



Folgst du dem Vorschlag des Mädchens (171), versuchst du es trotzdem beim Schrank (116) oder hilfst jetzt nur noch ein Sprung aus dem Fenster (178)?

165

Als du erwachst, dröhnt dein Schädel so heftig, dass du kaum die Augen öffnen kannst. Irgendjemand muss dich ordentlich am Kopf erwischt haben, eine schmerzhaft Beule zeugt davon. Weiter bei 176.

166

Schnell wirfst du einige der alten Laken und Bettbezüge über dich und versuchst ganz langsam zu atmen. Dann sind Schritte zu hören.

„Ein jämmerliches Versteck“, hörst du eine triumphierende Stimme, und dann wirft sich jemand auf dich. Verzweifelt leistest du Widerstand, aber irgendwann wirst du so getroffen, dass du das Bewusstsein verlierst. Weiter bei 165.

167

Durstig setzt du den Becher an und kostest von dem honigsüßen Wein, der dir schon beim ersten Schluck die Sinne zu rauben scheint.

Bist du gekommen, weil dir Raike von ihren Befragungen der Novizen berichten wollte, geht es zu 99. Möchtest du selbst ein Verhör durchführen, geht es zu 28.

168

„Schade, dann muss ich eben allein trinken“, spricht sie und nimmt einen Schluck Wein.

Wolltest du die Schüler lieber selbst befragen (133) oder möchtest du eine Zusammenfassung von Raike haben (140)?

169

„Ich habe zwar schon mit ihnen gesprochen, aber wenn du willst, hole ich gern zwei von ihnen hierher. Noch Wein?“

Die letzten Worte hast du kaum verstanden, aber du hältst dem Mädchen den Becher entgegen, woraufhin er erneut gefüllt wird.

Du merkst, dass dir warm wird, Schweiß steht auf deiner Stirn, und irgendwie ist die Luft in diesem Raum stickig geworden. Du siehst, wie sich die Lippen der Geweihten bewegen, aber du hörst nichts. In deinem Kopf beginnt sich alles zu drehen, du möchtest trinken, aber der Becher fällt dir aus den Händen. Langsam verlierst du dein Bewusstsein, während Raike dich triumphierend anlacht. Mit diesem Lachen in den Ohren geht es zu 50!

170

Eine Diele unter deinen Füßen knarrt sehr laut und schon hörst du aus dem Mund der Efferd-Geweihten: „Ich glaub, er ist dort hinten!“ (177).

171

Schnell machst du dich klein und verschwindest unter einem der Tisch. Nur Augenblicke später tritt eine der Gestalten in den Raum und schaut sich um. Das Mädchen hält sich ein Handtuch vor ihren Körper und stellt sich so, dass du nicht gesehen werden kannst.

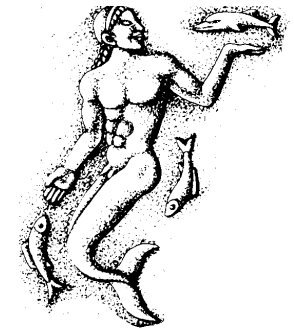
„Hast du einen jungen Kerl gesehen?“ brüllt der Eindringling und macht einen Schritt auf das Mädchen zu.

„Nein“, stammelt die Schülerin und schreit dann laut: „Hilfe, ich werde belästigt!“

Das Mädchen schreit so laut, dass innerhalb kürzester Zeit viele Schüler und Lehrer zusammen kommen, um nachzusehen, was los ist. Alle starren vorwurfsvoll den bewaffneten Mann an und gemeinsam drängen sie ihn aus



Goettliche Spuren



Ein Soloabenteuer in Havena von Andreas Michaelis

„Die Unterstadt wird nicht von allen gefürchtet. Viele glauben, darin ihr Glück zu finden, andere benutzen sie, um ihre dunklen Machenschaften vor den Augen des Gesetzes zu verbergen.

Die Schatzsucher der Stadt, die Sammler, scheinen einfach keinen anderen Weg mehr zu sehen, als die Schätze der Unterstadt zu bergen. Auf gut Glück ziehen sie in das Ruinenfeld, wissend, dass sie eines Tages nicht wiederkehren werden.

Bei den Schurken handelt es sich in erster Linie um Schmuggler, deren Anführer in ihrem warmen Haus sitzen, während die Bandenleute ihr Leben dabei riskieren, die Ware durch die Unterstadt zu schippen.“

(Aus „Leute in der Untersadt“ von Domnall Dalpert, 20 Hal)

Vorgeschichte

Es ist ein schöner Frühlingstag, als du durch die Straßen von Havena schlenderst und dir die teilweise imposanten Gebäude der

Krakeninsel betrachtest. Zunächst hattest du die Leute, denen du begegnet warst, noch begrüßt, aber man beachtete dich kaum und behandelte dich eher so, als seist du überhaupt nicht anwesend.

