

Es wird Zeit für die Balz. Zeit für die
"Feenbalz"



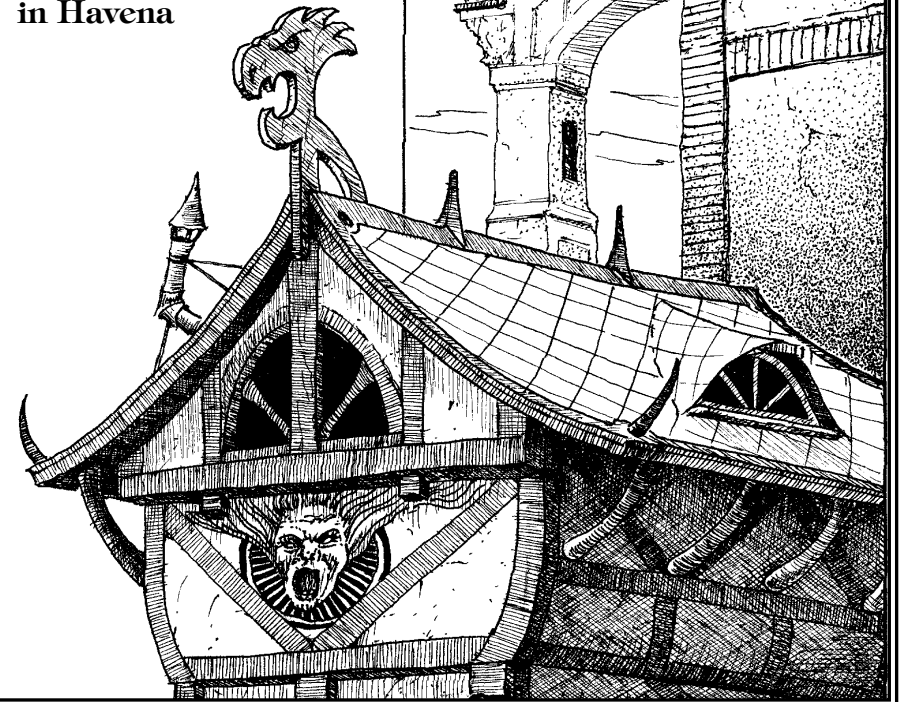
Das Kartenspiel im Drachenland-Verlag
Beim Händler des Vertrauens oder direkt beim Verlag
Drachenland-Verlag, Amselweg 12, 51503 Rösrath
www.drachenland-verlag.de



Magazin für Fantasy-Rollenspieler

46

mit:
Göttliche Spuren
Soloabenteuer
in Havena



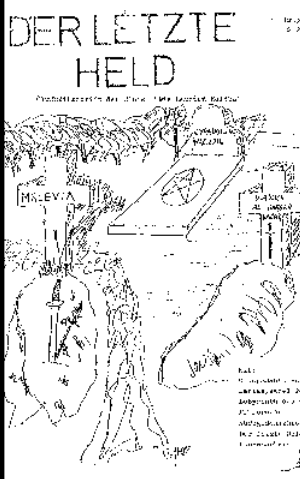
Oktober 2005 • 21. Jahrgang

2,00 Euro



Der Letzte Held - Frühe Jahre

Nr. 3 - Januar 1986

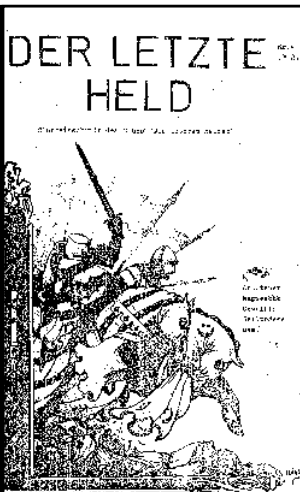


Inhalt:

Bund der Schwerter - Gruppenabenteuer
 Fallen und Monster
 Labyrinth des Todes - Brettspielregeln
 Der Letzte Held - Charakterbeschreibung
 Die Freunde des Volkes
 DSA-Abenteuer des Jahres 1985
 Armageddon - Das Kaiserreich Clanthon
 Rollenspieler Brutal
 Drachenland - Fantasy Brettspiel Teil 3
 Roman: Nador und die magische Axt
 Preisrätsel

Auflage: 30 Exemplare, 36 Seiten, DM 2,-

Nr. 4 - März 1986



Inhalt:

Das Schwert - Gruppenabenteuer
 Fallen und Monster
 Tränke und Elixiere
 Der Letzte Held - Charakterbeschreibung
 Magieecke
 Die Geweihten des Gottes ohne Namen
 STARD 7 - Rollenspiel Made in Germany
 Tabellen für die neuen Waffen
 Gasthaus "Zur Lieblichen Rahja"

Auflage: 30 Exemplare, 36 Seiten, DM 2,-



Aus dem Archiv

Dieser Artikel stammt aus DLH 3 - allererste Auflage. Er erscheint hier in unbearbeiteter Form.

Die "Freunde des Volkes"

Die Partei der Freunde des Volkes vertritt weniger die Interessen des Volkes als vielmehr die Interessen der Adligen und Reichen im Bereich des Lieblichen Feldes. Das große Ziel ist, das Liebliche Feld zur Größe des Alten Reiches zu bringen und Vinsalt zur Kaiserstadt zu machen. Die Partei wurde im Jahr 752 nach dem "Frieden von Kuslik" von adligen Kriegern gebildet, die das "neue Reich" mit Waffengewalt zerstören wollten.

Im Jahr 898 war man endlich so stark, dass man den Aufstand wagen konnte. Doch in den Reihen war ein Verräter, der für einige Dukaten alles verriet. Bei einer Lagebesprechung eine Woche vor dem geplanten Aufstand wurde das Hauptquartier der "Volksfront von Aventurien" (so hieß die Partei der Freunde des Volkes bis zu eben diesem unglückseligen Jahr) von kaiserlichen Soldaten gestürmt. Nur wenige Männer des harten Kerns konnten entkommen, der Hauptteil fiel den Schwerthieben der Soldaten zum Opfer. Tausende von Mitläufern distanzieren sich von der Volksfront und wurden verschont, so dass die "Nacht der sterbenden Rache" vom kaiser-treuen König des Lieblichen Feldes vertuscht wurde. Die drei gemäßigten Führer zogen von Kuslik nach Methumis, um dort die Organisation neu aufzubauen. Vorher aber besuchten sie kurz den Verräter, dessen Namen sie in Erfahrung gebracht hatten, und verließen ihn mit ein paar Souveniren: seine Ohren, seine Zunge, seine Nase und seine Augen (so ging man im alten Reich mit Verrätern um).

In Methumis wurde die VvA in die "Partei der Freunde des Volkes" umbenannt. Mit der Zeit wurde die Partei immer gemäßigter. Nach außen hin erschien man als so harmlos, dass die Mitglieder sich öffentlich treffen konnten. Obwohl man nach außen harmlos erschien, war man nach innen stark und gefestigt. Den Vorsitz führen fünf Männer, denen jeweils zwei Kommandanten mit je 20 Mann unterstehen. Um eine Katastrophe wie die Nacht der sterbenden Rache nicht zu wiederholen, versucht man den Umsturz jetzt auf politischem Weg. Viele mächtige und reiche Männer im Lieblichen Feld aber auch im Mittelreich sympathisieren mit der Partei. Vor allem ist die Familie auf Seiten der Volksfreunde, die neben Hals Clan in Gareth am mächtigsten ist.

Sollte die Familie Hals aussterben, würde diese Familie an die Macht kommen, so dass das kurzfristige Ziel die Vernichtung der Sippe von Hal ist. Die Verwirklichung dieses Ziels ist wichtiger als das eigene Leben, zumindest für einen wahren Volksfreund.

von Gerd Böder



Jubiläumsrätsel 2

Frage 1:
Wie viele Extrabände gab es vom Letzten Helden?

- a) 1
- b) 2
- c) 3

Frage 2:
Welcher Letzte Held war die erste Ausgabe mit einem Farbtitelbild?

- a) DLH 12
- b) DLH Havena Ergänzungen
- c) DLH 20

Frage 3:
Wie hieß der Zauberer Tim ehemals?

- a) Tom
- b) Breutzel
- c) Hufeisen

Frage 4:
DLH bedeutet auch:

- a) Der Letzte Henker
- b) Die Labilen Hühner
- c) Der Letzte Harakiri Hamster

Frage 5:
Welches Zine im Zine erschien im Letzten Helden?

- a) Aussenwelt
- b) Schriftrolle
- c) Aventurischer Bote

Frage 6:
Welche Farbe hat das Hufeisen für gewöhnlich?

- a) rot
- b) gelb
- c) grün

Die Lösungen findet ihr auf der Seite 3 in diesem Heft!



Der Letzte Held 46 Oktober 2005

Herausgeber: Zander und Mätzing GbR - Drachenland- Verlag, Im Amselweg 12, 51503 Rösrath. **Redaktion:** Andreas Michaelis; **Illustrationen:** Andreas Mätzing; **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Gerd Böder.

Besucht uns im Internet unter www.drachenland-verlag.de

Das Schwarze Auge und Havena sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy-Productions, Erkrath. Alle Abenteuer und Artikel zu Havena und DSA sind inoffiziell.



Vorwort

Das Jubeljahr ist da!

Ich weiß noch, wie ich im Jahr 1985 die ersten Texte per Schreibmaschine verfasste und damit zu Gerd Böder ging. Der ließ sich nicht lange bitten und ersann seinerseits einige Artikel. Diese wurden in ein unliniertes DinA4 Heft geklebt mit dem ich dann in die Öffentliche Bücherei zum Kopieren ging. Der Rest ist Legende.

Inzwischen sind 20 Jahre ins Land gezogen. Unsere Rollenspielgruppe von damals ist längst aufgelöst - und wenn ich ehrlich bin, ich spiele kaum noch Rollenspiele. Aber ich schreibe sehr gern. Vielleicht bleibe ich so lange dabei, bis mein Sohn oder meine Tochter den LH einmal übernehmen können (wollen oder müssen).

20 Jahre DER LETZTE HELD. Dieses Jubiläum hat mich noch einmal beflügelt und so entstand diese Ausgabe. Doch das ist noch nicht alles. Die Havena-Ergänzungen 2 - Licht und Schatten wurden überarbeitet und erweitert - und den anderen Bänden soll es genauso gehen. Dazu gibt es vielleicht eine neuen Havena Band und ein Abenteuer, wer weiß ...

