



Dann hörst du Schritte von der Treppe hinter dir. Willst du stehenbleiben, um zu sehen, wer da kommt (142) oder stellst du dich hinter eine Ecke, um nicht gleich gesehen zu werden (149)?

136

Schwer verwundet verlierst du schließlich das Bewusstsein. Weiter bei 114.

137

Du landest schwer am Boden, und in diesem Moment vernimmst du ein widerliches Knacken in deinem Knöchel, dem ein stechender Schmerz folgt. Zieh dir 1W+1 Lebenspunkte ab. Waren dies deine letzten, waren die Anstrengungen einfach zuviel für dich und es bleibt nur noch 5. Ansonsten geht es zu 172.

138

Mutig ziehst du deine Waffe und willst dich zur Wehr setzen. Wenig später sind auch die beiden anderen Schergen bei dir, die die andere Treppe benutzt haben. Mach eine Kampfprobe. Gelingt sie, geht es zu 122, ansonsten wartet 129.

139

Schnell hilfst du ihm auf und schaut ihn erwartungsvoll an.

“Danke, mein Freund. Oh, du bist es. Lad mich zu einem Bier ein, und ich kann dir was erzählen.”

Bereitwillig stimmst du ein und begleitest den freundlich wirkenden Streuner in der Taverne “Zur lieblichen Göttin”. Dann, bei einem Becher Bier, berichtet Bethmann.

“Von Leuten, deren Namen ich hier nicht nennen kann, weiß ich, dass einer der Efferd-geweihten mit Schmugglern im Bunde sein

muss. Wahrscheinlich war deine Khaina dem Geweihten auf die Spur gekommen, bestimmt ist sie längst tot, liegt irgendwo in der Unterstadt...

Wenn ich meinen Informanten trauen kann, dann solltest du die Finger von der Sache lassen oder du endest auch in der Unterstadt, ein ungemütlicher Ort, glaube mir! Ach ja, nimm dich vor einer weiblichen Geweihten in Acht.”

Auch weitere Biere können aus dem Streuner nicht mehr herauslocken, und als er sich einer hübschen Dame zuwendet, zahlst du 5 ST und verlässt die Taverne. Mach mit einer anderen Möglichkeit aus 64 weiter.

140

“Warte einen Augenblick“, sagt Raike, “ich hole zwei der Novizen hierher. Ich bin gleich zurück.“

Mit grazilen Schritten verlässt sie den Raum, und du bist kurzzeitig allein. Weiter bei 182.

141

Du hast es geschafft. Nach zwei Jahren wurde Wherin zum ersten Mal besiegt. Schnell hebt man dich auf die Schultern und lässt dich hochleben. Viel Wein und Bier wird aus-geschickt. Schreib dir schnell noch 5 Abenteuerpunkte gut, dann wankst du zu 64 zurück.

142

Du siehst Raike, die von drei seltsam wirkenden Gestalten, die keinen besonders guten Eindruck machen begleitet wird. Noch kannst du in Deckung springen (156) oder willst du weiter wie angewurzelt stehenbleiben (163)?

143

Du verlässt dein Versteck und rennst durch den breiten Flur zur Treppe.



deine Augen und blickst in das bezaubernde Gesicht der Tänzerin. Phex, lass dies kein Traum sein.

“Wie ich sehe bist du gekommen, Kleiner. Willst du mich verdursten lassen?”

Hastig bestellst du beim Wirt einen neuen Krug Wein und einen weiteren Trinkbecher, dann wendest du dich wieder der jungen Frau zu.

An dieser Stelle wollen wir es kurz machen. Du hast dich soeben unsterblich in die bildhübsche Tänzerin verliebt, und auch sie scheint Gefallen an dir gefunden zu haben. Natürlich hast du die Suche nach Khaina längst vergessen, und am nächsten Morgen begleitest du deine neue Angebetete nach Winhall. Doch kurze Zeit, nachdem du die Stadt verlassen hast, wird dir plötzlich sehr schlecht. Verzweifelt versuchst du Luft zu bekommen, doch es geht nicht. Während du dich noch gegen den Tod wehrst, hörst du ihn gnadenlos nahen. Weiter bei 5.

7

“Vielleicht solltest du dich einmal an die Geweihte Raike wenden. Sie hat alle Novizen und auch einige Geweihte befragt. Sie kann dir sicherlich weiterhelfen. Sie ist Lehrerin in der Schule. Frag einfach nach ihr.”

Du bedankst dich für diesen guten Rat, schlingst die letzten Happen herunter und gehst dann zur Efferdschule. Im Eingangsraum angekommen triffst du eine junge Geweihte, die dich sanft anlächelt.

