



Kampfprobe. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 122 weiter, ansonsten suche schwer verwundet 129 auf.

152

Mit einem lauten Quietschen geht die Tür auf. Dahinter liegt ein fensterloser Raum, dessen Wände voller Regale mit Bettwäsche sind. In einer Ecke liegt ein größerer Haufen mit alter Wäsche. Willst du dich darin verkriechen (166) oder versuchst du doch einen anderen Raum (173)?

153

”Du musst dich irren, mein Freund. Aber trotzdem, Danke für deine Hilfe.“

Mach bei einer anderen Möglichkeit von Abschnitt 64 weiter.

154

Durstig setzt Du den Becher an und trinkst das Wasser, das einen merkwürdig süßen

Beigeschmack hat, in einem Zug aus.

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.

155

Nachdem Raike eine Weile fort ist, gehst du vorsichtig zu Tür und öffnest sie ein wenig. Langsam schleichst du dich auf dem hell erleuchteten Gang zu der Treppe, die du heraufgekommen bist und höchst aufmerksam. Du hörst zunächst nichts, dann vernimmst du die Stimme Raikes und Schritte aus dem Erdgeschoss.

Was willst du tun? Zurück in Raikes Raum gehen (121), stehen bleiben und warten (128) oder dich durch einen Gang weiter ins Gebäude hinein begeben (135)?

156

Mach schnell eine Schleichen-Probe -2. Bei einem Erfolg geht es zu 149, ansonsten zu 170.

157

Du versuchst es zunächst mit der, die dir am nächsten ist, doch diese klemmt ein wenig. Nimmst du trotzdem diesen Raum (152), versuchst du es beim nächsten (159) oder soll es doch die offen stehende sein (150)?

158

Laut schreist du um Hilfe, woraufhin einige Fenster der Efferdschule aufgehen und Schüler und Lehrer gleichermaßen schauen, was geschehen ist. Schließlich kommt aus dem Ausgang der Gebäudes die Geweihte Raike mit den drei Gestalten.

”Ergreift ihn, er hat mich bestohlen!“

Schnell sind die beiden Frauen und die drei anderen Söldlinge bei dir und bedrängen dich.



”Mein Name ist Graustein, und ich stehe der Efferdgemeinde von Havena vor. Du bist ganz plötzlich ohnmächtig geworden, und da haben wir dich hierher gelegt.“

Du kannst dich nicht daran erinnern, wie du ohnmächtig geworden bist. Das letzte Bild, das in deiner Erinnerung zu finden ist, ist der junge Geweihte, der dich im Vorraum angesprochen hat. Danach herrscht Finsternis. Du wolltest in den Efferdtempel kommen, weil die Geweihten einen Auftrag für dich hatten. Und nun sitzt der Geweihte Graustein vor dir.

”Es ist gut, dass es dir besser geht. Siehst du dich noch in der Lage, den Auftrag, den wir haben, zu übernehmen?“

Der Geweihte bittet dich, an einem kleinen Tisch Platz zu nehmen und bietet dir einen Becher Wein an, den du aber dankend ablehnst. dann beginnt er zu erzählen.

”Es ist ungewöhnlich, dass wir uns mit kleinen Aufgaben an fremde Leute wenden, denn für gewöhnlich tragen wir unsere Angelegenheiten nicht an die Öffentlichkeit. Doch momentan weiß ich mir nicht mehr zu helfen.“

Außer mir leben noch sechs weitere Geweihte in Havena, von denen zwei den Tempel in Oberfluren betreuen. Sie alle leben in dem Nachbargebäude dieses Tempels, in dem sich zugleich noch ein Schule befindet, in der wir alle als Lehrer tätig sind, und in der Novizen und Novizinnen ausgebildet werden. Diese kommen meist aus Albernia, und sie alle haben ein Bett in der Schule, in das sie bis zum Sonnenaufgang zurückgekehrt sein müssen.

