

Der Unglückswolf

11. Phex 1014 BF in Riva.

Nachdem es den Helden gelang aus dem Himmelsturm zu entkommen, begann ihre beschwerliche Reise nach Riva - der letzten freien Stadt des Svelltbundes. Im Hafen wurde die Seeadler von einem Ruderboot mit bewaffneten und einem Medicus empfangen. Der Medicus berichtet, dass im Norden unter den Nivesen eine Seuche ausgebrochen ist – die Zorganpocken! Nach einer Untersuchung der Mannschaft, bekommt man die Erlaubnis in der Stadt anzulegen. Weit weg von der Orkengefahr bereiten sich die Gefährten um Phileasson auf die weitere Reise zur nächsten Ausgabe vor:

Eine Nivesensippe finden, mit ihnen einen Karentreck nach Festum bringen und den höchsten Erlös beim Verkauf der Karene herauschlagen. Der höchste Erlös gewinnt die dritte Aufgabe. Mit Hilfe von Crottet will Phileasson seine Sippe ausfindig machen und sich einem Karenzug anschließen.

Die Seeadler und 30 Thorwaler wird Riva in Richtung Thorwal verlassen, denn die nächste Etappe geht über Land. Phileasson sucht aus seiner Mannschaft die Helden und einige Gefährten dafür aus. In Riva stellt sich Phileasson ein Kämpfer aus dem Süden als *Jacopo di Madjiani vor, Bruder von Roderigo*. Phileasson bietet ihm an, ihn auf der Reise zu begleiten – Jacopo akzeptiert.

12. Phex

Besuch der örtlichen Akademie und dem Markt, um Ausrüstung zu erwerben. Cordovann wird als Schwarzmagier im örtlichen Gericht angeklagt, kann aber mit Hilfe eines Bannbaladins gut aus der Geschichte herauskommen.

13. Phex

Der Apotheker Yuan (berauscht von verbrannten Kräutern) kann den Helden günstig Arznei verkaufen. In Riva taucht Beorn mit seiner Seeschlange auf. Falsche Berichte der Helden an die örtliche Garde (Beorn hat die Seuche!) halten ihn lange im Hafen auf. Phileasson und die Helden verlassen die Stadt in Richtung Süden.

15. Phex

Die Helden erblicken am Himmel einen großen Drachen, der sich aber anscheinend nicht für die Gruppe interessiert und weiter fliegt. Abends erreichten die Helden ein Nachtlager und holen am Fluss Wasser. Dort sitzt der Drache und unterhält sich mit ihnen. Diese Begegnung verläuft friedlich.

19. Phex

Ankunft im Nivesenlager der Hokke-Sippe. Dort finden die Helden die meisten Nivesen tot wieder, nur wenige haben überlebt, Crottet ist bestürzt und drängt die Gruppe zur Eile. Ein Angriff kranker Goblins auf das Lager, kann durch Cordovans Schatten abgewehrt werden.

22. Phex

Ankunft in Leikinen. Hier treibt man Handel mit den Norbaden (Kräuter, Schnaps, gute

Kurzschwerter der untergegangenen Luka-Sippe). Im Wald trifft man den Waldschrat Grumm, der kann aber mit Lakritze und Schnaps besänftigt werden.

24. Phex

Die weitere Reise mit den Nivesen führen zum Stamm der Sarain, wo die Zorganpocken bereits wüten. Tapfer kämpfen die Helden (und einem besonderen Gebräu des Helden Gawen) um das Leben der Nivesen. Dennoch schafften es über 40 von ihnen nicht – die von Eisenbeiß verbrannt werden. Zwischendurch müssen sich die Helden immer wieder Angriffe von Schneegolblins erwehren, wo Jacopo sich besonders auszeichnete.

In den letzten Tagen der Seuche, erkrankte Abujin am 01. Peraine daran und überlebte mit viel Glück. Die Narben in seinem Gesicht zeugen noch heute davon. Foggwulf beschließt den Helden nicht im Stich zu lassen und bleibt im Lager der Nivesen, obwohl er dadurch 2 Wochen an Zeit verliert.

