhnlich ist, gleichzeitig finde ich es aber auch absolut spannend mal ganz neue Wege auszuprobieren.

Beste Grüße

und viel Spaß in Andor, Hadria und Narkon

Micha

Hallo zusammen

Ups, da hab' ich ja was geschrieben :-)

Narkon ist der alte Name für eine der Nebelinseln im Hadriscen Meer. Sie ist die größte der Inseln und verfügt über reiche Wälder, steile Klippen und weite Weiden.

Gleichzeitig ist sie die Heimat einiger übler Wesen, wie den Nordskralen.

Seit eine Gruppe von Schildzwerge dort vor vielen Jahren landete, ist die Insel aber besser bekannt unter dem Namen „Silberland“ denn an ihrem südlichen Zipfel ist die große Mine „Silberhall“.

Viele (aber ab jetzt sehr verschwiegene) Grüße

Micha

Abenteuer Andor MP3 (2015)

Inoffizielle Abschrift eines Hörspiels von der offiziellen Website

[Es gibt zwei MP3s. Die erste, kürzere beginnt mit „Abenteuer Andor – was bisher geschah“ und wurde bereits nach Kapitel 1 veröffentlicht, die zweite, längere, beginnt bloß mit „Abenteuer Andor“ und wurde erst am Ende von Abenteuer Andor 2015 veröffentlicht.]

Es herrschte Königsfrieden in Andor, als Earra, die Zauberin, einen Hilferuf aus dem fernen Hadria, ihrer Heimat, erhielt. Alle Helden brachen in den hohen Norden auf. Alle? Nein. Nicht alle. Denn Kram, der Zwerg, wurde nach dem großen Kampf um Cavern zum neuen Fürsten der Schildzwerge ernannt und musste zurückbleiben. Sein Volk hatte stark unter der Schlacht gelitten. Und noch ein weiterer Held verließ Andor nicht. Einer, der kaum in Erscheinung trat und den es nicht nach großen Ruhmestatten verlangte. Ein Eremit, der nur selten die Gesellschaft anderer suchte. Orfen, der Wolfskrieger.

Der Königsfrieden indes wurde gestört. Gerüchte von verschwundenen Bauern im östlichen Rietland und von wilden Wölfen an den Ufern der Narne gingen um. Führerlose Fischerboote trieben die Narne hinunter.

Gilda, die Wirtin der Taverne von Andor, wusste sich nicht anders zu helfen und bat Orfen und viele tapfere Andori um Beistand. Eines Abends im März trafen sie in der Taverne zum Trunkenen Troll zusammen und berieten, was zu tun sei. Orfen erzählte von seinem geheimen Auftrag, den letzten Schild der vier mächtigen aus alter Zeit für Fürst Kram zu finden. Kram werde nicht von allen Schildzwerge akzeptiert. Als er gerade weiter ausführen wollte, welche Wirkung sich Kram von dem vierten Schild versprach, platzte ein schwer verwundeter Bauer in die Taverne.

„Es sind - es sind zu viele. Sie, sie... die Wölfe!“, stammelte er. Dann brach er zusammen.

„Helft ihm!“, rief Tarkan der Waldfaun und andere stimmten mit ein. Doch alle Hilfe kam zu spät. Der Bauer war tot. Entsetzen lähmte die versammelten Andori. Doch bald darauf untersuchten sie die Leiche und fanden Hinweise darüber, wo er herkam und wovor er sie hatte warnen wollen. Orfen wollte sich auf den Weg machen, um ihn zu seiner Familie zu bringen und würdig zu bestatten. Indes würden Nick, Mjöltnir und Antigor ausgesandt, um mehr über das Schicksal des Bauern zu erfahren. Jeder für sich machte sich auf den einsamen Weg.

[Hier endet die erste MP3, mit Mario Coopmanns Andor-Trailer-Melodie.]

Düsteres erlebten die drei ausgesandten Andori. Eine verlassene Höhle voller Menschenknochen. Angriffslustige Wölfe und eine seltsame Botschaft, die vielleicht von der Hexe Reka stammte. Doch das Rätselhafteste fand Antigor. Eine Brosche mit der Sternblume von Andor darauf und einer eingravierten Eins auf der Rückseite.

„Eine Heldenbrosche ist das, wie sie einst König Brandur verlieh.“, ließ Orfen die versammelten Andori einige Tage später wissen, als die drei wiederkehrten und von ihren Aufträgen berichteten. „Auch Chada, Thorn, Eara und Kram tragen solche. Doch wem diese hier gehört, kann ich nicht sagen. Melkart, der oberste Priester am Baum der Lieder, wird es vielleicht wissen.“ Und so nahm Sachesucher noch einen großen Schluck seines Lieblingsgetränks und verließ das Rietland Richtung Baum der Lieder.

Melkart erkannte die Brosche. „Die Eins gehört zum ersten Helden von Andor. Das war natürlich der Schwertmeister Harthalt. Er war groß, sehr kräftig und ein geschickter Kämpfer mit scharfem Schwert und schwarzem Schild. Tapfer focht er in allen drei Trollkriegen und in der grässlichen Flussschlacht. Über letzteres erfährt man freilich mehr im Lied von Blutstrom.“

Sabrina hatte sich indes erboten, den König auf der Rietburg aufzusuchen und von den gefährlichen Wölfen zu berichten. Doch im Thronsaal traf sie nicht auf König Thorald, sondern auf Ken Dorr, der nun Statthalter des Königs war. Thorald selbst war zur Wolfsjagd ausgeritten, denn die Gerüchte um die wilden Wölfe hatten die Rietburg längst erreicht. Als Tarkan der Waldfaun und Taiga die Sandkatze den Hinweisen folgten und endlich den Wolfskrieger wiedertrafen, begann Orfens größtes Abenteuer. Denn er wollte die Unschuld der Wölfe beweisen, indem er die wahren Übeltäter fand. Schreckliches musste er am Ende dieses Abenteuers erleben. Doch wird dies an anderer Stelle berichtet.

In allem schien Reka, die Hexe, der wichtigste Schlüssel zu sein. Sie allein schien zu wissen, was im Lande vor sich ging und was es mit Harthalt und dem letzten der vier Schilde auf sich hatte. Und es war Flo, der endlich ihre geheime Botschaft entschlüsselte. Die Spur führte zur Tavernenparty.

[Musik: Mario Coopmanns Andor-Trailer-Melodie]

Tavernenparty? Ja. Das Volk der Andori war nicht nur tapfer und zäh. Sie bewahrten sich über dies die Fähigkeit, auch in dunklen Zeiten die Glut der Hoffnung nie ausgehen zu lassen. Und so trafen sich an einem herrlichen Samstagnachmittag im April viele Andori von nah und fern. Dort feierten sie und erzählten einander so manche spannende Legende. Doch mitten in die Feierlichkeiten platzte unangekündigt der Bote des neuen Regenten. Durstig von der langen Reise war er und verlas Ken Dorrs düstere Erlasse. Jene Erlasse, die noch schlimme Folgen haben sollten.

Zum Glück wurde auf der Tavernenparty auch der letzte Hinweis zu Rekas Versteck gefunden. Jaxa und Dharwyn traten daraufhin den einsamen Weg an und fanden schließlich die alte Hexe. Sie erklärte, dass es die Krahdern waren, die nun ins Land kamen und die Bauern raubten und töteten. Sie selbst hatte einen Bauern zur Taverne geschickt, um die Andori vor den Krahdern zu warnen und um ihnen zu sagen, dass die Wölfe unschuldig seien. Jetzt erfuhr sie, dass der Bauer in der Taverne gestorben war, ehe er seine

Botschaft hatte überbringen können. Vielleicht hatten die Krahdern ihn auf dem Weg erwischt. Bald schon würden sie über ganz Andor herfallen.

Über den vierten Schild wusste Reka ebenfalls etwas zu berichten. Denn es war tatsächlich Harthalt gewesen, der diesen dunkelsten der vier mächtigen Schilde getragen und später dann versteckt hatte. Die gefundene Brosche könnte der Hinweis auf das Versteck des vierten Schildes sein.

Reka gab den Andori einen letzten Rat: „Die Helden, die weit im Norden weilen, müssen nun zurückkehren. Sie dürfen keine Zeit mehr verlieren.“

Und so endet Abenteuer Andor und dunkel sind die Tage nun geworden. Wir alle müssen auf der Hut sein und es gäbe wenig Grund zur Hoffnung, wenn uns nicht kürzlich folgende Botschaft erreicht hätte: Chada & Thorn sind auf dem Weg zurück nach Andor.

Die Rückkehr



71 bis 72

nach andorischer Zeitrechnung



Aus [Juna ist gefunden!](#) (2016):

Die Rietburg wurde wahrscheinlich eingenommen. Was aus Ken Dorr wurde ist nicht bekannt und ebenso wenig der Verbleib des Bruder- und Sternenschildes. [...] Wir wissen nicht wie es am Baum der Lieder aussieht und was Melkart zu all dem sagt. Doch wir wissen nun, dass eine wolfsähnliche Kreatur am Waldrand sein Unwesen treibt. [...] Unsere Hoffnung liegt in der Rückkehr der Helden und in der Macht der vier Schilde.



Jahr 71

nach andorischer Zeitrechnung



Zu Earas Fahrt in die Hadriscche Unterwelt

Aus [Die Dunkle Magierin](#) (2016):

„Wir danken euch für dieses Fest, oh, ihr tapferen Agren. Lasst mich euch zum Dank von meinem Land, von Hadria, berichten. Der ewige Winter hält es in seinen eisigen Klauen. Ein karger Ort, eurem Grauen Gebirge gar nicht unähnlich. Doch ist die Magie dort allgegenwärtig. Sie steigt wie unsichtbarer Dampf aus der Hadriscchen Unterwelt auf. Dorthin wagte ich selbst eines Tages vorzudringen, denn eine wichtige Aufgabe hatten mir die Ältesten beider Orden aufgetragen. Niemand sonst konnte diesen Weg gehen, erforderte er doch große Willensstärke und das Gleichgewicht von Zauberei und Dunkler Magie. So schnürte ich mein Bündel und als ich ...“ Und so berichtete der Dunkle Magier von seiner Fahrt in die Hadriscche Unterwelt. Die ganze Geschichte wird eines Tages an anderer Stelle erzählt werden ...

Garz zu Besuch in der Taverne (2015)

Beiträge aus dem offiziellen Forum

[Garz:] **Hallo Andori!**



Leute Leute, was ein langer Weg hier her!

Prächtigt Leute! Gilda, mein Mädchen, sei so gut und mach mir ein paar Apfelnüsse warm und schenk ein von deinem besten Met. Wie hab' ich den vermisst. **Prost Andori!**

OK, Leute dann erzähl ich ein bisschen:

Also, als die Helden weiter gen Norden segelten blieb ich, wie ihr wisst zurück (*in Legende 10 war ich nicht dabei ;)*).

In Hadria bin ich schon Mal gewesen und glaube kaum, dass ich mir dort viele Freunde gemacht habe :-)

Und auf den Nebelinseln begann eine bessere Zeit. Die **Mächte des Meeres** waren vorerst bezwungen und der Handel nahm wieder zu. Ein neuer Geist erfüllte die Nebelinseln. Alle konnten es spüren. Es schien als seien alle drei Völker, **Silberzwerge, Werftheimer und Taren** etwas näher zu einander gerückt. Und sowas ist gut für's Geschäft! Oaarch, meine Kehle wird ganz trocken von dem Gequatsche. Einen Moment ...

Sooo, das tat gut!

Die Geschäfte liefen gut aber dann wurde es Zeit für mich zu verschwinden, denn in den letzten Wochen wurde es zunehmend kühler da oben. Es wird Winter. Die Bergspitzen von Sturmtal sind schon völlig eingeschneit. Da wollte ich mich lieber auf in den Weg Richtung Süden machen. Und es freut mein altes Herz, dass hier so viele Andori sind.

Na und natürlich habe ich auch manche Rarität für euch dabei! ;)

Um so eine **Rarität zu gewinnen** stelle ich euch gleich **3 Fragen**. Für die Beantwortung der Fragen solltet ihr „**Das Lied des Königs**“, den **Andor-Roman**, schon einmal gelesen haben. [...]

OK. Alle bereit?

Erste Frage!

Welcher unserer Helden stellt sich im Kampf dem Häuptling der Skrale, dem mächtigen Hark?

Thorn??? Völlig falsch! Alles erstunken und erlogen! **Ich war es!** Jawohl, ich, Garz der Tapfere! Der unbezwingbare. Hier ist der Beweis ...



Ok, na gut. Es war Thorn...

Ok, mal sehen, ob ihr noch weitere Lügen-Märchen über mich geschluckt habt.

Zweite Frage: ...

Zweite Frage:

Laut dem Roman soll ich angeblich gemeinsame Sache mit einem gewissen Magier gemacht haben. Völliger Unsinn, natürlich! Aber falls dem so gewesen wäre, welchen Gegenstand sollte ich, laut dem Roman, aus Hadria für den Magier besorgen?

[Hadrishes Stundenglas]

Wow, ihr seid gut. Äh, ist natürlich nichts dran an dem Gerücht! [...]

Ihr seid super! Soooooo, kommen wir **zur letzten Frage...**

Jetzt wird es knifflig. In diesem Fall geht es unter anderem um eine gerahmte **Originalzeichnung aus dem Roman...**

Doch vorher habe ich noch eine **Ankündigung** zu machen, auf die mich schon lange gefreut habe ...

Es ist mir eine **aufrichtige Freude** dem Wunsch vieler unter euch endlich entsprechen zu können und hiermit den **Andor-Fan-Shop** zu eröffnen:

<http://shop.legenden-von-andor.de/>

:D :D :D

Ja, ich find's auch cool! Und ja, **nur bis zum 24.12.2015**

Ihr wisst ja, ich bin der Handelszwerger von überall und nirgendwo und verweile nie lange an einem Ort.

Und mit den Tassen ... ihr kennt das ja während des Spielens: „War das meine oder deine Tasse?“ „Was war noch mal meine Sonderfähigkeit?“ usw.

Das ist dann in Zukunft geritzt! ;)

OK, jetzt aber wirklich **zurück zur letzten Frage!**

Alle wieder da?

OK. Los geht's:

Wie lautet die letzte Zeile in dieser Strophe aus dem Lied des Königs?

„Zeit hat dein Volk,
doch Ruhe mitnichten,
denn wenn du stirbst,

...“

[werde ich sie richten]

[...] Jaaa, es war herrlich mit euch!

Und jetzt erwarte ich euch natürlich ganz herzlich im **Andor-Shop!**

Beste Grüße

euer Garz

Merriks Brief (2015)

Beiträge aus dem offiziellen Forum

„Gildas Bild der Woche, 10. Juni 2015: Zeichnung von Merrik“

[Gilda:] Hallo liebe Andori, gerade heute früh kam ein Falke aus dem hohen Norden. Ich weiß nicht wie lange das arme Tier unterwegs war und viele Gefahren er bestanden hat, um uns dieses Pergament zu bringen. **Merrik, der Kartograph, hat uns geschrieben.** Leider sind die Zeilen kaum zu erkennen, denn das Pergament ist aufgeweicht und verblasst. Auf der Rückseite fand ich diese Zeichnung:



Na, wenn das kein Bild der Woche ist, dachte ich mir! :D
Ich werde außerdem versuchen die Zeilen zu entziffern und melde mich heute Abend noch einmal.
Liebe Grüße
eure Gilda

„Merriks Brief“

Hallo ihr Lieben,
ein Falke aus dem Norden ist eingetroffen! Merrik, der Kartograph, hat uns einen Brief gesandt. Endlich ist es mir gelungen die teilweise verwischte Nachricht zu entziffern, doch es sind beunruhigende Zeilen. Lest selbst:

*Liebe Gilda,
sobald wir Kunde von der Bedrohung für Andor hatten, haben wir uns alle auf den Rückweg begeben. Fast alle, denn Eara ist in ihrer Heimat geblieben, in Hadria. Dort steht es leider auch nach dem Sieg über Qurun nicht zum Besten. Zu tief sind die Wunden die der Orden des Feuers und der des Turmes einander zugefügt haben. Doch ich glaube beide Orden setzen große Hoffnungen in Eara.*

Wir anderen haben die Seereise nach Andor angetreten. Das Hadirsche Meer ist voller Gefahren und die Stürme sind tückisch. Ohne den Sturmschild wären wir wohl längst verloren gewesen. In einem besonders heftigen Unwetter allerdings kamen wir völlig vom Kurs ab und plötzlich ragten 30 Meter hohe Klippen wie Stacheln aus dem Meer auf. Die Aldebaran kenterte und nur mit Mühe und Not konnten sich einige von uns an Land retten. Dabei wurde ich Zeuge, wie Stinner von den Fluten fortgerissen wurde. Ich glaube, er hat es nicht geschafft.

Seit Chada, Thorn und ich nun wieder festen Boden unter den Füßen hatten, versuchten wir uns zu orientieren. In der Ferne erkannten wir die Silhouette eines markanten Berges: Der Silberberg. Wir sind fast sicher, dass wir im Norden von Silberland oder Narkon, wie es früher genannt wurde, gestrandet sind. Wir machen uns nun auf den Weg und versuchen die Silbermine im Süden zu Fuß zu erreichen.

Ich werde indes versuchen eine Karte dieses unbekanntes, nördlichen Teils des Landes anzufertigen und euch, sobald es geht, zu schicken.

Halte durch Gilda! Und viel Glück allen Andori!

Euer Merrik

Das sind schlimme Neuigkeiten! Was meint ihr dazu?

Hallo Tost,

ja, da hast du recht - aber Stinner ist zäh. Vielleicht hat er es doch geschafft!

Ich bin schon gespannt was Chada und Thorn auf Narkon erleben!

Hallo zusammen,

vielen Dank für eure aufmunternden Worte. Ja, bestimmt wird Stinner gerettet.

Ich denke die ganze Zeit über das Wort **Narkon** nach. Ich meine, ich hätte schon mal ein Lied gehört, in dem die Rede von Narkon war - hm, vielleicht kommt die Erinnerung ja noch ...

Übrigens: Was euch (also Chada & Thorn) demnächst auf Narkon so alles so begegnet, werdet ihr teilweise schon nächste Woche Mittwoch erfahren können.

Michael Menzel lässt sich in die Karten gucken und beschreibt die **Entstehung einer Spielkarte** für „**Die Legenden von Andor - Chada & Thorn**“.

Man darf gespannt sein!

Liebe Grüße eure Gilda

Chada und Thorn: Entstehung einer Spielkarte (2015)

Beitrag aus dem offiziellen Forum



[...] Denn bisher hatten es unsere Helden hauptsächlich mit starken aber eher einfältigen Kreaturen zu tun. Nur selten trafen sie auf gerissene Gegner wie z.B. den Dunklen Magier Varkur.

Auf **Narkon, der Insel** auf der Chada & Thorn gestandtet sind, und auf der das 2-Personenspiel spielt, treffen die beiden aber immer wieder auf solche „gerissenen“ Gegner. Einer der auffälligsten ist **Callem, der Abtrünnige**. [...]

Callem ist einer dieser besonders fiesen Gegner. [...]

Callem war ein Mensch. Ein Varatanier oder Werftheimer, wie man heute sagen würde. Ein erfahrener und tapferer Seekrieger. Doch an einem bestimmten Punkt in seinem Leben hat sich alles zum Bösen gewandelt. [...]

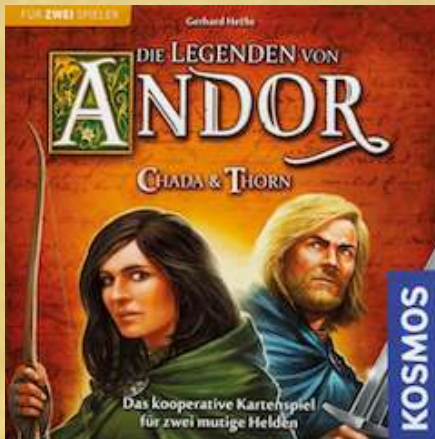
Wie alle Seekrieger trägt auch Callem eine hölzerne Rüstung die mit einem strapazierfähigen Leder überzogen ist. Zwar wäre eine Rüstung aus Metall im Kampf effektiver, doch auch gleichzeitig der sichere Tod, sollte ein Seekrieger über Bord gehen. Callem trägt zwei Schwerter. Doch auf dieser Seite der Spielkarte hat er eine Klinge bereits eingebüßt. [...]

Nachdem nun auch der Schild reingezeichnet ist, zeichne ich das Wappen der Schwarzen Kogge ein. Jenes Schiff, dessen Kapitän Callem einst war. [...] Dann zeichne ich noch ein paar Kratzer und Kerben auf sein Schild. Thorn hat ihm vielleicht schon ein paar Hiebe versetzt. ;) [...]



Chada und Thorn (2015)

Eigenständiges Spiel



Auf nach Andor! Chada, die Bogenschützin, und Thorn, der Krieger, brechen vom nördlichen Ende Silberlands zur Küste im Süden der Insel auf. Dort wollen ihnen die Zwerge zu einer Überfahrt nach Andor verhelfen. Auf ihrer Reise erleben sie spannende Abenteuer, die sie vor immer neue Herausforderungen stellen. Nur gemeinsam können sie die sichere Zuflucht erreichen. Doch ein unheimlicher Feind ist ihnen stets auf den Fersen.