Doch das kann deine gute Laune nicht verderben, denn immerhin bist du unterwegs, um einen Auftrag anzunehmen. Gestern abend hattest du in der Taverne „Esche und Kork“ gegessen und dich an der Musik zwei Spielmänner erfreut, als sich ein Geweihter des Efferd neben dich setzte. Er fragte dich freundlich, ob du an einem kleinen Auftrag interessiert wärest. Da deine Geldbörse gerade Tiefststand hatte, hast du gleich zugesagt.

Und nun bist du auf dem Weg zum Efferdtempel, wo du erfahren sollst, was zu tun ist. Über einen kleinen Damm verlässt du die Krakeninsel und betrittst Fischerort. Hier wirken die Hütten gleich ein wenig ärmlicher. Du hältst einen der Fischer an und fragst ihn nach dem Weg, worauf er gelangweilt den Arm austreckt und murmelt: „Da lang, mein Junge!“

Wenige Augenblicke später erreichst du den prächtigen Tempel des Meergottes. Du fragst



dich schon, warum das Haus des bedeutensten Gottes in Havena im ärmlichsten Stadtviertel steht, aber schließlich ist das die Sache der Havener, und einige Besucher von "Esche und Kork" hatten dir auch gesagt, dass es einen weiteren Tempel in Oberfluren geben sollte.

Andächtig schreitest du die Stufen hinauf, die dich auf ein marmornes Podest führen, gehst zwischen zwei Säulen hindurch und gelangst in den Vorraum. Hier siehst du auf einem Marmorblock eine mächtige Schale, deren blaugrüne Emaillierung tanzende Delphine zeigt, darin befindet sich glasklares Wasser. Hinter der Schale hängt ein gewaltiger blauer Vorhang aus Samt, durch den man vermutlich das Allerheiligste betreten kann. Davor steht ein Geweihter des Efferd.

"Hallo", sagst du, "ich bin hier mit einem deiner Brüder verabredet, es geht um einen Auftrag."

Der Geweihte schaut dich freundlich an. "Du wirst erwartet, bitte folge mir."

Ihr wollt gerade durch den Vorhang gehen, als von draußen aufgeregte Schreie zu hören sind. Schnell wendest du dich zum Ausgang, um zu schauen, was die Leute so in Aufregung versetzt.

Auf dem Efferdplatz steht ein größere Menge von Fischern und Tagelöhnern, die ganz gebannt und ein wenig ängstlich auf den Eingang des Efferdtempels schauen. Auf den unteren Stufen der prachtvollen Treppe steht ein junges Mädchen, das ganz in weiße Gewänder gekleidet ist. Ihre langen grauen Haare fallen wild auf ihre Schulter. Als du ihre nackten Füße betrachtetest, fällt dir auf, dass sie gar nicht auf den Stufen steht, sondern einige Spann darüber schwebt. Unwillkürlich machst du einen Schritt rückwärts, als sich das Mädchen ganz langsam zu dir umschaute. Ihre Augen scheinen leer und ihr Blick strahlt unendliche Trauer und Pein aus. Man könnte fast Mitleid mit der Gestalt haben, würde sie nicht einen eher angsteinflößenden Eindruck machen.

Während du noch überlegst, was nun zu tun sei, schwebt das Mädchen ganz langsam auf dich zu. Alles in dir fordert, dich umzudrehen, um Schutz im Efferdtempel zu suchen, doch deine Beine gehorchen dir nicht. Wenige Spann vor dir verharrt das Wesen und scheint dich ausgiebig zu mustern. Dann hebt sich ihr rechte Arm und das Mädchen hält dir auffordernd die Hand hin. Wie von Geisterhand geführt streckst auch du deine Hand aus, um ihre zu ergreifen.

Mit der ersten Berührung kommt der Schock. Eisige Kälte dringt in dich ein und lässt dich erstarren. Schmerzen, unerträgliche Schmerzen peinigen dich, doch kein Schrei kommt über deine Lippen. Bilder huschen an dir vorbei. Schemenhafte Wesen, klirrende Waffen, schäumende Wellen und weinende Delphine. Dann überkommt dich eine tiefe Ohnmacht, die dich von den grauenhaften Schmerzen befreit ...

