

Abenteuergeschichte 2022

Dienstag

Wie verabredet treffen sich die Abenteurer an der alten Furt an der Fähre. Sie hoffen auf ruhige Überfahrt in das Land jenseits des Stromes.

Nach der Überfahrt begegnen die Abenteurer zwei Schwestern. Sie wohnen in dem unbekanntem Land und erzählen grausame Dinge. Böse Menschen waren in den letzten Wochen hier und stellten Fragen nach dem verlassenen Turm. Sie hätten alles verloren durch die Banditen, deshalb wären sie glücklich, wenn sie sich den Abenteurern anschließen könnten.

Dann trennen sich die Wege der Abenteurer. Eine kleine Gruppe mutiger und kräftiger Abenteurer macht sich auf den Weg zu dem verlassenen Turm, wo sie Antworten suchen. Die große Gruppe ist auf der Suche der alten Wallfahrtskirche, wo sie den Meister vermuten. Sie laufen durch große Felder und treffen bald auf einige Bauern, die angesprochen werden. Doch die Bauern sind argwöhnisch. Erst als die beiden Frauen mit ihnen reden, dürfen sich die Abenteurer in einem Spiel behaupten. Lohn des Spiels ist es, wie sie den Meister der Kirche zum Reden bringen können.

Dann machen sich die Kinder auf zu der kleinen Wallfahrtskirche. Andächtig und ruhig gehen sie in die Kirche und sehen den alten Meister im Altarbereich.

Sie treten näher und wollen von alten Legenden und Sagen wissen und welche Bedrohung sich gerade wieder breit macht.

Der Meister geht sprachlos in seine Bibliothek und lässt die Kinder zurück.

Bald kehrt er zurück und liest ihnen aus einem alten Buch vor: von Drachen der Vorzeit und ihren großem Feueratem, den letzten Eiern die versteckt und verborgen wurden, die aber versteinerten und von einem letzten Ei, was in einem alten Turm vermutet wurde, aber durch die Fluten un erreichbar blieb. Allerdings so merkt er an, er gebe sich durch die Trockenheit jetzt oft die Gelegenheit an Orte zu kommen, die man früher nicht finden konnte.

Erst vor Tagen waren seltsame Wegelagerer und Banditen hier gewesen, die das ganze Dorf tyranierten und dann plötzlich über dem Strom verschwanden. Es sei nur eine Vermutung, aber sie könnten die verlassene Burg auf der anderen Seite erobert haben und nun zu einer Festung ausbauen, denn plötzlich sei jeden Abend Licht in der verlassenen Ruine zu sehen, und manchmal wenn der Wind gut stehe höre er lautes Feiern und Gröhlen!

Uneinnehmbar sei die Burg, es gebe nur einen Weg- vom großen Stein im Norden aus. Aber auch dann sei der Weg zur Burg gefährlich, durch den dunklen Wald. Notwendig sei eine Karte, die die Kinder anfertigen. Dann würde er den einzig möglichen Pfad eintragen.

Die Kinder treffen sich an der Fähre berichten einander. Dann kehren sie in das Lager zurück und beraten, was als nächstes zu tun sein. Sie entschließen sich herauszubekommen, was es mit der Burg auf sich hat.

Doch das hat bis zum nächsten Tag Zeit, denn erstmal müssen sie trainieren, sich ausruhen, die Wochenaufgabe zu erledigen und ihrem Handwerk nachgehen.