Helden:

- Chada, die Bogenschützin
- Thorn, der Krieger

Mini-Erweiterungen:

- Narkonna, der vergessene Hafen (2015)

Stinner, der Seekrieger: Die Solo-Erweiterung (2015)



Erweiterung zu [Chada und Thorn \(2015\)](#), von der offiziellen Website oder als Promo

Helden:

- Stinner, der Seekrieger

Stinner hat überlebt!

Als Chada und Thorn an der Küste Narkons strandeten, sahen sie, wie ihr Schiff, die Aldebaran, unterging. Stinner, der mutige Seekrieger, hatte sich noch an Bord befunden und nun war er den Fluten des Hadrischen Meeres zum Opfer gefallen. So schien es zumindest ...

Doch Stinner war zäh und hatte überlebt! Nur wenige Meilen westlich erreichte auch er das rettende Ufer. Nun musste er sich ebenfalls Richtung Süden durchschlagen, denn Varatans Fluch war auch ihm auf den Fersen.

Das Losspiel-Abenteuer (2015)

Abenteuer aus [Chada und Thorn \(2015\)](#)

Die Stachelklippen (2015)

Abenteuer aus [Chada und Thorn \(2015\)](#)

Die Sturmweiden (2015)

Abenteuer aus [Chada und Thorn \(2015\)](#)

Die Treibholzbucht (2016)

Abenteuer zu [Chada und Thorn \(2015\)](#), von der offiziellen Website



Die Westklippen (2015)

Blanko-Abenteuer zu [Chada und Thorn \(2015\)](#), von der offiziellen Website

Neue Nachricht von Merrik (2015)

Beitrag aus dem offiziellen Forum

Hallo Gilda.

Chada & Thorn sind auf dem Rückweg! Wir durchqueren das unwirtliche Narkon auf dem Weg nach Süden. Üble Geschöpfe und verfluchte Gegner lauern uns hier auf. Meine Versuche eine Landkarte dieses verwunschenen Landes zu zeichnen sind bisher gescheitert. Es ist wie verhext! Die Nähe von Varatans Fluch vernebelt mir die Sinne. Erliegen wir ihm, werden wir diese Insel nie mehr verlassen können. Diese Insel und seine Bewohner sind sagenhaft. Doch hätte ich nicht geglaubt, dass auch die Legende über die verwarhloste Hafenstadt **Narkonna**, oder Wrackheim wie es manchmal genannt wurde, der Wahrheit entspricht. Doch dem ist so. Dieser Schmelztiegel der Verderbtheit ist real oder aber ich verliere allmählich den Verstand! Nein, ich bin mir sicher, dass wir dort waren. Doch wo war das nur?

Merrik

Der Stumme Wald (2015)

Abenteuer aus [Chada und Thorn \(2015\)](#)

Die Feuermoore (2015)

Blanko-Abenteuer zu [Chada und Thorn \(2015\)](#), von der offiziellen Website

Die Mauerberge (2015)

Abenteuer aus [Chada und Thorn \(2015\)](#)

Jahr 72

nach andorischer Zeitrechnung

Die Rückkehr der Schwarzen Kogge (2015)

Legende zu [Die Reise in den Norden \(2014\)](#), von der offiziellen Website



Helden:

- Kirr, der Zauberer der Zeit

Was bisher geschah:

Die Helden von Andor waren einem Hilferuf aus dem fernen Hadria gefolgt. Auf ihrer Schiffsreise hatten Sie die Nebelinseln erkundet, Meerestiere besiegt und den Mächten des Meeres getrotzt, bis sie schließlich Hadria, das Land der Zauberei, erreichten.

Der große Kampf zwischen den zwei Zaubererorden des Feuers und des Turmes endete damit, dass ihnen das unheilvolle Wesen Qurun vom Angriff auf Andor berichtete. Die Zwietracht zwischen den beiden Zaubererorden war indes nicht beendet und Eara, die Zauberin, blieb in Hadria zurück um den Streit zu schlichten. Sie war in den Jahren in Andor zu einer mächtigen Zauberin gereift, die unglaubliche Kräfte entwickelt hatte!

Stinner, Chada & Thorn traten so bald als möglich die Rückreise an. Sie nutzen die Kräfte des Sturmschildes, der sie weit vorantrug. Doch dann geriet ihr Schiff in ein heftiges Unwetter und noch ehe sie den Kurs ändern konnten, kenterte die Aldebaran an steilen Felsen. Sie waren auf Narkon, der verfluchten Insel gestrandet. Wie in der Geschichte „Varatans Fluch“ erzählt wird, lebte hier, neben vielerlei grässlichen Kreaturen, die verfluchte Mannschaft der Schwarzen Kogge. Einem Schiff, das vor vielen Jahren das Hadrische Meer unsicher gemacht hatte. Die Mitglieder dieser Mannschaft waren Hexer und Druiden und

Diebe und Schlimmeres. Der große Seekönig Varatan verfolgte die Schwarze Kogge bis zu ihrem Versteck auf einer der drei Nebelinseln und belegte sie mit einem Fluch. Niemand, der je diesem Fluch erlag, konnte die Insel wieder verlassen.

Chada & Thorn und auch Stinner, mussten nun Richtung Süden zu den Silberzergen fliehen. Diese Legende beginnt als unsere Helden endlich die Mauerberge überwunden hatten.

Beitrag aus dem offiziellen Forum
„Ein Schiff so schwarz wie die Nacht ...“

Chada & Thorn standen im kalten Sonnenlicht auf dem Gipfel des schneebedeckten Silberbergs. Dies war der höchste Berg auf Narkon, oder Silberland, wie die Insel später durch die Besiedelung der Silberzerge genannt wurde. Von hier aus war es nicht mehr weit zu Fürst Groms sicherer Silbermine. Als sie sich umwandten erblickten sie den grässlichen Fluch der zum letzten Mal die knöchigen Hände nach ihnen ausstreckte, dann in einem kräftigen Windstoß dahinstob und für immer verblasste. **Varatans Fluch war gebrochen.**



Nicht weit davon stand Callem, der Kapitän der Schwarzen Kogge, im bläulichen Schatten des Silberberges und betrachtete seine fahl schimmernden Hände. Er spürte seit Jahren zum ersten Mal wieder, wie das Blut durch seine Adern pulsierte. Als er aufsaß, blickte er in die vertrauten Augen seiner alten Kameraden. Da waren Kentar, die Tochter Kenvilars, Krumm, der Hexenmeister, der mächtige Thogger und Pero, sein erster Maat. Sie alle spürten ebenfalls die Veränderung. Roa, Callems mächtiger Raubvogel setzte sich auf seine Schulter und grub die Krallen in dessen Fleisch. Der Schmerz war süß und voller Verheißung. Endlich war es soweit. **Varatans Fluch war gebrochen.**



Gerüchten zufolge hatten auch Stinner und **Kirr, der Zauberer der Zeit** den Weg über die Mauerberge geschafft.

Und so begaben auch sie sich zur Silbermine von Fürst Grom, der sie herzlich willkommen hieß.

Stellt eure Helden Figuren auf Feld 91.

Die friedvollen Tage verstrichen, doch außerhalb der Mine mehrten sich seltsame Gerüchte. Handelsschiffe waren angegriffen worden. Ein Schiff, schwarz wie die Nacht, sei gesichtet worden ...

Abenteuer Andor 2016

Alternate Reality Game, folglich nicht ganz Kanon-kompatibel, aber nahe daran.



Treffen mit Mart (2016)

Beiträge aus dem offiziellen Forum
„Gildas Bild der Woche, 01. Februar 2016: Das Rietland brennt!“

[Gilda:] „Das Rietland brennt!“



Hallo liebe Andori,

es mehren sich die Berichte, dass die Krahder in Andor eingedrungen und schon jetzt bin ins Rietland vorgestoßen sind. Unsere Taverne ist einer der wenigen sicheren Orte im Land. Wie es in Cavern oder am Baum der Lieder aussieht, kann ich nicht sagen.

Von unserem Statthalter Ken Dorr gibt es übrigens nichts Gutes zu berichten. Wenn die Gerüchte stimmen hat er aus Angst vor den Krahdern die Tore der Rietburg versiegeln lassen wollen - aber natürlich hat er da die Rechnung

ohne unsere tapferen andorischen Krieger gemacht. Sie haben schlicht den Befehl verweigert und die Tore für alle Schutzsuchenden geöffnet. Wir in Andor haben schon immer gesunden Menschenverstand höher geschätzt als blinden Gehorsam.

Ken Dorr und einige seiner Kumpane haben sich im Thronsaal verbarrikadiert. Das war das Letzte was ich gehört habe.

Ich melde mich wieder sobald ich was Neues weiß.

Liebe Grüße
eure Gilda

2. Februar 2016

[Michael Menzel:] Hallo zusammen, ja das Bild ist sehr dramatisch. Das liegt hauptsächlich am Feuer (sieht man häufig bei Disney Filmen: kurz vor Schluss brennt was :D)

Ich kann aber versichern, dass alle hier auf dem Bild gezeigten Bauern sicher in der Taverne angekommen sind und sich bester Gesundheit erfreuen. ;)

Viele Grüße
Micha

„Ausblick 2016“
10. Februar 2016

[Gilda:] **Hallo liebe Andori,** wie ihr am vorletzten Bild der Woche unschwer erkennen könnt, steht es nicht allzu gut um Andor. Die Krahder rücken vor und unsere Taverne ist einer der wenigen sicheren Orte! Bisher. :shock:



[...]

Hoher Besuch!

Am Freitag, dem 11. März um 19.00 Uhr erwarten wir zwei ganz besondere Gäste hier in der Taverne. Mart der Zwerg, den viele von euch ja schon aus dem Roman „Das Lied des Königs“ kennen, kommt als **Gesandter von Fürst Kram** zu uns. Ja, noch gibt es auch gute Neuigkeiten und nicht aller Widerstand in Andor ist gebrochen.

Mart wurde in den letzten Jahren ein enger Vertrauter von Kram. Er wird uns berichten können, wie sich die Schildzwerge in diesen harten Zeiten schlagen, ob die Krahder auch in Cavern eingedrungen sind und natürlich wie es Fürst Kram seit „Der Kampf um Cavern“ ergangen ist. Als ein Schildzwerg weiß er vielleicht auch, wie der letzte der 4 Schilde einst genannt wurde und was es mit ihm auf sich hatte. Bestimmt wird er auch eure Fragen beantworten. Und aus meiner langjährigen Tavernen-Erfahrung (bald 3 Jahre!) würde ich tippen, dass es für die **tapfersten unter euch auch etwas zu gewinnen gibt!** ;)

Doch Mart ist nicht allein. **Juna** (eine neue Blanko-Heldin) wird ebenfalls am 11. März hier eintreffen und berichten, was sie im Land gesehen und erlebt hat. Und natürlich steht anschließend ihre **Heldentafel** online, bereit von euch mit neuen tollen Ideen gestaltet zu werden. [...]

Sooo, dann hoffen wir mal das Beste für Andor und freuen uns auf ein weiteres verspieltes und andorisches Jahr mit euch!

Eure Gilda



„Treffen mit Mart und Juna“

11. März 2016

[Gilda:] **Hallo ihr Lieben und willkommen in der Taverne zum Trunkenen Troll!**

Ich hoffe euch geht es gut und natürlich, dass ihr möglichst zahlreich erschienen seid.

Trotz der schwierigen Zeiten, konnte ich ein-zwei Fässer mit Wein und Met für heute Abend verwahren und die gute Molli, meine Ziege, hat auch noch genug Milch gegeben. Also, was darf's sein? :D

P.S.: Litschi Limes ist alle :?

Ui, ui, ich brauche dringend einen Helfer, ich komm gar nicht nach!

Apfelkeule, Hirschnüsse, mannomann

Übrigens, für alle die nicht wissen was heute so besonderes los ist: Wir erwarten Mart den Zwerg, vielen bekannt aus dem Roman „Das Lied des Königs“ und Juna, eine neue Blanko Heldin!

Beide werden uns hoffentlich Neuigkeiten aus Andor mitbringen!

Oha, ich hör da was!

[Mart:]



Hallo Andori!

Hallo ihr, hallo Gilda. Einen Humpen Malzbier hätte ich gerne, wenn du sowas da hast.

[Gilda:] Habe ich. Ein letztes kleines Fässchen. Die Zeiten sind übel und ein Gang zum Freien Markt ein Wagnis und häufiger noch eine Enttäuschung. Denn wer denkt heute noch ans Verkaufen, Handeln und Profite einstreichen. :roll:

So, also ein Malzbier kommt sofort. Hier.

[Mart:]



Dank Dir Gilda. Hört mal, zu allererst, ehe ich mein Erscheinen hier erkläre und mein Anliegen, muss ich mich bei euch entschuldigen. Manch einer von euch ja gut Freund mit den Helden von Andor und die Art wie ich Thorn, Eara und Chada vor einigen Jahren (im Roman das Lied des Königs) begrüßt habe, war wirklich ziemlich daneben. Ich muss sagen, dass ich in den Jahren meine Meinung über die Andori geändert habe. Außerdem sind Fürst Kram und ich ziemlich gute Freunde geworden. Einer der wenigen wahren Freunde, die er bei uns Schildzwerge hat.

Wie ihr wisst haben einige Zwerge Kram nicht als ihren neuen Fürsten anerkennen wollen. Wie ihr ganz richtig sagt lag es an seiner Herkunft aus den Tiefminen. Auch daran dass sein Vater Drak ein Flüchtling war, genauso wie Brandur.

Nach dem Kampf um Cavern, der großen Schlacht galt es das Zwergenreich zusammenzuhalten und wiederaufzubauen. Doch ständig wurden dem neuen Fürsten Steine in den Weg gelegt. Kram ist wohl der geduldigste Zwerg den ich kenne, doch eines Tages kam es im Thronsaal zum offenen Streit und dann zum Kampf zwischen ihm und

Radan. Letzterer gilt als der stärkste unter uns Zwergen und ich denke, er hatte es mit all seinen Nadelstichen auf einen solchen Kampf angelegt um die Entscheidung zu erzwingen.



Keine Sorge. Kram hat es geschafft!

Es entbrannte ein harter Kampf. Ich habe noch nie zwei Zwerge so mit ihren Äxten umgehen sehen. Am Ende trug Kram den Sieg davon. Doch er tötete Radan nicht, sondern verbannte ihn und alle die ihm folgen wollten aus Cavern. Ich denke der Tod wäre Radan lieber gewesen, als die Mine zu verlassen. Nun waren er und viele seiner Gefolgsleute fort und wir dachten, dass nun endlich Frieden einkehren könnte. Doch dem war nicht so und deshalb bin ich auch hier ...

[Gilda:] Ich unterbreche nur ungern, aber hat jemand von euch schon Juna gesehen? Es ist schwer hier in dem Göttemmel etwas zu erkennen.

[Mart:] Tja, einige von euch haben ihn ja schon im Roman kennengelernt. Auch erfährt man in der Geschichte über den Sturmschild mehr über ihn.

Aber letztlich hatte Kram das Ganze gut gelöst. Doch nun bittet er mich euch um Hilfe zu bitten!

Nun, ich berichte euch, wie ihr helfen könnt.

Denn kaum war der Kampf mit Radan beendet kamen die eigentlichen Feinde. Jene, die ganz Andor bedrohen! **Die Krahder.**

Wie ihr wisst sind die Krahder in unserem Land. Sie sind auf der Jagd nach neuen Sklaven! Kram, dessen Vater Drak selbst ein Flüchtling aus Krahd war, hasst die Krahder ganz besonders. Er erkannte, dass sie die geschwächte Mine angriffen und ließ zu den Waffen rufen. Bald schon hörten wir sie vor dem Südlichen Mineneingang. Doch Fürst Kram wollte sich nicht verbarrikadieren, wie es viele von uns vorschlugen, sondern befahl einen Ausfall.



Der Krahder vor unserem Tor wurde niedergemacht und die Skelette, die er befehligte wurden vernichtet. So dachten wir zumindest, denn kaum das ein Tag vergangen war, sahen unsere Späher wie sie sich erhoben und einem neuen Ziel entgegenmarschierten. Wohin wissen wir nicht, doch fürchten wir, dass sie weiter ins Rietland oder zum Wach-samen Wald gezogen sind. Und darum bin ich hier. Es geht um unser aller Zukunft.

Fürst Kram hat mich beauftragt, so viele Helden wie möglich zu finden. Wir müssen gegen die Krahder zusammenhalten. Wir müssen uns gegenseitig unterstützen. Fürst Kram will einen Rat einberufen in dem die verbleibenden Helden von Andor zusammenkommen und entscheiden können was zu tun ist.

Der Weg war gefährlich, Luelbe und mein Auftrag ist es **2 von euch** auf einen ebenso gefährlichen Weg zu schicken!

[Gilda:] Ich habe Juna auch noch nicht gesehen. Ich habe sie noch nicht kennengelernt aber auch sie soll eine fähige Heldin sein.

[Mart:] Ich möchte niemanden in Gefahr bringen, der sich nicht wirklich gut in Andor auskennt. Darum stelle ich euch 2 Aufgaben, OK?

Gut. Als erstes suche ich jemanden für die **Aufgabe Die Burg** auszukundschaften. Wir wissen nicht, wie es um die Rietburg steht. Ken Dorr ist der Statthalter und, wenn ich nicht irre, in wenigen Monaten unser neuer König. :shock:

Aber das wichtigste ist, dass unsere stärksten Waffen, der **Bruder- und der Sternenschild** beide auf der Burg sind. Wir dürfen sie nicht in den Händen des zwielichtigen Ken Dorrs und schon gar nicht in die Hände der Krahder fallen lassen. Jemand muss Richtung Burg gehen und die Lage auskundschaften. Es kann nur jemand tun, der sich gut in Andor auskennt. Daher habe ich folgende Aufgaben für euch.

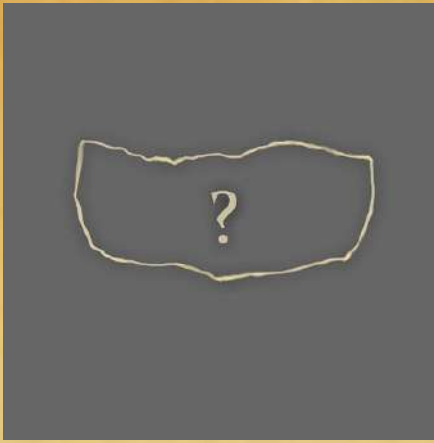
Wer als Erster richtig antwortet, bekommt die Aufgabe.

[Gilda:] Nicht nur eine Aufgabe! Zudem bekommt er oder sie auch eine ganz besondere Andor-Tasse, die es nicht im Fan-Shop zu kaufen gibt. :D

[Mart:] OK, alle bereit?

Gut, hier kommt die erste Aufgabe: Welche Feldzahl hat dieses Feld?

Die erste richtige Antwort gewinnt!

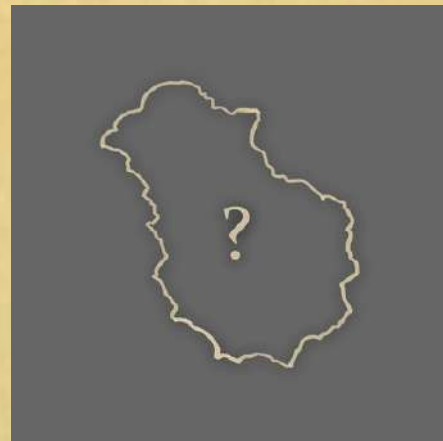


[...]
[Wirano:] 3
[Mart:] Wahnsinn! Das waren etwa 3 Milli-Sekunden.
Wirano hat gewonnen!



[Gilda:] Glückwunsch lieber Wirano!
Bitte schicke deine Adresse an [Mailadresse]
In den nächsten Tagen erhältst du deine Aufgabe und deinen Gewinn per Post!
[Mart:] Ja, Wirano muss nun gefährlichen Weg Richtung Rietburg gehen!
Checke in den nächsten Tagen auch bitte noch mal deine PN's.
Könnte sein, dass da noch eine Info für dich kommt.
Sooo, wir suchen noch einen zweiten tapferen Andori!
Die Bewahrer im Wachsamem Wald waren nie Sklaven und lebten schon hier, ehe die ersten Andori mit Brandur an ihrer Spitze hier ankamen. Doch fürchtet mein Fürst, dass sie das nicht vor Angriffen der Krahder verschont bleiben. Das Wissen in diesem Baum sei eine große Macht, so meint Kram. Wir müssen wissen ob es in die Hände der Krahder gefallen ist oder ob die Bewahrer Stand gehalten und sich und ihren Wald verteidigt haben.
Das Wissen in diesem Baum ist so umfangreich - sogar Wissen über unsere Mine Cavern ist darin aufbewahrt, sagt Fürst Kram.
Wer meine nächste Frage als erste richtig beantwortet erhält die zweite Aufgabe und wird zum Baum der Lieder gehen müssen!
Wie heißt der unterirdische Fluss in der Mine Caverns? [...]