Nun haben wir eine Novizin namens Khaina Quirrin, die aus dem nahen Dorf Duhnhus kommt. Ihr war es gestattet, zwei Tage lang ihre Familie zu besuchen. Doch nachdem die beiden Tage vorüber waren, kehrte das Mädchen nicht zurück. Wir schickten sofort einen Boten der Albernischen Falken nach Duhnhus, doch dort ist sie niemals angekommen.

Das Verschwinden des Mädchens bleibt uns ein Rätsel, das auch die Stadtgarde noch nicht

zu lösen vermochte. Da wir uns große Sorgen um die Novizin machen, möchten wir Euch bitten, nach ihr zu suchen, es soll Euer Schaden nicht sein.“

Nun, das ist wahrlich sehr merkwürdig, du weißt überhaupt nicht wo du anfangen sollst, und doch, die Aussicht auf eine Entlohnung lässt dich den Auftrag annehmen. Bei Abschnitt 1 stürzt du dich ins Geschehen.



1

Du hättest den Hochgeweihten noch gern gefragt, wie denn im Falle eines Erfolges die Belohnung ausgesehen hätte, aber irgendwie erschien es dir falsch, mit dem Oberpriester des Efferd in Havena und Albernia zu feilschen.

Was willst du als nächstes tun? Die Boten der Albernischen Falken aufsuchen und den Kurier nach Khaina befragen (23), ins nahe Duhnhus wandern, um dich selbst bei der Familie der Schülerin zu erkundigen (45) oder dich in der dem Tempel gegenüber liegenden Efferdschule ein wenig umhören (67).



2

Der Mann scheint es nicht eilig zu haben, denn er geht gemächlichen Schrittes am Immanstadion vorbei und betritt dann die Taverne "Esche und Kork". Auch du bist der Meinung, dass nun die Zeit für ein Bier gekommen sei, und so folgst du dem Mann (68). Du kannst natürlich auch deinen Weg zur Station der Albernischen Falken fortsetzen (105).

3

"Dann setz dich hin, Bursche! Wirt! Noch einen Becher und einen Krug Wein, vom besten!"

Die Stimme der Elfe hat irgendwie nichts Liebliches an sich, und du fragst dich schon, ob die dicke Frau sich die Ohren nur angeklebt hat, um wie eine Elfe zu wirken, als du seltsame Worte, die wie BANNBALADIN klingen, vernimmst.

Plötzlich erscheint dir die Frau völlig verändert. Klar, sie ist fett, aber ihr Gesicht ist wunderschön. So ein Wesen muss man einfach gern haben, man muss ihm sein ganzes Geld geben. Streich dein Geld ab, dann geht es bei 69 weiter.

4

"Entschuldigen Sie, können Sie mir sagen, welches Haus den Quirrins gehört?"

"Wie bitte...?"

Die gute Frau scheint etwas schwerhörig zu sein. Willst du etwas lauter werden, und die Frage noch einmal stellen (48) oder gehst du nun doch zum Brunnen (95).

5

Nun ist es finster um Dich herum. Stille herrscht. Doch sind da nicht Geräusche? Der Totenvogel kommt ...

Doch die Geräusche hören sich mehr an wie plätscherndes Wasser. Ja, du stehst bis an die Hüfte in einem dunklen Gewässer und irgendetwas schwimmt um dich herum. Angspannt schautst du auf das trübe Wasser, und dann taucht für einen Moment ein Delphin vor dir auf. Tränen stehen in seinen Augen. Dann taucht er wieder unter, schwimmt auf dich zu und berührt dich an den Beinen.

Ein jäher Schmerz fährt durch deine Glieder und du verlierst die Besinnung. Wirf einen W6 und zieh dir die gewürfelte Augenzahl von den Eigenschaften Mut, Klugheit und Körperkraft ab, wobei du entscheidest, wie viele Punkte du wo abziehst. Fällt einer der Werte dabei unter 8, geht es bei Abschnitt 183 weiter, ansonsten geht es zu Es beginnt.

