



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 schaust 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