Sicher ist, dass die Münz-Kampagne weitergeführt wird. Sicher ist auch, dass Havena von mir ein ganz neues Konzept bekommen hat. Eine neue Geschichte soll erzählt werden, von der die ersten Teile der Münzkampagne, sowie die Abenteuer "Haltet den Dieb" und "Entfesselte Geister" schon künden.

Na ja, wartet es ab. Das Schreiben hänge ich erst einmal nicht an den Nagel und spätestens zur Messe 2006 kommt auch "Der Letzte Held 47".

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Andreas Michaelis

Inhalt

Der Letzte Held - Frühe Jahre 2
... ab ins zweite DLH Jahr

Vorwort/Inhalt 3
... spannend, wie immer

Aus dem Lande Albernaria 4
Originaltexte zum Königreich

Chaos im Laden 7
Teil 4 der Bakbra Saga

Göttliche Spuren 9
Soloabenteuer in Havena

Am Wegesrand 44
Rollenspielbegegnungen
• Ein Steinkreis im Sand 44

Jubiläumsrätsel 46
Wer kennt sich aus?

Impressum 46
Unverzichtbar!

Aus dem Archiv 47
Die Freunde des Volkes



Der Rätsels Lösung

1c; 2b; 3b; 4a; 5a; 6c



Von dem Land Albernia

Eine Schrift des Hesinde-Geweihten Anedras Lachimeis, etwa 500 vor Hal.
Übersetzt von Domnal Dalpert, 30 Hal

Ich will die Bruchstücke der Schrift des Bruders Lachimeis, die mir jüngst ein Sammler zugetragen hat, aufzeichnen. Er will die Seiten in der Unterstadt gefunden haben und verlangte 4 Dukaten. Doch gab ich ihm nur 2, wovon er nun mehrere Wochen leben kann.

Die Texte wurden von mir ins Aventurische übertragen. Ich gebe nur wieder, was ich zu lesen fand, die meisten Seiten enthielten keine lesbaren Abschnitte.

Die Textsammlung hatte die Überschrift "Von dem Land Albernia" und scheint eine Abhandlung über das Land zu sein.

Havena, 19. Hesinde 30 Hal
Domnal Dalpert

"Von der Lage Albernias ...

... liegt Albernia im Westen Aventuriens. Es grenzt an Nostria und hat stolze Städte, die Winhall, Honingen und Havena heißen. Letztere ist die Hauptstadt des Landes und liegt im Delta des Großen Flusses, welcher als Lebensader Albernias bezeichnet werden kann. Welch Pracht ist dort zu finden..."

"Unterteilt ist das Land in sechs Grafschaften, die da heißen Grafschaft Havena, Grafschaft Honingen, Grafschaft Winhall, Grafschaft Dela, Grafschaft Fhoring und Grafschaft Bredenhag."

"Es herrscht eigentlich ein ständiger Streit zwischen den einzelnen Grafschaften.

Besonders die Grafschaften Dela und Fhoring sind ungeliebt, da sie den Glauben an den Götterfürsten Praios fördern und den Meeresvater Efferd nicht die in Albernia gewünschte Anerkennung zukommen lassen."

"Von der Geschichte Albernias ...

... war als herausragend zu nennen, dass der Fürst vor über 1100 Jahren seinen Sitz nach Havena verlegte und somit in Honingen großes Murren unter den Adligen auslöste. Manch einer wagte den Aufstand, trachtete danach, den Fürsten zu stürzen, doch die havenischen Edelleute und ihre Vasallen machten kurzen Prozess mit den Abtrünnigen. Havena ging aus den Streitereien als Hauptstadt des Landes Albernia hervor. Der Aufstieg der Stadt konnte nun im Namen der Zwölf beginnen ..."

"Berichten lässt sich auch von der Herrschaft der Praios-Priester, die die Stadt Havena fest in ihrer Hand hielten, während Land und Leute eher unbehelligt blieben.

Bekannt wurde in diesem Zusammenhang vor 130 Jahren ein angeblicher Nachkomme aus dem Haus Ulaman. Er nannte sich Fürst Egtor III, wahrer Herrscher von Albernia. Seine kleine Einheit konnte lange Zeit für Unruhe unter den Praios-Geweihten sorgen, und manch einer von ihnen musste seinetwegen sein Leben lassen. Erst als Egtor III gefangen genommen werden konnte, zerbrach die Schar. Der Aufrührer wurde sofort gefoltert,



Sollten die Helden dem Wesen von vornherein feindlich begegnen, wird es sich zu wehren wissen. Wie aus dem Nichts steigen aus dem Sand bedrohlich wirkende Sandgolems auf, die sofort angreifen, um so die Gestalt zu beschützen.

Nach einer Weile endet der Kampf dann damit, dass die Golems in sich zusammenfallen (sie lassen sich nicht besiegen). Schauen sich die Abenteurer dann um, werden sie feststellen, dass sowohl die Gestalt als auch der Steinkreis verschwunden sind.

Zu den Golems

Es handelt sich auf jeden Fall um so viele Golems, wie nötig sind, die Helden von der merkwürdigen Gestalt fern zu halten. Sie sollen die Gegner nicht ernsthaft verletzen oder gar umbringen, sondern ablenken. Trotzdem teilen sie Hiebe aus, die die Abenteurer spüren werden.

Später

Erkundigen sich die Helden später bei Einheimischen, welche ein seltsames Wesen sie getroffen haben, können sie folgende Geschichte hören:

„Wir nennen sie Shabbahs, und wir glauben, sie sind älter als die Wüste selbst. Einst soll es hier ein strahlendes Land gegeben haben mit blühenden Städten und wasserreichen Flüssen. Doch dann kam der Sand und begrub alles unter sich.

Die wenigen, die dieses Unheil überlebten zogen sich unter den Sand zurück und leben wahrscheinlich in den verschütteten Ruinen. Nur manchmal steigen sie auf und bedrängen die Reisenden mit ihren Sandmonstern. Ihr könnt froh sein, noch euer Leben zu haben. Manche Karawane wurde von ihnen übel zuge-

richtet. Bei den Göttern, mögen sie mich vor solch einer Begegnung schützen.“

Unbekannte Wesen

Über die Sandmenschen, wie sie von vielen Wüstenbewohnern genannt werden, weiß man recht wenig. Sie tauchen gelegentlich inmitten des Sandes auf, immer allein und immer mit friedlichen Absichten.

Tatsächlich finden diese Treffen immer in der Nähe von Ruinen, die nach Sandstürmen aus dem Wüstensand auftauchen, statt. Gelegentlich lassen sich in diesen verfallenen Resten einer untergegangenen Zivilisation auch Schmuckstücke finden, die man besser liegen lässt, will man sich nicht den Zorn der Sandmenschen zuziehen.





Am Wegesrand

Rollenspielbegegnungen von Andreas Michaelis

Ein Steinkreis im Sand Eine Begegnung in der Wüste

Seit Tagen haben die Helden nichts anderes gesehen als Sand, Sand und noch mehr Sand. Sie verfluchen bereits den Tag, an dem sie sich für den Auftrag entschieden haben, der sie tief in die Wüste hinein führen sollte.

Als sie nach mühsamen Aufstieg wieder einmal den Kamm einer Sanddüne erreicht haben, können sie am Fuße der Düne etwas seltsames ausmachen. Mitten im Sand stehen sieben Monolithen, die einen Kreis bilden. Sie sind merkwürdig gebogen, gerade so, als wären sie das steinernde Gebälk einer Kuppel, die bereits vor Äonen eingestürzt ist.

Treten die Abenteuer näher, können sie in den Monolithen eingemeißelte Schriftzeichen ausmachen, die ihnen absolut unbekannt sind. Egal, was sie nun anstellen, sie können die Zeichen nicht entziffern (auch nicht mit magischen Mitteln). Sie lassen sich aber nur auf der nach außen gewandten Seite finden, die anderen sind glatt.

Treten die Helden in das Innere des Kreises, so wird ihnen auffallen, dass es darin absolut windstill ist. Auch die Hitze ist dort nicht ganz

so unerträglich. Es ist wahrscheinlich, dass sich die schwitzenden Abenteuer hier niederlassen. Vielleicht dösen sie ja auch ein wenig ein.

Nach einer Weile können sie auf dem Kamm einer Düne eine Gestalt ausmachen, die sich dem Steinkreis stetig nähert. Bei entsprechenden Proben (Sinnesschärfe / Verborgenes erkennen oder ähnliches), kann ein Held feststellen, dass das Wesen keinerlei Spuren hinterlässt.

Schließlich erreicht es den Steinkreis. Es wirkt wie ein sehr großer Mensch, der in weite dunkle Tücher aus dicken Stoff gehüllt ist. Sein Gesicht wird von einer Art Schleier verdeckt, so dass nur zwei strahlend blaue Augen zu erkennen sind.

Was nun geschieht, hängt von den Reaktionen der Helden ab. Warten sie ab, und bleiben sie freundlich, so wird die Gestalt - die sich keinesfalls vorstellen wird - mit ihnen reden. Dabei haben die Abenteuer den Eindruck, die Stimme entstünde in ihrem Kopf. Wer sich die Ohren zuhält, wird feststellen, dass die Stimme nicht leiser wird.

Erfährt das Wesen von der misslichen Lage der Helden, wird es sie zur nächsten Oase führen. Während die Helden dann dort ihren Durst stillen, verschwindet ihr Helfer spurlos.

um ihm das Wissen um das Versteck des Tempelschatzes, den er nur Wochen zuvor hat stehlen können, zu entreißen. Er nahm dieses Wissen mit in das Reich der Zwölf.

Es wurde aber allgemein vermutet, dass sich seine Leute mit den Juwelen und den Goldstücken abgesetzt hatten...

