

ÄNDOR ABENTEUER 2015

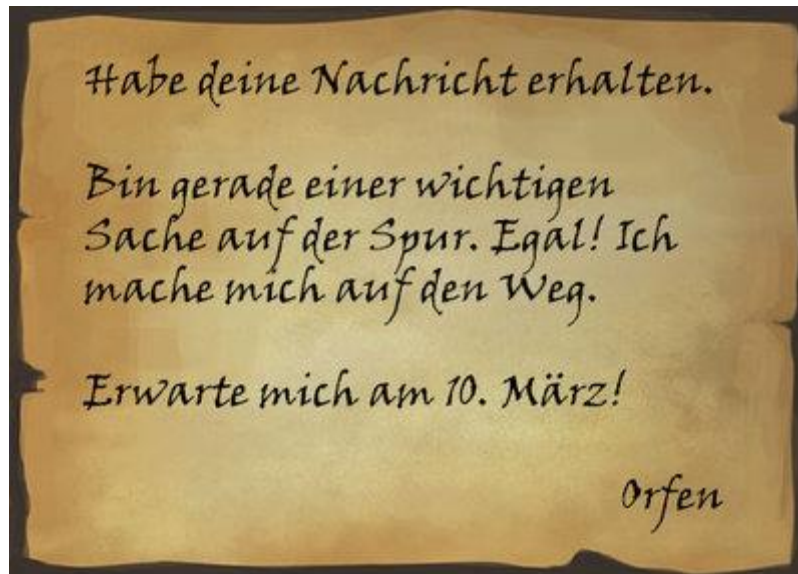
Gilda: Hallo zusammen, aber ehrlich gesagt, ist mir derzeit gar nicht zum Feiern zu Mute. Wisst ihr, schon seit einiger Zeit liegt ein Schatten auf Andors sogenanntem "Königsfrieden". Irgendetwas stimmt hier nicht.



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!



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



Ich bin sehr froh, dass er auf dem Weg ist. Ich kann nur hoffen, dass ihr dann 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!



Gilda:



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 Taue 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 hier, wenn Orfen zu uns kommt. Er ist viel unterwegs und vielleicht weiß er was das alles zu bedeuten hat.



KAPITEL 1: DER AUFTRAG



Orfen: 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. Seit einigen Monaten schon reise ich durch Andor. Alles nur um meinen Auftrag zu erfüllen. 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 ... Kram wird nicht von allen Zwergen akzeptiert. Viele verweigern ihre Gefolgschaft. Tja, und darum bat mich Kram ihm zu helfen. Er selbst kann 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! 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 ... 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!



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



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. Ich werde nun 3 von euch auswählen. Diese 3 können mir helfen, diesen Mysterien auf die Spur zu kommen. 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 Nachricht per Falken. Darin steht was ihr dort vorfindet. Ich würde vorschlagen, wir sehen uns alle nächste Woche Dienstag wieder hier. Dann sehen wir was als nächstes zu tun ist. OK?



Gilda: Seit einigen Tagen sind Orfen, Nick, Mjölñir und Antigor schon unterwegs. Ich bin sehr gespannt was sie zu berichten haben, wenn sie wiederkehren.



KAPITEL 2: DIE RECHTE HAND DES KÖNIGS

Gilda: 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. 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? Mjölñir? Antigor? Seid ihr da?

Antigor: Jaaaaa!

Nick: puh ... grade noch so rechtzeitig um nicht zu verpassen, was?! Ja, ich trete zur Sekunde ein. was für eine Reise!

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 Andori werde ich berichten, denn es ist mir tatsächlich einiges passiert auf meinem Wege ... Ich war kaum aufgebrochen und hatte grade die ersten Anhöhen erreicht, als ich fernes Wolfsgeheul hörte. PAH, so ein Wolf, der jagt mir keine Angst ein ... so dachte ich, doch wurde es kurz darauf von einer Vielzahl von Wolfskehlen erwidert. Unüblich für diese Jahreszeit, 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: Ja, eben die letzte genannte Tatsache, dass eine Vielzahl an Wölfen für diese Jahreszeit unüblich sei, war es, die mich weiter vorantrieb. waren es doch auch Wölfe gewesen, denen der mutige Andori vor genau einer Woche zum Opfer gefallen war. Also schlich ich mich vorsichtig weiter. Vielleicht würde ich ja unbemerkt bleiben und trotzdem herausfinden 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 kamen. 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 vielleicht 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.