[EdeBorger:] Tatra
[Gilda:] Ein kleiner Tipp von mir: Kram musste ihn im Lied des Königs umleiten um das Cantharis Feuer zu löschen!
[Mart:] Richtig! Schneller als Gildas Tipp! Tatra ist richtig!
Wohl an, EdeBorger, du hast gewonnen und die Aufgabe ...
[Gilda:] Wow, super und natürlich gewinnst auch Du eine limitierte Tasse. Bitte schicke deine Adresse an [Mailadresse]
ABER: Sollten wir nicht nich einen dritten Andori auswählen? Ich meine Juna ist immer noch nicht hier und ich mache mir allmählich Sorgen um sie :shock:
[Mart:] Ja Gilda, ich gebe Dir Recht. Wäre ein dritter Andori bereit sich auf die Suche nach Juna zu machen?
OK. Ich stelle noch eine Frage um einen tapferen Andori auszuwählen:
Welche Feldzahl hat dieses Feld?



Wer als erstes Antwortet bekommt die dritte Aufgabe. [...]
[Tost:] 54
[Mart:] Goldrichtig, lieber Tost! Toll.



Bitte schicke Adresse an [Mailadresse]
Dann erhältst auch du deine Aufgabe. Schau auch bitte demnächst mal in deine PNs
Wie geht es weiter?
Nun, erst einmal danke ich euch allen! Kram hatte mir schon viel von der Tapferkeit der Andori erzählt, aber das habe ich so nicht erwartet!

Jetzt gilt es zusammenzurücken und zu hoffen, dass unsere 3 Kundschafter mit guten Nachrichten zurückkommen.

Ich denke, dass wir in der nächsten Woche vielleicht schon wieder von ihnen hören - so hoffe ich zumindest!

[Gilda:] **Ich möchte euch ebenfalls allen danken.**

Wir werden hoffentlich bald schon wieder von den Kundschaftern hören.

Schaut am besten nächste Woche mal wieder rein.

:D

Ich wünsche allen Andori einen schönen Abend und ein verspieltes Andor-Wochenende.

Dieses Jahr wird noch ganz schön spannend, glaube ich!

So, ich geh' mal Molli füttern. Bleibt noch jemand für den Abwasch hier?

[Mart:] Wohl an, dann sehen wir uns nächste Woche alle wieder.

Gute Nacht!

[Gilda:] Hallo L3GOLAS

nun, die 3 ausgewählten Andori machen sich auf den Weg. Ich denke sie werden nächste Woche berichten was sie an der Burg, am Wachsamem Wald und auf der Suche nach Juna vorgefunden haben.

Das Ziel ist es möglichst alle Kräfte gegen die Krahdler zu bündeln.

Bis bald

deine Gilda

12. März 2016

[Mart:] Hallo Carsten, hallo Tapta

Da gebe ich Euch völlig Recht. Ein Kampf unter Zwergen, mitten in Cavern! :shock: Ich fürchte nur, dass das nicht das Letzte war, was wir von Radan und seinen Mitstreitern gesehen haben.

Ich denke Kram hätte einen leichteren Stand, wenn er wenigstens einen der mächtigen 4 Schild aus alter Zeit gehabt hätte. Aber Bruder- Sternenschild liegen auf der Rietburg. Der Sturmschild ist im Norden, bei den Silberzwergen soweit ich weiß. Und der vierte ist verschollen.

Grüße

Mart

14. März 2016

[Mart:] Sei mir gegrüßt Carsten,

von der Hexerei der Krahdler weiß ich wenig. Ihre Kräfte erinnern mich an die des Dunklen Tempels (Ära des Sternenschildes). Ein übler Ort von dem jetzt nur noch eine Ruine übrig ist.

Ehrlich gesagt lege ich große Hoffnung auf EdeBorger, der ja zum Baum der Lieder aufgebrochen ist. Wenn überhaupt wird dort noch mehr über die Krahdler in Erfahrung zu bringen sein.

©Troll: Ich habe Thorald nie selbst kennengelernt aber Kram dachte ähnlich wie du und hat den jungen König auch nach dem Vorfall mit den Schilden in Schutz genommen. Die Nachricht, dass Ken Dorr zum Berater Thoralds ernannt worden war, hatte Fürst Kram erzürnt und die Frage wie lange Ken Dorr Thorald schon „beriet“ wurmte ihn.

Schließlich tauchte Ken Dorr erst dann auf, als die Helden im Norden, bzw. in Cavern waren.

Nun, was aus Ken Dorr und unseren kostbaren Schilden geworden ist werden wir wohl bald erfahren, wenn Wirano wiederkehrt.

Bis dahin

Mart

Hallo fussssohle,

nein ich habe noch nichts von Wirano und EdeBorger gehört. Aber selbst wenn alles nach Plan läuft dürften sie nicht vor **Mittwoch** wieder hier sein. Und wann Tost zurückkehrt ist ungewiss, denn er muss Juna ja erst finden. Ich bin sehr, sehr gespannt was sie erzählen. Und nein, ich habe keinen Schimmer was aus Orfen wurde. :?

Bis bald

Mart

16. März 2016

[EdeBorger:] Hallo? Ich bin wieder da! Habt ihr vielleicht noch etwas Met für mich? Ich bin ganz schön durstig von der langen Reise.

[Gilda:] Hallo EdeBorger

Toll, dass du wieder da bist!

Ja, Hier ein Humpen Met.

Erzähl! Was hast Du erlebt?

[Mart:] Puh! Der erste Andori ist mit heiler Haut zurückgekehrt. Hatte mir langsam schon Sorgen gemacht. Was ist passiert?

[EdeBorger:] Vielen Dank, Gilda, für das kühle Nass. Das tut gut. Ich bin noch ganz außer Puste...

Also, zunächst kam ich gut voran. Schon bald konnte ich die Marktbrücke in Richtung Osten überqueren. Doch hier bot sich mir ein Bild des Schreckens...

[Mart:] Hallo zusammen,

Gilda war so nett, mir eine Kammer oben frei zu machen. Ich bleibe so lange unsere Kundschafter zurück sind und wir beschließen können was zu tun ist.

Aber was EdeBorger bisher erzählt klingt nicht gut. Wie geht es weiter?

[EdeBorger:] Das gesamte östliche Rietland ist zerstört. Offenbar haben die Krahdler hier besonders stark gewütet. Einige Bauernhöfe sind bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Niemanden hatten die Bestien verschont. Hier und da habe ich Spuren eines Kampfes gesehen. Bestimmt haben die tapferen Andori ihre Häuser nicht kampfflos aufgegeben. Doch was sollen sie einer Armee von Untoten entgegensetzen? Auf einem Hof fand ich die Leiche eines Bauern. Ich habe den armen Kerl soweit es ging würdevoll bestattet...

Dann brach die Nacht herein. Ich fand ein Bauernhof, auf dem die Scheune noch fast unversehrt war. Hier versuchte ich ein wenig zu schlafen, doch die Eindrücke des Tages ließen ihre Spuren und so lag ich den Großteil der Nacht wach. Das schlimmste war die unheimliche Stille. Nirgends die Stimme eines Bauern oder der Laut eines Viehs...

Am nächsten Tag überquerte ich die Narne über die Bogenbrücke und betrat den Wachsamem Wald. Ich war keine zehn Schritte in das Dickicht vorgedrungen, da hörte ich ein seltsames Geräusch ganz in meiner Nähe...

Meine Augen hatten sich noch nicht ganz an die Dunkelheit gewöhnt, sodass ich zunächst nicht alles erkennen

konnte, doch als die Konturen deutlicher wurden, stand die abscheulichste Kreatur vor mir, die ich je gesehen habe.

Ich habe auf einem Pergament eine Zeichnung der Kreatur angefertigt. Leider ist sie mir auf dem Rückweg in 96 Einzelteile zerrissen und so dauerte es ein wenig, bis ich die Zeichnung wieder zusammengesetzt hatte. Ich möchte euch gern die Zeichnung zeigen, vielleicht hat einer von euch so etwas schon einmal gesehen oder von so etwas gehört. Gilda, du lernst hier doch viele Leute kennen. Hat schon mal jemand von so einer Kreatur berichtet? Hier ist die Zeichnung:



[Mart:] :shock:
Hallo EdeBorger
ich nehme an, dass Du daraufhin den Rückweg angetreten hast.

Ein seltsames Tier. Möglicherweise ein Wolf. Ich hatte mal die Ehre einen Schwarzen Wolf zu kennen. Den Leitwolf Andors. Lonas, Chadas Wolf. Doch ich weiß nicht ob er Thoralds Wolfsjagd überlebt hat. Sicher ist, dass Lonas schon damals seine Gestalt verändern konnte.

Nun, **ich danke dir sehr für deinen Bericht**. Jetzt bin ich um so gespannter was Wirano und Tost berichten werden. Jetzt bin ich um so gespannter was Wirano und Tost berichten werden.

Ja, richtig Tapta. Du meinst die Szene aus der Hörprobe:
[Link zu [Das Lied des Königs \(2015\)](#)]

17. März 2016

[Mart:] Hallo Fenn-Fan
da kann ich die Zusammenfassung als MP3 empfehlen. Die wichtigsten Dinge werden dort zusammengefasst: [Link zu [Abenteuer Andor MP3 \(2015\)](#)]

Orfens Schicksal im speziellen findet man in der Bonus-Legende „Die Jagd“:

[Link zu [Die Jagd \(2015\)](#)]

Hallo sachensucher,
ich bin mir da nicht sicher. Dieser Wolf ist kein gewöhnlicher Wolf und Thoralds irrsinnige Wolfsjagd muss viele Opfer in seinem Rudel gefordert haben. Hm.

Aber mal sehen. Mir ist noch etwas anderes an EdeBorgers Bild aufgefallen ...

[Gilda:] Warte mal, Mart, ich glaube ich höre Schritte vor der Tür ...

Ja, Eindeutig. Da kommt wer ... Hallo?

[Wirano:] Hallo Allerseits,
Entschuldige die Verspätung aber ich wurde aufgehalten.
[Mart:] Endlich! Wirano! Bei Hallgards Bart, du hast uns aber ganz schön auf die Folter gespannt. Bin froh dich in einem Stück zu sehen!

[Gilda:] Willkommen zurück!

Kölsch war richtig, oder?

[Wirano:] Um ein Haar hätte ich dich enttäuschen müssen ;)

Richtig :D

[Mart:] Sehr gut, dass Du zurück bist. Ich glaube heute Abend ist es recht ruhig im Schankraum, doch soll es dich nicht hindern zu erzählen, was Du erlebt hast. Ich bin gespannt!

[Wirano:] Ich will nicht lange um den heißen Brei reden. Es steht schlecht um die Rietburg

Kurz nachdem sich die Versammlung aufgelöst hat, habe ich mich auf den Weg zur Rietburg gemacht. Kaum hatte ich die Taverne verlassen wandte ich mich gen Norden. In derselben Nacht erreichte ich den freien Markt. Die Buden und Stände waren gespenstisch leer. Ein paar Krähen stoben auf, als ich mich näherte. Was wollten sie hier?

[Gilda:] Hier kommt dein Kölsch, Prost. Mit einer feuchten Kehle lässt sich besser erzählen! Ahh, Fenn-Fan ist auch da. Was darf's bei Dir sein?

[Wirano:] Danke Gilda, du hast recht. Endlich mal wieder Entspannt sitzen :D

Ruhig heute, oder?

[Mart:] Ja, ich denke niemand hat mit deiner Rückkehr heute gerechnet. Aber erzähl bitte einfach weiter. ;)

[Wirano:] Du hast recht,

In derselben Nacht erreichte ich den freien Markt. Die Buden und Stände waren gespenstisch leer. Ein paar Krähen stoben auf, als ich mich näherte. Was wollten sie hier?

Die Krahder waren nicht auf Mord aus. Sie wollten Sklaven. Jeder Andori der in Ihre Fänge geriet wurde betäubt und gefangen. In ihrem Land in Krahd würden sie als Sklaven dienen so lange, bis ihre Körper aufgezehrt waren. Und dann, so ging das Gerücht, beschworen die Krahder ihre Hexerei und verwandelten die Menschen in Skelette, die ihnen dienten bis die Knochen zu Staub zerfielen. Allein der Gedanke daran ließ mich erschauern.

Ich beschleunigte meine Schritte und etwa 2 Tage Später hatte er einen Großteil des Rietlandes durchquert. Als ich den Alten Wehrturm auf einem nahen Hügel erkannte, wusste ich, dass ich bald schon mein Ziel erreicht haben würde. Ich hockte mich ins hohe Gras um einen Schluck aus meinem Trinkschlauch zu nehmen .

Als ich mich aufrichtete sah ich die Rietburg. Und dutende von Skeletten.

Mitten unter ihnen ein riesiger Krader. Ich konnte nicht näher heran um Einzelheiten zu erkennen und ich wäre um ein Haar entdeckt worden. überstürzt eilte ich zurück zur Taverne. Durch die Gefahr entdeckt zu werden musste ich diverse Umwege nehmen was mein zu Spät kommen erklärt. Es tut mir leid nichts über die Schilde berichten zu könne aber es war einfach zu Risiko reich.

Das weis ich nicht. Skelette und Krader sind stark aber nicht unsterblich.

[Mart:] Hast Du ein Bild von der Szenerie, wie das von EdeBorger?

[Wirano:] Einen Moment es ist mir bei meiner „Abreise“ zerrissenen ... Puh so viele schnipsel [...]



[Mart:] Da ist es ja!

Was steht denn da oben links in der Ecke?

[Gilda:] Was ist denn „er-andor.de“ ? :roll:

[Mart:] Was? Wo führt das denn hin???

[Gilda:] Nun, das sieht für mich so aus, als ob es ein **Abenteurer Andor 2016** gibt!

Und wir sind schon mittendrin :D

Hallo zusammen,

ja, das war ein bisschen problematisch mit dem ersten Abenteuer Andor. Wer später einsteigen wollte, hatte es schwer. Aber wie ihr seht, könnt ihr auch dieses Mal fleißig an der Geschichte Andors mitwirken!

[Mart, zu Speeren in Lonas' Flanke:] Ja, jetzt sehe ich es auch. Sieht aus wie Speerschafte. Aber sind die von den Bewahrern oder von den Krahdern?

[Gilda:] Ja, euch allen einen geruhsamen Abend und vielen Dank an unsere Kundschafter, die die Strapazen der Reise auf sich genommen haben. Jetzt fehlt nur noch Tost. Aber ich bin sicher, das werden nicht die letzten Aufgaben für euch Andor sein.

Gute Nacht!

Beiträge aus dem Abenteuer Andor Blog
„Abenteurer Andor 2016 beginnt ... sei dabei!“
13. März 2016

Abenteurer Andor 2016 hat begonnen!

Unser großes Fan-Community-Spiel geht in die zweite Runde. **Wieder einmal brauchen wir eure Hilfe!** Wieder suchen wir clevere und mutige **Andor-Fans um Rätsel zu lösen und Aufgaben zu bestehen.** Denn das Land Andor ist, während die meisten unserer Helden im hohen Norden sind, von den Krahdern angegriffen worden. Riesenhaften Wesen, die die Andori fangen und versklaven wollen. Zum Glück ist ein Held noch in Andor, Kram der Zwerg, der mittlerweile zum Fürsten der Schildzwerge wurde.

Er schickte uns kürzlich seinen Vertrauten Mart in die Taverne von Andor, dem offiziellen Forum. Mart hatte viel zu erzählen, unter anderem wie es Kram als Fürst in Cavern, dem Reich der Schildzwerge, ergangen ist:

Mart: „Wie ihr wisst haben einige Zwerge Kram nicht als ihren neuen Fürsten anerkennen wollen. Wie ihr ganz richtig sagt lag es an seiner Herkunft aus den Tiefminen.

Auch daran dass sein Vater Drak ein Flüchtling war, genauso wie Brandur.

Nach dem Kampf um Cavern, der großen Schlacht galt es das Zwergenreich zusammenzuhalten und wiederaufzubauen. Doch ständig wurden dem neuen Fürsten Steine in den Weg gelegt. Kram ist wohl der geduldigste Zwerg den ich kenne, doch eines Tages kam es im Thronsaal zum offenen Streit und dann zum Kampf zwischen ihm und Radan.

Es entbrannte ein harter Kampf. Ich habe noch nie zwei Zwerge so mit ihren Äxten umgehen sehen. Am Ende trug Kram den Sieg davon. Doch er tötete Radan nicht, sondern verbannte ihn und alle die ihm folgen wollten aus Cavern. Ich denke der Tod wäre Radan lieber gewesen, als die Mine zu verlassen. Nun waren er und viele seiner Gefolgsleute fort und wir dachten, dass nun endlich Frieden einkehren könnte. Doch dem war nicht so und deshalb bin ich auch hier ...

Die Krahder in unserem Land. Sie sind auf der Jagd nach neuen Sklaven! Kram, dessen Vater Drak selbst ein Flüchtling aus Krahd war, hasst die Krahder ganz besonders. Er erkannte, dass sie die geschwächte Mine angriffen und ließ zu den Waffen rufen. Bald schon hörten wir sie vor dem Südlichen Mineneingang. Doch Fürst Kram wollte sich nicht verbarrikadieren, wie es viele von uns vorschlugen, sondern befahl einen Ausfall.

Der Krahder vor unserem Tor wurde niedergemacht und die Skelette, die er befehligte wurden vernichtet. So dachten wir zumindest, denn kaum das ein Tag vergangen war, sahen unsere Späher wie sie sich erhoben und einem neuen Ziel entgegenmarschierten. Wohin wissen wir nicht, doch fürchten wir, dass sie weiter ins **Rietland** oder zum **Wachsamen Wald** gezogen sind. Und darum bin ich hier. Es geht um unser aller Zukunft.“

Mart suchte nun **zwei mutige Andori** um den Wachsamen Wald und die Rietburg auszukundschaften. Eigentlich hätte an diesem Tag auch die neue **Blanko-Heldin Juna** auftauchen sollen. Als sie am Ende des Tages immer noch nicht da war, erwählte Mart noch einen **dritten Andori**, der sie suchen sollte.

Und so stellte Mart den Andori live Fragen, die nur echte Fans beantworten konnten.

Wirano, EdeBorger und Tost hatten am schnellsten die richtigen Antworten gepostet und sich nun auf den Weg gemacht um ihre Aufgaben zu erfüllen. Wir hoffen, dass sie bald, vielleicht noch in dieser Woche zurückkehren und berichten was sie erlebt haben.

Und sicher werden wir dann weitere tapfere Fans brauchen um die nächsten Aufgaben zu lösen. Sei dabei!

Wir freuen uns auf eure Kommentare zu den bisherigen Ereignissen.

Bis bald

Euer Andor-Team

„Am Waldrand“
16. März 2016



Drei Andori wurden ausgesandt, um das Land auszukundschaften. EdeBorger kam als erster zurück und berichtete vom östlichen Rietland:

EdeBorger: „Das gesamte östliche Rietland ist zerstört. Offenbar haben die Krahder hier besonders stark gewütet. Einige Bauernhöfe sind bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Niemanden hatten die Bestien verschont. Hier und da habe ich Spuren eines Kampfes gesehen. Bestimmt haben die tapferen Andori ihre Häuser nicht kampflos aufgegeben. Doch was sollen sie einer Armee von Untoten entgegensetzen?“

Fenn-Fan antwortete darauf: „Das ist ja furchtbar! Gab es wenigstens vom Baum der Lieder gute Neuigkeiten?“

Denn der Baum der Lieder war EdeBorgers eigentliches Ziel gewesen. Doch kaum hatte er den Saum des Waldes erreicht, geschah folgendes:

EdeBorger: „Ich war keine zehn Schritte in das Dickicht vorgedrungen, da hörte ich ein seltsames Geräusch ganz in meiner Nähe. Meine Augen hatten sich noch nicht ganz an die Dunkelheit gewöhnt, sodass ich zunächst nicht alles erkennen konnte, doch als die Konturen deutlicher wurden, stand die abscheulichste Kreatur vor mir, die ich je gesehen habe.“

Daraufhin trat er den Rückweg an. Was war dies für ein Wesen. Ein Bär? Ein Wolf? Es gab da mal einen schwarzen Leitwolf in Andor. Lonas, Chadas Wolf. Hatte er die Wolfsjagd von König Thorald überlebt?

[Hörprobe zu [Das Lied des Königs \(2015\)](#)]

„An der Rietburg“
17. März 2016



Endlich kehrte auch der zweite Kundschafter zurück. Wirano!