„Kein Bürger hatte noch genügend Geld, um die Steuern der priesterlichen Regenten zahlen zu können. Die Wut der Havener wurde immer größer, und es lebte die Legende von dem Schurken auf, der einst die Macht in Albarnia an sich reißen würde, um das Volk in eine goldene und glücklichere Zukunft zu führen ...“

„25 Jahre regiert nun der weise Rohal die aventurischen Lande. Havena hat eine neue Akademie bekommen, um diesen freudigen Tag zu feiern. Leider kam es im Zuge der Feierlichkeiten, wie auch in all den Jahren davor, zur Verfolgung aller Leute, die sich nicht von Praios abwenden wollten. Viele ließen ihr Leben. Eines der traurigsten Kapitel der albarnischen Geschichte wurde in den letzten beiden Jahrzehnten geschrieben.“

„Von dem Glauben in Albarnia ...“

... In Havena, der Hafenstadt am Großen Fluss, wird seit der Vertreibung der Priesterregenten der Meeresvater Efferd als höchster Gott und Glücksbringer angesehen. Daneben können bürger- und bauernnahe Gottheiten wie Travia und Peraine eine beachtliche Anhängerschaft aufweisen. Der Hesindeglaube ist eher eine Ehrerbietung an den weisen Rohal, nur wenige nutzen das Gotteshaus zur Andacht. Verbannt wurde aus den Herzen der Havener der Glaube an Praios. In den geplünderten Tempel geht niemand hinein.

Im übrigen Land wird, mit Ausnahme der Grafschaften Dela und Fhoring, auch Efferd als höchster Gott betrachtet. In Honingen wird

seit einiger Zeit Boron sehr verehrt, während die Bewohner von Winhall nach den vielen Jahren der Entbehrung, dem Rahjaglauben nicht abgeneigt sind.

Praiosgeweihte aus Albarnia sind samt und sonders in die Grafschaften Dela und Fhoring geflohen und genießen dort ein ordentliches Ansehen. Die Tempel der Gottes der Gerechtigkeit wurden nach anfänglichen Plünderungen wieder mit reichlich Schmuck versehen, und viele der Plünderer mussten sich vor Gericht verantworten.“

„Von den Pflanzen Albarnias ...“

... dieses Land von Sumpf und Wäldern geprägt. Es ist schier unglaublich in welcher Fülle es hier Heilkräuter und Pflanzen, die für das Alchemistische gebraucht werden, in dieser Umgebung gedeihen. In nur wenigen Stunden kann ein geübter Kräutersammler seinen Beutel gefüllt haben.

In diesem Zusammenhang sei auch der Farindelwald genannt.“

„Von den Orks in Albarnia ...“

Immer wieder fallen Horden von Orks über Albarnia her und plündern die Dörfer. In den Sümpfen finden sie gut Unterschlupf, sodass es schwer ist, dieser Plage Herr zu werden. Schon Egtor Ulanan soll ein Kopfgeld ausgesetzt haben, das auch heute noch in Havena, Winhall und Honingen bei entsprechenden Stellen abgeholt werden kann...“

„Aber gerade die Havener haben noch eine ganz andere Art, mit den Schwarzpelzen umzugehen. Sie verkaufen sie als Sklaven. Dabei ist es Bewohnern Albarnias allerdings strengstens verboten, selbst Orks als Sklaven zu halten.“

„Von den Räufern in Albarnia ...“

In der Zeit der Priesterkaiser bildete sich unter dem Baron Nhuirin von Dela die Gruppe der Efferdtreuen, die sich zum Ziel gemacht hatten, gegen die Praiospriester zu

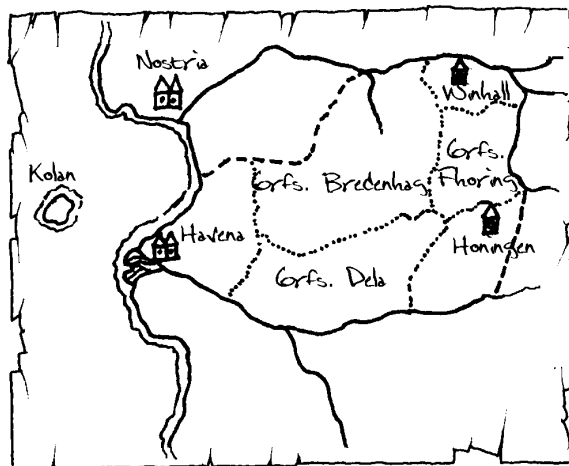


Felde zu ziehen. Heute handelt es sich bei den Efferdtreuen um eine Band von Räufern, die, ähnlich den Orks, durch die Lande zieht, um zu plündern und zu brandschatzen. Es gibt keinen ehrlichen Bürger des Landes, der ihre Taten nicht verurteilt, und so gehören die Efferdtreuen zu den meistgesuchten Verbrechern Albernias.

Leider ist niemanden der Name des Anführers bekannt. Man weiß auch nicht, wo sie ihr Versteck haben könnten.

„Eine andere Plage des Landes sind einige Piratenbanden, die ihr Unwesen auf dem Großen Fluss treiben. Es vergeht keine Woche, in der nicht ein Handelsschiff aufgebracht wird.“

Aber auch vor der Küste Albernias treiben Piraten ihr Unwesen. Sie sollen ihr Versteck auf der Insel Kulan haben. Doch mehrere Strafexpeditionen auf diese Insel konnten die Piraten nicht zur Strecke bringen. Sie waren stets verschwunden, wenn die Soldaten eingetroffen waren ...“



Einige Kaufleute streben auch an, Handelsbeziehungen zu Städten wie Al'Anfa oder Brabak herzustellen. Doch der gefährliche Seeweg in diese Gegenden ist ein Grund, noch ein wenig damit zu warten ... Wichtig ist für die Albernier auch die Beziehungen zu den Zwergen in Xorlosch, von denen hochwertiges Metall und Edelsteine erworben wird...“

Mehr Seiten konnten bisher nicht entziffert werden, doch es gibt noch manche Seite zu untersuchen, die vielleicht ein altes Geheimnis offenbaren.

”Von dem Handel in Albernia ...

Die Arme der havenischen Kaufleute reichen weit über die Grenzen Albernias hinaus.

So treiben einige von ihnen gar Handel mit den wilden Thorwalern. Dieser beschränkt sich allerdings auf den Ankauf von Schnaps, von dem besonders das Premer Feuer unter den Seeleuten Havenas viele Freunde gefunden hat. Wer mit den Thorwalern handelt, muss immer damit rechnen, von einem Drachenboot überfallen zu werden ...

Aus der Gegend von Lowangen werden viele Erze nach Albernia gebracht, aber auch Leder und Felle sowie manigfaltige Kristalle und Rohedelsteine kommen von dort. Unter den Kaufleuten der Stadt wird über ein albernisches Handelskontor in Lowangen nachgedacht ...

Die Städte Kuslik und Grangor gehören zu den Haupthandelspartnern Albernias. Einige havenische und winhaller Kaufleute haben dort ihre Kontore ...

Eingeführt werden von dort Stoffe, Tuch, Edelsteine, Schmuck, Malz, Gewürze - die wohl aus südlicheren Gegenden stammen - und vor allem auch Wein, der in Albernia nicht wachsen will ...



Wolltest du die Schüler lieber selbst befragen (133) oder möchtest du eine Zusammenfassung von Raike haben (140)?

182

Nun bist du ganz allein im Zimmer von Raike. Möchtest du auf sie warten (113), dich in ihrem Zimmer etwas umsehen (120) oder den Raum verlassen, um einen Blick zu riskieren (155)?

183

Das wars jetzt. Dein Held reitet auf dem Totenvogel in das Reich Borons ein. Na ja. Nimm ein anderes Abenteuer und einen anderen Helden.

Ende des Abenteuers

Nachdem ihr den Tempel erreicht habt, eilt Khaina zum Oberpriester. Du willst mithalten, doch als du in den Vorräum des Tempels kommst, entdeckst du dort eine seltsame Erscheinung. Es ist ein durchscheinendes Mädchen, das dir bekannt vorkommt. Ja, es ist Khaina. Du willst auf sie zugehen, als dieser Schmerz in deinem Kopf ist. Du kämpfst dagegen an, doch es gelingt dir nicht, das Bewusstsein zu behalten ...

“Er kommt zu sich”, hörst du entfernt eine Stimme. Langsam öffnest du deine Augen und erkennst den Geweihten, der dich, ja wann war das, im Efferdtempel empfangen hat.

“Ganz ruhig, mein Freund. Du warst mehrere Stunden ohne Besinnung. Hier, trink erst einmal was.“

Dankbar trinkst du das kühle Wasser. In diesem Augenblick betritt ein weiterer Geweihter das Zimmer und betrachtet dich sorgenvoll..

“Wie geht es dir, mein Sohn?“

Nach dem erfrischenden Schlucken fühlst du dich erstaunlich gut.

“Mir geht es gut“, sagst du und richtest dich

vollends auf. Du befindest dich in einem kleinen Raum auf einem Bett. Die Wände sind mit Efferdmotiven versehen und die Einrichtung wirkt eher einfach.

Der ältere Geweihte nickt seinem jüngeren Bruder zu, woraufhin dieser den Raum verlässt.

“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.“

Plötzlich erinnerst du dich. Du warst vor den Efferdtempel getreten und hattest diesen Geist gesehen. Und als er dir die Hand gab, wurde es ganz kalt, und du wurdest ohnmächtig. Dann hattest du einen seltsamen Traum, der mit dem Verschwinden einer Novizin zu tun hatte.

“Was ist mit dem Geist?“ fragst du.

Der Geweihte Graustein sieht dich fragend an. Er weiß nichts von einem Geist. Und als du ihm deine Geschichte erzählst, weiß er nicht, wovon du redest. Als du von der Entführung Khainas sprichst und von den Schmugglern, schüttelt der Hochgeweihte nur den Kopf.

“Sie wurde vor mehr als 25 Jahren entführt. Sie und ein mutiger Held haben dann einen Schmugglerring zerschlagen. Warte, es steht im Tempelbuch.“

Der Priester holt ein Buch und schlägt die entsprechende Seite auf.

“Sieh. Hier steht es. Und das ist der Name des Helden ...“

Graustein zeigt auf ein Wort, das schwer zu lesen ist. Entsetzt schreckst du zurück, als du deinen Namen liest ...

Schreib dir für dieses Abenteuer 90 Abenteuerpunkte gut!

ENDE





Schnell schaust du, ob noch jemand vor der Tür steht und entdeckst, dass der Typ allein gekommen ist. Das könnte eine Chance sein, denn wahrscheinlich rechnet er nicht damit, dass du schon völlig bei Bewusstsein bist.

Willst du aufspringen und den Mann niederbringen (72) oder verharrst du in Untätigkeit (109)?