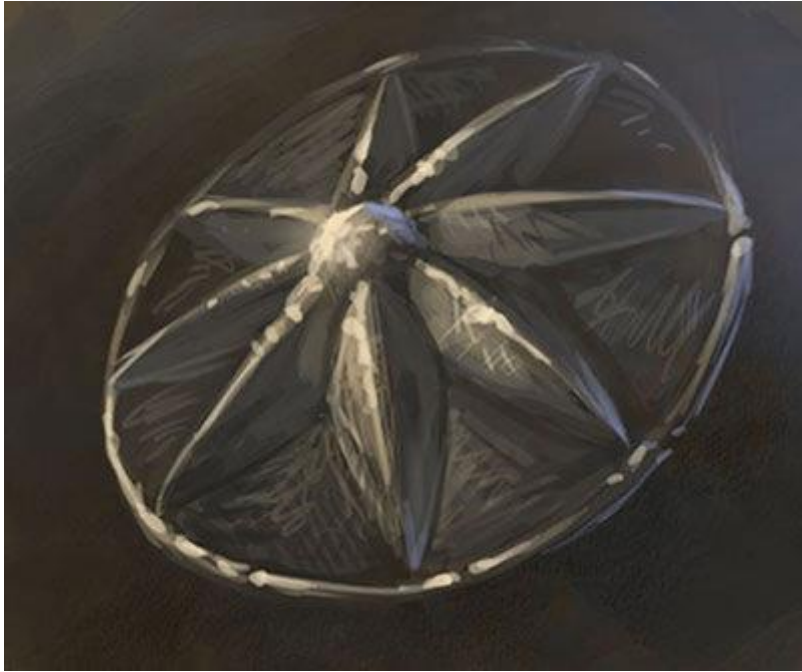
Orfen: Ja, das klingt mir ganz nach einer verfluchten Trollhöhle. Hm. Ich dachte die wären im Kampf um Cavern alle drauf gegangen. Aber vielleicht treiben sich immer noch welche rum ... Das war eine wichtige Information für unser Abenteuer, lieber Nick! Klasse!

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.

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 Kreaturen, deshalb dauerte der Weg ein wenig länger. Doch überall begegnete ich auch fröhlichen Bauern. Als ich die Ausläufer 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 ... 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 ...? Vielleicht ist es euch schon einmal aufgefallen, dass Thorn, Chada, Eara und Kram alle die gleiche 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 Mjöllnir. Es ist so seltsam, dass er nicht da ist. Er musste ins Gebirge. Ein weiter Weg ...

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

Gilda: Moment Mal! Ich höre Schritte von draußen!

Mjöllnir: Puh....Endlich... Die Taverne!

Gilda: Willkommen, Mjöllnir!

Mjöllnir: Hallo Gilda, guten Abend miteinander. Es tut mir leid, dass ich so spät komme.

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

Mjöllnir: 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 ... 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. 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. 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. 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 fürs 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 Mjölfnir 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 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 nun mal 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.

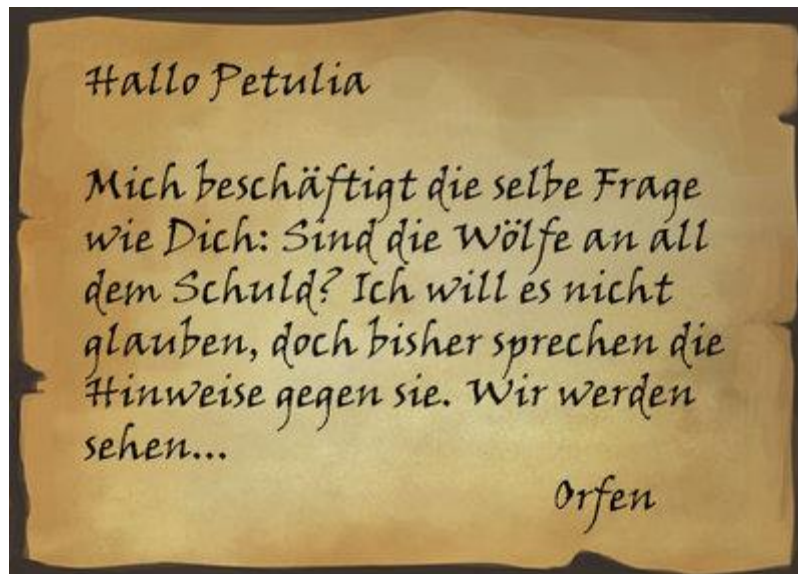
Ich werde indes Fürst Kram über die Geschehnisse im Land informieren.