“Entschuldigen Sie, ich suche die Geweihte Raike. Könnten Sie mir sagen, wo ich sie finde.”

“Sie steht direkt vor dir, Bruder. Was kann ich denn für dich tun?”

Du erzählst ihr, dass du erfahren hättest, sie hätte alle Novizen nach dem Verschwinden Khainas befragt. Als sie erfährt, dass du beauftragt bist, die junge Frau zu suchen, bittet sie dich, mit in ihre Kammer zu kommen.

Als erstes gibt sie dir einen Becher Wein, den du trinken kannst (99) oder auch nicht (174).

8

Nun ja, ein Nudelholz ist nun einmal kein Schwert. Dein Schlag ist gut gemeint, aber du hättest den Kopf und nicht die Schulter des Koches treffen sollen. Wie von der Tarantel gestochen heult der Mann auf und wendet sich dir zu. Wut verzerrt sein ohnehin schon grim-miges Gesicht, und irgendwie wirst du dir bewusst, einen schicksalhaften Fehler gemacht zu haben.

Flink drehst du dich um, willens, die geheimen Räume durch Flucht zu verlassen, da stehen drei weitere Ganoven in der Tür zur Küche.

Leider können die Schmuggler keine Spione leiden, weshalb sie beschließen, dich dem finsternen Namenlosen zu überlassen. Hoffen wir, dass dein Leben gottgefällig war. Weiter bei 5.

9

Vom Schloss des albernischen Königs führt eine kurze Straße zum Halplatz, auf dem verschiedene Musikanten und Gaukler um die Gunst und das Geld des Publikums buhlen. Unter ihnen ist auch eine dunkelhäutige Schönheit, die auf einer Holzkiste steht und die absonderlichsten Verrenkungen macht. Du kannst ihr ein wenig zusehen (53) oder deinen Weg zur Station der Albernischen Falken fortsetzen (75)

10

“Ist hier noch frei?” fragst du die offensichtlich stark angetrunkene Elfe, woraufhin sie dich erst einmal aus ihren unterlaufenen Augen anstarrt.

“Gibst du einen aus, Bursche?“, lallt sie dich an.

Ja (3) oder nein (93)?



11

Unter diesen Umständen ziehst du es vor, allein an einem Tisch zu sitzen. Während du in aller Ruhe dein Bier trinkst, hörst du, wie die Elfe den Mann mit "Floh" anredet und sich mit ihm über Stürmer und Verteidiger unterhält. Offensichtlich handelt es sich um einen Immannspieler, und der kann bestimmt nichts von dir wollen. So bezahlst du 4 Heller für das Bier und setzt schließlich deinen Weg zur Station der Albernischen Falken fort (105).

12

Dein Lehrmeister wäre stolz auf dich gewesen. Angefeuert von deiner unbändigen Wut hast du deinen Gegner besiegen können. Nach drei, vier schweren Treffern sinkt dein Gegner leblos zu Boden, doch auch du hast einige Hiebe einstecken müssen. Zieh dir 3W6 Lebenspunkte ab. Waren es deine letzten, geht es zu 5, ansonsten zu 97.

13

Schnell gehst du durch die Straßen der Stadt zur Efferdschule, um deine Verabredung mit der geheimnisvollen Geweihten einzuhalten.

Als du das Gebäude erreichst, ist es schon fast dunkel. Erleichtert stellst du fest, dass die Geweihte vor dem Eingang wartet hat.

"Ich bin froh, dass du doch noch gekommen bist", sagt sie und wirft dir ein bezauberndes Lächeln zu, "komm wir gehen auf mein Zimmer, da können wir alles bereden."

Bereitwillig folgst du der Geweihten, die ein eher schlicht eingerichtetes Zimmer bewohnt. Nachdem du auf einem Stuhl platzgenommen hast, schenkt sie einen Becher Wein ein und reicht ihn dir.

"Übrigens, ich heiße Raike. Lass es dir schmecken. Es ist ein guter Wein aus Methumis."

Willst du den dir angebotenen Wein trinken (167) oder verzichtest du lieber (174)?

14

Als du am nächsten Morgen aufwachst, scheint die Sonne freundlich in dein Zimmer. Schnell stehst du auf, wäschst dich ein wenig und ziehst dich an. Aus dem Speiseraum kommt der göttliche Duft von gebratenen Eiern mit Speck, der dir das Wasser im Mund zusammenlaufen lässt. Eiligst gehst du nach unten. In dem großen Gästeraum sitzt nur noch ein einzelner junger Mann in einem blau-grünen Gewand. Er liest eine Zeitung und trinkt dazu irgendein heißes Getränk. Möchtest du dich zum Frühstück zu ihm setzen (36) oder ziehst du es vor, allein zu speisen (58)?