177

Nun ist guter Rat teuer. Willst du die Flucht antreten (115) oder stellst du dich zum Kampf (180)?

178

Schnell steigst du auf das Fensterbrett und willst mutig springen, als du die Stimme des Mädchen hörst.

„Nicht doch. Komm schnell unter den Tisch hier!“

Folgst du der Aufforderung (171) oder ist ein Sprung aus dem Fenster der bessere Fluchtweg (123)?

179

„Khaina und ich teilen uns dieses Zimmer jetzt seit zwei Jahren, und immer hat uns das Lernen Freude bereitet. Doch dann kam die Geweihte Raike und plötzlich wurde alles viel strenger.“

Schließlich nahmen wir uns vor, ihr einen Streich zu spielen, und so beobachteten wir sie, um irgendetwas zu entdecken, wo wir uns einen Spaß erlauben können. Eines Tages ging Raike noch einmal in den Tempel. Wir folgten ihr, und als sie nicht zu sehen war, gingen wir in den Keller, von wo wir Geräusche hörten. Doch im Keller war sie nicht.

Aber aus dem Gang, der hinter dem roten Strich ist, waren Schritte zu hören. Ihr müsst wissen, dass es uns Dienern des Efferd nicht

gestattet ist, diesen Strich zu überschreiten, und so gingen wir in die Schule zurück.

Doch Khaina gab keine Ruhe und wollte unbedingt das Geheimnis von Raike erforschen. Schließlich verschwand sie vor einigen Tagen, und ich glaube, sie hat den verbotenen Strich überschritten.“

„Kannst du mich dorthin führen?“ fragst du und siehst das Mädchen aufmunternd an.

„Ja, sicher. Kommt! Wir gehen in den Tempel!“

Schnell holt sich Chainine einen Umhang aus dem Schrank und schlüpft in ein Paar Schuhe, dann geht es los. Der Weg zum Tempel ist kurz und nachdem die Schülerin mit dem Geweihten am Eingang gesprochen hat, tretet ihr ein. Chainine tritt an einen Vorhang und zieht ihn langsam beiseite.

„Hier müsst Ihr hinunter. Ihr könnt den Gang überhaupt nicht übersehen. Viel Glück.“

Dann steigst du die Treppe herab.

Du erreichst einen Kellerraum, in dem es hell ist, obwohl keine Lichtquelle zu erkennen ist. In einer Ecke steht eine recht ramponierte Ingerimmstatue, davor eine Opferschale. Recht schnell entdeckst du die rötlich schimmernde Linie und den dahinter liegenden Gang. Weiter bei 29.

180

Mutig ziehst du deine Waffe und erwartest den Angriff der drei Gestalten. Mach nun eine Kampfprobe. Gelingt sie, geht es bei 122 weiter, ansonsten suche schwer verwundet 129 auf.

181

Als du den Wein ablehnst, bietet dir die Geweihte sofort einen Saft oder ein Glas Wasser an, doch du bleibst standhaft. Schließlich spricht ihr über die Aussagen der Novizen.



Chaos im Laden

Folge 4 des "Chaos in Bakbra - Zyklusses" von Gerd Böder und Andreas Michaelis

Vier in Bedemäntel gehüllte Gestalten sahen sich auf dem Platz des Ewigen Palastes in die Augen und waren sich gedankenschnell einig. Ohne ein Wort der Warnung nahmen sie einen hübschen Anlauf und rannten auf die erstaunte Menge, die gebannt auf ihre Erlöser starrten, zu. Wie ein Rammbock bohrten sich Rolf (seines Zeichens Krieger), der Zwerg Ture, der Abenteurer Hugo (samt Hufeisen) und die Gestalt Tim in die Versammlung und mähten alles um, was sich ihnen in den Weg stellte. Besonders Alte und Kinder schafften es nicht mehr, ihnen auszuweichen.

Mit ohrenbetäubendem Brüllen rannten die vier durch die nahezu verlassen Straßen und kamen gut voran. Die neuen Gläubigen sahen ihre Götter in Bademänteln schon in einer Gasse verschwinden, als einer von ihnen schrie: „Hinterheerrrrrr!!!!“

Augenblicke später war der Platz des Ewigen Palastes leer, sieht man einmal von den verletzten Alten und Kindern ab, die jammernd am Boden lagen.

Ach ja, und am Brunnen stand da noch Sila, die liebe Elfe, der es inzwischen gelungen war, den restlichen Schaum aus den Haaren zu waschen.

Verdutzt sah sie sich nach ihren Gefährten um, konnte sie aber nirgendwo entdecken. So schlenderte sie auf die Menge der Verletzten zu, die gerade dabei waren sich zu erheben.

„Herrin, heilt mich!“, stöhnte eine ältere Dame und hielt der Elfe flehend die Arme entgegen. Sila sah sie mitleidig an und wollte gera-

de einen Heilzauber sprechen, als sich die von Gicht gepeinigten Hände der Alten in ihren Bademäntel krallten. Nur einen Moment später stand Sila nackt auf dem Platz des Ewigen Palastes.

„... unsichtbar ...“

Mit einem leisen aber bestimmten PUFF löste sich Sila vor den verblüfften Augen der Verletzten auf und verschwand.

Hugo, Rolf, Ture und Tim rannten und rannten. Hinter ihnen kamen die „Gläubigen“ immer näher und schon war ihr Gebrüll deutlich zu hören:

„Meister, hier ist das Freibier ...“

Nun konnte man von Zwergen sagen, was immer man wollte. Doch zu behaupten, sie seien standhaft, wenn Alkohol ins Spiel kam, wäre ein blasphemische Äußerung, die den Zwergengöttern sicherlich nicht gefallen würde. Tatsächlich gibt es bei dem Volk der Kleinwüchsigen entsprechende Gesetze, die das ins Spiel-kommen-von-Alkohol in mancherlei Lebenssituation regelte.

Verräter, die mit Freibier geködert werden, gelten für gewöhnlich als unschuldig. Die Anwendung von Schnaps bei Verhören galt als Folter, die bei den Zwergen generell erlaubt war, aber nicht in Verbindung mit Alkohol. Ein spezielles Gesetz aus tiefster Vergangenheit sieht drastische Strafen vor, wenn ein Zwerg Freibier ausschlug ...



Und so stand Ture beim Hören des Wortes FREIBIER erwartungsgemäß stocksteif. Nur Augenblicke später ergoss sich die Menge über ihn. Unzählige Bierkrüge wurden über ihn ausgeschüttet und der Zwerg hatte Mühe den Gerstensaft in den Mund zu bekommen.

Sila schlich nackt und unsichtbar durch die beinahe menschenleeren Straßen. Von Zeit zu Zeit fielen Scharen von Gläubigen, einige von ihnen trugen Bademäntel, über Tavernen her und schleppten alle Bierfässer heraus. Wirtsleute, die sich nicht kooperativ verhielten, wurden kurzerhand niedergemacht.

Die Elfe wusste, dass sie den Zauber nicht mehr lange aufrecht erhalten konnte. Deshalb war sie auch sehr erfreut, als sie plötzlich einen Krämerladen entdeckte. Sie rannte schnell zur Eingangstür und trat ein, denn aus der Ferne hörte sie schon wieder das Gebrüll den Pöbels, der lauthals nach Bier schrie.

Der kleine Laden war sehr düster und das, obwohl die Sonne schien. Überall lagen die seltsamsten Sachen herum und es roch grauenhaft nach vergammeltem Fisch. Auf einem Regalbrett saß eine fette graue Katze, die irgendwie wissend zu ihr herüberblickte. Der Blick des Tieres flößte der Elfe einen Schrecken ein und schnell versteckte sie sich hinter einem Schrank. Gerade wollte sie sich einige Kleidungsstücke nehmen, die in einem schimmigen Korb lagen, als eine Tür aufging und eine krächzende Stimme rief:

“Wo ist denn mein kleines Putzilein? Putzi, Putzi, Putzi. Komm zu Mama. Hab was Feines für dich.“

Sila schaute zu dem Regal mit der Katze, denn mkit Putzi konnte nur sie gemeint sein. Doch der Schnurrer blickte angstvoll zu der Tür, von der die Stimme kam.

“Wo ist Putzi? Muss Mama erst Licht machen?“

Sila, sie hatte sich inzwischen Kleidung

gegriffen, wartete gespannt, was geschehen würde. Unvermittelt entzündete sich mit einen heiseren Zischen eine Petroleumlampe ganz in ihrer Nähe und die Elfe konnte die Frau sehen, zu der die quietschende Stimme gehörte. Und die Frau sah die nackte Sila, die just in diesem Augenblick sichtbar wurde.

Mit einem entsetzten Aufschrei ließ die Alte (und sie war wirklich alt) ihre Lampe fallen und rannte panisch davon. Dabei stieß sie so ziemlich alles um, was ihr in den Weg kam (und da sie mehrere Runden durch den Raum machte, fiel wirklich alles um). Die Lampe brach entzwei und schon brannte ein Korb mit Tuchwaren.

Als die schreiende Frau sich endlich einigermaßen gefasst hatte, war bereits alles zu spät. Das Feuer griff schon auf ein Regal mit Kochgeschirr und wenig später auf den Ständer mit den Weihnachtssternen über. Sicherlich, hätte jemand gleich die Feuerwehr gerufen, man hätte das Haus retten können. Doch die meisten Feuerwehrleute waren damit beschäftigt, Tavernen zu plündern. Und so stand der Krämerladen bald lichterloh in Flammen.

Sila hatte sich aus der Feuersbrunst retten können, genauso wie Putzi, der Kater.

Rolf hatte sich den Weg zu Ture freigekämpft. Eine Tat, die viele Gläubige davon überzeugte, dass Kampf der wahre Ausdruck sei, den Göttern ihre Unterwürfigkeit zu zeigen. Und so zog neben den Tavernenplünderern nun auch noch ein zweite Horde durch die Stadt. Mit blitzenden Schwertern wurde alles niedergemäht, was nicht entkommen konnte.

Indes schnappte sich Rolf seinen zwergischen Freund und ein kleines Fass Bier und kehrte zu Hugo und Tim zurück. Gemeinsam begannen sie erneut zu laufen ...

... weiter gehts bei *Chaos am Tempel*



dem Waschraum. Draußen ist dann die Stimme von Raike zu hören, die sich bemüht, alles aufzuklären, aber offensichtlich wollen die Bewohner des Hauses erst Ruhe geben, wenn die Bewaffneten das Haus verlassen haben.