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

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



Gilda: Liebe Petulia, gerade eben brachte mir ein Falke eine Botschaft von Orfen für dich. Scheint, als ob du da einen Nerv getroffen hast. Aber lies selbst:



Gilda: Hallo zusammen, der letzte Stand ist, dass Orfen zu Kram aufgebrochen ist und zwei tapfere Helden ermittelt wurden, die nun jeweils König Thorald und Melkart aufsuchen. Ich denke sie sind bereits auf dem Weg und werden in Kürze von ihren Erlebnissen erzählen ...



Sachensucher: *es poltert an der Tür und sachensucher schleppt sich prustend und außer Atem zur Theke* Ich hab's geschafft 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 den Tag über ein ordentliches 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 ... 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 klitzekleines 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 ... 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 Mjölneur 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 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 ...



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 Flussschlacht. 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?



Gilda: 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. Auch ich bin sehr gespannt, was die andere tapfere Andori von der Burg zu berichten hat. Ob sie schon da war?

Mjöllnir: Sabrina Ullrich schrieb: "Liebe Andori, erst jetzt kann ich euch von den Geschehnissen auf der Rietburg berichten. Ich traf zwar bereits am Morgen dort ein, aber dann vergingen etlichen Stunden, bis ich schließlich das große Tor passieren durfte. Als wäre das nicht genug, nach den Strapazen meines Weges, ließ man mich zu allem Überfluss auch noch im Burginneren warten. Ich zweifelte schon, ob ich wirklich die Richtige für diese Aufgabe war. Endlich ließen mich die Wachen in die Halle des Königs vor. Doch der Thronsaal schien indes dunkel und geradezu verlassen, bis sich plötzlich eine Stimme hinter mir meldete ...



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 ergebenen Diener, seinen guten, alten Ken Dorr. Und nun geh deiner Wege und behellige uns nicht wieder.



Gilda: Guten Morgen ihr Lieben, also ehrlich, ich bin bestürzt. Ken Dorr im Thronsaal???? Dieser Halunke dürfte sich meiner Taverne nicht auf 100 Schritt nähern und jetzt lebt er bei Hofe und berät unseren König? Ehrlich, dies ist eine wirklich schlechte Nachricht ... aber ich bin sicher, das war nicht die letzte Nachricht des heutigen Tages. Gerade eben ist ein Falke aus Cavern eingetroffen! Ein Brief von Fürst Kram!! Seht selbst:



Gilda: 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" geschrieben?



Gilda: Bravo!!!! Ihr habt Orfen gefunden!

Tarkan: 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!

Taiga: Hallo, da bin ich. Es ist das erste Mal das ich hier bin. Folgendes stand also in dem Brief: 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 schlauen Ken Dorr, den alle außer ihm einen Dieb nannten, zu seinem Berater ernannt.

Tarkan: Zu einer Zeit also, als die anderen das ferne Land Hadria erreichen, mehren sich hier in Andor die Gerüchte über verschwundene Bauern und Fischer. 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 düstete 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.



KAPITEL 3: DIE JAGD

Gilda: Hallo ihr tapferen Abenteurer, viel Willenskraft, Ausdauer und Köpfchen war nötig, um das letzte Rätsel zu lösen und Orfen zu finden. ... und haben damit für alle Andori die neue Bonus-Legende "Die Jagd" freigeschaltet.



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



KAPITEL 4: NARNE TAT VYPER



Gilda: Hallo ihr Lieben, na, das war ja mal ein Fest! 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

"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 Schildzwerge 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."

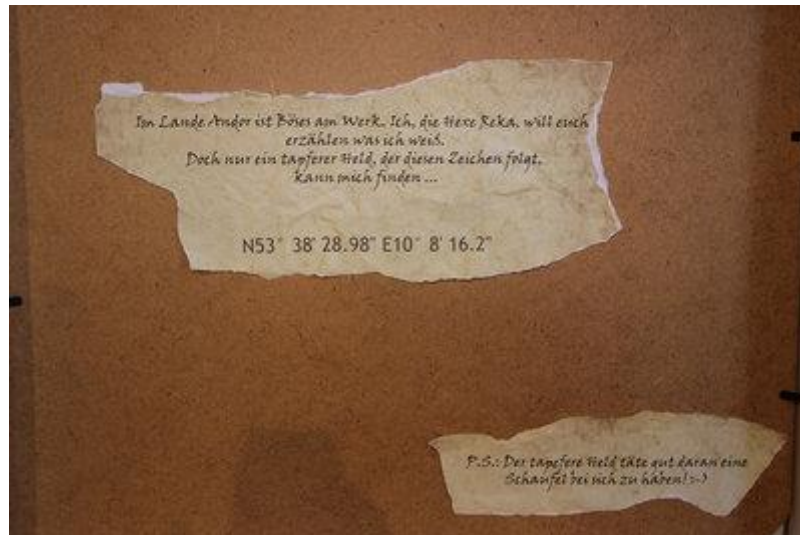


Gilda: Hallo zusammen, ich fühle, dass sich unser großes Abenteuer Andor zum Ende neigt. Auf der Tavernen-Party verlas der Bote der Rietburg die Erlasse unseres neuen Regenten. Allesamt lassen sie auf großes Unheil schließen, das uns hier bevor steht. Doch noch mehr ängstigt mich, was Orfen am Ende der Bonus-Legende "Die Jagd", sah:



