



Tempels gibt es einen Raum, von dem ein Gang abgeht. Vor diesem Gang ist eine Linie gezogen, die kein Geweihter überschreiten darf. Vielleicht hat sich Khaina nicht an das Gebot gehalten?"

Das ist doch einmal ein interessanter Hinweis. So schnell du kannst, verdrückst du deine Eier, dann geht es zum Efferdtempel. Weiter bei 101!

## 81

Ein guter Schlag, mein Freund. Wie eine gefällte Eiche bricht der Mann zusammen und macht keinen Mucks mehr. Du kannst jetzt die Küche durchsuchen (103), den bewusstlosen Mann filzen (30) oder dich wieder dem Gang widmen (88).

## 82

Es ist schon sehr interessant, wie die Soldaten im Stechschritt an dir vorbei paradieren, und es finden sich noch weitere Schaulustige an, um dem wirklich beeindruckenden Spektakel beizuwohnen. Schließlich sind die abgelösten Gardisten im Hof des Schlosses verschwunden und die Leute gehen auseinander.

Du willst gerade gehen, als dir ein merkwürdiger Mann auffällt, der dich intensiv zu beobachten scheint. Geht es nun zu den Albernischen Falken (9) oder willst du den unbekanntenen Mann zur Rede stellen (31)?

## 83

"Habt ihr noch einen Platz frei?" fragst du, und als der stämmige Kerl nickt, setzt du dich zu den drei Abenteurern, die sich als Bethmann, ein Streuner aus Lowangen, Galinda, eine Kriegerin aus Honingen und Sigorn, ein Krieger aus Gareth vorstellen.

Nachdem dir der Wirt einen Becher Wein gebracht hat, erzählen die drei von ihrem letzten Auftrag, der sie in die Nähe von Waskir

geführt hatte. Sie sollten den Turm eines ehemaligen albernischen Ritters ausfindig machen, um den Hausherr die Botschaft vom Ableben seines Vaters zu bringen. Nachdem sie das getan hatten, kamen sie nach Havena zurück und warten nun darauf, einen neuen Auftrag zu finden.

Wie sieht es aus, willst du dich der Gruppe anschließen (54) oder bietest du ihnen an, dir zu helfen (76). Selbstverständlich kannst du die Taverne auch verlassen (32).

## 84

Du gehst zum Tisch des Mannes und setzt dich zu ihm, woraufhin er der Elfe bedeutet, einen zweiten Becher zu bringen. Soll das nun ein harmloser Plausch werden (40) oder fragst du ihn gleich, weshalb er dich vorhin beobachtet hat (62)?

## 85

Du hast wacker gegen den Schurken gekämpft, aber er war dir einfach überlegen. Nachdem er dich wieder böse getroffen hatte, ließ er dich einfach liegen und verschwand.

Zieh dir W20+10 Lebenspunkte ab. Stirbst du durch diese Verwundung, geht es zu 5, ansonsten zu 97.

## 86

Du gehst durch die immer leerer werdenden Straßen der Stadt, bis du schließlich die Efferdsschule erreicht hast. Da du nicht weißt, an wen du dich wenden musst, trittst du einfach ein und schaust dich um. Deine Augen fallen sofort auf eine junge Geweihte, die gleich näher kommt, als sie dich sieht.

"Kann ich dir helfen, Bruder?"

"Nun", stammelst du, "ich untersuche das Verschwinden von Khaina Quirrin. Ich würde mich gern mit den Novizen unterhalten, um mehr über das Mädchen zu erfahren."

## 49

Schließlich sitzt du zusammen mit der Familie an einem großen Tisch und isst einen Teller Weizensuppe, die wirklich großartig schmeckt. Das kleine Mädchen heißt Sinja und ist die jüngere Schwester von Khaina. Ständig schaut sie zu dir herüber und lacht, wenn du deine witzigen Grimassen schneidest.

Während des Essens kommst du dann auch auf die verschwundene Khaina zu sprechen.