Als es ein wenig ruhiger geworden ist, erscheint plötzlich wieder das Mädchen.

“Kommt raus, wir müssen in einen anderen Raum.“

Du folgst ihr. Euer Weg führt über den Flur in das Zimmer, das dem Waschraum gegenüber liegt. Darin befindet sich eine doppelstöckiges Bett, zwei kleiner Schränke und ein kleiner Schreibtisch, auf dem eine Efferdminiatur steht.

Vorsichtig schließt die Schülerin die Tür und zieht sich dann erst einmal etwas über.

“Mein Name ist Chainine. Seid Ihr der Mann, der nach Khaina sucht?“

Du bejahst die Frage und schaust dich in dem Zimmer um. Du erahnst, dass dies auch Khainas Zimmer ist. Dann beginnt Chainine zu erzählen (179).

172

Du hältst dir deinen Knöchel, als du plötzlich zweier Frauen gewahr wirst, die neben dir stehen. Bevor du noch reagieren kannst, schickt dich ein gezielter Faustschlag ins Reich der Träume.

Du weißt nicht, wie lange du ohne Bewusstsein warst, aber als du schließlich erwachst, brummt dein Schädel und dein Knöchel tut weh. Für den Rest des Abenteuers zieh dir bitte zwei Punkte von deiner Gewandtheit ab und mach dann bei 176 weiter.

173

Als du auf den Flur zurückkehrst, sind auch die drei Typen eingetroffen und lachen dich an. Willst du kämpfen (180) oder aufgeben (145)?

174

“Nein, Danke“, sagst du, “ich möchte lieber keinen Wein trinken.“

Heißt der Grund für deine Ablehnung Bethmann (181) oder Mohlin (112)? Vielleicht magst du ja keinen Wein (119)? Oder hast du keinen besonderen Grund (126)?

175

Was darf es denn sein, mein Freund? Wasser (154) oder Saft (147)?

176

Als du gerade deiner Wut mittels eines Fluches Platz machen willst, entdeckst du, dass du nicht allein im Raum bist. Etwa drei Schritt von dir entfernt sitzt eine junge Frau an der Wand und starrt dich interessiert an.

Anhand ihres blaugrünen Gewandes ist das Mädchen als Dienerin des Efferd zu erkennen, und in dir regt sich der Verdacht, dass es sich um die gesuchte Khaina handeln könnte.

“Du bist Khaina, nicht wahr?“ fragst du deine Mitgefangene, “der Hochgeweihte Graustein gab mir den Auftrag, dich zu finden. Nun, gefunden habe ich dich, aber irgendwie war das nicht der richtige Weg.“

Du fasst dir an die Stirn, denn die Kopfschmerzen drohen, dir den Verstand zu rauben. Langsam kommt das Mädchen näher und legt ihre kühle Hand auf dein Gesicht.

“Sie haben dich vor Stunden gebracht. Ich dachte schon, du stündest auf Borons Liste.“

“Wo sind wir hier?“ willst du wissen.

“Irgendwo unterhalb der Efferdschule. Ein Gang, der für uns verboten ist, führt hierher. Raike macht Geschäfte mit Schmugglern.“

Du willst gerade etwas zu Khaina sagen, als die Tür zu Eurem Raum geöffnet wird und ein Mann mit einem Tablett eintritt.

“Essen fassen“, sagt er, “es gibt mal wieder ungekochte Fischsuppe.“



Folgst du dem Vorschlag des Mädchens (171), versuchst du es trotzdem beim Schrank (116) oder hilfst jetzt nur noch ein Sprung aus dem Fenster (178)?

165

Als du erwachst, dröhnt dein Schädel so heftig, dass du kaum die Augen öffnen kannst. Irgendjemand muss dich ordentlich am Kopf erwischt haben, eine schmerzhaft Beule zeugt davon. Weiter bei 176.

166

Schnell wirfst du einige der alten Laken und Bettbezüge über dich und versuchst ganz langsam zu atmen. Dann sind Schritte zu hören.

„Ein jämmerliches Versteck“, hörst du eine triumphierende Stimme, und dann wirft sich jemand auf dich. Verzweifelt leistest du Widerstand, aber irgendwann wirst du so getroffen, dass du das Bewusstsein verlierst. Weiter bei 165.

167

Durstig setzt du den Becher an und kostest von dem honigsüßen Wein, der dir schon beim ersten Schluck die Sinne zu rauben scheint.

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.

168

„Schade, dann muss ich eben allein trinken“, spricht sie und nimmt einen Schluck Wein.

Wolltest du die Schüler lieber selbst befragen (133) oder möchtest du eine Zusammenfassung von Raike haben (140)?

169

„Ich habe zwar schon mit ihnen gesprochen, aber wenn du willst, hole ich gern zwei von ihnen hierher. 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. Mit diesem Lachen in den Ohren geht es zu 50!

170

Eine Diele unter deinen Füßen knarrt sehr laut und schon hörst du aus dem Mund der Efferd-Geweihten: „Ich glaub, er ist dort hinten!“ (177).

171

Schnell machst du dich klein und verschwindest unter einem der Tisch. Nur Augenblicke später tritt eine der Gestalten in den Raum und schaut sich um. Das Mädchen hält sich ein Handtuch vor ihren Körper und stellt sich so, dass du nicht gesehen werden kannst.

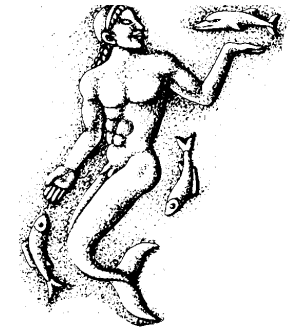
„Hast du einen jungen Kerl gesehen?“ brüllt der Eindringling und macht einen Schritt auf das Mädchen zu.

„Nein“, stammelt die Schülerin und schreit dann laut: „Hilfe, ich werde belästigt!“

Das Mädchen schreit so laut, dass innerhalb kürzester Zeit viele Schüler und Lehrer zusammen kommen, um nachzusehen, was los ist. Alle starren vorwurfsvoll den bewaffneten Mann an und gemeinsam drängen sie ihn aus



Goettliche Spuren



Ein Soloabenteuer in Havena von Andreas Michaelis

„Die Unterstadt wird nicht von allen gefürchtet. Viele glauben, darin ihr Glück zu finden, andere benutzen sie, um ihre dunklen Machenschaften vor den Augen des Gesetzes zu verbergen.“

Die Schatzsucher der Stadt, die Sammler, scheinen einfach keinen anderen Weg mehr zu sehen, als die Schätze der Unterstadt zu bergen. Auf gut Glück ziehen sie in das Ruinenfeld, wissend, dass sie eines Tages nicht wiederkehren werden.

Bei den Schurken handelt es sich in erster Linie um Schmuggler, deren Anführer in ihrem warmen Haus sitzen, während die Bandenleute ihr Leben dabei riskieren, die Ware durch die Unterstadt zu schippen.“

(Aus „Leute in der Untersadt“ von Domnall Dalpert, 20 Hal)

Vorgeschichte

Es ist ein schöner Frühlingstag, als du durch die Straßen von Havena schlenderst und dir die teilweise imposanten Gebäude der

Krakeninsel betrachtest. Zunächst hattest du die Leute, denen du begegnet warst, noch begrüßt, aber man beachtete dich kaum und behandelte dich eher so, als seist du überhaupt nicht anwesend.

Doch das kann deine gute Laune nicht verderben, denn immerhin bist du unterwegs, um einen Auftrag anzunehmen. Gestern abend hattest du in der Taverne „Esche und Kork“ gegessen und dich an der Musik zwei Spielmänner erfreut, als sich ein Geweihter des Efferd neben dich setzte. Er fragte dich freundlich, ob du an einem kleinen Auftrag interessiert wärest. Da deine Geldbörse gerade Tiefststand hatte, hast du gleich zugesagt.

Und nun bist du auf dem Weg zum Efferdtempel, wo du erfahren sollst, was zu tun ist. Über einen kleinen Damm verlässt du die Krakeninsel und betrittst Fischerort. Hier wirken die Hütten gleich ein wenig ärmlicher. Du hältst einen der Fischer an und fragst ihn nach dem Weg, worauf er gelangweilt den Arm austreckt und murmelt: „Da lang, mein Junge!“

Wenige Augenblicke später erreichst du den prächtigen Tempel des Meergottes. Du fragst



dich schon, warum das Haus des bedeutensten Gottes in Havena im ärmlichsten Stadtviertel steht, aber schließlich ist das die Sache der Havener, und einige Besucher von "Esche und Kork" hatten dir auch gesagt, dass es einen weiteren Tempel in Oberfluren geben sollte.

Andächtig schreitest du die Stufen hinauf, die dich auf ein marmornes Podest führen, gehst zwischen zwei Säulen hindurch und gelangst in den Vorraum. Hier siehst du auf einem Marmorblock eine mächtige Schale, deren blaugrüne Emaillierung tanzende Delphine zeigt, darin befindet sich glasklares Wasser. Hinter der Schale hängt ein gewaltiger blauer Vorhang aus Samt, durch den man vermutlich das Allerheiligste betreten kann. Davor steht ein Geweihter des Efferd.

"Hallo", sagst du, "ich bin hier mit einem deiner Brüder verabredet, es geht um einen Auftrag."

Der Geweihte schaut dich freundlich an. "Du wirst erwartet, bitte folge mir."

Ihr wollt gerade durch den Vorhang gehen, als von draußen aufgeregte Schreie zu hören sind. Schnell wendest du dich zum Ausgang, um zu schauen, was die Leute so in Aufregung versetzt.

Auf dem Efferdplatz steht ein größere Menge von Fischern und Tagelöhnern, die ganz gebannt und ein wenig ängstlich auf den Eingang des Efferdtempels schauen. Auf den unteren Stufen der prachtvollen Treppe steht ein junges Mädchen, das ganz in weiße Gewänder gekleidet ist. Ihre langen grauen Haare fallen wild auf ihre Schulter. Als du ihre nackten Füße betrachtetest, fällt dir auf, dass sie gar nicht auf den Stufen steht, sondern einige Spann darüber schwebt. Unwillkürlich machst du einen Schritt rückwärts, als sich das Mädchen ganz langsam zu dir umschaute. Ihre Augen scheinen leer und ihr Blick strahlt unendliche Trauer und Pein aus. Man könnte fast Mitleid mit der Gestalt haben, würde sie nicht einen eher angsteinflößenden Eindruck machen.