14. Peraine

Um das Überleben des Stammes zu gewährleisten, beschließt der Häuptlingssohn Crottet (übernimmt jetzt als Häuptling die Führung des Stammes und verlässt die Gruppe) eine Herde von 300 Karenen in Festum zu verkaufen. Phileasson, einige Nivesen und die Helden brechen in Richtung Süden auf.

30. Peraine

Ohne große Zwischenfälle (von einigen verlorenen Karenen und Verfolgung durch Goblins einmal abgesehen) erreicht der Treck eine Furt des Flusses Lemon vor dem örtchen Kirma. Hier wird ein Lager aufgeschlagen.

01. Ingerimm

Die Helden entdecken in einem kleinen Wäldchen direkt vor ihnen eine Gruppe von 30 Goblins, die einen Überfall auf die Herde vorbereiten. Nach einer kurzen Beratung entscheiden sich die Helden und Phileasson für einen direkten Angriff auf die Goblins. Doch die Goblins sind gewarnt und haben sich darauf vorbereitet. Außerdem müssen die Gefährten erst mehrere Schritt ohne Deckung über offenes Gelände überwinden, bevor man auf die Goblins im Wald trifft.

Die Helden, Phileasson und seine Gefährten rennen mit einem Schlachtruf auf den Lippen über die Ebene auf die Goblins im Wald zu. Mehrere Wildschweinreiter brechen aus dem Unterholz hervor und geraten im Nahkampf mit den Helden. Danach stürmen die restlichen Goblins aus dem Wald. Der Kampf wird schnell unübersichtlich und gerät in ein wildes Hauen und Stechen. Nach einigen Minuten ist alles vorbei und die überlebenden Goblins (1/3) fliehen. Phileassons Gruppe hatte ebenfalls Opfer zu beklagen: viele von ihnen sind zum Teil schwer verletzt, Eigor Eisenbeiß und Storko der Rote sind gefallen, Gilion hat wohl die Nerven verloren und ist geflohen. Malina gilt als verschollen.

Ein Suchtrupp der Helden macht sich im Wald auf die Suche von Malina, während Gawen und Phanta (eine Nivesin des Sairanstammes um die Karene nach Festum zu führen) sich auf die Suche nach Gilion machen. Phileasson und die anderen Treckteilnehmer machen sich derweil nach Kirma auf. Dort werden Storko und Eigor auf dem Boronsanger begraben. Bürgermeister Friroff

sichert Phileasson seine Unterstützung zu. Gawen und Phanta können Gilion nicht finden und kehren nach Kirma zurück. Unterwegs entdecken die beiden einen alten Lagerplatz von Beorns Mannschaft (und anscheinend einer Karenherde der Silmani-Sippe, Weiß/Rot/Blaue Bänder). Die Helden im Wald können Malina nach einiger Zeit ausfindig machen und nach Kirma zurück kehren. Sie konnte den Goblins verletzt entkommen.

In Kirma richten die Bewohner ein kleines Fest aus – zum feiern ist den meisten Helden aber nicht zumute. Immerhin hat sich herausgestellt, dass Beorn bereits vor 2 Wochen hier war. Außerdem schlägt ihnen der Tod von 2 Gefährten auf den Magen.

02. Ingerimm

Am nächsten Morgen trifft Gilion der Elf bei der Gruppe ein und entschuldigt sich für seine Flucht. Phileasson will ihm noch einmal eine Chance geben.

03. bis 13. Ingerimm

Den Ingerimm hindurch kämpft sich der Karentreck durch die Wildnis und macht in kleineren Siedlungen Rast (unter anderem in Gerasim), durchqueren den Rabenpass ohne besondere Vorkommnisse (außer einem gefräßigen Oger und ängstlichen Goblins), ziehen durch die nördliche Grüne Ebene (kurzer Kontakt zu den Steppenelfen) und erreichen endlich das Bornland.