An einem ruhigen Abend in der Taverne zu trunkenen Troll berichtete er von dem Weg zur Rietburg:

Wirano: „Kurz nachdem sich die Versammlung aufgelöst hat, habe ich mich auf den Weg zur Rietburg gemacht. Kaum hatte ich die Taverne verlassen wandte ich mich gen Norden. In derselben Nacht erreichte ich den freien Markt. Die Buden und Stände waren gespenstisch leer. Dann erzählte er mehr über die Krahder und ihre Absichten:

„Andori die in Ihre Fänge gerieten wurden betäubt und gefangen. In ihrem Land in Krahd würden sie als Sklaven dienen so lange, bis ihre Körper aufgezehrt waren. Und dann, so ging das Gerücht, beschworen die Krahder ihre Hexerei und verwandelten die Menschen in Skelette, die ihnen dienten bis die Knochen zu Staub zerfielen. Allein der Gedanke daran ließ mich erschauern.,,

Als ich den Alten Wehrturm auf einem nahen Hügel erkannte, wusste ich, dass ich bald schon mein Ziel erreicht haben würde. Ich hockte mich ins hohe Gras um einen Schluck aus meinem Trinkschlauch zu nehmen. Als ich mich aufrichtete sah ich die Rietburg. Und dutzende von Skeletten. Mitten unter ihnen ein riesiger Krahder. Ich konnte nicht näher heran um Einzelheiten zu erkennen und ich wäre um ein Haar entdeckt worden. überstürzt eilte ich zurück zur Taverne.“

Was auf der Burg geschah erfahrt ihr in dem Hörstück „Der Statthalter von Andor“, gelesen von Hans-Peter Stoll:

Und natürlich freuen wir uns auf eure Kommentare!
[[Der Statthalter von Andor \(2016\)](#)]

Der Statthalter von Andor (2016)

Inoffizielle Abschrift eines Hörspiels aus dem Abenteuer Andor Blog

Der Statthalter von Andor

Ken Dorr stand auf Brandurs Turm, dem Aussichtsturm der Rietburg. Er fror, denn der Winter hatte das Land Andor noch nicht ganz aus seinen eisigen Klauen entlassen und Kens Umhang war nur aus feinem, dünnen Samt gefertigt. Er hätte längst wieder in den Thronsaal zurückkehren sollen. Doch er konnte sich nicht von dem Anblick lösen, der sich ihm bot. Seit einiger Zeit stand er hier und sah zu, wie sich die schlimmste seiner Befürchtungen als grausame Gewissheit erwies. Bis vor wenigen Stunden hatte er gehofft, dass sich die Gerüchte, wie so häufig, als unwahr erweisen würden. Er hoffte, dass seine Mitstreiter genau die Art Feiglinge waren, für die er sie hielt. Und dass sie ihre Treulosigkeit unter dem Deckmantel von Lügen und Übertreibungen verbergen wollten. Treulose Feiglinge waren sie tatsächlich, daran hatte Ken keinen Zweifel, doch hatten sie in diesem Fall die Wahrheit gesagt. Sie alle waren geflohen und er war allein.

Ken sah, wie sich eine ungeheure Streitmacht der Burg näherte. Ken war kein Held, kein Krieger und kein Feldherr. Er konnte nicht einschätzen, wie groß die Armee war. Er sah nur, wie sie sich wie ein großer grauer Wurm über die

weite Ebene des Rietlands wälzte. Er konnte auch keine Details erkennen, doch zweifelte er nicht daran, dass seine Leute auch hierin nicht gelogen hatten. Der große Teil dieser Armee bestand aus Toten. Graue Skelette, die man nicht mehr töten und deshalb auch nicht aufhalten konnte. In den Augen ihrer Schädel glommen violette Flammen. Letzteres mochte vielleicht gelogen und der Fantasie seiner Kundschafter geschuldet sein. Ken wusste es nicht, doch er wusste, wer sie anführte. Es waren die Krahder, riesenhafte Wesen, Hexer und Sklaventreiber. Sie kamen aus dem Süden, dem Lande Krahd, und holten sich nun zurück, was ihnen gehörte. Denn einst war der junge Sklave Brandur mit einer kleinen Schaar Unfreier vor ihnen und ihrer Herrschaft geflohen. Er gründete das Land Andor und wurde der König eines kleinen Volkes. Er war der Erbauer der Rietburg, jener Burg, auf der Ken Dorr nun fror und von deren Aussichtsturm er seinem nahenden Tod entgegenschau. Tod? Nein. Die Krahder wollten die Andori nicht töten. Ihr Ziel war es, frische Sklaven zu fangen. Jahrelang hatten sie sich nicht gerührt, denn das Land Andor war lange Zeit als die Heimat eines mächtigen Drachen und übler Kreaturen bekannt. Wahrscheinlich hatten die Krahder daher nicht einmal gewusst, dass Brandur und die anderen Sklaven überlebt hatten, und dass Andor überhaupt existierte. Doch irgendwann mussten sie davon auf geheimen Wegen Kunde erhalten haben. Auch vom Tod des Drachen durch die Helden von Andor mussten sie irgendwie erfahren haben.

„Die Helden von Andor“, schnaubte Ken Dorr und sein Atem dampfte in der kalten Luft. Die Helden waren ein bunt zusammengewürfelter Haufen gewesen. Ein Krieger aus dem Rietland, eine Bogenschützin aus dem Wachsam Wald, ein Zwerg aus den Tiefminen und eine Zauberin aus dem fernen Land Hadria. Sie alle waren nun nicht mehr da. Sie waren einem Hilferuf aus dem hohen Norden gefolgt.

Ken Dorr war von niedriger Geburt, war schon früh aufgrund von unzähligen Missetaten aus Andor verbannt worden und Jahre später unerkannt wiedergekehrt. Er war stolz auf seine Schläue und darauf, wie weit er es gebracht hatte. Brandur war im selben Jahre wie der Drache gestorben und dessen Sohn und Thronfolger Thorald war ein Narr gewesen. Ken Dorr hatte sich dem jungen König als Berater angedient. Thorald mochte ein Narr gewesen sein, doch hatte Ken Dorr den Grund für dessen Narrheit erkannt und sich zu Nutze gemacht. Thorald hatte stets seinem Vater nacheifern wollen und in dem Bestreben, ebenfalls etwas Herausragendes zu leisten, etwas, das einer Erwähnung in den Legenden von Andor würdig wäre, stolperte er von einer Torheit in die nächste. Doch ein kluger Mann wie Ken Dorr wusste daraus Vorteil zu ziehen. Er gewann das Vertrauen des jungen Königs, indem er ihm Ziele gab, die nicht einmal er verfehlen würde. Schnell wurde Ken Dorr der beliebteste Untertan Thoralds. Der Thronerbe Andors neigte auch dem Weine zu. Ein Laster, das Ken Dorr geschickt förderte. Und als Thorald eines Tages die wichtige Entscheidung fällen musste, ob die Helden das Land verlassen und dem Land Hadria im Norden zu Hilfe kommen durften, kam Kens großer Moment. Es war ein leichtes gewesen, dem König einzureden, dass er selbst viel mehr Beachtung und Liebe in der Bevölkerung

genösse, wenn die Helden erst fort wären. Sie und ihr übertriebener Heldensinn stellten ihn ständig in den Schatten. Der Prinz gehorchte seinem guten Berater.

Als die Helden das Land verlassen hatten, konnte Ken Dorr aus dem Schatten treten und die Früchte seiner Arbeit ernten. Denn auch in der Sache mit den Schilden hatte er sich durchgesetzt. „Ah, die mächtigen vier Schilde aus alter Zeit“, grunzte Ken. Jeder dieser Schilde barg eine besondere Kraft. Den Helden von Andor war es gelungen, zwei von ihnen zu finden und sie König Thorald zu übergeben. Und als in Friedenszeiten die Schildzwerge die Rückgabe der Schilde forderten, hatte Ken Dorr Thorald bewegt, die Schilde zu behalten. Sie hatten dem König wenig genutzt, denn auch er war vor einigen Monaten gestorben. Und Ken Dorr hatte diesen Tod verschuldet.

Gerüchten nach seien Wölfe an Angriffen auf die Bauern des Landes schuld gewesen. Ken hatte diese Gerüchte zu Wahrheiten erklärt und den jungen König auf eine Wolfsjagd geschickt, um seine Untertanen für ihn einzunehmen. Er hatte ihm auch einige seiner Männer mitgegeben. Sie hatten den geheimen Auftrag, falls die Wölfe es nicht schafften, den König zu töten, am Ende fern von der Burg den König selbst zu meucheln. Die Idee war gut. Denn niemand würde einen Mord vermuten und stattdessen die Wölfe dafür verantwortlich machen. Der Plan war perfekt aufgegangen. Obwohl der verdammte Volkskrieger namens Orfen kurz nach dem Mord aufgetaucht war und beinahe Kens Leute gesehen hätte.

Seit Thoralds Tod fungierte Ken als Statthalter. Solange, bis er sich nach Ablauf eines Jahres, in dem niemand sonst die Königswürde in Anspruch nahm, selbst zum König krönen würde. Im Geheimen trug er bereits die Rietgraskrone und er hatte zwei der mächtigen vier Schilde in seinem Besitz. Ja, diese Schilde waren nun seine letzte Hoffnung. Der Gedanke daran verlieh ihm neue Kraft, während er gleichzeitig beobachtete, wie die Streitmacht der Krahder den alten Wehrturm umspülte wie Wasser ein Fels in der Brandung. Beide Schilde befanden sich noch immer hier. Mochten ihn seine Mitstreiter auch längst verraten haben und geflohen sein. Mochte sich auch ein Heer von Skeletten seiner Burg nähern. Er hatte zwei der mächtigen Schilde. Sie waren sein Schutz.

Mit einem Ruck löste er sich vom Bild der herannahenden Krahder. So schnell er konnte rannte er die hölzerne Brücke entlang, die direkt zum Thronsaal führte und bald darauf, in der Halle des Königs angekommen, verschwand er hinter dem hölzernen Thron. In einer Vertiefung, verborgen unter einer geheimen Klappe im Boden, lagen die wertvollen Schilde versteckt.

Da war zuerst der Bruderschild, rotgolden glänzend mit den eingravierten Händen im Schildbuckel. Dieser Schild hatte die Fähigkeit, die Stärke eines Freundes oder Waffenbruders anzunehmen. Ken legte den Schild an, hob ihn hoch über sein Haupt und atmete tief durch. Angestrengt versuchte er an einen Waffenbruder, einen Freund oder einen Mitstreiter zu denken, der ihm seine Stärke leihen würde. Es verging ein langer, langer Moment. Sein Atem wurde schwer. Doch noch immer war da kein Gesicht vor seinem inneren Auge erschienen. Kein Waffenbruder, kein Freund, kein Mitstreiter. Zornig warf er den Bruderschild zur Seite, der scheppernd über den Steinboden schlitter-

te. Ihm wurde bewusst, dass dieser Schild für ihn völlig wertlos war.

„Ha, der Bruderschild. Wer braucht den schon. Der geringste der vier ist er. Das wussten schon die Zwerge. Der Sternenschild aber...“, und er wandte sich wieder der Klappe hinter dem Thron zu. „Dies ist der Mächtigste von allen. Mit ihm lässt sich das Schicksal zum Guten wenden.“ Er nahm den Schild auf. Golden schimmerte der Stern auf dem himmelblauen Schild. Kens Gedanken begannen erneut zu rasen. Er suchte nach einem glücklichen Ausgang der Situation. Etwas, das er dem Schild befehlen konnte. Vor seinem inneren Auge sah er, wie er die wenigen Kämpfer auf der Burg in die Schlacht gegen die Krahdern aussandte. Sie kämpften tapfer und fielen in allen Ehren, während er sie von Brandurs Turm aus befehligte. Doch der Schild an seinem Arm blieb stumm. Kein magisches Glühen, kein metallisches Summen ging davon aus. Ken versuchte es erneut. Schweiß stand ihm nun auf der kalten Stirn. Er schloss die Augen und sah, wie er unbemerkt an den Krahdern vorbeischlich und ins Freie trat, während die anderen Andori gefangen wurden. Er blinzelte vorsichtig, doch noch immer hatte sich der Sternenschild nicht verändert oder auf seinen Befehl reagiert. Ken Dorr war kein Dummkopf. Er begriff nun, dass jeder Ausgang der Situation, der ihn, den Dieb und Mörder, verschonte, aus Sicht des Schildes nichts Gutes an sich hatte. Das Schicksal Andors wurde nicht besser, wenn jemand wie Ken Dorr den Krahdern entkam.

Die Erkenntnis traf ihn bleischwer. Er ließ den Arm sinken und der Sternenschild glitt ihm aus der Hand. Dann schüttelte es ihn heftig, denn ein dumpfes Hämmern, viel zu laut und viel zu nah, hatte ihn erschreckt. Sie waren da. Sie hatten die Burg erreicht. Ken war kein Held, kein Krieger und kein Feldherr. Er wirbelte herum und huschte zu der Vertiefung hinter dem Thron und schloss die Klappe.

Chadas Brief

Aus [Die Treibholzbucht \(2016\)](#):

Es war kalt an Bord der Aldebaran II. Der Wind war zu einem Sturm angeschwollen und Chada hielt sich an der Reling fest. Stinner stand am Steuer und Thorn war unter Deck und schlief. Letzterer hatte sich verändert, seit sie auf Narkon gestrandet waren. Die Reise in den Norden hatte ihn härter gemacht. Kälter. Selbst sein Humor, den Chada immer so an ihm geliebt hatte, war verloren gegangen. Sie hatten einfach zu viel erlebt.

Stinner hielt Kurs auf die Küste von Andor. Nach dem Sieg über die Schwarze Kogge hielt sie nun nichts mehr hier im Norden. Was sie in Andor erwarten würde, wusste sie nicht.

Hatte Qurun mit seinem letzten Atemzug gelogen oder war Andor in ihrer Abwesenheit wirklich von den Krahdern angegriffen worden? Chada wusste es nicht, doch sie musste erfahren, was geschehen war.

Chada ging unter Deck und setzte sich an einen kleinen Tisch. Sie zog eine Lampe zu sich und strich ein leeres Pergament glatt. An wen sollte sie schreiben? Melkart? Fürst Kram? Nein, sie richtete ihre Worte an alle Andori, in der

Hoffnung, ihr Falke würde in diesem Sturm den Weg nach Andor finden!

Hallo ihr tapferen Andori

Schlimme Kunde erreichte uns im Lande Hadria. Wir wurden getäuscht und in den hohen Norden in eine Falle gelockt. Thorn und ich haben uns auf den Rückweg gemacht, doch dieser erwies sich als gefährlicher und schwieriger als wir erwartet hatten. Unser Schiff ist gekentert und wir sind auf der verfluchten Insel Narkon gestrandet. Niemand kann von dort entkommen, heißt es, denn Varatans Fluch beherrscht die Insel. Allerlei Kreaturen und Verbrecher lebten dort und griffen uns an. Besonders schlimm war der Teil der Reise entlang der Treibholzbucht.

Chada hielt inne. Noch immer überlief sie ein Schauer, wenn sie an die Treibholzbucht dachte. Nur um ein Haar waren sie Varatans Fluch entkommen und dieser Teil der Reise hatte sie ganz besonders gefordert ...

Aus [Juna ist gefunden! \(2016\)](#) und [An Land gehen \(2016\)](#):

Doch nun haben wir es bald geschafft. Doch eine wichtige Frage wollten wir euch stellen: Wo sollen wir an Land gehen? An der Nordgrenze des Wachsamem Waldes oder an der Küste von Sidra, unweit der Rietburg? Eure Chada

Juna, Blanko-Heldentafel (2016)

Blanko-Heldin von der offiziellen Website



Juna ist gefunden! (2016)

Beiträge aus dem offiziellen Forum

„Juna ist gefunden!“
21. März 2016

[Gilda:] **Hallo zusammen,** heute habe ich mal eine richtig **gute Nachricht!** Juna ist gefunden!

Gerade eben, als ich nach draußen gehen wollte um Moli die Ziege zu melken, sah ich in der Ferne eine Gestalt rasch näherkommen. Es war Garz der Handelszwerg...

Garz: Ja, genau! Eigentlich hatte ich mir nur auf den Weg gemacht um euch meinen Dank auszusprechen, denn allzu herrlich klimpern die Münzen in meinem Beutel, seit ich den Andor-Shop betreibe :)

Jedenfalls traf ich auf euren Kundschafter namens Tost . Er berichtete mir von seinem Weg, da er selbst heute nicht hier sein konnte und mich bat euch die alles zu erzählen.

Er war dem Flusslauf Richtung Norden gefolgt, um Juna zu finden. Er wusste kaum, wo er suchen sollte, doch wenn sie von Norden her kam, wie er vermutete, so wäre es für sie das einfachste gewesen, den Weg entlang der Narne zu benutzen. Und so hoffte Tost sie zu finden.

Überall stieß er auf verlassene Höfe. Die einzigen Lebewesen, die er entdeckte waren Pferde, die sofort ängstlich flohen, wenn er ihnen zu nahe kam. Diese mussten von der Burg stammen, denn sie trugen noch das andorische Zaumzeug. Was dort wohl passiert war? Als er tags darauf einige Fischerhütten passiert hatte, hörte er Waffengeklirr und ein Fauchen.



Alarmiert blickte er sich um. Auch wenn er es schon längst wusste - was er sah, ließ seinen Atem stocken. Nur wenige Meter von ihm entfernt lieferten sich zwei Sklette mit einer einzelnen Andori einen heftigen Kampf. Die Andori war groß gewachsen, hielt in der einen Hand einen Stab, der magisch glomm, und in der anderen Hand ein Schwert. Auch wenn ihre Situation verzweifelt war, schien sie nicht aufgeben zu wollen. Doch langsam aber sicher wurde sie zurück gedrängt. Direkt hinter ihr floss die Narne schnell dahin. Spitze Felsen ragten aus dem Wasser.

Tost war klar, dass er etwas tun musste. Fieberhaft überlegte er, wie er helfen könne, bis ihm einige Steine zu seinen Füßen auffielen. Schnell griff er einen von ihnen und schleudert ihn mit aller Kraft gegen den Kopf eines Sklettes. Langsam wandten sich die beiden Toten ihm zu. Die Andori schienen sie völlig vergessen zu haben. Das nutzte diese aus und warf eines der Sklette in die Narne, bevor sie überhaupt Zeit hatten, sich wieder umzudrehen. Dann hob sie ihren Stab, der in einem hellen Licht aufleuchtete und feuerte einen Blitz auf das andere Sklett ab. Von der magischen Attacke getroffen, sackte dieses langsam in sich zusammen. Außer Atem drehte sich die Andori zu Tost um, stellte sich als Juna vor.

Tost erklärte sein Anliegen.

Juna berichtete, dass sie aufgehalten wurde, denn sie hatte eine wichtigen Brief erhalten. **Eine Nachricht von Chada & Thorn. Leider ist die Nachricht unvollständig** und sie wollte auch den Rest des Briefes finden!

Tipp: Den ersten Teil des Briefes findet ihr bereits in ihrem PDF!

Sie will sich am kommenden Freitag, dem 25. März auf unserer Facebook-Seite melden und erzählen wo sie den Rest des Briefes vermutet. Sicher wird sie beim Finden erneut eure Hilfe benötigen!

[Link zum Zuckerberg]

[Gilda:] Vielen Dank für den Bericht, lieber Garz. Und natürlich gilt ein großer Dank Tost, der Juna aus der Klemme geholfen hat!

Beitrag aus dem Abenteuer Andor Blog
„Junas Aufgabe!“
21. März 2016



Endlich! Auch der dritte Andori hat seine Aufgabe erfüllt und **Juna, die neue Blanko-Heldin gefunden.**

Weil er selbst nicht kommen konnte, bat er Garz den Handelszweig von seinen Erlebnissen zu berichten.

Garz: „Der **Kundschafter namens Tost** war dem Flusslauf Richtung Norden gefolgt, um Juna zu finden. Überall stieß er auf verlassene Höfe. Die einzigen Lebewesen, die er entdeckte waren Pferde, die sofort ängstlich flohen, wenn er ihnen zu nahe kam. Diese mussten von der Burg stammen, denn sie trugen noch das andorische Zaumzeug. Was dort wohl passiert war? Als er tags darauf einige Fischerhütten passiert hatte, hörte er Waffengeklirr und ein Fauchen.

Nach einem kurzen Kampf, in dem Tost die Skelettkrieger ablenkte, damit Juna sie besiegen konnte, stellten die beiden einander vor. Juna bedauerte es nicht rechtzeitig zum Treffen mit Mart in der Taverne erschienen zu sein. Doch Sie hatte eine wichtige Aufgabe zu erfüllen. Sie hatte einen wichtigen Brief erhalten. Eine Nachricht von Chada & Thorn. Leider ist die Nachricht unvollständig und sie wollte auch den Rest des Briefes finden!“

[Link zu [Juna, Blanko-Heldentafel \(2016\)](#)]

Tipp: Den ersten Teil des Briefes findet ihr bereits in ihrem PDF! Die junge Heldin Juna will sich am kommenden **Freitag, dem 25. März auf unserer Facebook-Seite** melden und erzählen wo sie den Rest des Briefes vermutet. **Sicher wird sie beim Finden erneut eure Hilfe benötigen!**

Beiträge aus dem offiziellen Forum
„Juna ist gefunden!“
23. März 2016

[Mart:] **Ich danke allen drei Kundschaftern.**

Dann fasse die **bisherigen Ereignisse** noch mal zusammen:

1. Die Rietburg wurde wahrscheinlich eingenommen. Was aus Ken Dorr wurde ist nicht bekannt und ebenso wenig der Verbleib des Bruder- und Sternenschildes.

[Link zu „An der Rietburg“]

2. Wir wissen nicht wie es am Baum der Lieder aussieht und was Melkart zu all dem sagt. Doch wir wissen nun, dass eine wolfsähnliche Kreatur am Waldrand sein Unwesen treibt.