Während du noch überlegst, was nun zu tun sei, schwebt das Mädchen ganz langsam auf dich zu. Alles in dir fordert, dich umzudrehen, um Schutz im Efferdtempel zu suchen, doch deine Beine gehorchen dir nicht. Wenige Spann vor dir verharrt das Wesen und scheint dich ausgiebig zu mustern. Dann hebt sich ihr rechte Arm und das Mädchen hält dir auffordernd die Hand hin. Wie von Geisterhand geführt streckst auch du deine Hand aus, um ihre zu ergreifen.

Mit der ersten Berührung kommt der Schock. Eisige Kälte dringt in dich ein und lässt dich erstarren. Schmerzen, unerträgliche Schmerzen peinigen dich, doch kein Schrei kommt über deine Lippen. Bilder huschen an dir vorbei. Schemenhafte Wesen, klirrende Waffen, schäumende Wellen und weinende Delphine. Dann überkommt dich eine tiefe Ohnmacht, die dich von den grauenhaften Schmerzen befreit ...

Weiter bei Es beginnt.

Es beginnt

"Er kommt zu sich", hörst du entfernt eine Stimme. Langsam öffnest du deine Augen und erkennst den Geweihten, der dich, ja wann war das, im Efferdtempel empfangen hat.

"Ganz ruhig, mein Freund. Du warst mehrere Stunden ohne Besinnung. Hier, trink erst einmal was."

Dankbar trinkst du das kühle Wasser. In diesem Augenblick betritt ein weiterer Geweihter das Zimmer und betrachtet dich sorgenvoll.

"Wie geht es dir, mein Sohn?"

Nach dem erfrischenden Schlucken fühlst du dich erstaunlich gut.

"Mir geht es gut", sagst du und richtest dich vollends auf. Du befindest dich in einem kleinen Raum auf einem Bett. Die Wände sind mit Efferdmotiven versehen und die Einrichtung wirkt eher einfach.

Der ältere Geweihte nickt seinem jüngeren Bruder zu, woraufhin dieser den Raum verlässt.



Du rufst weiter und betuerst, dass alles nicht stimme, doch da bekommst du einen Schlag auf den Kopf und verlierst die Besinnung. Weiter bei 165.

159

Die Tür lässt sich geräuschlos öffnen und auch wieder schließen. Du bist in Zimmer mit einem Etagenbett, zwei Schränken und einem Schreibtisch geraten. Efferd sei Dank, ist niemand anwesend. Du schaust dich schnell nach einem geeigneten Versteck um, und öffnest hastig einen der Schränke. In diesem Augenblick öffnet sich die Tür und ein nur mit Unterwäsche bekleidetes Mädchen betritt den Raum. Als sie dich sieht, läuft sie rot an und greift sich ein Gewand, das auf dem Bett liegt.

"Was machen Sie hier?" fragt die Schülerin und sieht dich vorwurfsvoll an.

"Ich bin der, der Khaina Quirrin suchen soll. Dämmlicherweise habe ich mich wohl an die falsche Frau in diesem Haus gewandt."

"Raike...", entfährt es dem jungen Mädchen, "schnell, verstecken Sie sich unter dem Bett."

Du weißt nicht warum, aber irgendwie vertraust du dem Mädchen. Rasch rutschst du auf dem Bauch unter das Bett und machst dich so kleine es eben geht. Während man vom Flur her lautes Türenkrachen hören kann, öffnet die junge Schülerin eines der Fenster. In diesem Augenblick geht die Tür auf und ein finsterner Geselle blickt herein.

"Hier ist jemand aus dem Fenster geklettert", sagt das Mädchen und zeigt nach draußen. Daraufhin stürmt der Mann ebenfalls zum Fenster.

"Verdammt!" brüllt er, "der ist weg!"

"Was ist denn los?" fragt die Schülerin, doch der Eindringling lässt sie einfach stehen und verlässt den Raum.

Es dauert noch eine ganze Weile, bis in der Efferdschule wieder Ruhe eingekehrt ist. Schließlich taucht das Gesicht des Mädchens unter dem Bett auf und lächelt dich an.

"Ich denke, Sie können wieder herauskommen. Ich bin Chainine, und Khaina wohnt eigentlich mit mir auf diesem Zimmer. Und Sie sind wirklich derjenige, der sie suchen soll?"

Du bejahst noch einmal und siehst dich genauer in dem Zimmer um. Nachdem du alles betrachtet und dich an den Tisch gesetzt hast, beginnt Chainine zu erzählen (179).

160

Du schaust die seltsame Elfe an, deren Lippen ein stilles Wort formen: BANNBALADIN.

Und schon Augenblicke später findest du die dicke Frau sehr sympathisch. Ja, du schenkst ihr dein Geld, und als sie dich dann bittet, zu gehen, kommst du der Aufforderung nach. Mach bei einer anderen Möglichkeit von 64 weiter.

161

"Nun", sagt Raike, "heute ist mein Geburtstag, und ich hatte gehofft, dass du mit mir anstoßen würdest."

Wie sieht es aus, trinkst du mit (175) oder lehnst du dankend ab (168)?

162

Möchtest Du die Novizen selbst befragen (169) oder genügt dir eine Zusammenfassung der Aussagen durch Raike (99).

163

"Schaut mal", sagt eine der Gestalten, "da steht ja das Bürschchen."

Willst du zum Angriff übergehen (180), oder willst du lieber die Flucht ergreifen (115)?

164

"Nicht in den Schrank", flüstert das Mädchen, "kriech unter den Tisch!"



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



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. Ver-zweifelt 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 Immanspieler, 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.



hochhebst, kommt darunter ein Buch zum Vorschein. Rasch nimmst du es an dich und schlägst es auf; ein Tagebuch. Zunächst interessieren dich die letzten Einträge und du überfliegst sie geschwind. Dann stößt du auf folgenden Eintrag:

”Khaina weiß zuviel. Sie muss beseitigt werden!“

Schließlich hörst du Schritte vor der Tür und schnell legst du das Buch und das Gewand zurück. Du schaffst es gerade noch, als leise die Tür aufschwingt und Raike darin auftaucht. Doch sie ist nicht allein. Hinter ihr stehen drei übel aussehende Gestalten, die rasch in den Raum kommen und sich auf dich werfen. Weiter bei 114.

121

Schnell gehst du in den Raum zurück und wartest auf die Rückkehr der Efferdgeweihte. Wenige Augenblicke später hörst du Schritte vor der Tür. Leise schwingt sie auf, und du siehst Raike. Doch sie ist nicht allein. Hinter ihr stehen drei übel aussehende Gestalten, die rasch in den Raum kommen und sich auf dich werfen. Weiter bei 114.

122

Gegen diese Gegner hast du nicht die Spur einer Chance, auch wenn du dich wacker verteidigst. Schnell öffnen sich die Türen des Obergeschosses und die Schüler treten heraus, um den Kampf zu beobachten. Zieh dir nun 4W6+6 Lebenspunkte ab. Bist du noch am Leben, geht es zu 136, ansonsten bleibt nur noch Abschnitt 5.

123

Du wagst den Sprung aus dem Fenster und machst nun bitte eine Akrobatik-Probe +3. Gelingt sie, geht es zu 130, ansonsten zu 137.

124

Rasch rennst du durch den Flur und versuchst den Haupteingang zu erreichen, als du feststellst, wohin sich Raike und die anderen Schergen begeben haben: genau zu dieser Tür. Mit einem Gegner im Rücken und zweien vor dir bleibt dir nur der Kampf (180) oder die Möglichkeit, dich zu ergeben (145).

125

”Joppe? So heißt doch der Stürmer der Adler von Grangor. Ein Verräter! Schnappt euch den Burschen!“

Schnell wirst du von kräftigen Händen gegriffen und schmerzhaft erfährst du, dass du den Namen Joppe lieber nicht ausgesprochen hättest. Zieh Dir 2W6-2 Lebenspunkte ab. Waren es deine letzten, geht es zu 5, ansonsten empfehlen wir eine andere Möglichkeit aus Abschnitt 64.



126

”Nun“, sagt Raike, ”heute ist mein Geburtstag, und ich hatte gehofft, dass du mit mir anstoßen würdest.“

Mach eine Selbstbeherrschungs-Probe +4. Gelingt sie, kannst du standhaft bleiben (168), ansonsten nimmst du den Wein (167).

127

Da sitzt du nun, und bestellst ein Getränk nach dem nächsten. Als du Hunger bekommst,



17

Du nimmst einen anderen Weg zum Efferdtempel, der dich zunächst an den hübschen Häuschen Unterflurens vorbeiführt. Nachdem du die alte Zollbrücke überquert hast, bist du im Stadtteil Südhafen, wo das normale Stadtleben aufhört. Kleinere und größere Schiffe werden be- und entladen, und von den Werften klingt lautes Hämmern an deine Ohren.

Schließlich erreichst du den Bennain-Damm, von dem du gehört hast, er wäre gebaut worden, um die unheimlichen Kreaturen der Unterstadt vom Hafenbecken fernzuhalten. Ein Blick nach Westen offenbart dir eine ausgedehnte Wasserlandschaft, aus der vereinzelt Ruinen und Inseln schauen. Über der Szenerie hängt ein leichter Dunstschleier, der der Unterstadt etwas Unheimliches gibt.

Dein weiterer Weg führt durch Fischerort, bis du endlich die Efferdschule erreichst. (67)

18

”Sag mal, Kleine. Wer ist denn der Kerl dort drüben?“

Die Elfe schaut dich verwundert an, antwortet dann aber:

”Das ist Kraonor “Floh” Murich, Stürmer bei den Havena-Bullen. Er kommt oft zum Essen hierher. Wollt Ihr auch etwas trinken?“

Du nickst der Elfe zu und überlegst, ob du dich zu Kraonor (106) oder an einen eigenen Tisch setzen sollst (94).

19

Du folgst dem Schurken bis etwas außerhalb von Duhnhus, dann ziehst du entschlossen deine Waffe und sprichst ihn an:

”Hey, Kerl. Hier ist einer, der sich nicht vor dir fürchtet.“

Der Mann dreht sich um und blickt dich böse lächelnd an.

