



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 Efferdschule 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