15

Auf leisen Sohlen betrittst du die Küche und greifst nach dem Nudelholz, das auf dem Tisch liegt. Eine Schleichen-Probe -4 soll entscheiden, wie du dich verhältst. Gelingt sie, geht es zu 37, ansonsten zu 59.

16

"Ich habe kaum etwas mit den Novizen der Schule zu tun, da ich selbst erst vor einem Jahr geweiht wurde. Doch Khaina ist mir aufgefallen, weil sie immer sehr gern Fragen stellt. Sie wollte alles über die Perle erfahren, die vor nicht allzu langer Zeit gefunden wurde. Vielleicht solltest du dich mal bei den anderen Novizen erkundigen. Nach dem Mittagessen haben sie immer zwei Stunden Ruhepause."

Du kannst den gutgemeinten Rat des Geweihten befolgen (67), die Stadt in Richtung Duhnhus verlassen (60) oder dich entschlossen auf den Weg zur Station der Albernischen Falken machen (90).



bestellst du etwas zu essen, irgendwie will die Zeit nicht vergehen. Soll es nun doch zu den Albernischen Falken (90) oder nach Duhnhus (60) gehen, oder wartest du weiterhin unverzagt auf den Abend (134)?

128

Du wartest noch einige Augenblicke und lauschst den Worten der Geweihten.

"Er ist oben. Versucht, ihn so schnell wie möglich zu übertölpeln, ist das klar?"

Was jetzt? Zurück ins Zimmer (121) oder durch den Gang weiter ins Gebäude hinein (135)?

129

Du kämpfst wie ein Anfänger und schnell haben die Angreifer die Oberhand gewonnen. Sie entwaffnen dich und schlagen dich nieder. Es wird schwarz vor deinen Augen, dann verlässt dich dein Bewusstsein. Weiter bei 114.

130

Gekonnt federst du den Sprung ab und rollst zur Seite. Nur wenige Augenblicke später taucht in dem Fenster ein Gesicht auf und blickt erst auf dich und dann auf zwei bewaffnete Frauen auf dem Efferdplatz an.

"Schnappt ihn euch!" lautet seine kurze Anweisung, dann setzen sich die beiden Frauen in Bewegung, wobei sie ihre Waffen ziehen. Willst du die Flucht ergreifen (144) oder ziehst du auch deine Waffe, um dich den beiden zu stellen (151)?

131

Du hast gerade den ersten Riegel aufgeschoben und machst dich am zweite zu schaffen, als du einen Schlag auf den Kopf bekommst und das Bewusstsein verlierst. Weiter bei 165.

132

Die hübsche Bedienung führt dich zu einem stämmigen Kerl, der betrunken mit einigen anderen Burschen Armdrücken macht. Ehe du dich versiehst, sitzt du ihm gegenüber und musst deine Kräfte mit ihm messen. Mach schnell eine Körperkraft-Probe +12. Gelingt sie, geht es zu 141, ansonsten zu 148.

133

"Warte einen Augenblick", sagt Raike, "ich hole schnell meine Aufzeichnungen aus dem Arbeitszimmer. Ich bin gleich zurück."

Mit grazilen Schritten verlässt sie den Raum, und du bist für kurze Zeit allein. Weiter bei 182.

134

Insgesamt kostet dich deine Warterei 9 Silbertaler. Schließlich gehst du zur Efferdschule, wo die Geweihte schon auf dich wartet. Sie führt dich in ihr Zimmer und bietet dir ein Glas Wein ein, das du dankend leerst.

"Nun, mein Freund. Mein Name ist Raike, und ich habe mich ein wenig um das Verschwinden unserer Schülerin gekümmert. Was kann ich für dich tun?"

Möchtest du wissen, was sie in Erfahrung gebracht hat (99) oder möchtest du die Novizen lieber selbst befragen (28)?

135

Vorsichtig gehst du an einigen geschlossenen Türen vorbei und erreichst schließlich einen großen Raum, der ganz offensichtlich noch zum Flur des Obergeschosses gehört. Dieser Teil wird von zwei seltsamen Lichtquellen erleuchtet, und in einer Ecke rechts von dir steht auf einem flachen Sockel eine Statue von Efferd. Davor befindet sich eine silberne Schale mit einer klaren Flüssigkeit darin.