14. Ingerimm

In Ask zerlegt die Gruppe das Gasthaus "Zum fetten Bären" (die Schlägerei hat die Stimmung verbessert). Die Büttel im Ort trauen sich nicht einzugreifen.

15. Ingerimm

In der Nacht vom 14. auf den 15. Ingerimm schleicht die Nivesin Phanta in die Stadt, um in der örtlichen Akademie um Heilung für ihre Pockennarben zu bitten. Dort wird sie aber von der Garde entdeckt und festgesetzt. Ihr Verehrer HERNSEN (ist ihr heimlich gefolgt) versucht sie zu befreien. Dabei verletzt er einige Gardisten und kann überwältigt werden. Beide werden in den Gefängnisturm eingesperrt und sollen in den nächsten Tagen öffentlich ausgepeitscht werden. Am nächsten Morgen erfahren die Helden in Ask, dass den Nivesen der Zutritt in die Stadt verboten ist, weil man auch hier die "Nivesenseuche" fürchtet.

Vor Norburg angekommen, sehen die Helden, dass die Tore verschlossen sind. Viele Bauern und reisende Händler haben sich dort bereits versammelt. In kleinen Gruppen werden die Reisenden von der Garde und Heilern der Akademie auf Hinweise der Seuche untersucht. Erst danach können sie die Stadt betreten. Phileasson und die anderen Nivesen erfahren vom Schicksal der beiden nivesischen Gefährten und wollen dies nicht hinnehmen. Nach einigen Besorgungen verlässt die Gruppe (die Nivesen dürfen trotzdem nicht in die Stadt) die Stadt wieder und richtet einige Meilen abseits ihr Lagerplatz ein. Phileasson bittet die Helden, die beiden Nivesen aus den Händen der Stadtborgigkeit zu befreien, bevor diese am nächsten Morgen ausgepeitscht werden. Die Helden kehren zum Abend wieder zur Stadt zurück und erkunden die Lage des „Schuldturmes“. Die Befreiungsaktion gelingt und nach einer wilden Flucht aus der Stadt können die Nivesen und Helden glücklich entkommen. Gawen, Finwar, HERNSEN und Phanta werden öffentlich von der Stadt Norburg gesucht.

17. Ingerimm

Der Treck erreicht den Wald „Silvanden Fae´den Karen“. Es ist ein mystischer Wald der Nivesen. Reisende Nivesen bringen ihre Karene auf ihren Reisen am Rand des Waldes und lassen die Tiere grasen. Nach einem Tag haben die Tiere deutlich mehr Gewicht bekommen (im Wald herrscht eine andere Zeitzone, 1 Stunde sind mehrere in dieser Welt). Die Helden und Phileasson dringen in den Wald ein und treffen dort auf viele seltsame Wesen (Blütenjungfern, Pilzgnome, Zipfelmännchen usw.) . Im Wald erreichen sie auch das Ufer eines Sees, wo sie von einer Elfe gerufen werden. Per Boot gelangen die Gefährten zur Elfe auf der Insel und erfahren dort einiges über die alten Hochelfen. Die Elfe Niamh ist selbst eine alte Hochelfe und hört sich sehr interessiert die Geschichten aus dem Himmelsturm an.

29. Ingerimm

Endlich erreicht die Herde ohne Verfolger und Vorkommnisse die freie Stadt Festum. Dort kann die Herde dort erfolgreich verkauft werden. Auf der Auktion (nur noch wenige Käufer) bezahlt ihnen die Witwe Surjeloff einen guten Preis, nachdem die Helden sich als Freunde von Nisoch zu erkennen geben. Dennoch reicht der Erlös nicht für den Sieg. Dank einem kleinen Trick von Phileasson gewinnt er die 3. Aufgabe mit nur 5 Talern Vorsprung.

Noch am Abend empfängt Shaya die 4. Aufgabe – doch diesmal scheint die Aufgabe nicht aus Thorwal zu kommen, sondern von den Göttern selbst...