6

Als du die Taverne "Rahjas Lobgesang" betrittst, steigt dir sofort der Geruch von frisch verbrannten Rauschkräutern in die Nase und für einen kleinen Augenblick schwinden deine Sinne.

Nachdem du wieder einigermaßen klar im Kopf bist, vernimmst du novadische Klänge und wenig später siehst du die dunkelhäutige Schönheit, deren Körper sich sonderbar zu der Musik bewegt. Das gebannte Publikum, besonders aber die Männer, sind sehr angetan von der artistischen Darbietung, und immer wieder versucht einer von ihnen, die fremdländische Frau für einen kurzen Augenblick zu berühren.

Du suchst dir einen Platz, von dem aus du das Schauspiel gut beobachten kannst, bestellst eine Kleinigkeit zu Essen und einen Krug Wein und wartest auf das Ende des Tanzes.

Während du den schweren süßen Wein trinkst, die herrlichen Düfte einatmest und der Tänzerin zuschaust, wird dir deine Müdigkeit bewusst und schließlich nickst du ein.

"Darf ich mich setzen, Kleiner?" Eine liebevolle Stimme, die von einer Göttin zu stammen scheint, weckt dich auf. Langsam öffnest du



"Da ist er!" hörst du hinter dir, und als du dich umblickst, siehst du eine der Gestalten, die dich verfolgt. Flüchtig fragst du dich, was wohl die anderen beiden und Raike machen, doch dann hast du die Treppe erreicht. Geschickt nimmst du gleich zwei Stufen mit einem Schritt und kommst schnell unten an. Neben zwei Fenstern siehst du eine Tür, die offensichtlich ins Freie führt. Willst du es dort versuchen (117) oder sprintest du zum Haupteingang (124)?

144

Du willst schnell an den Frauen vorbei zum Efferdtempel sprinten, doch geschickt verstellen sie dir den Weg. du kannst nun doch kämpfen (151) oder willst du laut um Hilfe rufen (158)?

145

Du hebst die Arme und lässt deine Waffe fallen, woraufhin die drei Bewaffneten näher kommen. Unvermittelt bekommst du einen Schlag auf den Kopf und verlierst das Bewusstsein (165).

146

Du betrittst das Lokal, doch so sehr du dich auch umblickst, du kennst hier niemanden. Mach bei einer anderen Möglichkeit von 64 weiter, oder setz dich auf den einzigen freien Platz in diesem Haus. An den Tisch einer fetten Elfe (160).

147

Durstig setzt du den Becher an und kostest von dem süßen Himbeersaft, der wirklich ausgezeichnet schmeckt.

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.

148

Krachend schlägt deine Hand auf den Tisch und Wherein wird gefeiert. Du hast nun einen verletzten Arm und musst mit hängendem Kopf zurück zu Abschnitt 64.

149

Schnell verbirgst du dich und lauschst in die Stille hinein. Du hörst, wie die vier Leute das Zimmer von Raike betreten, und wie die Efferdgeweihte daraufhin laut flucht.

"Schnell, er muss noch im Haus sein. Findet ihn, ihr Schwachköpfe!"

Willst du dich den drei Schergen stellen (180) oder trittst du den Rückzug an (115)?

150

Du rennst zu der offenen Tür und betrittst den Raum dahinter. Offensichtlich handelt es sich um einen Waschraum, denn auf mehreren Tischen stehen Porzellanschüsseln und Wasserkannen. An einigen Haken an der Wand hängen Handtücher. Zudem befindet sich noch ein verschlossener Schrank im Zimmer, zwei offen stehende Fenster lassen frische Luft herein.

Vor einer der Schüsseln steht ein junges Mädchen, das sich gerade wäscht. Schnell bedeutest du ihr noch, sie möge leise sein, dann musst du eine Entscheidung treffen.

Willst du dich im Schrank (164) oder unter den Tischen (171) verstecken, oder hältst du einen Sprung aus dem Fenster für die richtige Idee (178)?

151

Mutig ziehst du deine Waffe und erwartest den Angriff der beiden Frauen. Mach nun eine