[Link zu „Am Waldrand“]

3. Juna wurde gefunden und sie selbst hat wiederum einen Teil einer Nachricht von Chada & Thorn erhalten. Am 25.03.2016 wird sie auf unserer Facebook-Seite möglicherweise den Rest des Briefes gefunden haben oder zumindest wissen wo er zu finden ist.

[Link zu „Junas Aufgabe!“]

Damit steht für mich nun fest, was ich zu tun habe. Unsere Hoffnung liegt in der Rückkehr der Helden und in der Macht der vier Schilde. Da sich Juna um Chadas Nachricht kümmert, werde ich mich um den Fund des vierten Schildes bemühen.

Hierzu möchte ich **alle Andori ein letztes Mal einladen** und beraten **wo der letzte Schild zu finden ist**. Der Schild, der das Unglück über die Schildzwerge und viele andere brachte ...

Treffen wir uns also am **Donnerstag, dem 31.März hier in der Taverne!**

Wir Zwerge reden nicht gerne darüber, denn dieser Schild hat viel Böses angerichtet. Aber ihr habt euch alle als tapfere Mitstreiter erwiesen. Darum werde ich euch ebenfalls am 31. endlich **die Geschichte des letzten Schildes erzählen**. Ich hoffe nur, ihr werdet nicht allzu enttäuscht von uns Zwergen sein, wenn ihr sie gehört habt.

Also gut und auf bald!

Mart

[Gilda:] Hallo Mart, hallo Andori

das klingt nach einem guten Plan. Ich schaue, dass ich die letzten Vorräte bereitstelle und, auch wenn es in diesem Jahr wegen der äußeren Umstände kein großes Fest geben kann, so möchte ich am 31. ebenfalls unser 3-Jähriges Bestehen feiern!

Also, bis bald

eure Gilda!

Beitrag vom Zuckerberg

25. März 2016

Wir brauchen eure Hilfe!

Wie viele von euch bemerkt haben, ist in Junas Heldentafel auch ein Teil des Briefes von Chada versteckt. Jetzt hat Juna eine Idee wo der zweite Teil des Briefes zu finden ist. Allerdings kann sie selbst nicht dorthin. Er liegt im Wachsam Wald in der Nähe des heilenden Brunnens. Die genaue Position findet ihr hier:

N48°04,895 E011°01,574

Doch wer kann den Brief dort bergen?

Meldet euch hier, wenn ihr den Weg auf euch nehmen wollt. Mit dem Erfüllen dieser Aufgabe, geht das Abenteuer für alle weiter! Ganz besonders würden wir uns über Fotos von eurem Fund freuen! Übrigens: Dem Brief liegen ein paar weitere Gaben bei, die natürlich dem Finder gehören! :)

Seit dieser Woche ist Junas Blanko-Helden-Tafel online. Wir freuen uns auf eure kreativen Vorschläge für Ihre Fähigkeiten.

Schickt sie wie immer an [Mailadresse] damit wir sie auch anderen Andori zur Verfügung stellen können.

Beitrag aus dem Abenteuer Andor Blog

„Chadas Brief“

25. März 2016

Wie viele von euch bemerkt haben, ist in Junas Heldentafel auch ein Teil des Briefes von Chada versteckt. Jetzt hat Juna eine Idee wo der zweite Teil des Briefes zu finden ist. Allerdings kann sie selbst nicht dorthin. Er liegt im Wachsam Wald in der Nähe des heilenden Brunnens. Die genaue Position findet ihr auf unserer Facebook-Seite. Meldet euch dort, wenn ihr den Weg auf euch nehmen wollt. **Mit dem Erfüllen dieser Aufgabe, geht das Abenteuer für alle weiter!**

Beiträge aus dem offiziellen Forum

„Chadas Brief“

25. März 2016

[Gilda:] Hallo zusammen,

Juna ist auf unserer Facebook-Seite aufgetaucht und hat die Position des möglichen Fundortes von Chadas Brief.

Mehr dazu hier:

[Link zum Zuckerberg]

Wird sich ein tapferer Andori finden den Brief zu bergen? Liebe Grüße

eure Gilda

26. März 2016

[Gilda:] Hallo zusammen,

wurde der Brief denn schon gefunden?

Liebe Grüße

eure Gilda

[Mart:] Hallo zusammen,

wenn ich Phéaghôn richtig verstehe, war der Brief bereits weg als er dorthin kam?

Das sind keine guten Neuigkeiten und ich hoffe nur, dass es wenigstens ein anderer Andori war, der den Brief gefunden hat. Vielleicht weiß L3GOLAS mehr darüber? :shock:

Mart

27. März 2016

[Phéaghôn] Hallo zusammen,

endlich komme ich dazu euch von meiner Reise zu berichten.

Frohen Mutes sind wir zwei, also ein Freund von mir und ich, zur Mittagszeit mit einer Reisekutsche (Bahn) aufgebrochen um den Brief zu bergen. Daraufhin hatten wir noch ca. eine Stunde Fußmarsch vor uns. Und sind an einem schönen Dorf vorbeigekommen, haben sogar mehrere Quellflüsse der Narne überquert und sind bis in den wachsam Wald vorgestoßen. Leider hatten wir unser Fernrohr nicht dabei und haben erstmal eine viertel Stunde nach dem Brief suchen müssen. Naja die 2 Gold wären gut angelegt gewesen, weil wir wirklich direkt daneben vorbei gelaufen sind ;)

Und dann kam es ganz unverhofft, wir fanden leider nur noch einen kleinen Schnipsel des Briefes, der daraufhin deutete, dass jemand anderes diesen in großer Eile entfernt hatte.

(Der Cache war leider leer und im Cachelog stand jemand drin, der ne Stunde ca. vor uns da war) Somit verlor ich

auch ein paar meiner Willenspunkte, aber gab die Hoffnung nicht auf, dass vielleicht ein anderer Held den Brief sicher hierher zu bringen vermag.

Im folgenden werde ich noch ein paar Bilder unserer Reise einfügen.

Grüße

Pheaghon

[L3GOLAS:] Hallo zusammen,

Es tut mir leid, dass ich nicht rechtzeitig Bescheidgeben konnte.

Auf dem Weg in den Urlaub konnte ich den begehrten Schatz bergen. Jedoch hat mich dann wohl beim verfassen der Nachricht unterwegs das Internet verlassen, mein Bericht kam wohl nie an . . .

Deshalb kommt er jetzt nochmal:

Wir fuhren am Samstag in die nähere Umgebung und fanden zuerst zu einem alten Windrad wo früher Wasser gepumpt wurde. Dort suchten wir länger, konnten natürlich aber nichts finden. Schließlich gaben wir auf und gaben die genauen Koordinaten ein und siehe da, tatsächlich fanden wir einen heilenden Brunnen doch auch dort war nichts. Schließlich gingen wir zu den genauen Koordinaten und fanden dort eine alte Truhe in der wir den Brief und die „Gaben“ fanden. Daraufhin fuhren wir weiter und ich sandte euch eine kurze Nachricht welche beinhaltete, dass ich den Brief gefunden hatte und auch die Frage wie man ein Bild schickt. Diese kam leider wie ihr schon oben lesen konntet nie an.

Also hier nochmal die Frage wie man ein Bild schicken kann.

Ich hoffe ihr versteht nun warum eine Nachricht von mir erst so spät kommt.

Danke für euer Verständnis

L3GOLAS

P.S. Danke für die tollen Gaben. Echt super!

:oops: :oops: :oops:

[Mart:] Sehr gut, L3GOLAS

Schicke deine Bilder an [Mailadresse]

Gilda wird sie dann veröffentlichen!

Vielen Dank, dass Du die Reise gewagt hast!

Mart

29. März 2016

[Mart:] Hallo theofanils

„Andori müssen also für das Abenteuer Andor in Welten reisen, in denen es keinen mobilen Datenempfang gibt! Das ist ja richtig heldenhaft!“

Ja, da hast Du Recht. Und ich fürchte, dass so lange wir Chadas Brief nicht haben, dieser Teil des Abenteuers nicht weitergeht. Aber das ist nun mal das Wesen eines Abenteuers und das kann auch mal schief gehen ;)

Aber noch gebe ich die Hoffnung nicht auf.

Ich hoffe wir sehen uns alle am Donnerstag wieder. Sicherlich wird auch dort euer Heldenmut gefragt sein ...

Mart

Beitrag aus dem Abenteuer Andor Blog

„Chadas Brief“

29. März 2016

[Michael Menzel:] Na, das ist mal eine dramatische Wendung der Ereignisse. Nachdem L3GOLAS Chadas Brief gefunden hat, haben wir nichts mehr von ihm gehört. Ist er den Krahdern in die Hände gefallen? Erst wenn L3GOLAS in der Taverne von Andor oder auf unserer Facebookseite Chadas Brief gepostet hat, geht dieser Teil des Abenteuers für alle weiter! Wir sind gespannt!

Beiträge aus dem offiziellen Forum

„Chadas Brief“

30. März 2016

[Fenn:] Hallo zusammen!

Unruhige Zeiten sind das hier! Pah, aber wir halten zusammen, was! Habe vor wenigen Tagen einen eurer Verbündeten getroffen und da er selbst nicht kommen konnte, gab er mir Chadas Brief mit. Hat ein bisschen gelitten das Pergament aber hier ist es. Dachte ihr seid ganz scharf drauf.

Wir sehen uns morgen Abend zum 3-Jährigen Jubiläum.

Bis dann

Fenn

[Mart:] hm, zeig mal her, Fenn. Ja, das ist interessant!



Beitrag aus dem Abenteuer Andor Blog

„Die Treibholzbucht“

30. März 2016

Gleich zwei Andori wagten den Weg in den Wachsam Wald und doch dauerte es eine Weil bis es nun auf Umwegen zu uns gelangt ist:

Hiermit steht ein neues anspruchsvolles Abenteuer **für Chada & Thorn für euch zum kostenlosen Download** bereit!

[Link zu [Die Treibholzbucht \(2016\)](#)]

Wir freuen uns auf eure Kommentare zum neuen Abenteuer und natürlich auch über eure Spekulationen, wie und wann Abenteuer Andor weitergeht!

Bis bald

Euer Andor-Team

3 Jahre Taverne von Andor! (2016)

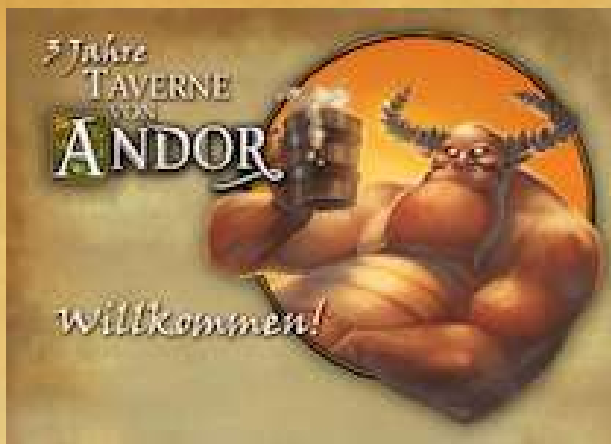
Beiträge aus dem offiziellen Forum

„3 Jahre Taverne von Andor!“

31. März 2016

[Gilda:] Hallo liebe Andori,

3 Jahre Taverne von Andor! **3!!!**



An alle alten Hasen: Schön, dass ihr da seid!
 An alles frisches Gemüse: Schön, dass ihr da seid!

Was darf es sein?

Sehr gut, hier 2 Ziegenmilch, Apfelnüsse, die letzten! Und einen Litschi Limes + 1 Met :mrgreen:

Bevor wir uns gleich den spannenden Ereignissen rund um Abenteuer Andor widmen, muss ich mal ein großes Lob an euch loswerden.

Eine treuere und kreativere Fan-Gemeinde hat kein anderes Brettspiel!

Und wenn man überlegt wie das alles angefangen hat ... Met, Apfelsaft, äh ... ich brauche einen Assistenten ;) [...]

[Fenn:] Hallo zusammen,

puh, gerade noch geschafft! Auch ich gratuliere zum 3 Jährigen, Gilda, altes Mädchen! :D

[Gilda:] Ahhh Fenn, sehr gut. Ich hatte gehofft Du würdest auch kommen. Was kannst Du uns berichten. Wie steht es im Land?

[Fenn:] Nicht gut wie ihr wisst. Doch seit einigen Tagen, so berichtet mir Morar, mein Rabe, ziehen sich die Krahder zurück. Sie haben viele Andori gefangen und schleppen sie in Karren und Käfigen Richtung Süden. Und mein Rabe hat noch etwas gefunden. Ein geborstenes Schwert. Kurz, breit und mit einem Trollhorn als Griff ...

Nun, ich kann es euch nicht sagen. Aber ich dachte ihr solltet es wissen.

[Mart:] Hallo zusammen,

hm, sowas habe ich mir beinahe gedacht. Der arme Orfen. Hallo ihr alle.

Ja, heute geht es darum die verbliebenen Kräfte des Landes zu bündeln. Wir wissen, dass Chada & Thorn nicht mehr fern sind. Vielleicht werden Sie schon bald wieder Andor betreten. Damit ist der Teil nach der Helden-Suche beinahe abgeschlossen.

Doch eine andere Kraft gibt es, die wir uns zu nutze machen sollten.

Der Sternen- und Bruderschild sind vielleicht noch auf der Burg, vielleicht aber auch in der Hand der Krahder. Der Sturmschild ist im Norden. Aber da ist noch einer. Ein vierter Schild.

Ihn zu finden ist unsere Aufgabe!

Nun, ich weiß, wie sollt ihr den vierten Schild finden, wenn ihr nicht wisst wie er heißt, nicht wisst wie er aussieht und was er bewirkt?

Darum erzähle ich euch jetzt die traurige Geschichte...

... Ich hoffe ihr denkt anschließend nicht allzu schlecht über die Schildzwerge.

Hier findet ihr die Geschichte:

[Link zum Abenteuer Andor Blog „Der letzte der vier Schilde“]

Um spätestens 20.00 Uhr, geht es hier in der Taverne weiter.

Beitrag aus dem Abenteuer Andor Blog
 „Der letzte der vier Schilde“
 31. März 2016



Es war an einem Abend im März, als die wenigen Andori, die noch nicht von den Krahdern verschleppt worden waren, sich in der Taverne von Andor trafen um das 3-jährige Bestehen Wirtschaft zu feiern. Mart, der Zwerg war im Auftrag Fürst Krams hier bei den Andori um alle Kräfte zu mobilisieren. Waren der mächtige Sternenschild und der Bruderschild in die Hände der Krahder gefallen [Link zu „An der Rietburg“]? Vielleicht. Und mochte der Sturmschild auch weit im Norden sein, einen letzten Schild gab es noch. Um ihn zu finden erzählte Mart den Andori nun dessen dunkle Geschichte ...

[Hörspiel [Der letzte der vier Schilde \(2016\)](#)]

Beiträge aus dem offiziellen Forum
 „3 Jahre Taverne von Andor!“
 31. März 2016

[fusssohle:] [Link zu [Reka gefunden \(2015\)](#)]

Reka erzählte mal etwas über den Schild...

[Mart:] **Alle wieder da?**

Nun, ihr seht, viel Leid ging von diesem Schild aus. Einerseits kann man froh sein, dass er verloren ging. Doch andererseits ... Die Lage ist übel und ich denke gegen die Krahder müssen wir diesen Schild einsetzen. Doch wo kann er sein?

Momentmal, was ist das für ein Brief, Fusssohle? Es ist mir völlig unbekannt, dass ein Kämpfer namens Harthalt den Schild gehabt haben soll. :shock:

Ich weiß er fiel an der Schlacht der Rietburg. Damals im Jahre 59. Das ist etwas Neues für mich!

[Fenn:] Ich denk hier treffen sich Abenteuer Andor 2015 und und 2016!

Es ist gut dass wir euch als Zeitzeugen hier haben. Treue Fans eben :D

Und jetzt erinnere ich mich, dass Antigor einmal gefragt hatte was es mit dem Dunklen Tempel auf sich hatte.

Wenn der Feuerschild dort verborgen liegt, könnte das die Dunkle Macht dieses Tempels erklären.

[Mart:] Der Dunkle Tempel. Ich hörte Kram davon erzählen. Die Helden zerstörten ihn und ließen nur noch eine Ruine zurück. Es war in der Ära des Sternenschildes: [...]

[Fenn:] Nun. Dann ist die Sache klar. Harthalt hat den Schild vergraben. Vielleicht hat er seine Macht gespürt oder Angst davor gehabt. Vielleicht hat er selbst Übles damit angerichtet. Wer weiß.

Sind wir uns einig, dass wir diesen Schild finden wollen????

[Mart:] OK. Ich kriege ganz feuchte Hände. Nie war ein Schildzwerg dem Feuerschild so nahe wie ich... äh wir jetzt. Gut denn. Jemand muss ihn finden! Und ich denke es ist unsere Aufgabe.

3 Andori sollen sich auf den Weg machen.

Gleichzeitig muss ich euch darauf hinweisen, dass Abenteuer Andor 2016 seinem Höhepunkt entgegen geht.

Dieses Mal gibt es **kein Rätsel** zu lösen um sich zu qualifizieren und die Aufgabe zu übernehmen. Dieses Mal reicht eure Bereitschaft. Allerdings muss ich darum bitten, dass diejenigen, die sich freiwillig melden **auch wirklich bereit** sind und Zeit haben. Geht nicht leichtfertig mit eurer Zusage um!

Alle bereit, dann erkläre ich jetzt was **wie ihr einer der 3 werden könnt!**

OK. Folgt diesem Link:

Dort erfahrt ihr alles was ihr wissen müsst:

[Link]

Beitrag aus dem Abenteuer Andor Blog

„Die Suche nach dem Feuerschild“

31. März 2016



Die Ruine des Dunklen Tempels wurde als möglicher Fundort des **Feuerschildes** ermittelt. Nun ist es an euch, tapfere Andori: **Wir suchen 3 Helden um den Feuerschild zu finden!** Alle drei müssen zu bestimmten Zeiten an einem bestimmten Ort sein.

Postet hier einen Kommentar, welche der Aufgaben ihr erfüllen wollt! Wer sich als erster für eine Aufgabe meldet, bekommt sie. In den nächsten Tagen erhaltet ihr dann ein Zugticket und nähere Infos sowie ein kleines Geschenk!

Nur Posts hier im Blog werden berücksichtigt.

Aufgabe 1: Ein Held muss am 16.04.2016 am Hbf Köln um 11.15 Uhr sein.

Aufgabe 2: Ein Held muss am 16.04.2016 am Hbf Koblenz um 11.00 Uhr sein.

Aufgabe 3: Ein weiterer Held muss am 16.04.2016 am Hbf Koblenz um 11.00 Uhr sein.

WICHTIG: Meldet euch nur, wenn ihr an diesem Tag wirklich Zeit habt und die Reise auf euch nehmen wollt. Ihr werdet etwa bis 16.00 Uhr des selben Tages wieder am Startbahnhof zurück sein.

Euch erwartet ein spannendes Abenteuer, eine seltene Begegnung und vielleicht findet ihr den Feuerschild.

Wer wagt dieses große Abenteuer?

Beiträge aus dem offiziellen Forum

„3 Jahre Taverne von Andor!“

31. März 2016

[Gilda:] Hallo ihr Lieben,

na ich hoffe es werden sich 3 tapfere Andori auf den Weg machen. Vielleicht findet ihr den Feuerschild?

Denkt daran, dass wir nur Kommentare im Abenteuer Andor Blog berücksichtigen können.

Ich danke auf jeden Fall schon mal allen für's Mitmachen und bin gespannt wie es ausgeht.

Und nicht vergessen. Nächste Woche Montag, am 04.04.2016 erhalten wir hier in der Rubrik Gildas Bild der Woche den letzten Teil von Chadas Brief!

Liebe Grüße

und Gute Nacht ihr alle [...]

[Fenn:] Auch ich verabschiede mich nun. Alles Gute für euch und auf die nächsten 3 Gilda!

An Land gehen (2016)

Beitrag aus dem Abenteuer Andor Blog

„An Land gehen“

4. April 2016

Chada & Thorn haben die Küste Andors fast erreicht. In dem letzten Teil des Briefes fragt sie euch Helden, wo die beiden an Land gehen sollen? An der Burg oder am Wachsamem Wald? Eure Entscheidung könnte große Auswirkungen auf Andor haben.

Schreibt in der Taverne [Link], in unserem Blog oder auf unserer Facebook Seite [Link] eure Meinung. Unter allen Teilnehmern verlosen wir 3x ein Set aus einer **Abenteuer Andor Tasse und einem Chada & Thorn + Stinner + Narkonna**.

Ihr habt Zeit **bis einschließlich 10.04.2016**. Am 11.04.2016 werden dann die Gewinner und das Ergebnis bekannt gegeben. [...]

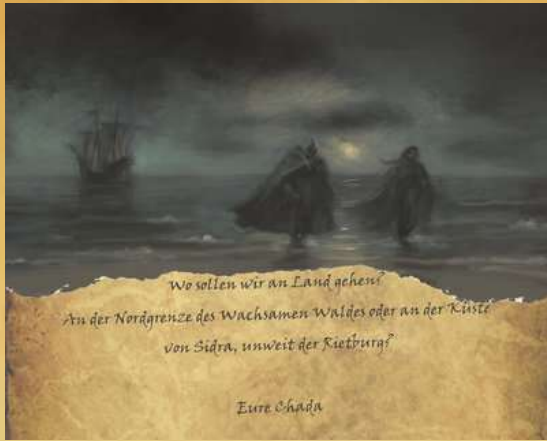
Wir sind gespannt auf eure Kommentare und wünschen viel Glück!

