



“Was suchen wir denn da?”

Blitzschnell drehst du dich um und siehst den Schurken neben einer Eiche am Wegesrand stehen. Er hat sein Schwert in der Hand und kommt langsam auf dich zu, wobei er überlegen lächelt. Jetzt wird es wohl zum Kampf kommen, denkst du und ziehst ebenfalls deine Waffe (108).

## 72

Wild entschlossen wirfst du dich auf den Mann, der nicht mit einem Angriff gerechnet hatte. Kurzzeitig flimmert es vor deinen Augen, denn die Schmerzen im Kopf sind schier unerträglich. Dieser kurze Augenblick reicht dem Schurken, um wieder Halt zu bekommen und dich zu packen.

Doch jetzt steigt Entschlossenheit in dir auf. Du mobilisierst all deine Kräfte und setzt zu einem eleganten Hüftwurf an, den dir ein Freund einmal gezeigt hatte. Die Attacke kommt für deinen Gegner so überraschend, dass er den Halt verliert und schwer zu Boden geht. Doch die Anstrengung lässt auch dich straucheln und vergeblich tastest du nach Halt. Deine Beine versagen dir den Dienst und dann ist da wieder dieser stechende Schmerz im Kopf.

In diesem Zustand hat dein Gegner leichtes Spiel mit dir. Langsam erhebt er sich wieder und kommt, ein breites Grinsen im Gesicht, bedrohlich auf dich zu. Abwehrend hebst du einen Arm und versuchst, noch einmal auf die Beine zu kommen, aber so sehr du dich auch bemühest, es ist nichts zu machen.

Ein triumphierendes Lachen des Schurken holt dich schnell aus deinen Gedanken zurück. Rasch willst du ihn abwehren, als irgendetwas ganz laut kracht. Dein Gegner verdreht seltsam die Augen und bricht dann über dir zusammen. Alles, was du noch siehst bevor du das Bewusstsein verlierst, ist die Efferd-Novizin mit einem zerbrochenen Tablett in der Hand. Dann wird es schwarz vor den Augen.

Ein Schwall Wasser bringt dich aus dem Reich der Träume zurück. Vor dir steht Khaina.

“Komm!” sagt sie, “wir müssen hier weg. Sicher werden bald andere kommen. Hier, trink einen Schluck Wasser, dann wird es gleich besser gehen.”

Dankbar trinkst du das kühle Nass, und langsam erwachen deine Lebensgeister. Schnell nimmst du dem Bewusstlosen den schweren Dolch ab, dann verlässt du die Gefängniszelle. Während Khaina die Tür abschließt, siehst du dich ein wenig um. Ihr steht auf einem erleuchteten Gang mit mehreren Türen. Von rechts in ein leichtes Rauschen zu hören (100), links endet der Gang an einer Tür (21).

## 73

Ganz vorsichtig setzt du einen Fuß vor den anderen. Möchtest du dir die Kisten und Fässer anschauen, die in einer Ecke stehen (110), zum Ruderboot gehen (102), oder dich dem anderen Gang widmen, der in diesen Raum mündet (22)?

## 74

Zwei der letzten drei Türen sind ebenfalls fest verschlossen. Hinter der letzten - sie befindet sich am Ende des Ganges - kannst du undeutlich Stimmen von mehreren Personen hören, die irgendetwas zu planen scheinen. Leider sind die Worte nicht gut zu hören. Möchtest du mal reinschauen (89), oder soll es nun doch die Tür mit den Riegeln sein (52)?

## 75

Nachdem du den Halplatz überquert hast, kommst du auf die Garethstraße, die direkt auf das Gareth Tor zuführt. In der Höhe des Entenmarktes erblickst du einen einbeinigen Bettler, der auf einer Flöte ein trauriges Lied spielt. Ab und an tauscht er die Flöte gegen



## 57

Der Weg in die Taverne “Esche & Kork” ist nicht sehr weit, und schon von weitem kann man das Gröhlen der Immanbegeisterten hören. Als du die Kneipe betrittst ist sie erwartungsgemäß voll, sodass es eine Weile dauert, bis du an den Tresen und somit zu einem anständigen Bier kommst. Nachdem du den Becher geleert hast, wendest du dich an eine der beiden Bedienung und fragst sie in aller Ruhe nach “Floh” (118), “Joppe” (125) oder gar nach “Wherin” (132).

## 58

In aller Ruhe nimmst du dein Frühstück ein und beschließt, der Efferdschule einen Besuch abzustatten. Nachdem du auch das letzte Brot gegessen hast, stehst du auf, ziehst deine Jacke über und legst den kurzen Weg zur Schule zurück. Gedankenversunken betrittst du das Gebäude. Erst eine weibliche Stimme holt Dich in die Realität zurück.

“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.”

