



105

Langsam schlenderst du zurück zum Residenzschloss und fragst dich noch einmal, warum dich der Mann so angestarrt hat. Wahrscheinlich hast du dich nur geirrt. Weiter bei 9.

106

“Darf ich mich zu Ihnen setzen?” fragst du freundlich und der Mann nickt. Was nun? Verwickelst du ihn in ein harmloses Gespräch (40) oder fragst du ihn gleich, warum er dich bei der Wachablösung zu angestarrt hat (62)?

107

Der Rückweg nach Havena verläuft reibungslos. Nach einiger Zeit kommst du an einem Heuschober vorbei. Gibt es etwas, das du dort aufbewahrst, geht es zu 98, ansonsten erreichst du bei 20 die Hauptstadt Albernias.

108

Mach nun eine Talentprobe auf den entsprechenden Waffenwert. Ist sie misslungen geht es zu 85, hast du alle Talentpunkte verbraucht, um die Probe zu schaffen zu 12, und hast du noch Talentpunkte übrig zu 34. Solltest du mehr als 7 Punkte übrig behalten haben, wartet 56, und bei einem Patzer (zweimal 20 gewürfelt) bleibt 78.

109

Ja, so ist das im Leben. Manchmal bekommt man keine zweite Chance. Nachdem der Mann das Tablett abgestellt hat, verlässt er den Raum und schließt wieder ab.

Stunden später geht die Tür erneut auf, und neben der verräterischen Raike treten auch drei weitere Schurken ein.

“Ich glaube, die Al’Anfaner werden Gefallen an euch haben. Ich wünsche eine gute Reise.”

Dann werdet ihr gefesselt, und man verbindet eure Augen. Wie es für Khaina weitergeht wird niemand in Havena jemals erfahren. Du aber stirbst bei der Überfahrt nach Al’Anfa (5).

110

Flüchtig untersuchst du die Fässer, in denen wahrscheinlich hochprozentiger Schnaps ist, was dir deine Nase verrät. Eine der Kisten ist geöffnet. Sie enthält eine Menge Waffen. Geht es jetzt zum Boot (102) oder zum anderen Gang (22). Natürlich kannst du dir bei 44 den Inhalt der Kiste etwas genauer betrachten.

111

War eigentlich ein ganz netter Kerl dieser Hüne. Und du dachtest, er wolle etwas von dir. Nun mal weiter bei 9!

112

Offensichtlich hast du keinen Grund, denn von einem Mohlin war in diesem Abenteuer noch niemals die Rede. Als du den süßen Wein schnupperst, kannst du nicht mehr ablehnen (167).

113

Du hast dir das Zimmer während des Wartens noch ein wenig betrachtet. Du kannst nicht verstehen, warum sich die Efferdgeweihten mit diesen schlicht eingerichteten Räumen begnügen, aber jeder soll machen, was er will.

Plötzlich hörst du Schritte vor der Tür. Leise schwingt sie auf, und du siehst Raike. Doch sie ist nicht allein. Hinter ihr stehen drei Gestalten, die rasch in den Raum kommen und sich auf dich werfen. Weiter bei 114.



Es ist die Art, wie er dieses “Kleiner” ausspricht, die dich irgendwie in Raserei versetzt. Reflexartig scheuerst du dem dreisten Kerl einen, packst ihn an seiner Kleidung und schüttelst ihn kräftig durch.

“Der KLEINE schlägt dir gleich zwei, drei Zähne aus, wenn du nicht sofort antwortest! Also, wo ist die Geweihte?”

Diese Drohung ist dir wirklich gut gelungen und angespannt lauerst du auf die Antwort. Aber der Typ spuckt nur verächtlich aus.

“Tus doch, Kleiner!”

Angewidert stößt du ihn von dir. Der wird nicht reden, das ist dir irgendwie klar. Vielleicht wissen die Quirrins mehr. Entschlossen zerst du den Verbrecher auf die Beine und bringst ihn zu einem nahen Heuschober. Dort bindest du ihn fest und kehrst dann nach Duhnhus zurück (63).