P.S.: Weiter unten, hier In unserem Blog, findet ihr die Einträge „An der Burg“ und „Am Waldrand“. Beide geben Hinweise darauf, was unsere Helden an den jeweiligen Orten erwarten könnte.

Beitrag aus dem offiziellen Forum

„Gildas Bild der Woche, 04. April 2016: An Land gehen“

[Gilda:] Das Letzte Stück von Chadas Brief ist aufgetaucht. Und darin stellt sie eine Frage, die nur ihr beantworten könnt:



Jetzt ist es an euch zu entscheiden!

Wo sollen die beiden an Land gehen? An der Burg oder am Wachsamem Wald? Eure Entscheidung könnte große Auswirkungen auf Andor haben.

Schreibt hier in der Taverne, in unserem Blog oder auf unserer Facebook Seite eure Meinung. Unter allen Teilnehmern verlosen wir 3x ein Set aus einer **Abenteuer Andor Tasse und einem Chada & Thorn + Stinner + Narkonna**.

Ihr habt Zeit bis einschließlich **10.04.2016**. Am 11.04.2016 werden dann die Gewinner und das Ergebnis bekannt gegeben. [...]

Wir sind gespannt auf eure Kommentare und wünschen viel Glück!

P.S.: In unserem Blog findet ihr die Einträge „An der Burg“ und „Am Waldrand“. Beide geben Hinweise darauf, was unsere Helden an den jeweiligen Orten erwarten könnte.

Beitrag vom Zuckerberg
4. April 2016

Das letzte Stück von Chadas Brief ist aufgetaucht. Darin stellt sie eine Frage, die nur ihr beantworten könnt: Wo sollen die beiden an Land gehen? An der Burg oder am Wachsamem Wald? Eure Entscheidung könnte große Auswirkungen auf Andor haben!

Sagt uns hier als Kommentar oder in der Taverne, in unserem Blog bis zum 10.04.2016 eure Meinung. Unter allen Teilnehmern verlosen wir am 11.04.2016 3x ein „Chada & Thorn“-Set, bestehend aus einer Abenteuer Andor Tasse, dem 2er Spiel Chada & Thorn, Stinner sowie der Minierweiterung Narkonna. Die Gewinner und das Ergebnis geben wir hier auf Facebook sowie in der Taverne bekannt. Und noch ein Tipp: In unserem Blog findet ihr die Einträge „An der Burg“ und „Am Waldrand“. Beide geben Hinweise darauf, was unsere Helden an den jeweiligen Orten erwarten könnten. [Link zum Abenteuer Andor Blog] [...]

Wir sind gespannt auf eure Kommentare und wünschen viel Glück!

Beitrag aus dem offiziellen Forum
„Gildas Bild der Woche, 04. April 2016: An Land gehen“
11. April 2016

[Gilda:] Ihr habt entschieden: Chada und Thorn werden am Wachsamem Wald an Land gehen. Schon kommenden

Donnerstag, den 14.04.2016 erreichen die beiden ihr Ziel und wir erfahren was sie dort erwartet. Vielen Dank für eure rege Diskussion hier in der Taverne und auf Facebook. Gewonnen haben ein „Chada und Thorn“-Set: Teresa Paraiso, seekrieger und fusssohle. Bitte sendet uns eure Anschrift an [Mailadresse], damit wir euch euren Gewinn zuschicken können.

Beitrag aus dem offiziellen Forum
„Die Rückkehr“
14. April 2016

[Gilda:] Hallo Andori, endlich sind unsere Helden Chada und Thorn wieder an Land gegangen. Eurem Rat folgend sind sie nun im Wachsamem Wald angekommen. Aber lest selbst:

[Link zu [Die Rückkehr \(2016\)](#)]

Na, das wird ja spannend am Samstag! :D

Liebe Grüße
eure Gilda

Die Rückkehr (2016)

Storytext aus dem Abenteuer Andor Blog
14. April 2016



Das Rascheln der Blätter erfüllte die Luft und überdeckte das Rauschen der Wellen. Mit geschlossenen Augen lauschte Chada. ‚Der Wind‘ dachte sie, ‚spielt sein Lied einfach nur auf einem anderen Instrument‘. Die Gerüche ihrer Kindheit stiegen ihr in die Nase. Hier war sie aufgewachsen, im Wachsamem Wald. Für einen Augenblick erfüllte sie das Gefühl, zu Hause zu sein. Endlich waren sie zurück, zurück in Andor.

Die Andori hatten ihr und Thorn geraten im Wachsamem Wald und nicht an der Rietburg an Land zu gehen. Chada war froh über diesen Rat, auch wenn sie wusste, dass Thorn lieber sofort zur Burg gegangen wäre. Für sie aber war dieser Wald ihre Heimat. Hier hatte Melkart, der Oberste Priester, sie großgezogen. Beinahe hätte sie in Gedanken ‚wie eine Tochter‘ hinzugefügt, aber das wäre nicht richtig gewesen. Sie war eine Waise und er hatte sich um sie gekümmert. Aber Liebe, wie die eines Vaters, hatte sie von ihm nicht erfahren. Dennoch freute sie sich darauf, ihn bald wieder zu sehen.

„Komm Chada“ sagte Thorn, „lass uns weitergehen.“

„Ja, ich komme.“, sagte Chada und sie setzten ihren Weg fort, nicht wissend, was sie bei den Bewahrern am Baum der Lieder erwartete.

Sie liefen schweigend und Chada beobachtete, wie das Mondlicht auf dem silbernen Sturmschild, der an Thorns Rücken hing, reflektierte. Chada und Thorn hatten viel gemeinsam erlebt und seit ihrem ersten gemeinsamen Abenteuer waren nun mehr 13 Jahre vergangen. Eine lange Zeit und sie spürte deutlich die Müdigkeit, die den Krieger befallen hatte. Er war mürrisch geworden und hart. Sie kannte die Ursache für seine Veränderung. Zu viele Gefahren und zu viele Abenteuer. Aber da war noch etwas anderes. Sie hatten sich gegen ungeheure Feinde behaupten müssen und dabei die Magischen Waffen aus Hadria eingesetzt. Lange hatte Thorn Orweyns Hammer geschwungen. Eine mächtige Waffe. Eine Waffe die ihren Tribut forderte. Sein Herz war erkaltet. Darum war sie nun froh, dass die Magischen Waffen im Norden geblieben waren. Stinner, der Seekrieger verwahrte sie. Vielleicht würde sich Thorn erholen. Womöglich konnte er zu seinen Pferden an die Rietburg zurückkehren und Ruhe finden? Frieden? Doch sie ahnte, dass ihre Geschichte noch nicht zu Ende erzählt war.

Still gingen sie weiter. Selbst in der Dunkelheit erinnerte sich die Bogenschützin noch an jeden Baum und wusste, dass es nun nicht mehr weit bis zum Baum der Lieder war, als sie Stimmen hörten und plötzlich Fackeln vor ihnen auftauchten.

„Stehen bleiben!“ rief jemand.

„Nur allzu gerne“, sagte Thorn ruhig. „Viel zu lange schon sind wir unterwegs. Aber jetzt sind wir zurück. Spießt uns nicht auf, ihr wachsamen Bewahrer und lasst die Bögen sinken. Ich bin's Thorn und hinter mir ist ...“

„Chada!“ rief eine ältere Frau, gewandt in das dunkle Grün der Bewahrer. Sie trat nun in den Fackelschein auf Chada zu und umarmte sie. Diese war völlig überrascht und brauchte einen Moment ehe sie begriff, wer sie da umklammerte. Es war Larissa, die Heilkundige. Dann erwiderte Chada die Umarmung. Unter vielen Willkommensrufen bewegte sich die kleine Gruppe aus rund zehn Bewahrern und den Neuankömmlingen zum Baum der Lieder. Ja, der Baum der Lieder stand noch! Obwohl Spuren von Kämpfen den mächtigen Stamm gezeichnet hatten und sogar verkohlte Äste hier und dort zu erkennen waren, so war er doch noch immer da. Das Gedächtnis eines ganzen Volkes. Der sichere Hort unzähliger Chroniken, Geschichten und Lieder.

„Wo ist Melkart“, fragte Chada nun.

„Fort“, antwortete die Heilerin knapp. „Chada, es so viel passiert seit ihr... ich weiß gar nicht wo ich anfangen soll. Komm, setzen wir uns ans Feuer. Ich erzähle dir was ich weiß.“

Und so setzten sich die drei. Warmer Gewürzwein wurde den Helden gereicht und erst als im Osten der Tag heraufdämmerte, kam Larissa zum Ende ihres langen Berichtes. „... Kundschafter haben berichtet, dass die Rietburg eingenommen wurde. Die Krahdner sind fort und nur noch hier und da treibt ein Skelett sein Unwesen. Der Raubzug ist überstanden.“

„Und Melkart?“, hakte Chada nach? „Wollte er dieses Biest, von dem Du erzählt hast, ebenfalls jagen? Hat es

ihn angegriffen?“

Larissa hatte von einem großen wolfsähnlichen Monster erzählt, das am Waldrand des Wachsamen Waldes herum-schlich.

„Nein, ich glaube Melkart wollte dieses Biest nur mit eigenen Augen sehen, doch als er ...“ plötzlich brach Larissa ab. Einige Rufe erfüllten die Morgenluft. Dann erklang das tiefe Dröhnen der Alarmglocke. Blitzschnell war Chada auf den Beinen. Schon hatte sie Audax, ihren Bogen hervorgeholt und den ersten Pfeil aufgelegt. Ihr Blick suchte das Dickicht rund um die Lichtung ab. Thorn, der nur einen Meter von ihr entfernt, mit Schwert und Sturmschild in der Hand bereitstand, wies mit der Schwertspitze auf eine dunkle Stelle zwischen zwei dicken Baumstämmen. Und dann sah Chada ihn. Mindestens vier Meter über ihnen ragte ein Schwarzer Kopf auf. Gelbe große Zähne wurden gefletscht, das schwarze zottelige Fell sträubte sich und ein tiefes Knurren erklang. Mehrere Speerschäfte und Pfeile ragten aus dem massigen Körper. Die Bewahrer wichen zurück. Aber Chada und Thorn bewegten sich nicht. Chada spannte den Bogen, Thorn sah es im Augenwinkel und machte sich bereit. Gerade als Chada den Pfeil von der Sehne schnellen lassen wollte, glühten die Augen der Kreatur auf. Smaragdgrün! Bedrohlich und doch vertraut ...

„Halt!“, rief sie und ließ den Bogen sinken. So gebieterisch war ihr Stimme, dass kein Bewahrer sich ihrem Befehl widersetzte. Thorn sah sie fragend an, aber auch er senkte seine Waffen. Langsam bewegte sich Chada auf das grüne Augenpaar zu. Das Biest knurrte nun noch bedrohlicher, bereit zum Sprung. Doch die Bogenschützin ging unbeirrt weiter. Gewissheit erfüllte sie ohne auch nur den feinsten Haarriss des Zweifels. Niemand sagte ein Wort und in der Stille des nächtlichen Waldes verklang das Knurren und plötzlich, vor den Augen aller, schrumpfte das Biest. Je näher Chada kam, desto kleiner wurde es. Pfeile und abgebrochene Speerschäfte fielen klappernd zu Boden als die Kreatur allmählich die Größe eines Pferdes annahm. Und als Chada die Hand ausstreckte und die Schnauze des Tieres berührte, war es nur noch ein großer, jedoch keineswegs monströser, schwarzer Wolf.

„Lonas!“, flüsterte Chada glücklich und schloss ihren alten Weggefährten in die Arme. Der Wolf leckte ihr Gesicht und rollte sich fast augenblicklich zusammen, damit sie ihn weiter streichelte. Als Thorn näher trat, wurde er ebenfalls freudig begrüßt. Larissa trat nun zu ihnen. „Melkart hatte diese Kreatur gesucht“, sagte sie und griff damit das Gespräch wieder auf. „doch er geriet stattdessen den Krahdern in die Fänge. Sie haben auch ihn verschleppt. Es gibt keine Hoffnung mehr für ihn und all die anderen“. Erste Sonnenstrahlen erglühten nun am östlichen Himmel. Die Luft war erfüllt von Vogelstimmen.

„Ihr solltet nun ein bisschen schlafen“, sagte Larissa mit einem Blick auf Thorn, der nun, da die unmittelbare Gefahr vorbei schien, herzhaft gähnte. Sie zeigte den beiden einen Schlafplatz in einer Hütte, unweit des Baumes der Lieder. Eingehüllt in grobe Decken, den warmen Wolfkörper zwischen sich und Chada, war Thorn schnell eingeschlafen. Chada aber blieb wach. Zu viele Gedanken gingen ihr durch den Kopf und bald darauf verließ sie leise die Hütte und ging zum großen Portal im Stamm des Baumes

der Lieder. Die Wachen nickten ihr zu und ließen sie ein. Ohne Hast betrat sie die spiralförmige Treppe, die in den mächtigen Stamm gehauen war. Sanft strich sie mit den Fingern über das Holz und atmete den Geruch tief ein. Die Stufen knarzten leise. Als sie oben angekommen war, kletterte sie den gewundenen Ast entlang zu ihrem Lieblingsplatz. Chada stellte fest, dass noch immer alles wie früher war. Außer ... ihr selbst.

Hier oben hatte sie als junges Mädchen häufig gesessen und gehofft den Wachsam Wald irgendwann einmal verlassen zu dürfen, denn dies war zu jener Zeit strengstens verboten gewesen. Ihr Wunsch war in Erfüllung gegangen. Nun war sie dreißig Jahre alt und hatte mehr von der Welt gesehen als sonst ein Bewahrer. Das Land Andor, das nun weit und golden im Sonnenlicht vor ihr lag, war nur ein kleiner Ausschnitt auf der Landkarte ihres Lebens. Alles sah so friedlich aus. Wenn Larissa Recht hatte, so war die Gefahr vorüber. Die Krahder waren fort. Nun galt es die Wunden verheilen zu lassen und sich wieder aufzurichten. Die Überlebenden würden einen Neuanfang schaffen. Andori waren zäh. Sie alle würden Frieden finden.

Am Abend war Thorn wieder auf den Beinen und unterhielt sich gerade mit Larissa. Lonas stand bei ihnen als Chada zu ihnen trat. Dann erklärte sie ohne Umschweife ihr Vorhaben.

„Ich möchte nach Cavern. Kram ist unser Freund und nach allem was Larissa erzählt hat, glaube ich, dass das Reich der Schildzwerge standhaft geblieben ist. Nur hier können wir noch auf Unterstützung zu hoffen.“

„Unterstützung wobei?“, fragte Thorn. „Du hast doch gehört, die Krahder sind fort.“

Chada dachte einen Moment nach. Dann sagte sie: „Ich hoffe, dass die Andori einen neuen Anfang schaffen werden. Dass sie von nun an in Frieden leben können und ich hoffe“, hier zögerte sie. Dann nahm sie Thorns Hand. „ich hoffe auch Du findest hier Frieden.“

Thorn sah sie an als hätte sie ihn geschlagen.

„Geh ins Rietland und helfe den Andori ihr Land wieder aufzubauen. Züchte die Pferde, die du so liebst und bringe jungen Andori bei mit dem Schwert umzugehen.“

„Und was wirst du tun?“, fragte Larissa und sprach damit laut aus, was Thorn zu denken schien.

„Ich, ich...“ Chada überlegte. „Melkart ist fort, viele andere ebenfalls und ich denke nicht, dass ich hier in Andor Frieden finden werde.“, sagte sie kleinlaut. Und als sie Thorns verständnislosen Blick sah, ergänzte sie: „Ich werde die Verfolgung aufnehmen!“

Thorn lachte auf. Dann strich er sich den Bart und sagte: „Du bist verrückt geworden! Ich soll hier Frieden finden, während Du auf die Jagd gehst?“

„Aber ich dachte... du schienst so ...“, stammelte Chada, doch Thorn nahm sie in die Arme und küsste sie.

„Ja, Verrückt bist du! Ich gehe selbstverständlich mit dir. Weißt Du, ich hätte mir viel Ärger ersparen können, wenn ich dich und Eara damals nicht aufgefordert hätte, mit mir zu Essen. Aber was ich damals sagte gilt heute noch immer: Ich gehe mit dir.“

„Also gut! Dann auf nach Cavern!“, sagte Chada mit fester Stimme. Lonas heulte auf und so war es abgemacht.

„Welchen Weg willst du nehmen?“, fragte Thorn als sie wenig später etwas Proviant einpackten.

„Wenn es stimmt, was die Kundschafter sagen besteht noch immer die Gefahr, dass die Skelettkrieger im Land sind und uns auflauern. Wir haben keine Zeit zu verlieren, daher denke ich wir sollten uns möglichst weit östlich halten. Was meinst du?“

„Du meinst an der Ruine des Dunklen Tempels vorbei?“, fragte Thorn. „Einverstanden!“

Und am nächsten Tag brachen Chada, Thorn und Lonas auf.

Wie die Geschichte weitergeht, erfahren wir wenn Mjöltnir, EdeBorger und Lampard von ihrem Erlebnis am kommenden Samstag [\[Link\]](#) berichten. Wir sind gespannt!

Die Suche nach dem letzten Schild (2016)

Beiträge aus dem offiziellen Forum

„Die Suche nach dem letzten Schild“

16. April 2016

[Mjöltnir:] Hallo zusammen, wir sind alle wohlbehalten von unserem Abenteuer zurückgekehrt. Nun möchte ich anfangen, Euch davon zu berichten, und EdeBorger und Lampard/Matze werden sicher auch noch hier dazustoßen.

Ich schreibe hier, denn da kann ich Euch ein paar Bilder zeigen.

Der Tag begann grau und trüb, etwas regnerisch mitunter, und es schien beinahe so, als würde auch der Himmel sich über dunklen Tempeln und Schilden verdunkeln.

[Foto]

[EdeBorger:] Mein Tag begann deutlich freundlicher. Bei schönstem Wetter trat ich meine Reise an. Doch je näher ich dem dunklen Tempel kam, desto düsterer wurde es.

[Mjöltnir:] Als wir drei uns für dieses Abenteuer meldeten, wussten wir nicht, was uns erwarten würde. Jeder von uns erhielt schon bald ein Päckchen, in dem Mart uns Anweisungen gab, uns heute an einem bestimmten Ort zu treffen. Ein Bahnhof sollte es sein.

So traf ich auf Lampard und die Heldin an seiner Seite. Zusammen fuhren wir zu unserem Ziel und trafen dort auf EdeBorger.

Meinem Päckchen lag eine kleine Schatztruhe bei, die wir erst öffnen sollten, wenn wir drei zusammen am ersten Etappenziel sind: [...]

Was würde in dem Kästchen sein?! Gespannt öffneten wir es:

[Foto]

Mart hatte uns eine Nachricht hinterlassen. Wir folgten seinen Anweisungen, ließen unsere Blicke schweifen und entdeckten weit oben auf einem Berg die Ruinen des Dunklen Tempels.

[Foto]

Nun war es Zeit, den Berg zu erklimmen...

[EdeBorger:] Also schnürten wir unsere Siebenmeilenstiefel und wappneten uns für den steilen Aufstieg. Doch in der Truhe hatte Mart noch eone große Hilfe für uns.

[Mjöltnir:] Mart hatte sicher gewusst, dass ihm keine Helden etwas nützen, die schwach und entkräftet an den Ruinen ankommen und so konnten wir mit einer Bahn nach

oben fahren. Doch auch dieser Weg wirkte verlassen und nicht gerade einladend. [...] Marts Brief aus der Schatztruhe.



*[Hallo ihr tapferen Andori!
Wenn ihr den Blick jetzt in die Ferne schweifen lasst,
könnt ihr sie sehen: Die Ruine des Dunklen Tempels!
So haben die Helden von Andor sie in der Ära des Sternenschildes hinterlassen.
Von dem Tempel ging eine dunkle Kraft aus. Doch vielleicht liegt der Ursprung dieser Kraft noch immer dort verborgen.
Vielleicht liegt dort der Feuerschild. Vielleicht hat Hart halt, der Schwertmeister der Rietburg, ihn dort vergraben?
Findet es heraus!
Nutzt die beigelegten Tickets um den Berg zu „erklimmen“.
Euer Mart]*

Für mich war es auch ohne Maultier und mit der Bahn ein richtiges Abenteuer, und es war spannend, die anderen Helden zu treffen. Sonst trägt doch immer nur ein Falke die Botschaften hin und her. Ihnen nun von Angesicht zu Angesicht gegenüber zu stehen, war einfach klasse. :)

Nun denn, berichten wir weiter...

Oben angekommen, bot sich uns ein Blick über das weite Land mit seinen Wäldern und Feldern, und auch die Narne war nicht zu übersehen.

[Foto]

Den letzten Weg zur Ruine mussten wir dann doch zu Fuß gehen.