“Das Glück ist auf deiner Seite. Auch ich war damit beauftragt, Khaina zu suchen, und da habe ich bereits alle Novizen befragt. Komm mit in meine Kammer, da kann ich dir alles berichten.”

Schweigend folgst du der Geweihten in ihr Zimmer, das recht ärmlich ausgestattet ist. Während du dich auf einem Stuhl niederlässt, schenkt dir das Mädchen einen Becher Wein ein.

“Hier, Bruder, trink! Übrigens, mein Name ist Raike.”

Möchtest du den Wein trinken (99) oder lehnt du ab (174)?

## 59

Manchmal ist es schon ratsamer, seine Augen offen zu halten. Da dein Blick aber ohne Unterlass auf dem Koch weilt, hast du leider den Eimer übersehen, der nun polternd über den Boden rollt. Blitzschnell dreht sich der Mann um und greift nach einer nahen Fleischerhacke, die in seiner Hand sehr bedrohlich wirkt. Langsam kommt er immer näher.

Da es für eine Flucht bereits zu spät ist, lässt du das Nudelholz fallen und ziehst deine Waffe. Nur Augenblicke später bietest du dem Koch einen guten Kampf, der sicher zu deinen Gunsten ausgehen würde, würden nicht einige Sekunden später drei weitere Schurken in die Küche kommen. Diese haben wirklich leichtes Spiel mit dir, und es dauert nicht lange, da gehen dir die Lichter aus.

Unglücklicherweise weißt du nun von dem Schmugglernetz, wodurch die Ganoven in eine schwierige Lage gekommen sind. Sie beschließen deshalb, dir einen großen Stein ans Bein zu binden, und dich in der Unterstadt zu versenken. Weiter bei 5.

## 60

Zunächst machst du dich auf den Weg zum Nostrianer Tor, an dem dich zwei offensichtlich gelangweilte Gardisten erwarten. Der eine hat sich müde auf seine Hellebarde gestützt, während der andere an der Wand des Turmes lehnt und sich die Sonne ins Gesicht scheinen lässt.

Da sie dich überhaupt nicht beachten, beschließt du, die Stadt einfach zu verlassen. Ein lautes “HALT!” lässt dich allerdings verharren. In die beiden Männer ist das Leben zurückgekehrt, und der, der eben noch die Sonne genossen hat, kommt eiligst auf dich zu, mustert deine Ausrüstung und sagt dann:

“So einfach können Sie hier aber nicht durch, junger Mann. Es gilt, die Formalitäten zu wahren.”



ren. Also, führen Sie unerlaubte Güter aus der Stadt aus? Haben Sie irgendwelche Rauschkräuter bei sich? Haben Sie immer ihre Steuern bezahlt? Sind sie in ein Verbrechen verwickelt worden?"

Du beantwortest diese Fragen natürlich so, dass der Gardist seinen Verdacht nicht bestätigt sehen kann, doch er scheint misstrauisch zu sein. Eine Charismaprobe wird entscheiden ob er dir glaubt (33) oder nicht (55)

## 61

Du setzt dich an einen kleinen Tisch in der Ecke direkt neben dem großen Kamin und bestellst dir erst einmal einen Becher Wein. Während du ihn langsam leerst, denkst du über dein weiteres Vorgehen nach, wobei du immer noch zweifelst, ob du zunächst die Novizen der Efferdschule befragen sollst, oder ob es ratsam ist, nach Duhnhus zu reiten (32).

## 62

"Mich würde ganz einfach interessieren, warum Sie mich vorhin bei der Parade beobachtet haben?"

"Oh, ich habe mich nur gefragt, ob ich Sie nicht schon einmal gesehen habe. So weit ich mich erinnere, sind Sie gestern Abend auch hier gewesen."

"Bei Phex", lachst du, "und ich dachte schon, Sie wären ein Dieb, der mir ans Leder will."

Schließlich erzählst du ihm, dass du für den Efferdtempel eine Novizin mit Namen Khaina Quirrin suchst, woraufhin Kroanor dir anbietet, sich einmal mit einem seiner Mannschaftskollegen zu unterhalten, der mit einer Novizin des Efferdtempels befreundet ist.

"Du kannst mich heute Abend hier treffen. Frag einfach nach Floh!"

Du bedankst dich und verlässt die Taverne, um zunächst deinen Weg zur Station der Albernischen Falken fortzusetzen (111).

## 63

Ohne zu klopfen öffnest du die Tür zum Haus der Quirrins. Überrascht schauen dich die drei Bewohner an. Als der Mann erkennt, wer du bist, bittet er dich, sein Gast zu sein (49)

## 64

Wohin soll es denn jetzt gehen? In die Taverne "Esche und Kork" (57), in die Taverne "Zum Garethor" (79) oder in die Taverne "Rahjas Lobgesang" (6)? Hast du alles erledigt, mach bei 20 weiter.