Sind das Krahdere? 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! Jaxa: Dharwyn und ich werden uns gerne kurzfristig der Sache annehmen. Wir müssen uns nur noch abstimmen, wann und wo sich unsere Wege kreuzen können, um den Ort des Hinweises im Wald aufzusuchen und dort hoffentlich Reka zu finden, damit sie uns helfen kann. Wir halten Euch auf dem Laufenden!

Dharwyn: Heute Abend ist es so weit, wir werden den Wald aufsuchen und dort hoffentlich mehr erfahren. Natürlich werden wir dann über alles berichten, ich hoffe nur es lauert uns nicht ein Krahder auf in diesem Wald ...

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.

Dharwyn: So, nun bin auch ich wieder daheim, der Weg war weit. Ich möchte euch natürlich auch meinen Bericht nicht vorenthalten. Als ich mich auf die Reise begeben wollte um mich mit Jaxa am vereinbarten Treffpunkt zu treffen, wurde schnell klar, dass dieser Weg kein leichter werden würde, vielmehr steinig und schwer. Früh hatte man versucht mich von dem Treffen abzuhalten. Dunkle Mächte mussten am Werk gewesen sein (ein Nachbar, für den ich morgen die Wohnung hüten soll weil ein Handwerker kommt, hielt mich auf). Als ich dann endlich unterwegs war, versuchten diese Mächte mich auf eine falsche Fährte zu locken (ich hatte versehentlich die Bahn in die entgegen gesetzte Richtung genommen^^). Jaxa schickte mir dann Falken, da sie dachte ich würde es nicht schaffen. Die Falken die mir zur Verfügung standen, wollten allerdings nicht fliegen, sie sahen erkrankt aus, nicht natürlich (hatte vergessen mein Handy auf zu laden...). Aber trotz aller Versuche des Bösen mich von dem treffen ab zu halten, fanden wir uns schlussendlich dennoch. Jaxa fuhr uns mit ihrer Kutsche so nah an das Waldstück ran, wie es ging, dann hieß es: Fußmarsch. Der Weg war nicht ganz einfach, enge Wege, unwegsames Gelände, sogar an einem Fluss den ich als die Narne bezeichnen könnte kamen wir vorbei. Nach einiger Zeit näherten wir uns dem Ort, der in der Nachricht vermerkt war. Tief mussten wir in den Wald hinein. Wir hatten keine Ahnung wonach wir suchen sollten, uns war nur klar, es müsste etwas sein, dass nicht natürlichen Ursprungs ist. Die Fäden an den Bäumen vielen uns früh auf, die drei Bäume wurden untersucht (generell ist der ganze Platz dort nun sehr durchgepflügt *g*). Da aber in der Nähe auch andere Menschen ihr Unwesen zu treiben schienen (es lag schon etwas Müll und Decken rum), waren wir uns nicht sicher ob diese Fäden nicht von ihnen stammten. Die Untersuchung der Bäume ergab leider nichts. Auch die Idee das die Bäume so standen, das sie ein Dreieck ergaben und man vielleicht im Mittelpunkt des Dreiecks suchen müsste, war erfolglos, die Erde dort war zu fest. So mussten wir also weiter suchen, das Gebiet ausweiten. Und nachdem mir die Hoffnung schon schwand, fand Jaxa dann

endlich den versteckten Hinweis. Sie hatte weiter bei den Bäumen gesucht, nur diesmal auf den "Schenkeln" des Dreiecks. Kurz darauf kam wie aus dem nichts Reka hinter einem Baum hervorgekrochen, sichtlich gezeichnet von den Strapazen der letzten Wochen.



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 nutzte 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!”



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. Ich freue mich auf euch!



EPILOG: DIE WEGE TRENNEN SICH ...

Gilda: Hallo ihr Helden von nah und fern, 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 ... Nun verdunkeln sich die Tage in Andor. Die Krahder 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. 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!



Gilda: Die Wege der Helden trennen sich! Und unser Abenteuer Andor endet hier.