Weiter bei Es beginnt.

Es beginnt

"Er kommt zu sich", hörst du entfernt eine Stimme. Langsam öffnest du deine Augen und erkennst den Geweihten, der dich, ja wann war das, im Efferdtempel empfangen hat.

"Ganz ruhig, mein Freund. Du warst mehrere Stunden ohne Besinnung. Hier, trink erst einmal was."

Dankbar trinkst du das kühle Wasser. In diesem Augenblick betritt ein weiterer Geweihter das Zimmer und betrachtet dich sorgenvoll.

"Wie geht es dir, mein Sohn?"

Nach dem erfrischenden Schlucken fühlst du dich erstaunlich gut.

"Mir geht es gut", sagst du und richtest dich vollends auf. Du befindest dich in einem kleinen Raum auf einem Bett. Die Wände sind mit Efferdmotiven versehen und die Einrichtung wirkt eher einfach.

Der ältere Geweihte nickt seinem jüngeren Bruder zu, woraufhin dieser den Raum verlässt.



Du rufst weiter und betuerst, dass alles nicht stimme, doch da bekommst du einen Schlag auf den Kopf und verlierst die Besinnung. Weiter bei 165.

159

Die Tür lässt sich geräuschlos öffnen und auch wieder schließen. Du bist in Zimmer mit einem Etagenbett, zwei Schränken und einem Schreibtisch geraten. Efferd sei Dank, ist niemand anwesend. Du schaust dich schnell nach einem geeigneten Versteck um, und öffnest hastig einen der Schränke. In diesem Augenblick öffnet sich die Tür und ein nur mit Unterwäsche bekleidetes Mädchen betritt den Raum. Als sie dich sieht, läuft sie rot an und greift sich ein Gewand, das auf dem Bett liegt.

"Was machen Sie hier?" fragt die Schülerin und sieht dich vorwurfsvoll an.

"Ich bin der, der Khaina Quirrin suchen soll. Dämmlicherweise habe ich mich wohl an die falsche Frau in diesem Haus gewandt."

"Raike...", entfährt es dem jungen Mädchen, "schnell, verstecken Sie sich unter dem Bett."

Du weißt nicht warum, aber irgendwie vertraust du dem Mädchen. Rasch rutschst du auf dem Bauch unter das Bett und machst dich so kleine es eben geht. Während man vom Flur her lautes Türenkrachen hören kann, öffnet die junge Schülerin eines der Fenster. In diesem Augenblick geht die Tür auf und ein finsterner Geselle blickt herein.

"Hier ist jemand aus dem Fenster geklettert", sagt das Mädchen und zeigt nach draußen. Daraufhin stürmt der Mann ebenfalls zum Fenster.

"Verdammt!" brüllt er, "der ist weg!"

"Was ist denn los?" fragt die Schülerin, doch der Eindringling lässt sie einfach stehen und verlässt den Raum.

Es dauert noch eine ganze Weile, bis in der Efferdschule wieder Ruhe eingekehrt ist. Schließlich taucht das Gesicht des Mädchens unter dem Bett auf und lächelt dich an.

"Ich denke, Sie können wieder herauskommen. Ich bin Chainine, und Khaina wohnt eigentlich mit mir auf diesem Zimmer. Und Sie sind wirklich derjenige, der sie suchen soll?"

Du bejahst noch einmal und siehst dich genauer in dem Zimmer um. Nachdem du alles betrachtet und dich an den Tisch gesetzt hast, beginnt Chainine zu erzählen (179).

160

Du schaust die seltsame Elfe an, deren Lippen ein stilles Wort formen: BANNBALADIN.

Und schon Augenblicke später findest du die dicke Frau sehr sympathisch. Ja, du schenkst ihr dein Geld, und als sie dich dann bittet, zu gehen, kommst du der Aufforderung nach. Mach bei einer anderen Möglichkeit von 64 weiter.

161

"Nun", sagt Raike, "heute ist mein Geburtstag, und ich hatte gehofft, dass du mit mir anstoßen würdest."

Wie sieht es aus, trinkst du mit (175) oder lehnst du dankend ab (168)?

162

Möchtest Du die Novizen selbst befragen (169) oder genügt dir eine Zusammenfassung der Aussagen durch Raike (99).

163

"Schaut mal", sagt eine der Gestalten, "da steht ja das Bürschchen."

Willst du zum Angriff übergehen (180), oder willst du lieber die Flucht ergreifen (115)?

164

"Nicht in den Schrank", flüstert das Mädchen, "kriech unter den Tisch!"