## 65

Der Gang scheint alt zu sein, und die Stützbalken sehen nicht gerade vertrauenswürdig aus. Doch ihr betretet ihn trotzdem. Ab und an trifft ihr auf große Pfützen und stellenweise sind mächtige Brocken aus der Decke gebrochen und bedecken den Boden. Dann ist er sogar an einer Stelle eingebrochen und ihr müsst durch eine schmale Röhre auf dem Bauch rutschen. Es dauert eine Weile, bis ihr euch durch den dunklen Gang getastet habt, doch schließlich seht ihr Licht vor Euch. Unvermittelt ist der Gang gepflastert und vor euch seht ihr eine rote Linie auf dem Boden.

"Wir sind im Efferdtempel!" sagt Khaina und rennt mit dir zur Treppe. Lies jetzt das "Ende des Abenteuers".

## 66

Vorsichtig schaut du um die Ecke und blickst in eine recht gut eingerichtete Küche, in der ein finster wirkender Typ am Herd steht und gedankenlos in einem großen Topf herumdrehst. Dabei pfeift er ein dir unbekanntes Lied und greif ab und an nach einer tönernen Flasche, aus der er dann mehrere Schlucke nimmst.

Willst du dich an den Mann anschleichen,



um ihn mit einem gezielten Schlag ins Reich der Träume zu schicken (15) oder ziehst du es vor, dich an der Küche vorbei zu den anderen Türen zu schleichen (88).

## 67

Die Efferdschule ist in direkter Nachbarschaft zum Tempel und sie trägt die gleichen Verzierungen. Vorsichtig betrittst du das Gebäude und schaut dich andächtig um, als du von einer jungen Frau angesprochen wirst.

"Kann ich dir helfen, Bruder?" fragt sie mit warmer Stimme. Du betrachtest sie von Kopf bis Fuß und als die junge Geweihte dies bemerkt wird zunächst sie und gleich darauf du rot im Gesicht. Irgendwie hattest du nicht erwartet, eine solche Schönheit in diesem Haus zu finden.

"Äh ..., ja! Ich würde mich gern mit den Novizen unterhalten, die mit Khaina Quirrin zu tun haben. Ich habe den Auftrag, ihr Verschwinden aufzuklären."

Die Geweihte lächelt dich freundlich an und tritt dann einen Schritt auf dich zu.

"Da hast du aber Glück gehabt, Bruder. Ich habe die Schüler bereits mehrmals danach befragt, was sie beobachtet haben. Khaina war ..., ist meine beste Schülerin. Es liegt mir viel daran, dass sie wieder auftaucht. Komm heute Abend zum Sonnenuntergang wieder hierher, dann kann ich dir berichten, was ich in Erfahrung gebracht habe."

Du kannst das Angebot der Geweihten annehmen und dich nun auf den Weg zu den Falken (90) oder nach Duhnhus (60) machen. Du kannst allerdings auch darauf bestehen, die Novizen selbst zu verhören (42).

## 68

Du öffnest die Tür zur Taverne und erkennst, dass sie bei weitem nicht so gut besucht ist wie am Vorabend. Lediglich fünf

Gäste sind anwesend, von denen vier an einem Tisch sitzen und ein Würfelspiel machen. Der fünfte Gast ist der Mann der dich gerade noch so intensiv gemustert hat. Bei ihm ist eine der hübschen Elfen, die ihm einen Krug Bier und einen Becher auf den Tisch stellt. Dann dreht sie sich um und kommt auf dich zu.

Setzt du dich zu dem stämmigen Mann (106), an einen eigenen Tisch (94) oder möchtest du der Elfe eine Frage stellen (18).

## 69

Ja, diese Elfe war ein liebenswürdiges Ding. Wenn du dich nur daran erinnern könntest, wie sie es geschafft hat, dich davon zu überzeugen, ihr all dein Geld zu geben (streich dein Geld ab). Na ja, ist auch egal. Geht es nun zur Efferdschule (17) oder nach Duhnhus (39)?

## 70

"Na hören Sie mal", beginnst du, "ich bin auf der Suche nach ihrer Tochter, und Sie interessieren sich überhaupt nicht dafür! Was sind sie bloß für ein Vater?"

Deine Worte scheinen zu wirken, denn der Mann schaut dich nachdenklich an. Irgendwie hast du das Gefühl, er fürchtet sich. Doch wovor.

"Ich sage es Ihnen doch", sagt der Mann, "Khaina war seit einigen Wochen nicht mehr hier. Es tut mir leid, aber ich kann Ihnen nicht weiterhelfen! Bitte gehen Sie jetzt!"

Der Mann wird dir nicht weiterhelfen, und so bedankst du dich freundlich bei ihm und wendest dich zum Gehen. Willst du zurück nach Havena (107) oder möchtest du dich noch einmal in diesem Ort umschauen (96)?

## 71

Vorsichtig verlässt du dein Versteck und schaut auf dem Weg nach Spuren, doch du findest keine.