[Foto]

Und dieser Weg war nicht ungefährlich... ;)

[Foto]

[EdeBorger:] Auf Schmalen und kurvenreichen Wegen schlängelten wir uns nach oben. Endlich angekommen trauten wir unseren Augen nicht.

[Mjöltnir:] Noch bevor wir unsere Suche nach dem Schild an der Ruine fortsetzen konnten, trafen wir auf einen ganz besonderen Helden Andors, der seit Stunden bereits und völlig durchgefrohren mit seiner Heldin unsere Ankunft erwartete.

[Foto von Michael Menzel]

[EdeBorger:] Richtig. Der Große Meister wusste nun auch über das Feuerschild zu berichten.

[Mjöltnir:] Nach einem Met zur Stärkung suchten wir nach dem Schild. Und tatsächlich...

[Foto des realen Feuerschildes]

...zwischen den Felsen des Berges lag der Feuerschild!

(...und die Geschichte ist noch nicht zu Ende...)

Just in dem Augenblick, in dem wir den Schild aufnehmen, verfinsterte sich der Himmel, und Regen und Schnee prasselten auf uns nieder (kein Scherz!) :)

Für die Mühen, die wir auf uns genommen hatten, erhielten wir einen Trank der Hexe und eine Schatulle.

[Foto]

In der Schatulle, so sagte uns **der** Held (Micha), befindet sich etwas, das nur wahre Helden Andors bekommen.

[Foto einer realen Heldenbrosche]

[Mart:] So sahen die stolzen Helden aus!

[Foto von EdeBorger, Mjöltnir und Lampart]

[EdeBorger:] Nach so viel Strapazen (und dem Zorn des Dunklen Tempels) entschieden wir uns für eine Stärkung.

[Mjöltnir:] Zur Stärkung, von der EdeBorger sprach, gingen wir wieder ein Stück hinab von der dunklen Ruine. Dort gab es eine Taverne, in der es warm und trocken war und wo wir mit Speis' und Trank versorgt wurden.

Doch das war nicht das Ende unseres Abenteuers...

Nachdem wir zu Kräften gekommen waren, mussten wir wissen, wie es Chada und Thorn ergangen war, seit sie sich auf den Weg aus dem Wachsamem Wald nach Süden aufgemacht hatten. Und wo wäre das besser zu erfahren als in Andor selbst?!

[EdeBorger:] Genau. Es wird eine neue Bonuslegende geben, in der wir drei Chada und Thorn am Dunklen Tempel treffen.

[Mart:] [Foto]

Ja! Unsere Helden (mittlerweile hatte sich auch der hellseherisch nicht unbegabte ChrisW + Familie zu uns gesellt) spielten den Prototypen der Bonus-Mini-Legende „[Die Rückkehr \(2016\)](#)“.

Bald wird diese Legende natürlich allen Spielern online bereit gestellt. Aber das dicke Ende sollte noch kommen ...

[Mjöltnir:] Ich möchte nicht zu viel verraten, aber Chada und Thorn begeben sich in dieser Mini-Legende auf einen abenteuerlichen Weg durch Andor. Sie begegnen dort auch noch einigen Skeletten!

Sie erreichten natürlich wohlbehalten am Ende gerade rechtzeitig Krams Mine. Doch das Ende dieses Abenteuers kann Euch vielleicht EdeBorger erzählen. :) Ich hoffe, er ist noch da?!

[EdeBorger:] Nachdem Chada und Thorn die Legende gemeistert hatten, erreichten sie Kram in Cavern. Und was dann geschah, hatte keiner von uns für möglich gehalten...

[Link zum neuen Trailer zu [Die letzte Hoffnung \(2016\)](#)]

[Mart:] [Foto]

Helden nach erfüllter Aufgabe vor der Ruine des Dunklen Tempels :D :D :D :D

Vielen Dank an alle!

Beitrag aus dem Abenteuer Andor Blog

„Der gefundene Feuerschild“

18. April 2016

Hallo zusammen,

letzten Samstag war es endlich so weit. Unsere tapferen Helden haben den letzten der vier Schilde geborgen: Der Feuerschild.

Wir danken EdeBorger, Lampard und Mjölneur, dass sie diesen Weg auf sich genommen haben. Als Belohnung erhielten alle drei den Trank der Hexe und die Sternblume von Andor! [...]

Und als Test-Spieler der neuen **Bonus-Mini-Legende „Die Rückkehr“** trafen sie auf Chada & Thorn (und ChrisW + Familie). [...]

Einen ausführlichen Bericht findet ihr in unserem Forum [Link auf [Die Suche nach dem letzten Schild \(2016\)](#)].

Nach bestandener Legende erreichten Chada und Thorn Cavern, die Mine der Schildzwerge. Vielen Dank an alle Helden! Was für ein toller Tag an der Ruine des Dunklen Tempels!

Euer ANDOR-Team

Die Rückkehr (2016)



Legende zu [Der Sternenschild \(2013\)](#), von der offiziellen Website

Der weiße Falke (2016)

Storytext aus dem Abenteuer Andor Blog
25. April 2016



Nach Tagen der Beratung verließ Chada die Mine der Schildzwerge, um frische Luft zu atmen und den Wind auf ihrer Haut zu spüren. Als sie den südlichen Mineneingang durchschritt, grüßten sie zwei Wachen. Chada musste schmunzeln, denn vor einigen Jahren war sie hier das erste

Mal durch zwei ganz ähnliche Zwergenwächter angehalten worden. Dies schien vor einer Ewigkeit geschehen zu sein. Damals hatte sie gerade erst Freundschaft mit Thorn und Eara geschlossen.

Die Sonne stand hoch am Himmel. Chada ging ein Stück und spürte, wie die aufmerksamen Blicke der Wächter ihr folgten. Die Angriffe der Krahdler waren vorüber, aber die Schrecken dieser Zeit noch spürbar und niemand fühlte sich gänzlich sicher.

Chada, Fürst Kram und Thorn hatten beschlossen, in einigen Tagen aufzubrechen. Sie wollten die entführten Andori nicht der Folter und dem Tod überlassen. Sie wussten, dass sie dieses Wagnis nicht allein bestehen konnten und so waren Falken ausgesandt worden. Wer helfen wollte, konnte sich dem Tross der Andori anschließen. Auch Lonas, den Wolf, hatte Chada geschickt, um möglichst viele Helden im Land zu finden und zu vereinen.

Bei dem Gedanken an Lonas kniff Chada die Augen zusammen und spähte suchend in die Ferne. Kein Lonas und auch keine Gefahr war zu erkennen, als ein Kreischen erklang. Es war ein Vogel hoch über ihr. Chada blinzelte und suchte, die Augen mit der Hand abschirmend, den Himmel ab, bis sie ihn unvermittelt ganz deutlich sah. Hell schimmernd senkte er sich in Spiralen und landete flatternd auf einem Felsen ganz nahe bei ihr. Die Bogenschützin erkannte erst auf den zweiten Blick, dass es sich um einen Falken handelte, denn dieses Tier war wesentlich größer als gewöhnliche Falken und weiß wie Schnee.

Vorsichtig ging die Bogenschützin auf das Tier zu, als sie im Augenwinkel die zwei Zwergenwächter bemerkte, die sich mit erhobenen Äxten näherten. Der Falke beachtete die beiden nicht und drehte den Kopf zu Chada. Ein hellblaues Auge sah sie fest an und dann geschah es: In ihrem Kopf erklang eine tiefe und ruhige Frauenstimme, die fragte: „Wie ist es dir ergangen? Was ist geschehen? Was hast du vor?“

Dies war nicht das erste Mal, dass diese Stimme in Chadas Kopf war. Vor vielen Jahren war es das erste Mal geschehen, und zwar an dem selben Tag, an dem sie eine junge Zauberin kennenlernte.

„Eara?“, rief Chada überrascht aus.

Die Zwerge hatten sie und den Falken beinahe erreicht, doch Chada hob abwehrend die Hand. „Es ist alles gut, tapfere Zwerge“, sagte sie. „Keine Gefahr geht von diesem Vogel aus. Geht zurück auf eure Posten.“ Die beiden gehorchten augenblicklich und Chada wandte sich dem weißen Falken zu.

„Eara?“, fragte Chada erneut und trat näher. „Bist du es? Oh, das ist ja wunderbar!“

Der Falke legte den Kopf schräg, dann hörte Chada in ihrem Kopf erneut die Fragen: „Wie ist es dir ergangen? Was ist geschehen? Was hast du vor?“

Die Bogenschützin dachte einen Moment nach. Dann erkannte sie, dass dies nicht Eara, sondern nur ein Bote der Zauberin war. Ein Bote mit einer Nachricht oder genauer gesagt mit drei Fragen. „Wie ist es dir ergangen? Was ist geschehen? Was hast du vor?“

Chada streichelte das seidige Gefieder des Falken und dachte nach. Welche Antwort konnte sie auf Earas Fragen geben? Sie spürte die Unruhe des Falken, der offenbar so schnell wie möglich nach Hadria zurückkehren wollte. Eine

unglaublich weite Reise und doch war die Bogenschützin sicher, dass dieser Falke den Weg erneut schaffen würde. Was also sollte sie auf Earas Fragen antworten? Was würde es bringen Eara von all dem Elend zu berichten, das Chada und Thorn gesehen hatten. Wozu sollte sie sie beruhigen. Was würde es nützen, ihr zu erzählen, dass sie nun auf eine letzte Fahrt ins Graue Gebirge ziehen und vielleicht nicht wiederkehren würden. Oder sollte sie Eara um Hilfe bitten? Konnte die Zauberin helfen? Sie war so weit fort ...

An dieser Stelle kommen wir **zur letzten Aufgabe von Abenteuer Andor 2016:**

Was soll Chada dem Falken antworten? Soll sie Eara von den Geschehnissen berichten? Soll sie die Zauberin um Hilfe bitten?

Schreibt hier in unserem Blog, in der Taverne von Andor [Link] oder auf unserer Facebook-Seite [Link] bis einschließlich Sonntag, dem 01.Mai 2016, was Chada dem weißen Falken antworten soll. Wir suchen unter allen Beiträgen die beste Nachricht aus. Der Verfasser der besten Nachricht erhält die letzte **Abenteuer Andor Tasse + den Roman „Das Lied des Königs“ + eine Original Andor-Bleistiftzeichnung von Michael Menzel.** [...]

Wir freuen uns auf eure Vorschläge!

Noch eine letzte Aufgabe (2016)

Beiträge aus dem offiziellen Forum
„Noch eine letzte Aufgabe - Der Weiße Falke“
25. April 2016

[Mart:] Hallo Andori
eine letzte Aufgabe gilt es noch zu erfüllen um Abenteuer Andor 2016 zu beenden:

[Link zu [Der weiße Falke \(2016\)](#)]

Wir freuen uns auf eure Vorschläge.

Beste Grüße

euer Mart

[Fenn-Fan:] Eara! Bevor Varkur verschied, sprach er die Wahrheit! Einen Pakt mit den Krahdern hat er geschlossen. Sie sind plündernd und mordend mit ihren Skelett-Armeen durch Andor gezogen, unschuldige Menschen wurden in Ketten gelegt und nach Krahd verschleppt. Thorn, Kram und ich werden nun gen Süden ziehen - wir werden die Andori nicht im Stich lassen. Wir bitten dich um Hilfe! Wie wir unsere Reise in den Norden antraten, um deine Heimat Hadria zu retten, hoffen wir nun auf deine Unterstützung, um die versklavten Andori zu befreien. Du bist unsere letzte Hoffnung!

Beitrag vom Zuckerberg
26. April 2016

Die letzte Aufgabe von „Abenteuer Andor 2016“ steht für euch in der Taverne bereit. Wieder müsst ihr eine weise Entscheidung treffen. Doch findet ihr auch die richtigen Worte? Worum es diesmal geht, erfahrt ihr hier: [Link] Unter allen Teilnehmern verlosen wir einmal das Paket „Abenteuer Andor Tasse + den Roman „Das Lied des Königs,“ + eine Original Andor-Bleistiftzeichnung von Michael Menzel“. Schreibt eure Antwort hier als Kommentar auf

FB oder unter dem Blogeintrag in der Taverne. Am 2. Mai geben wir dir den Gewinner hier bekannt.

Beitrag aus dem offiziellen Forum
„Noch eine letzte Aufgabe - Der Weiße Falke“
2. Mai 2016

[Mart:] Hallo ihr tapferen Andori,
ich danke euch für die vielen, vielen tollen Vorschläge. Mir fiel es zu die schwere Entscheidung zu treffen und meine Wahl fiel auf diese Nachricht von Fenn-Fan:

Eara! Bevor Varkur verschied, sprach er die Wahrheit! Einen Pakt mit den Krahdern hat er geschlossen. Sie sind plündernd und mordend mit ihren Skelett-Armeen durch Andor gezogen, unschuldige Menschen wurden in Ketten gelegt und nach Krahd verschleppt. Thorn, Kram und ich werden nun gen Süden ziehen - wir werden die Andori nicht im Stich lassen. Wir bitten dich um Hilfe! Wie wir unsere Reise in den Norden antraten, um deine Heimat Hadria zu retten, hoffen wir nun auf deine Unterstützung, um die versklavten Andori zu befreien. Du bist unsere letzte Hoffnung!

Herzlichen Glückwunsch Fenn-Fan. Hier ist Dein Gewinn:

[Foto]

Bitte sende deine Kontakt-Daten an [Mailadresse] damit wir Dir Deinen Gewinn zuschicken können.

Vielen Dank an alle für's Mitmachen!

Nun wollen wir hoffen, dass der Weiße Falke sein Ziel erreicht.

Mart

Beitrag aus dem Abenteuer Andor Blog
„Abenteuer Andor 2016 endet ...“
2. Mai 2016



Hallo zusammen,

mit Chadas Nachricht an Eara verschwand der weiße Falke gen Norden. Wird er es bis nach Hadria schaffen? Wird er Eara finden und was wird sie ausrichten können? Und so endet unser diesjähriges Abenteuer Andor.

Nach vielen Wochen voll spannender Ereignisse und vielen gelösten Rätseln **endet nun Abenteuer Andor 2016.** Wir hoffen sehr, dass es euch gut gefallen hat und dass ihr euch ebenso wie wir auf den bald anstehenden Teil III der Andor-Trilogie freut.

Natürlich werden wir euch auch weiterhin mit Infos zu **„Die Legenden von Andor – Teil III – Die Letzte Hoffnung“** auf dem Laufenden halten.

Wir möchten uns bei allen Helfern im Hintergrund bedanken, ohne deren Hilfe Abenteuer Andor 2016 nicht umsetzbar gewesen wäre.

Und wir danken Euch allen für's Mitmachen, Miträtseln und für's Erfüllen aller Aufgaben. **Ihr seid die Besten!**

Liebe Grüße

Euer Andor-Team

Die letzte Hoffnung



72 bis 73

nach andorischer Zeitrechnung

Aus dem Trailer:

*Als die Krahder ihren Raubzug beendeten, hatten sie unzählige Menschen Andors verschleppt. Doch endlich kehrten die Helden zurück und beschlossen die Gefangenen zu befreien. Sie waren ... **Die letzte Hoffnung***



Jahr 72

nach andorischer Zeitrechnung

Andor III... macht euch bereit! (2016)

Beiträge aus dem offiziellen Forum
„Andor III - Preview 1: Das Graue Gebirge“

Wie beginnt man den letzten Teil einer Geschichte? Einer Geschichte die vor über hundert Jahren mit der Flucht einer kleinen Schar aus dem Land Krahd begann und zur Gründung eines neuen Königreiches namens Andor führte? [...]

Ich wusste seit langem, dass der Weg der Helden sie ins Graue Gebirge und vielleicht auch nach Krahd führen musste. Dort waren ihre Wurzeln, von dort war der Sklave Brandur geflohen. Ich wusste, dass das Graue Gebirge ein spannendes Gebiet sein würde, unwirtlich und mit tiefen Schluchten.



Ein Land in dem einst Tarok, der Drache, gehaust hatte. Und bestimmt lebten dort auch andere mächtige Wesen aus alter Zeit. Und vielleicht ja auch ganz neue Kreaturen, die unseren Helden auflauern würden?



In der weiteren Entwicklung entstand die Hintergrundstory für dieses Gebirge und beeinflusste unter anderem auch die neuen Kreaturen. Die Bergskrale zum Beispiel machen

sich die uralten Rüstungen, aus längst vergangenen Zwergerreichen zu nutze. Sie sind ähnlich strak wie die andorischen Skrale, halten aber mehr aus :D

Und die Wargors sind eine neue, wendigere Art Kreaturen, die es nur hier im Grauen Gebirge gibt. Sie werden eine besondere Bedrohung für den Tross der Andori sein.



Und natürlich treffen die Helden auch auf die Skelettkrieger der Krahder. Sie sind ganz anders als Kreaturen und verfolgen andere Ziele! [...]

„Andor III... macht euch bereit!“

[Mart:] Hallo ihr tapferen Andori, nun also beginnen die letzten Wochen vor dem Aufbruch. Ich, Mart, habe euch lange begleitet und euch im Abenteuer Andor zur Seite gestanden. Den Weg ins Graue Gebirge werde ich nicht mitgehen aber berichten will ich euch, was in den letzten Tagen vor dem großen Finale geschah. Es beginnt mit Chada:



Noch immer ahnte die Bogenschützin nichts von ihrem besonderen Schicksal (siehe „Das Lied des Königs“). Auch nicht, als sie mit Thorn dem Krieger in Andor ankam. Dennoch verhielt sie sich wie eine wahre Anführerin, als sie sah, was die Krahder in Andor angerichtet hatten. Sie scharte alle um sich, die willens waren die Verfolgung der Krahder aufzunehmen und die Menschen zu retten. Und an einem goldenen Tag im Herbst brach der Tross der Andori endlich auf ins Graue Gebirge.

In Chadas Herzen war kein Zweifel, keine Furcht, nicht einmal Bedauern, nur ein eisenharter Wille diese Ungerechtigkeit nicht zu zulassen. Sie würden die geraubten Menschen nicht der Hoffnungslosigkeit überlassen – **koste es, was es wolle ...**

Hallo zusammen,
als nächstes berichte ich von meinem Fürsten:



Als die Krahder in Andor einfielen, gelang es Fürst Kram die Mine vor ihrem Eindringen zu schützen, doch verfügte er seit dem „Kampf um Cavern“ nicht über genug Männer, um ganz Andor zu verteidigen. Aber jedem Bauer, der sich in die Mine retten konnte, gewährte er eine sichere Unterkunft. Diese Hilfsbereitschaft war für einen Fürsten der Schildzwerge beispiellos. Nicht zuletzt deshalb entbrannte ein Machtkampf mit einigen abtrünnigen Zwergen und Kram musste sogar gegen ihren Anführer Radan kämpfen. Er bezwang den mächtigen Radan und verbannte ihn und seine Anhänger hernach. Es folgte eine kurze Frist, in der Kram sein Reich neu ordnete, neue Hauptleute bestimmte und über die Zukunft nachdachte.

Als Chada nun alle versammelte, um die Jagd nach den Krahdern aufzunehmen, willigte er ein und begleitete selbst den Tross. Er hatte seine Freunde schon einmal allein ziehen lassen - dieses Mal würde er sie begleiten. Schließlich trug er noch immer die Sternblume von Andor.

Bis zu seiner Rückkehr sollte ich, Mart, die Verantwortung für sein Reich tragen. Dann trat Kram den schwersten Gang an und klopfte an die Kammer einer jungen Zwergin. Es war Marun und in den letzten Wochen hatten er und sie viel Zeit zusammen verbracht. Nun bat er sie um Ihre Hand. Er versprach ihr, dass sie seine Fürstin werden sollte, sobald er aus dem Süden zurückkehrte. Unter Tränen nahm Marun seinen Antrag an. Dann verließ der Fürst der Schildzwerge die Minen von Cavern – **Wird er sein Versprechen je einhalten können ...?**

Mit dem von mir äußerst geschätzten Thorn, dem Krieger geht es weiter. Was bewegte ihn, ehe die Helden von Andor ins Graue Gebirge aufbrachen?



Die große Müdigkeit lastete auf Thorn, dem Krieger. Viele Abenteuer lagen hinter ihm, viele Kämpfe – zu viele. Er wollte nur noch zurück in sein Dorf am Ufer der Narne. Er wollte Frieden, Pferde des Rietlandes züchten und das Leben eines einfachen Andori führen. Doch sobald sie Andor erreichten und sahen, was die Krahder angerichtet hatten, spürte er, dass seine Geschichte noch nicht zu Ende war.

Ein letztes Kapitel war noch offen. Und dann nahte der Tag ihres Aufbruchs. Thorn schärfte gerade seine Klinge als plötzlich ein weißes Pferd auf ihn zutrabte. Er traute seinen Augen kaum: Es war Ambra. Er warf seine Arme um den Hals des Tieres. Er liebte den Schimmel und war froh, dass es den Angriffen der Krahdler entkommen war. Ein trittsicheres Pferd, das nicht mehr von seiner Seite weichen würde – **wie gefährlich der Weg auch sein mochte, der sie erwartete ...**

P.S.: Schon morgen erzähle ich euch von Eara, der großen Zauberin.

Hallo zusammen,
nun darf ich endlich von der letzten Heldin berichten: Eara, aus Hadria. Doch muss ich gestehen, dass mir dieser Bericht am schwersten fällt, denn hier bin ich auf Hörensagen und Gerüchte angewiesen ...

