

## Auf der Spur des Wolfes

### 30. Ingerimm 1014 BF

Auf der Reise gab es nur einen Zwischenfall: Gawen folgte der Gruppe später nach, weil er noch etwas in Festum erledigen wollte. Kurz bevor er Phileasson und seine Gefährten erreicht, wird er von Kopfgeldjägern angegriffen. Anscheinend hat der Rat von Norburg Kopfgelder auf die Ergreifung einiger Helden ausgelobt. Gawen kann knapp entkommen.

### 02. Rahja

Ankunft in Vallusa. Da der Abend schon anbricht, entschließt sich die Gruppe im Gasthaus „Zum Reiter“ für mehrere Tage einzumieten. Die Wirtin Jaline Alranken macht ein gutes Geschäft und bedient ihre neuen Gäste bevorzugt. Noch in der Nacht untersuchen die Helden die Statuen auf dem Marktplatz. Mit Hilfe von dem irren Abdul können einige Zeichen als Elfische Symbole erkannt werden. Anscheinend ist man auf der richtigen Spur. Dort treffen die Helden auf den Geweihten Xortosch – einem verschrobenen Zwerg. Man versteht sich gut und er lädt die Helden zu sich zu einem Umtrunk ein. Er verschafft der Gruppe dann auch durch seine Beziehungen Zutritt im Stadtarchiv.

### 03. Rahja

Erschöpft und völlig übermüdet verlassen die Helden im Morgengrauen das Archiv mit neuen Erkenntnissen. Nach einigen Stunden Schlaf im Gasthaus besuchen die Helden die Fechtschule. Anscheinend war der Wolfsritter Erm Sen hier Lehrer. Eine weitere Spur führt zur Adaritenburg, einige Meilen vor der Stadt. Abujin kann als Held der Rondrakirche den Zugang in die Burg und den Archiven ermöglichen. Gawen und Cordovan können Dank ihrem Wissen dort nach fast 18 Stunden (danach rauchten die Köpfe) genügend Informationen über den Schwertmeister Erm Sen und seinem Schwert herausfinden. Die nächste Etappe heißt nun Ysilia. Rückkehr nach Vallusa. Dort berichten die Helden Phileasson von ihren Erkenntnissen. Danach legen sich alle schlafen. Cordovan dreht noch eine Runde durch die Stadt und wird von einem dunklen Schatten attackiert. Er erhält einige Versionen von einem Schwert und seltsamen Wüstenelfen, die danach schon seit Jahren suchen.

### 04. Rahja

Während Gawen am Hafen Pferde für die Reisegruppe kauft, bereitet sich die Gruppe auf die bevorstehende Reise nach Ysila vor. Gegen Mittag reist Phileasson mit den Helden ab.

### 07. Rahja

Die Helden erblicken auf der Straße eine umgestürzte Kutsche, an denen sich 3 Oger aufhalten. Ein Oger schüttelt ein kleines Kind, ein Oger nagt an dem regungslosen Kutscher und der dritte Menschenfresser durchwühlt die Ladung. Schnell greifen die Helden die Oger an und verwickeln die Monster in einen wilden Kampf. Ynu hat Pech und wird von einem mächtigen Hieb eines Ogers zu Boden geschickt. Phileasson und Raluf können zügig einen Oger töten, bevor die Helden das Kind retten. Nach einigen Augenblicken liegen die Oger tot am Boden. Gawen erbeutet noch einen Postsack und verschnürt diesen sich an sein Pferd.

## 09. Rahja

Ankunft in Ysilia.

In der Herberge „Wolfsrast“ kommen Phileasson und seine Gefährten unter. Heimlich machen sich die Helden daran in den alten Turm der Fechtschule einzubrechen. Dort können sie einige Informationen (Tal der Türme in den Drachensteinen) über Ern Sen finden, bevor diese entdeckt werden. Schnell fliehen die Helden und Phileasson aus der Stadt – vergessen dabei die Hexe Malina und den armen Abdul. Die beiden wurden in der Stadt von der Inquisition gefasst und in den Turm der Bannstrahler gesperrt.

In der Nacht reiten Cordovan, Finwar und Jacopo zurück nach Ysilia, um ihre beiden Gefährten aus den Fängen der Praioskirche zu befreien.

## 10. Rahja

Mitten in der Nacht kommen die 3 Helden in Ysilia an und dringen heimlich in die Stadt ein. Der Turm der Bannstrahler wird ausgekundschaftet. Dabei entdecken die Helden, wie auf dem Marktplatz Holz aufgeschichtet wird. Die Befreiungsaktion gelingt aber nur zum Teil (Malina und Abdul können aus dem Folterkeller befreit werden – leider können Bannstrahler bei diesem Angriff entkommen), denn die Helden müssen sich im Turm verschanzen, während sich draußen mehrere Bannstrahler und Bürger versammeln und den Turm belagern. Die aufgebrachte Menge (immerhin fast 300 Menschen) versucht die Tür des Turmes aufzubrechen. Jacopo betet zu Phex und handelt mit ihm einen Vertrag aus. Dichter Nebel umhüllt plötzlich den Turm und die Menschenmenge zieht sich erschrocken zurück. Im Schleier des Nebels können die Helden aus Ysilia entkommen und das Lager Phileassons – samt Gefährten vor der Stadt erreichen.

## 12. Rahja

Die Gruppe erreicht das kleine Dorf Perainefurten.

## 15. Rahja

Burg Drachenhaupt. Dort treffen die Helden und Phileasson auf Beorn und seiner Gruppe. Für die restliche Reise durch die Drachensteine schließen beide Kapitäne ein „Bündnis um die Gefahren gemeinsam zu überstehen“.

## 16. Rahja

Die Reise durch den „alten Pass“ (wurde viele Jahre nicht mehr genutzt) ist gefährlich und beschwerlich – trotzdem vertragen sich beide Gruppen, trotz der Rivalität. Gawen wagt ein Übungsduell mit Torstor – einem Krieger Beorns – wird dabei aber aus versehen schwer verletzt. Jacopo betrinkt sich mit Beorn am nächtlichen Wachfeuer.

## 17. Rahja

Jacopo stürzt einen Hang hinunter und verletzt sich dabei.

## 20. Rahja

Beide Gruppen geraten plötzlich in einen Kampf zwischen mehreren Drachen. Der berühmte Drache Apep liefert sich einen Kampf mit Isladir und Lessankan. Gesteinsbrocken fliegen umher und Phileassons Gefährte Berman wird tödlich getroffen. Auch mehrere Pferde werden von Gesteinsbrocken erschlagen und Ausrüstung geht dabei verloren. Kurz vor dem Tal der Türme setzt sich Beorn mit seiner Gruppe ab. Phileasson und die Helden recherchieren im Tal und suchen Informationen zu dem alten Schwertmeister Ern Sen. Die Bewohner entpuppen sich als hinterwäldlerisch. Anscheinend blieben die Menschen hier mehrere hundert Jahre unter sich. Dabei haben sich Sprache und Mode nicht verändert. Fast einen ganzen Tag brauchen die Gefährten für einige Hinweise. Die Spur führt zur alten Ruine am Sturmhaupt (Felsen).

## 21. Rahja

Kurz nach Mitternacht erreichen Phileasson und die Helden die alte Turmruine, doch sind Beorn und seine Gefährten bereits hier. Triumphierend präsentiert Beorn den enttäuschten Helden das Schwert „Silberflamme“.

Prophezeiung zum Kapitel „H'Rangas Kinder“!