"Als sie das letzte Mal bei uns war, erzählte sie uns, sie hätte irgend etwas im Tempel entdeckt, das nicht mit rechten Dingen zuginge. Allerdings hat sie uns nichts weiter davon gesagt."

Vor drei Tagen tauchte dann zum ersten Mal dieser Kerl bei uns auf und forderte 50 Dukaten von uns für das Leben unserer Tochter. Außerdem warnte er uns eindringlich davor, irgendjemanden etwas zu erzählen. Seitdem haben wir Angst. Hoffentlich lässt Efferd nicht zu, dass unserer Tochter etwas schreckliches geschieht."

Den Eltern Khainas stehen Tränen in den Augen. Mit sanfter Stimme beruhigst du die beiden und versprichst ihnen, ihre Tochter zu finden. Wenig später verlässt du dann das Haus, um nach Havena zurückzukehren (107).

## 50

Als du endlich wieder erwachst, glaubst du, dein Kopf werde gleich platzen. Die Schmerzen sind so heftig, dass sie eigentlich nicht nur von einem rahjagefälligen Wein stammen können. Die verfluchte Geweihte hat Dir offensichtlich irgendetwas in das Getränk gemixt. Weiter bei 176.

## 51

Angestrengt versuchst du, in dem difusen Licht weitere Details auszumachen. In einer Ecke stehen mehrere Kisten und Fässer herum,

und an der anderen Seite der Höhle ist ein weiterer Gang zu sehen. Sonst ist nichts zu erkennen, so dass du die Kaverne nun betreten kannst (73).

## 52

Die Riegel wurden in letzter Zeit immer gut gefettet und so gleiten sie lautlos zurück. Ganz vorsichtig öffnest du die Tür und schaust in einen schwach beleuchteten Raum. Es dauert eine Weile, bis sich deine Augen an die Dunkelheit gewöhnt haben, aber schon bald erkennst du ein junges Mädchen, das auf dem Boden sitzt und angstvoll zur Tür blickt. Sie trägt ein verschmutztes hellblaues Gewand, das von einem türkisfarbenen Gürtel zusammengehalten wird.

Rasch huschst du in den Raum und gehst auf die Kleine zu.





“Hab keine Angst!” flüsterst du, “der Hochgeweihte Graustein schickt mich. Ich habe den Auftrag, dich zu suchen, und werde dich befreien.”

Zunächst scheint das Mädchen noch skeptisch zu sein, aber als sie merkt, dass du ihr nichts tun willst, steht sie auf und fällt dir um den Hals.

“Später”, sagst du und löst ihren Griff, “wir müssen zusehen, dass wir verschwinden. Komm!”

Ihr verlasst die Zelle und schleicht vorsichtig durch den Gang zur Kaverne zurück. Glücklicherweise wird niemand auf euch aufmerksam, und so gelingt es euch schließlich, den Tempel unbeschadet zu erreichen. Lies jetzt das Ende des Abenteuers.

## 53

Die Beweglichkeit dieser Frau ist atemberaubend. Sie kann sich ohne größere Mühe soweit nach hinten beugen, dass sie das Publikum mit dem Kopf zwischen den Beinen anschauen kann. Der Applaus, der daraufhin folgt, ist umwerfend, und auch du lässt deiner Begeisterung freien Lauf.

Nach einigen weiteren Kunststücken steigt die junge Frau von ihrer Kiste, nimmt sich einen kleinen Hut und geht damit durch die Reihen. Schließlich steht sie vor dir. Du kannst jetzt einige Münzen in den Hut werfen (91) oder deinen Weg zu den Falken fortsetzen (75).

## 54

“Prima”, freut sich Galinda, “wir können deine Hilfe sicher gut gebrauchen. Du weißt ja, acht Augen sehen mehr als sechs.”

Und so leerst du mit den drei Abenteurern noch so manchen Krug Wein. Leider weiß ich nicht, welches Abenteuer auf dich zukommen wird, sodass du dich noch ein wenig gedulden musst, bis ein Auftraggeber kommt. Und was

macht man, wenn man warten muss? Genau, man trinkt noch mehr. Als du wieder einen Becher Feuer in dich hineingießt, merkst du, wie dir unglaublich schlecht wird. Vor deinen Augen verschwimmt alles und du bekommst keine Luft mehr. Das Letzte, was du vernimmst, sind besorgte Rufe, dann ereilt dich ein plötzlicher Tod. Weiter bei 5.