”Was willst du von mir, Kleiner. Geh schnell zu deiner Mutti und verkriech dich unter ihrem Rock!“

Deine Mutter hätte er besser aus dem Spiel gelassen. Wutentbrannt stürzt du auf den Typen zu, entschlossen, ihm Manieren beizubringen. Weiter bei 108.

20

Es ist schon spät, als du das Nostrianer Tor erreichst. Da die Wachen gerade mit zwei betrunkenen Bauern zu tun haben, die um diese Stunde die Stadt verlassen wollen, kannst du Havena unbehelligt betreten. Solltest du jetzt eine Herberge aufsuchen wollen, in der du die Nacht verbringen kannst, geht es zu 35. Hast du für den Abend eine Verabredung in der Efferdschule, geh zu Abschnitt 13. Warst du bisher noch nicht in der Efferdschule, kannst du dich natürlich auch einfach auf den Weg dorthin machen, um die Novizen nach Khaina zu befragen (86).

Für den Fall, dass du bestimmte Leute aufsuchen möchtest, die sich für dich umhören wollten, mach bei 64 weiter.

21

Leise geht ihr bis zur Tür. Dahinter sind Stimmen zu hören, sodass Eintreten wenig Sinn hätte. Ihr könnt jetzt dem Rauschen folgen (100) oder euch um die anderen Türen kümmern (87).

22

Aus dem Gang fällt Licht in die kleine Höhle, denn er wird durch mehrere Öllampen an den Wänden beleuchtet. Langsam tastest du dich vor, immer in der Sorge, jemand könne dich hören, aber zumindest bis jetzt hast du noch niemanden in den unterirdischen Anlagen entdecken können.

Von dem Gang gehen sechs Türen ab, von



denen die erste zu deiner Rechten weit offen steht, während alle anderen geschlossen sind. Aus der geöffneten Tür fällt Licht in den Gang und aus dem dahinter liegenden Raum steigt der Geruch gebratenen Fleisches in deine Nase. Willst du diesen Raum untersuchen (66) oder dich lieber daran vorbeischieben, um dich den geschlossenen Türen widmen zu können (88)?

23

Du verlässt den Tempel und triffst am Eingang wieder den Geweihten von vorhin. Da du dich in Havena nicht besonders auskennst, fragst du ihn, wo die Station der Albernischen Falken ist.

“Och”, sagt er, “ich weiß es nicht ganz genau, denn ich habe nie mit diesen Boten zu tun. Aber man hat mir berichtet, sie läge in der Nähe des Garethers Tors, also am anderen Ende der Stadt.”

Höflich bedankst du dich für diese Auskunft. Willst du nun zu den Falken (90), doch nach Duhnhus (104) oder in die Efferdschule (67) gehen. Natürlich kannst du den jungen Geweihten auch fragen, was er von Khaina Quirrin weiß (16).

24

Du nährst dich dem ärmlich wirkenden Bettler bedächtig und bemerkst, dass er dich aufmerksam mustert. Du kramst einen Heller aus deinem Beutel und legst ihn zu den anderen Geldstücken in die Schale. Dabei betrachtest du die kalten blauen Augen des Einbeinigen ganz genau, und irgendwie hast du das ungute Gefühl, er schätzte deinen Reichtum ab, während er weiterhin dieses traurige Lied spielt. Schließlich bindest du den Geldbeutel zurück an den Gürtel und setzt deinen eingeschlagenen Weg zur Station der Albernischen Falken fort (46).

25

“Irgendwie gefällst du mir!” sagt Bethmann, “Ich werde dir nicht direkt helfen, aber da ich noch eine Weile in Havena zu tun habe werde, kann ich mich ja mal umhören. Sollte ich etwas herausfinden, lasse ich es dich wissen - natürlich gegen Bezahlung.”

Weiter geht es für dich bei Abschnitt 32.

26

“Was habt Ihr hier verloren, Fremder?” fragt eine misstrauische Stimme.

“Ich suche die Familie Quirrin”, antwortest du und gehst ein paar Schritte auf den Mann zu.

“Und weshalb?” fragt der Mann, während hinter ihm ein stämmiger Kerl auftaucht, der dich finster betrachtet.

“Nun, es geht um die Tochter des Hauses. Ich bin auf der Suche nach ihr.”

“Dann solltet Ihr nach Havena zurückkehren, denn hier ist sie seit Wochen nicht mehr gewesen. Also, was hält Euch noch?”

“Das hätte ich gern von der Familie Quirrin gehört.”

“Ich bin der Vater. Und nun verschwinden Sie besser, wenn Sie keinen Ärger haben wollen.”

Das war deutlich. Willst du gehen (107) oder lässt du dich von den Worten des Mannes nicht so leicht abschrecken (70).

27

Nun liegt dein Gegner wehrlos am Boden und bittet dich um Gnade, die du ihm als ordentlicher Held auch gewährst. Schnell festelst du seine Hände und betrachtest seine Wunden; sie sind nicht weiter ernst.

“Was ist mit Khaina Quirrin, du Hund?” fragst du den Schurken.

“Rutsch mir den Buckel runter! Von mir erfährst du nichts, Kleiner.”

114

Als du endlich wieder erwachst, glaubst du, dein Kopf werde gleich platzen. Die drei Gestalten müssen ganz schön zugehauen haben. Weiter bei 176.

115

Schnell blickst du dich in dem großen Flur um. In der Nähe der Efferdstatue scheint eine Treppe zu sein (143) und nicht weit von dir steht eine Tür offen (150). Desweiteren entdeckst du vier verschlossene Türen (157).

116

Leicht lässt sich der Schrank öffnen, doch als Versteck eignet er sich nicht, denn in ihm liegen auf mehreren Einlegeböden zahlreiche Handtücher. Geht es jetzt unter den Tisch (171) oder zum Fenster (178)?

117

Du rüttelst an der Tür und erkennst zu spät, dass sie mittels zweier Riegel gesichert ist. Du willst sie aufreißen, da erreicht dich dein Verfolger. Versuchst du es weiter (131), rennst du zum Haupteingang weiter (124) oder stellst du dich zum Kampf (138)?

118

“Komm mit!” sagt sie, führt dich durch das Gedränge, bis sie schließlich mit dir vor dem Stammtisch einiger Immanspieler steht. Diese sind gerade dabei, sich im Armdrücken zu messen, wobei sie von der grölenden Menge eifrig angefeuert werden.

Als “Floh” dich wahrnimmt steht er sofort auf und kommt auf dich zu.

“Gut, dass du gekommen bist. Ich möchte dir meinen Freund “Amboss” vorstellen.”

Wieder geht es ins Gedränge, bis du



schließlich vor einem anderen Tisch kommst, an dem lediglich ein Mann sitzt und still seinen Wein trinkt. Er ist kräftig gebaut und sein Haar ist so zerzaust, dass er wie ein Wilder wirkt.

“Hey, Amboss, das ist der Typ, der deine Khaina sucht.”

Der mit Amboss Angesprochene schaut von seinem Weinbecher auf, und du blickst in zwei kühle blaue Augen, die dich hoffend anflehen.

“Und, was hast du herausgefunden? Komm, setz dich. Wirt! Wein!”

Langsam setzt du dich neben den stämmigen Mann und teilst ihm mit, dass du auch noch nicht viel herausgefunden hast.

“Aber vielleicht kannst du mir weiterhelfen”, sagst du ihm und nimmst einen Schluck Wein, “erzähl einfach, was du weißt!”

“Nun gut. In letzter Zeit redete meine Süße immer davon, dass sie einer tollen Sache auf der Spur sei. Genaues hat sie nicht gesagt, aber sie wollte über irgendeinen verbotenen Strich gehen. Seitdem ist sie verschwunden. Verflucht, wenn ich doch etwas tun könnte!”

Er setzt zu einem langen Schluck an und bestellt dann für dich und sich neuen Wein. Anschließend erzählt er noch etwas von sich und Khaina, aber die Geschichten können dir nicht weiterhelfen. Nach zwei Stunden gehst du zurück auf die Straße. Wie sieht dein weiterer Weg aus. Zurück zu 64.

119

Nun, das soll vorkommen. Möchtest du vielleicht ein Glas Saft (147) oder Wasser (154), oder hast du einfach keinen Durst (161)?

120

Neben ihrem Bett hat Raike eine kleine Truhe stehen. Schnell kontrollierst du, ob sie verschlossen ist, und es freut dich irgendwie, dass dies nicht der Fall ist. Zunächst siehst du nur ein Geweihtengewand, doch als du es



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” anspricht, 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 brodelt. 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).





begibst, um deinen Wein in Ruhe zu genießen (61).

94

Du willst dich gerade setzen, als du von dem merkwürdigen Mann angesprochen wirst.

“Setzen Sie sich doch zu mir! Ich könnte Gesellschaft gebrauchen.”

Willst du es tun (84) und lehnst du freundlich ab (11)?

95

Du hast gerade den Eimer nach oben gezogen und einen Schluck des kühlen Wassers genossen, als aus der Tür eines der Häuser ein erregter Mann tritt und dich anspricht. Weiter bei 26.

96

Zunächst entfernst du dich ein wenig vom Ort, um dich dann von einer anderen Seite her wieder anzuschleichen. Irgendetwas ist oberhalb im Hause Quirrin, denkst du und pirschst dich an eines der Fenster des Gebäudes an, das zu deinem Glück offen steht.

Ein Blick nach innen lässt dich eine verängstigte Frau auf einem Stuhl entdecken, die auf dem Schoß ein etwa 7 Jahre altes Mädchen sitzen hat. Daneben stehen zwei Männer, von denen du mit dem einen gerade gesprochen hast. Der andere hat ihm am Kragen gepackt und schüttelt ihn heftig, und schreit ihn laut an:

“... wenn ihr eure Tochter wiederssehen wollt, dann seht zu, dass ihr so schnell wie möglich 500 Dukaten auftreibt, sonst wird sie sterben.”

“Aber woher ...”

“Das ist mir doch egal, Mann. Deine Tochter war so dumm, uns nachzuspionieren, jetzt musst du dafür geradestehen. Und ich sage euch, lasst euch nicht einfallen, mit der Stadtgarde zu sprechen. Das wäre das Ende

eurer Tochter, nachdem wir ..., na ihr wisst schon, nicht wahr ...!”