28

“Ich habe mir überlegt, wie wir es machen können. Am besten wäre es, wenn die Novizen hierher kämen, damit du mit ihnen sprechen kannst. 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 kraftlosen Händen. Langsam verlierst du dein Bewusstsein, während Raike dich triumphierend und hämisch anlacht. Weiter bei 50!

29

Zunächst ist der Boden des Ganges mit großen Steinplatten ausgelegt, aber schon bald verlässt du die Platten und gehst durch Pfützen

und Schlamm. An vielen Stellen ist der Gang nur unzureichend abgestützt und ständig tropft dir Wasser in den Nacken. Wenig später reicht das Licht aus dem Keller nicht mehr aus, und du musst dich vorsichtig vortasten.

Was mag die Efferdgeweihten bewegt haben, diesen Gang anzulegen, überlegst du und dringst Schritt für Schritt tiefer in die Dunkelheit vor. Schließlich endet der Gang vor einem großen Haufen aus Erde und Steinen. Zerbrochene Bolen machen dir klar, dass das Gebäude hier einst eingestürzt sein muss. Schon glaubst du, dass deine heiße Spur hier endet, da entdecken deine Hände einen schmalen Durchstieg durch den Haufen. Du bist dir im Klaren darüber, dass deine Kleidung ruiniert sein wird, wenn du diesen Weg nimmst. Doch darauf willst du jetzt keine Rücksicht mehr nehmen.

Der Gang ist auf einer Länge von ungefähr 2 Schritt eingestürzt, und manchmal ist der Minutunnel so eng, dass du kaum durchkommst. Doch schließlich hast du es geschafft und folgst dem Gang weiter.

Nach einiger Zeit siehst du dann hinter einer Biegung Licht. Schnell tastest dich langsam weiter. Schließlich erreichst du eine größere Höhle, in die sich das Meer einen Weg gebahnt hat. An einem kleinen hölzernen Steg liegt ein Ruderboot. Beleuchtet wird die Kaverne von einigen Pechfackeln. Möchtest du dir die feuchte Höhle näher betrachten (73) oder schaust du erst einmal, was hier so passiert (51)?





30

Schnell werden die Taschen des Koches durchsucht, aber du findest lediglich 5 Silbertaler und einen zerbrochenen Knopf. Willst du nun die Küche durchforsten (103) oder geht es nun in den Gang (88)?

31

Du willst auf den Mann zugehen, als er sich umdreht und den Weg zum Immanstadium einschlägt. Selbstverständlich folgst du ihm (2), oder ist es jetzt doch besser Zeit, die Boten in der Station der Albernischen Falken aufzusuchen (9)?

32

Schließlich bezahlst du 7 Heller für den Wein und verlässt die Schenke. Geht es zum Efferdtempel (17) oder nach Duhnhus (39)?

33

“Sehr gut! Wo soll es denn hingehen?”
“Nach Duhnhus!” antwortest du, woraufhin der Gardist verständnislos mit dem Kopf schüttelt.

“Weiß nicht, was es da gibt. Sie sind schon der zweite, der dorthin will. Erst vor einer Stunde kam einer durch. Na ja, dann mal viel Spaß. Es sind etwa fünf Meilen.”

Du möchtest den Gardisten gern noch nach der Person ausfragen, die nach Duhnhus gereist ist, doch in diesem Augenblick kommt ein Fuhrwerk am Tor an, dem schlagartig die Aufmerksamkeit der eifrigen Torposten gilt. Weiter bei 77.

34

Geschickt führst du deine Waffe gegen das Schwert deines Gegenübers. Immer wieder kreuzen sich die Klingen, jeder von euch muss

leichtere Treffer einstecken. Dann landest du mit einem guten Hieb einen entscheidenden Treffer und dein Gegner gibt auf. Zieh dir W6+2 Lebenspunkte ab, dann geht es zu 27. Waren dies deine letzten Lebenspunkte, geht es zu 5.

35

Es gibt zwar viele Herbergen in Havena, aber irgendwie scheint Phex an diesem Abend nicht auf deiner Seite zu sein, denn alle die du bis jetzt aufgesucht hast, haben keine Zimmer mehr frei. Schließlich gehst du in Richtung Efferdtempel und entdeckst am Fischmarkt eine kleine Pension mit gleichem Namen.