## 55

“Irgendetwas in mir sagt, dass Sie lügen, junger Mann. Folgen Sie mir bitte in die Wachstube und leeren Sie all Ihre Taschen aus. Und keine hektischen Bewegungen!”

Etwas missgestimmt folgst du dem Wachmann in den Turm und breitest deine armselige Habe vor ihm auf dem Tisch aus. Der Gardist schaut sich alles ganz genau an, als von draußen ein Ruf ertönt:

“Komm raus, da kommt ein Fuhrwerk!”

“Nun gut, junger Mann. Dann packen Sie mal schön wieder alles ein. Man hat seine Vorschriften, und ich hoffe, Sie haben dafür Verständnis. Gute Weiterreise wünsche ich.” Weiter bei 77.

## 56

Selten zuvor hast du einen so brillanten Kampf gehabt. Schon bei der dritten Attacke gab sich dein Gegner eine verhängnisvolle Blöße, und du hast gnadenlos zugestoßen. Mit geweiteten Augen, so als könne er seine Niederlage nicht verstehen, sinkt der Mann auf die Knie und lässt seine Waffe fallen. Entsetzt schaut er sich seine Wunde an, dann bricht er tot zusammen. Für einen solche brillanten Sieg hast du 15 Abenteurpunkte verdient. Schreib sie dir gut und dann geh entweder nach Havena zurück (107) oder besuch noch einmal die Quirrins (63).



eine Art hölzerne Tasse, die er den Passanten vor die Nase hält. Eher selten kommt jemand und wirft in paar Heller in das kleine Gefäß. Willst du dem Bettler auch etwas zukommen lassen (24) oder willst Du nun schnurstracks zur Station der Falken gehen (46)?

## 76

Du erzählst von der Novizin und Sigorn und Galinda winken ab. Mach nun eine Charismaprobe, bei deren Gelingen es zu 25 geht, ansonsten zu 47.

## 77

Zunächst ist die Straße noch einigermaßen gut, aber schließlich geht sie in einen huckeli-

gen Feldweg über. Rechts und links des Weges liegen große Felder, auf denen Bauern emsig arbeiten. Ab und an winken dir ein paar Kinder kichernd zu, aber ansonsten geschieht nichts aufregendes. Nach etwa einer Stunde erreichst du eine Ansammlung von Bauernhäusern, in deren Mitte der Weg endet.

Gleich vor dem ersten Haus sitzt eine alte Frau in einem Schaukelstuhl und strickt. Willst du sie nach der Familie Quirrin fragen (4) oder gehst du zunächst erst einmal zum Brunnen, um dich rasch ein wenig zu erfrischen (95)?

## 78

Dieser Gegner war doch eine Nummer zu groß für dich. Ungläubig hast du ihm in die Augen gestarrt, als seine Klinge in deinen Leib eindrang und sich anschickte, dir das Leben zu stehlen. Augenblicke später ging der Schmerz vorüber. Weiter bei 5.

## 79

Du musst die ganze Stadt durchqueren, um “Zum Garethor Tor” zu kommen. Als du die Taverne gerade betreten willst, sind zwei dicke Männer gerade dabei, einen Streuner unsanft auf die Straße zu setzen.

“Verschwinde von hier, Falschspieler!” rufen sie ihm zu, dann kehren sie in die Kneipe zurück.

Du schaust dir den Streuner genauer an. Tatsächlich, es ist Bethmann (139), Thorbin (153) oder ein Unbekannter (146).

## 80

“Dann habe ich mit ihrem Freund geredet”, berichtest du weiter, “und auch er erzählte etwas von dunklen Machenschaften und von einem Strich, der nicht überquert werden darf.”

“Oh”, meldet sich der Geweihte zu Wort, “da kann ich dir weiterhelfen. Unterhalb des