Der Schurke lacht laut auf, dreht sich um und verlässt die kleine Hütte. Was willst du nun tun? Ihm nachsetzen und ihm mit der Klinge einige Geheimnisse herauskitzeln (19), ihm folgen (41) oder mit der Familie Quirrin reden (63)?

97

Mit einer Verletzung schleppest du dich nach Duhnhus zurück und stattest den Quirrin einen erneuten Besuch ab. Als die Mutter von Khaina dich mit der blutenden Wunde sieht, holt sie sofort Wasser und Tücher, um dir zu helfen, während Vater Quirrin dich besorgt beobachtet. Weiter bei 49.

98

Was immer du hier auch finden wolltest, außer einigen zerschnittenen Seilen ist der Schober leer. Auf zu 20 und damit nach Havena.



Da du bereits die ersten Happen in den Mund geschoben hast, nickst du nur, woraufhin die Alte in der Küche verschwindet.

“Frau Raddain ist eine gute Seele. Ich wünschte, meine Mutter wäre so gewesen”, sagt der Geweihte und schaut sehnsüchtig zum Fenster hinaus. “Was führt dich nach Havena?”

“Ich suche eine Novizin aus Eurem Tempel!” antwortest du. “Vielleicht könnt Ihr mir ja weiterhelfen!”

“Wenn ich kann, helfe ich dir gern. Was möchtest du wissen?”

“Nun, wohin könnte eine Novizin einfach so verschwinden? Ich war in Duhnhus bei ihren Eltern, und sie erzählten etwas von dunklen Geschäften im Efferdtempel. Nur was könnte das sein?”

Wenn du am letzten Abend mit “Amboss” gesprochen hast, geht es jetzt zu 80. Ansonsten lies bei 7 weiter.

37

Als wahrer Meister des Anschleichens fällt es dir natürlich nicht schwer, dich an einen ange-trunkenen Koch anzupirschen. Doch wirst du ihn auch fachgerecht betäuben können? Mach eine Probe -3 auf Stumpfe Hieb Waffen, bei deren Gelingen es zu Abschnitt 81 geht. Ist die Probe missglückt, geht es zu 8.

38

“Das ist mir ein wenig zu weit”, murmelst du, “ich gehe lieber erst zu den Falken!”

Der Geweihte erklärt dir auch den Weg zu Station der Albernischen Falken, welcher dich zu Abschnitt 90 führt.

39

Auf der Garethstraße hältst du einen Bauern an und fragst ihn, wie denn der Weg nach Duhnhus wäre. Er erklärt dir, dass du die Stadt

durch das Nostrianer Tor verlassen und dann immer der Straße folgen müsstest. Dann könntest du den Ort überhaupt nicht verfehlen (60).

40

“Schönes Wetter heute, nicht wahr?” beginnst du das Gespräch in dessen Verlauf dir dein Gegenüber erklärt, dass sein Name Kraonor Murich sei und er für die Havena-Bullen stürme. Was sollte ein Immanspieler von dir wollen, fragst du dich und schließlich auch ihn (62).

41

So gut es geht versuchst du, den Mann zu verfolgen, vielleicht führt er dich ja direkt zu Khaina. Eine ganze Weile bist du schon von Baum zu Baum gesprungen, damit dich der Schurke nicht sehen kann.

Plötzlich dreht sich der Verfolgte um, woraufhin du blitzschnell hinter einen Busch verschwindest. Ob er dich wohl gesehen hat? Du wartest. Schließlich, als nichts geschieht, blickst du wieder auf, und..., der finstere Kerl ist nicht mehr zu sehen.

Willst du nun weiter nach Havena gehen (71), oder hältst du es für ratsam, dich noch einmal mit Familie Quirrin zu unterhalten (63).

42

“Ich weiß nicht”, stammelst du, “ich würde lieber selbst Erkundigungen anstellen. Wenn es nicht unmöglich ist, möchte ich jetzt selbst mit den Novizen sprechen.”

Die Geweihte mustert dich aus ihren blauen Augen heraus und lächelt dich erneut an.

“Ich sehe schon, du bist ein Mensch der Taten. Nun gut, komm heute Abend nach dem Gebet, dann werde ich dich zu den Novizen geleiten!”



Zufrieden lächelst nun auch du, verabschiedest dich freundlich und verlässt die Schule wieder. Geht es jetzt nach Duhnhus (60) oder zur Station der Albernischen Falken (90)? Wenn du willst, kannst du auch die Zeit in irgendeiner Taverne totschlagen und dort auf das abendliche Treffen warten. In diesem Fall führt dich dein Weg zu Abschnitt 127.

43

Du willst gerade auf das Boot zulaufen, als Khaina dir mitteilt, dass sie schon einmal in dieser Höhle war.

“Hier wurde ich gefangen genommen. Und wenn mich nicht alles täuscht, dann geht es dort in den Efferdtempel.”

Schnell lauft ihr zu dem anderen Gang. Weiter bei 65.

44

In der Kiste liegen außer einigen Schwertern und Säbeln ausschließlich Entermesser. Solltest du eine der Waffen haben wollen, schreib sie dir auf, dann kannst du dich dem Boot (102) oder dem Gang zuwenden (22).

45

Beim Verlassen des Tempels triffst du wieder auf den jungen Geweihten, und da du keine Ahnung hast, wo sich Duhnhus befindet, fragst du ihn danach.

“Das ist nicht weit von Havena, durch das Nostrianer Tor raus und dann immer den Weg lang. Wenn du dich beeilst, kannst du es noch vor dem Abend erreichen.”

Nach einem Wort des Dankes, entscheidest du dich, doch lieber zu den Falken zu gehen (38), den Weg nach Duhnhus zu beschreiten (60) oder erst einmal die Efferdschule aufzusuchen (67).

Natürlich kannst du den jungen Geweihten auch fragen, was er von Khaina weiß (16).

46

Nun stehst du vor dem kleinen Grundstück der Albernischen Falken. Hier ist nur wenig Betrieb, sodass dich der Stationsvorsteher sofort versorgen kann. Du erkundigst dich nach dem Boten, der vor wenigen Tagen nach Duhnhus geritten war, woraufhin der eher unfreundliche Geselle in einem Buch blättert, das die Aufschrift “Aufträge” trägt.

“Jau”, entfährt es dem Vorsteher, “hier stehts. Joost Nessig ist dahingeritten. Wennse den sprechen wollen, müssense sich nochn bischen gedulden, denn der bringt grad ne Nachricht nach Honingen. Schätze, dass er übermorgen zurück is.”

Enttäuscht bedankst du dich bei dem Vorsteher und verlässt das kleine Gebäude. Willst du die nahe Taverne “Zum Garethor Tor” aufsuchen, um deine Enttäuschung mit einem Becher Wein zu lindern (92), kehrst du zum Tempel zurück, um die Novizen der Schule zu befragen (17) oder machst du dich auf den Weg nach Duhnhus (39)?

47

Auch Bethmann winkt ab. Er habe andere Dinge zu tun, sagt er, und könne sich nicht um eine verschwundene Novizin kümmern, die wahrscheinlich zu ihrem Geliebten verschwunden sei. Enttäuscht wendest du dich zum Gehen (32).

48

Du erhebst deine Stimme und fragst erneut nach dem Haus der Quirrins. Die Frau scheint dich nun wohl verstanden zu haben, aber bevor sie dir antworten kann, hörst du die Stimme eines Mannes, der gerade aus einem der andren Häuser herausgekommen ist (26).



“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 das Getränk annehmen (99), oder ziehst du es vor, dankend abzulehnen (174).

87

Du willst eine der Türen öffnen, doch sie ist verschlossen.

“Lass doch die blöden Türen. Wir müssen hier verschwinden!” drängt dich Khaina und du erkennst, dass sie recht hat. Schnell wendet ihr euch dem Rauschen zu (100).

88

Vorsichtig gehst du weiter und erreichst bald eine der geschlossenen Türen. Du drehst am Knauf, aber sie lässt sich nicht öffnen. Also weiter! Die nächste Tür ist mit zwei eisernen Riegeln gesichert. Möchtest du wissen, was dahinter ist (52) oder wendest du dich den restlichen Türen zu (74)?

89

Vorwärts, Junge! Schau der Gefahr ins Auge! Ruckartig öffnest du die Tür und schaut in die verdutzten Gesichter dreier Männer und einer Frau. Leider hast du gegen sie nicht die geringste Chance, sodass dein Abenteuer in der Unterstadt von Havena endet. Boron sei Dank bist du schon tot, wenn du in das brackige Wasser geworfen wirst. Weiter bei 5.

90

Dein Weg führt dich zunächst durch Randgebiete der Krakeninsel, dann über die Meerstraße zur Fürstenallee, auf der du schließlich das königliche Schloss von Havena erreichst. Hier findet gerade eine Wachablösung statt. Willst du sie anschauen (82) oder deinen Weg zu den Albernischen Falken fortsetzen (9)?

91

Schnell kramst du etwas Geld aus deinem Beutel und legst es in den Hut. “Danke, Kleiner”, flüstert sie dir zu und gibt dir einen Kuss auf die Wange, “heute Abend bin ich in Rahjas Lobgesang.”

Und schon lässt sie dich stehen und geht weiter durch die Reihen. Somit bleibt für dich nur der Weg zur Station der Albernischen Falken (75).

92

Durstig betrittst du die Taverne, in der sich momentan nur wenige Gäste aufhalten. An einem Tisch sitzen einige Leute, die sich über einen merkwürdigen Turm in Thorwal unterhalten. Offensichtlich handelt es sich hier um Gesellen deines Schlages, die sich über ihr letzten Abenteuer unterhalten.

An einem anderen Tisch sitzt die wohl fetteste Elfe, die du jemals in deinem Leben gesehen hast, und trinkt Wein aus einem großen Pokal.

Möchtest du dich an einen der leeren Tische setzen (61), oder ist dir die Gesellschaft der Abenteurer (83) oder der Elfe (10) lieber?

93

“Dann troll dich, Bursche!” Das ist eindeutig, sodass du dich jetzt den Abenteurern zuwendest (83) oder dich zu einen der leeren Tische



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 500 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



“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 Raika.”

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 herumrührt. Dabei pfeift er ein dir unbekanntes Lied und greif ab und an nach einer tönernen Flasche, aus der er dann mehrere Schlucke nimmt.

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.