Auf dein Klopfen hin öffnet eine kleine Frau mit einer Laterne in der Hand. Sie schaut dich prüfend an und spricht dann:

“So spät noch ohne Zimmer. Na, dann komm mal rein, mein Junge. Wir werden schon noch ein Platz für dich finden.”

Langsam geht die schwere Tür auf, und du trittst in einen warmen Raum, in dem die erst richtig bewusst wird, wie kalt es draußen geworden war. Es dauert gar nicht lange, und du liegst in einem weichen Bett und schläfst sanft ein. Weiter bei 14!

36

“Guten Morgen, Freund. Darf ich mich setzen?” fragst du und deutest auf einen der freien Stühle.

“Natürlich”, antwortet der Geweihte, “ich freue mich über Gesellschaft beim Frühstück. Leider schlafe ich gern sehr lange, sodass ich meist allein meine Eier essen muss.”

Ihr lacht. Wenig später bringt dir die Wirtin einen großen Teller mit Brot, Speck und gebratenen Eiern. Dazu reicht sie dir ein Glas Milch und stellt einen Topf Schmalz auf den Tisch.

“Lass es dir schmecken, mein Junge. Bleibst du noch eine Nacht?”

99

“Also, ich habe mich lange mit den Novizen unterhalten, und die meisten schienen mir nicht sagen zu wollen, was los ist. Aber vor Efferd konnten sie nicht lügen. 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. Weiter bei 50!

100

Ziemlich bald knickt der Gang nach rechts ab und endet in einer recht großen Höhle, in die das Meer irgendwie einen Weg gefunden hat. An einem Steg wurde ein Ruderboot angebunden (43), und nicht weit von euch mündet ein zweiter Gang in die Höhle (65). Ihr könnt den Weg auch zurücklaufen (21).

101

Gleich nachdem du den Tempel betreten hast, kommt dir ein Geweihter entgegen und fragt dich, ob er dir helfen könne.

“Ich würde gern in den Raum unter dem Tempel gehen”, antwortest du, “ich glaube, ich weiß, wohin die Novizin verschwunden ist.”

Nachdem sich der Geweihte bei seinem Oberpriester erkundigt hat, ob er dich in den Keller führen dürfe, begleitet er dich zu einer Treppe, über die ihr dann einen Kellerraum erreicht. Hier sind die Wände mit allerlei Flechten bewachsen, es riecht ein wenig muffig. In einer Ecke kannst du eine stark beschä-

digte Statue Ingerimms ausmachen, vor der eine Opferschale aufgestellt wurde. Nicht weit davon entfernt führt ein Gang aus dem Raum hinaus. Dort wo er beginnt ist eine rötlich schimmernde Linie zu entdecken.

“Uns Dienern des Efferd ist es seit Generationen verboten, diese Linie zu übertreten. Wenn Khaina es getan hat, hat sie eine schwere Sünde begangen.”

Inzwischen bist du zum Eingang des Ganges gegangen, der absolut finster ist. Schnell bittest du den Geweihten um eine Fackel, doch mit dem Hinweis, dass ein Feuer im Efferdtempel ein Sakrileg sei, wird dir der Wunsch verweigert. Weiter bei 29.

102

Das Ruderboot ist anständig an dem Steg vertäut worden. Es bietet etwa vier oder fünf Leuten Platz. Die Ruder liegen darin, ansonsten weist das Gefährt keine Besonderheiten auf. Willst du nun die Kisten und Fässer untersuchen (110) oder dich dem Gang widmen (22)?

103

Hastig schautst du dich in der Küche um und schnupperst sogar an dem Eintopf, der weiterhin still vor sich hin brodelte. Doch wo du auch hinschaust, du kannst nichts besonderes entdecken. Untersuchst du nun den Bewusstlosen (30) oder geht es zur nächsten Tür (88)?

104

“Da kann ich auch gleich nach Duhnhus gehen”, sagst du dem Geweihten, woraufhin er dir mitteilt, dass du zum Nostrianer Tor hinausgehen und immer der Straße folgen müsstest. Mit einem freundlichen Dank machst du dich auf den Weg (60).