Ahh, danke, Gilda. Also dann ...



An einer steilen Klippe Hadrias stand Eara, die große Zauberin. Wind zerzauste das hellblonde Haar und zerrte an ihrem weißen Umhang. Nur wenige Meter entfernt befanden sich einige Zauberer in braunen und schwarzen Gewändern in einem Kreis und sangen mit tiefen Stimmen. Als Earas Freunde gen Süden gesegelt waren, blieb sie im Norden und hatte ihr eigenes Abenteuer zu bestehen. Im Kampf gegen böse Mächte widerstand sie den Verlockungen der Dunklen Magie und hatte viele Zauberer beider Orden gerettet. Sie war zur Hüterin des Balance ernannt worden, eine Würde die kaum ein Zauberer je erlangt hatte. Doch dieses Amt würde sie nur kurz ausführen können, denn der Weiße Falke, den sie selbst nach Andor geschickt hatte, war mit Chadass Hilferuf zurückgekehrt. Eara wollte ihren Freunden beistehen.

Die Stimmen der Zauberer hinter ihr wurden lauter. Schwarze Flammen schlugen in die Höhe und einer von ihnen rief: „Frau Eara, das Schwarze Portal steht. Kommt nun, rasch, ehe es verlischt!“

Eara schulterte ihre Tasche mit den wichtigsten Zauberbüchern und trat in das Schwarze Portal, das sie nach Andor bringen sollte.

So sei es geschehen, sagt man. Aber um ehrlich zu sein. **Es gibt noch eine andere Version der Geschichte ...** Schon **morgen** sollt ihr sie erfahren!

Hallo tapfere Andori,
lange habt ihr ausgeharrt doch nun also sollt ihr auch die letzte der Heldengeschichten, die *andere Geschichte* über Eara erfahren. Nicht die der Zauberin, sondern die der **Dunklen Magierin:**

An einer steilen Klippe Hadrias stand Eara, die Dunkle Magierin. In ihren kalten Händen drehte sie eine silberne Brosche: Die Sternblume aus Andor. Nur wenige Meter entfernt befanden sich einige Zauberer in braunen und schwarzen Gewändern in einem Kreis und sangen mit tiefen Stimmen. Einige blickten immer wieder angstvoll zu ihr hinüber. Ihre Macht erregte Furcht unter den gewöhnlichen Zauberern.

Als Earas Freunde gen Süden gesegelt waren, blieb sie im Norden und hatte ihr eigenes Abenteuer zu bestehen. Im Kampf gegen böse Mächte erforschte sie die Dunkle Magie und machte sie sich zu Nutze. Sie rettete viele Zauberer beider Orden und säte gleichzeitig große Furcht um sich.

Dann war der Weiße Falke, den sie selbst nach Andor geschickt hatte, mit Chadass Hilferuf zurückgekehrt. Eara würde nicht mehr lange bleiben, denn sie wollte ihren Freunden beistehen. Mochte ihr Herz auch der Dunkelheit verfallen sein, eine schwache Glut schwelte in ihr – die Freundschaft zu Chada, Thorn und Kram. Doch würde sie ihnen helfen können oder selbst zur Gefahr werden? Die Stimmen der Zauberer hinter ihr wurden lauter. Schwarze Flammen schlugen in die Höhe und einer von ihnen rief: „O Herrin, das Schwarze Portal steht. Kommt nun, rasch, ehe es verlischt!“

Eara wandte sich um, warf die Brosche in den Schnee und trat in das Schwarze Portal, das sie nach Andor bringen sollte.

Die Dunkle Magierin (2016)

Erweiterung zu [Die Legenden von Andor \(2012\)](#) oder [Die letzte Hoffnung \(2016\)](#)



Nur wenige wissen, was Eara, bevor sie den Helden von Andor zu Hilfe kam, im Norden erlebte. Viele Chronisten behaupten, sie hätte den Verlockungen durch die Dunkle Magie standgehalten. Andere glaubten das nicht ...

Helden:

- Eara (Liphardus), Dunkle Magierin aus dem Norden

Darh (2016)

Beiträge aus dem offiziellen Forum
„Jetzt! Tavernen-Weihnachts-Party“



[Darh:] Jetzt da ihr gerade von dunklen Helden spricht ...
 Man zählt mich zu ihnen.
 Habt Dank für eure freundlichen Worte. Ich trete mal ins
 Licht ...



Hallo Andori und danke, dass ihr mich hier in eurer Runde empfangt, das ... das bin ich ehrlich gesagt nicht gewohnt. Ja, ich erzähle euch woher ich komme ... ich komme aus Krahd

Ich bin ein Hexerin, oder vielmehr eine Gehilfin. Ich, ich... es ist schwer zu sagen. Ich kam mit den Krahdern in euer Land. Ich habe ihnen, ... gedient.

Corion, der Hexer beschäftigte einige Sklaven in seiner Hexenküche. Ich sah viel, lernte viel. Als Ferntahr, der zweitgeborene König Gonhars voller Unrast Krahd verließ nahm er mich mit. Mich und zwei andere Diener. Die armen kamen im Grauen Gebirge um doch Ferntahr und ich erreichten Andor. Der Drache, den ganz Krahd fürchtete war tot. Aber die Helden von Andor waren da. In der Ära des Sternenschildes bezwangen sie Ferntahr und ich, ich nutze die Gelegenheit und floh. Doch der Wolf, der schwarze Wolf hatte meine Witterung aufgenommen.

Er verfolgte mich bis zu einem Bauerngehöft. Die Menschen dort waren erstaunt über mein Erscheinen, doch nahmen sie mich, ausgehungert und entkräftet, wie ich war auf. Über viele Jahre arbeitete ich auf Ihrem Hof. Es war die glücklichste Zeit in meinem Leben. Bis vor kurzem die Krahder in Andor einfielen. Ich tat mein Bestes um die Bauernfamilie, bei der ich lebte zu verteidigen, aber einigen Skeletten gelang es mich zu überwinden. Als ich aufwachte, war die Familie verschwunden und ich wusste ich nicht was ich tun sollte. Ratlos verweilte ich auf dem leeren Hof, als ein Händler vorbeikam. Ein Handelszwerger. Er

berichtete mir von den Helden von Andor. Jenen, die einst Ferntahr besiegt hatten und nun aus dem hohen Norden zurückgekehrt waren. An der Mine der Schildzwerge wollten sie sich versammeln um die Verfolgung der Krahder aufzunehmen. Innig hoffte ich, dass die Helden von Andor mich in den Tross der Andori aufnehmen würden.

Ein dunkler Held (2016)

Inoffizielle Abschrift eines Hörspiels von der offiziellen Website



[Musik: Mario Coopmanns Andor-Trailer-Melodie]

Ein dunkler Held

Es war Abend, als Bran den Waldpfad entlangschlich. Leise setzte er einen Fuß vor den anderen, denn im Wachsaamen Wald herrschte Aufruhr. Riesen mit grelleuchtenden Augen und aschgrauer Haut waren in das Land Andor eingedrungen. Riesen, die eine geheime Hexenkunst beherrschten, die Tote auferstehen lassen konnte. Wie alle aus seiner Sippe fürchtete auch Bran die Riesen, jedoch hinderte es ihn nicht daran, auf die Jagd zu gehen. Sein Oberster hat es ihn gelehrt, hatte ihm beigebracht, wie man sich geräuschlos der Beute näherte und sie im Nu erlegte. Er war ein guter Jäger mit dem langen Messer in der kräftigen Hand.

Die Herbstsonne war fast untergegangen und erhellte nur noch hochgelegene Astgabeln. Die Luft war kühl und still. Bran nahm einen seltsamen Geruch wahr, den er noch nicht einordnen konnte. Er spitzte die Ohren. Dann hörte er etwas. Ein Geräusch von Schritten im Laub, nur wenige Meter entfernt. Langsam drehte er seinen Kopf in die entsprechende Richtung, und da sah er sie: die Beute. Mit wenigen Schritten hatte er einen massigen Baumstamm erreicht und riskierte einen weiteren Blick. Er war unbemerkt geblieben. Es waren eine Frau und eine Kind. Vermutlich Bewahrer. Die beiden unterhielten sich lebhaft und hatten ihn nicht bemerkt. Bran ging in die Hocke und sein langer, stachelbewehrter Schwanz raschelte leise im Laub. Er war nicht der größte Skral seines Stammes, aber einer der Schnellsten. Die grüngewandete Bewahrerin und das Kind hatten ihn nicht bemerkt. Es war fast zu einfach. Er spannte die Muskeln und sprang. Doch kaum war er in der Luft, prallte etwas seitlich gegen seinen Rumpf und schmetterte ihn an den Baumstamm. Das Kind schrie: „Skrale!“ Und die Bewahrerin packte es und rannte um Hilfe rufend fort.

Goldene Herbstblätter segelten durch die Luft, als Bran sich erstaunt umsah. Im letzten Tageslicht sah er die Silhouette eines Skrals vor sich. „Was ... soll das?“, stammelte

er in seiner tierischen Sprache, während er sich aufrappelte. „Was tust du, Bruder?“ „Ich bin dein Bruder nicht. Verschwinde aus diesem Wald“, sagte der fremde Skral. Doch als Bran die Augen zusammenkniff, erkannte er, dass etwas an diesem Skral nicht stimmte. Er trug Kleidung, ein grobes wollenes Wams, wie es die Fischer in Andor trugen. Und seine Augen, das waren nicht die Augen einer Kreatur. Dies waren die verständigen Augen eines Menschen. Bran wurde schlecht.

„Hallenlaskrala!“, keifte er in seiner Sprache und spuckte aus. Ein Halbskral, ein widernatürliches Ding stand hier vor ihm, halb Mensch, halb Skral. Bran keifte das Wort erneut und dann immer wieder, während er mit seinem Messer nach dem Ding schlug. Das Ding wich zurück und versuchte dabei mit einem Ast, die Schläge zu parieren. Doch schon bald hatte Bran es mehrfach erwischt. Schwarzes Blut tränkte bereits dessen Wams, als plötzlich etwas nur wenige Zentimeter von Brans Gesicht entfernt vorbeizischte. Instinktiv wandte er sich um. Bewahrer!

Der Skral brüllte auf, als ein zweiter Pfeil wie ein Blitz in sein Bein fuhr. Er musste fliehen. Bran sprang ins nahe Dickicht, machte eine Rolle und spurtete los. Der Pfeil in seinem Oberschenkel war dabei abgebrochen, doch er spürte ihn kaum und raste durchs Unterholz. Dann hörte er einen Aufschrei hinter sich und wandte sich um. Das Ding, der Halbskral, war ebenfalls geflohen und nun hatte auch ihn ein grün gefiederter Pfeil erwischt. *Recht so*, dachte Bran und setzte seine Flucht fort. Er würde hungrig in sein Lager zurückkehren, doch wenigstens mit der Gewissheit, dass der Halbskral tot war.

„Halt!“, rief einer der Bogenschützen mit tiefer hallender Stimme. „Ich sagte, Halt! Befehl vom Obersten Priester. Wir verlassen den grünen Radius nicht.“ Einiges Gemurre war zu hören und dann erneut die tiefe Stimme des Bewahrers: „Kommt nicht in Frage. Dass der Oberste Priester selbst gefangen genommen wurde, spielt keine Rolle. Seine Befehle gelten auch weiterhin. Die Biester sind gerissen und die Krahder noch viel mehr. Wir lassen uns nicht ins Dunkel locken. Kommt, zurück ins Dorf.“ Die Stimmen wurden schwächer, als die Bewahrer die Verfolgung abbrachen. Bald konnte der Halbskral nur noch seinen eigenen, rasselnden Atem hören.

Sein Name war Forn. Der Pfeil, der ihn getroffen hatte, steckte in seiner Schulter. Er würde ihn sobald als möglich herausziehen müssen, aber noch fehlte ihm dazu die Kraft. Langsam ließ er sich, an einen Baumstamm gelehnt, heruntersinken. Forn war zäh. Er sorgte sich nicht um sein Überleben. Das hatte er nie getan. Außerdem hatte er noch immer etwas von den Kräutern, die ihm die alte Reka gegeben hatte. Die würden den Heilungsprozess begünstigen. Er verstand sich gut auf Kräuter. Nicht gerade üblich für einen Skral. Aber er war ja auch kein Skral. Zumindest nicht vollkommen.

Über seine Herkunft wusste er nichts und alle frühen Erinnerungen waren die eines Skrals. Er hatte keinen Stamm gehabt, sich allein durchgeschlagen, und in seinen verworrenen Ereignissen aus jener Zeit, die sich einzig ums Fressen drehten, tauchten immer wieder Bilder von panischen Menschen auf und das ferne Echo gequälter Schreie. Gleichzeitig erinnerte er sich vage an Kämpfe mit Skralen und Gors, den echten Kreaturen. Irgendwann hatte

er, wieder mal auf der Suche nach Nahrung, einer kleinen Gestalt aufgelauert, doch diese war keine leichte Beute gewesen. Es war die Hexe Reka, wie er bald erfuhr, und sie wehrte ihn nicht nur ab. Sie betäubte ihn mit irgendwelchen Pulvern und nach einiger Zeit lockte sie seine menschliche Seite ans Tageslicht. Es vergingen Jahre, die er an ihrer Seite verbrachte. Sie lehrte ihn die Sprache der Andori, lehrte ihn ihre Kräuterkunde, das Brauen von Tränken und Zubereiten von Salben. Das meiste vergass er wieder, denn es war nicht das Wissen, das ihn glücklich machte, sondern das Lernen an sich.

Den Namen Forn hatte Reka ihn gegeben. Es hieß „scheu“ in der Sprache der Andori. Und scheu war er. Sie hatte zur Zurückhaltung geraten, denn die Menschen fürchteten ihn nicht ohne Grund und die Kreaturen hassten ihn, weil er anders war als sie. Reka konnte ihn nicht beschützen. Er musste sein Leben im Schatten führen, wenn er eins haben wollte. Doch gleichzeitig ermahnte sie ihn, seine besondere Gabe, seine Instinkte und Kraft, in den Dienst des Guten zu stellen, des Friedens. Und das tat Forn seither. Abseits des Lichts, um jene zu schützen, die des Schutzes bedurften. Alles, was man über ihn wusste, waren Gerüchte. Schattenskral nannten ihn manche.

Lange Jahre hatte er sein Bestes getan. Er hatte wenig Hoffnung auf ein anderes Leben, ein Leben, das weniger einsam wäre. Doch eines Tages sah er etwas, das sein Leben veränderte und etwas Hoffnung in ihm aufkeimen ließ. Er stand im Zwielflicht eines langen Bergschattens und beobachtete eine Gruppe, die eine Meute von Kreaturen verfolgte. Er erkannte einen Krieger, zweifellos von der Rietburg und eine Bewahrerin aus dem Wachsam Wald. Seltsames geschah hier, denn die Bewahrer verließen in jenen Tagen nie ihren Wald. Und begleitet wurden sie von einem Schildzwerg, was umso verwunderlicher war, denn Menschen und Schildzwerg waren seit langem verfeindet. Und dann, bei dem Anblick der Frau mit dem langen, leuchtenden Haar und dem hölzernen Stock, stockte Forn der Atem. Sie sagte Worte in einer fremden Sprache und es schien ihm, als verzauberte sie die Gegner. Eine Zauberin. Noch lange nachdem der Kampf vorbei war und die vier Helden weitergezogen waren, sah Forn ihnen nach. *So unterschiedlich, so anders, und doch kämpfen sie Seite an Seite.*

Der Schmerz in seiner Schulter erinnerte ihn ans Hier und Jetzt. Als Forn nach oben blickte, leuchteten bereits die ersten Sterne am blauen Nachthimmel. Er lag noch immer an einen Baum gelehnt, das Blut an seinen Wunden war bereits geronnen. Gerade wollte er sich aufsetzen und sich dieses lästigen Pfeils entledigen, als er ein Schnaufen hörte. In der Dunkelheit vor ihm glühten zwei smaragdgrüne Augen. Er kannte diese Augen und er fürchtete den Wolf, dem sie gehörten. Ein unerhört großes Tier, alt und mächtig und magisch. Es war der Königswolf. Langsam kam das große Tier auf ihn zu, blieb stehen, und im selben Augenblick hörte Forn eine flüsternde Stimme in seinem Kopf. Und so fand Lonas, der Königswolf, den ersten dunklen Helden. Denn Chada hatte ihm ja aufgetragen, so viele tapfere Helden wie möglich zu finden, die sich dem Tross der Andori anschließen wollten. Forn hörte die Worte in seinem Kopf und begleitete Lonas. Noch in derselben Nacht erreichten sie den nördlichsten Zipfel des Wachsa-

men Waldes. Laut brandete das Hadrische Meer an die Küste und im Tosen der Wellen näherten sie sich einer kleinen Hütte. Doch ihre Bewohner erwarteten sie bereits.

Das war „Ein dunkler Held“ von Stefanie Schmitt und Michael Menzel, gelesen von Hans-Peter Stoll. Frohe Weihnachten an alle Andori und ein glückliches Jahr 2017!

[Musik: Mario Coopmanns Andor-Trailer-Melodie]



Die letzte Hoffnung (2016)

Eigenständiges Spiel



Als die Krahder ihren Raubzug beendeten, hatten sie unzählige Bewohner Andors verschleppt. Doch endlich waren die Helden von Andor zurückgekehrt und beschlossen, die Gefangenen zu befreien. Sogleich macht ihr euch in den Süden des Landes auf, um euer größtes Abenteuer zu bestehen. Jenseits des Grauen Gebirges erwarten euch hinterhältige Skelettarmeen, befehligt von riesenhaften Krahdern. Werdet ihr ausgestattet mit den vier magischen Schilden aus alter Zeit auch diese Legenden bestehen? Ihr seid die letzte Hoffnung. Erlebt das große Finale der fantastischen Andor-Trilogie!

Helden:

- Chada (Pasco), Bogenschützin aus dem Wachsamem Wald
- Earra (Liphardus), Zauberin aus dem Norden

- Kram (Bait), Zwerg aus den Tiefminen
- Thorn (Mairen), Krieger aus dem Rietland

Mini-Erweiterungen:

- Garz der Handelszwerg (2016)
- Das Chaos (2016)



Garz, Mini-Erweiterung (2016)

Beitrag aus dem offiziellen Forum



Kaum ein Chronist erwähnte den kleinen gerissenen Handelszwerg und es scheint auch mehr als abwegig, dass er sich dem Tross der Andori anschloss. Unwegsames Gelände ohne Städte oder sonst jemanden der mit ihm Handel treiben könnte.

Nun, der Legende nach gab es großartige Edelsteine in den Höhlen des Grauen Gebirges. Und ja, es könnte sein, dass die Gier nach diesen Gemmen die Furcht des Handelszwergs bezwang ...

11 Das Graue Gebirge (2016)

Legende aus [Die letzte Hoffnung](#) (2016)

12 Der Bleiche König (2016)

Legende aus [Die letzte Hoffnung](#) (2016)

13 Der Tross der Andori (2016)

Legende aus [Die letzte Hoffnung](#) (2016)

14 Der Meister des Trolls (2016)

Legende aus [Die letzte Hoffnung](#) (2016)

15 Der vergiftete Geist (2016)

Legende aus [Die letzte Hoffnung](#) (2016)

Jahr 73
nach andorischer Zeitrechnung

16 Im Schatten der Winterburg (2016)

Legende aus [Die letzte Hoffnung](#) (2016)

17 Die letzte Hoffnung (2016)

Legende aus [Die letzte Hoffnung](#) (2016)



Die andorische Zeitrechnung

Aus [Das Lied des Königs \(2015\)](#):

Wir schreiben das Jahr 59 nach andorischer Zeit. Ein langer Sommer liegt hinter uns. Die Alten sagen, es sei der heißeste, den es jemals gegeben habe, aber ich glaube, das sagen sie fast jedes Jahr ...



Die Chronik (2016)

Beilage einer Edition von [Die Legenden von Andor \(2012\)](#)



Jahr 59: Das Lied des Königs

Jahr 61: Die Legenden von Andor

Jahr 62: Neue Helden

Jahr 64: Der Sternenschild

Jahr 69: Die Reise in den Norden

Jahr 71: Chada & Thorn

Andor im Netz

Aus [Die Taverne von Andor](#):

Mein Name ist Gilda und ich bin die Wirtin dieser Taverne. Das Essen ist gut und der Met legendär und wenn unsere Gäste beides ausgiebig genossen haben, werden die Legenden von Andor erzählt. Manchmal geht es hoch her, aber meist bleibt es friedlich. Ihr seid jederzeit herzlich willkommen uns Gesellschaft zu leisten.



- Die offizielle Website: <https://legenden-von-andor.de>
- Das offizielle Forum: <https://legenden-von-andor.de/forum/>
- Die offizielle englische Website: <http://legendsofandor.com/>
- Der Zuckerberg: <https://www.facebook.com/legendenvonandor/>
- Die Website zum Roman: <http://andor-roman.de/>
- Der Abenteuer Andor Blog: <http://abenteuer-andor.de>
- Das Fan-Wiki: <https://die-legenden-von-andor.fandom.com/de/> (inoffiziell)

