

Der goldene Krieger

05. Travia

Die Elfen haben versprochen, die Bettler aus der Wüste zum Rand des Regenwaldgebirges zu begleiten. Zufrieden und erleichtert brechen Phileasson und seine Gefährten zu einer Reise nach Selem durch die Wüste auf.

Unterwegs durch die Wüste müssen sich Phileasson und seine Gefährten mit Sandstürmen, Treibsandlöcher und der Hitze herumschlagen. Dabei gingen einige Kamele verloren.

19. Travia

Die Gefährten geraten in einen Hinterhalt von 1 ½ Dutzend Wüstenräuber. Nach einem kurzen aber heftigen Kampf konnten 6 Räuber entkommen, 11 wurden erschlagen und ein Räuber von Phileassons Gefährten gefangen genommen. Ihm wird das Leben geschenkt, wenn er die Gruppe sicher durch die Wüste führt.

23.-24. Travia

Ankunft in der Oase Keft, dem religiösen Zentrum der Novadis. Hier ruhen sich die Helden aus, verkaufen ihre Kamele und schließen sich einem Handelszug an, der nach Unau reist.

01. Boron

Ankunft im Szintotal. Während die Karawane in Richtung Unau weiter zieht, reisen Phileasson und seine Gefährten weiter nach Machsiz. In Machsiz gehen die Gefährten auf dem Lastkahn „Laila“ an Bord und reisen durch das „umkämpfte Land“ in Richtung Selem auf dem Fluss weiter. In Abszint wird einen Tag Pause gemacht und die Helden besuchen die Güter der toten Heldin Rovenas Paligan. Mit Bestürzung nehmen die Bediensteten die Nachricht über ihren Tod auf und Rovenas Hofverwalter führt die Helden gerne auf dem Pferdegut herum. In ihrem Nachlass finden die Helden einige alte Aventurische Boten, die über einen Goldenen Krieger auf der Insel Altoum berichten. Übernachtung der Reisegruppe in der örtlichen Karawansei und weiterfahrt in Richtung Selem.

07. Boron

Ankunft in Selem. Die Stadt ist ein dreckiger, stinkender, feuchter und vom Sumpfnebel überzogener Ort. Viele Gebäude der Stadt sind verfallene Ruinen. Den Helden und Phileasson ist die Gegend mit den ganzen Echsenmenschen nicht geheuer und übernachten auf dem Lastkahn. Im Hafen wird die Piratenthalukke „Abbas Faust“ für eine Fahrt nach Porto Paligan (Al Anfaner Kolonie) auf Altoum gemietet.

08. Boron

Die Gefährten unter Phileasson schalten in der Nacht die Piraten aus und übernehmen die Kleine Thalukke. Die Piraten werden an der Küste ausgesetzt. Nachdem man das Schiff geplündert und in „Premer Feuer“ umgetauft hat, setzt Phileasson die Reise nach Porto Paligan fort.

16. Boron

Ankunft in Porto Paligan. Für 3 Tage mieten sich Phileasson und seine Gefährten das komplette

Hotel Paligan und erkunden die kleine Al Anfaner Kolonie. In der Kneipe „Zum tanzenden Utulu“ kaufen die Helden einen Waldmenschen frei. Er entpuppt sich als Häuptlingssohn eines Darna-Stammes am Altoumgebirges. Nachdem man das Schiff in der Werft umgebaut, Ausrüstungen gekauft und mehrere Tempel besucht hat, bricht die Gruppe am 19. Boron in den Dschungel auf. Sie wollen den Häuptlingssohn in sein Dorf zurück bringen.

Viele Tage kämpft sich die Gruppe durch den schwülen und giftigen Dschungel. Man reist zu Fuß, oder mit einem Floß über einen Fluss. Unterwegs trifft die Gruppe auf Zwergelefanten, Nebelspinnen oder einen Riesenbaum mit Riesenaffen. Mit den Riesenaffen leistet sich die Gruppe ein kurzes Scharmützel, aus denen sie aber unverletzt entkommen können. Raluf kann in diesem Kampf einen Riesenaffen mit nur einem Hieb töten.

30. Boron

In „Darna-Puk“ wird den Helden zum Dank über die Rettung des Häuptlingssohnes Chatca ein großes Fest ausgerichtet. Während die Gefährten und Phileasson sich im Dorf von den Strapazen der Reise erholt, kommt man mit den Bewohnern ins Gespräch über den Goldenen Krieger. Die Darna sind angeblich durch eine Tabuzone geschützt, die den Goldenen Krieger und seine „toten Krieger“ vom Dorf abhält. Doch scheint der Goldene Krieger langsam stärker zu werden und bedroht auch das Volk der Darna.

01. Hesinde

Die Krieger der Darna bringen die Gefährten und Phileasson zur Grenze der Tabuzone. Nachts werden die Helden zu durch diese Zone zu einer alten Wudu-Siedlung gebracht, die mitten im Dschungel liegt. Im Zentrum der Siedlung befindet sich eine alte Stufenpyramide. Diese Wudu-Siedlung liegt vor einem alten erloschenen Vulkan, deren Höhleneingang in das innere des Vulkanes führt. Bei den Erkundungen innerhalb der Siedlung können die Helden und Phileasson keine besonderen Erkenntnisse über den Verbleib des Goldenen Kriegers schließen. Die Gruppe entschließt sich den Weg zu der Höhle hinauf zugehen, um die Höhle (oder was dahinter liegt) zu erforschen.

In der Höhle geraten Phileasson und seine Gefährten in einen Kampf gegen seltsam tätowierte Krieger. Nach dem Kampf entdeckt die Gruppe, dass sich am Ende der Höhle ein großer steinerner Thron. Hinter dem Thron liegt ein versteckter Gang. Die Gruppe erkundet den Gang und entdecken mehrere Verliese, in denen zwei Thorwaler von Beorns Mannschaft gefangen gehalten werden. Die feindlichen Waldmenschen können nach einem kurzem Kampf bezwungen und seine Leute befreit werden.

Am Ende des Höhlensystemes erreichen die Helden ein verstecktes Tal, das wohl der Schlot eines erloschenen Vulkanes war / ist. Phileasson und seine Gefährten werden Zeugen eines Rituals, dass wohl dem Goldenen Krieger (ein Albino-Waldmensch von einem goldenen Schimmer umgeben) mehr Kraft geben soll. Überall können Käfige mit gefangenen Waldmenschen gesichtet werden, aus denen bereits einige geopfert wurden. Der Goldene Krieger herrscht hier über mehrere Dutzend seiner tätowierten Waldmenschenkrieger und einige Schwarzogern. Plötzlich taucht Beorn mit seiner Mannschaft im Hintergrund auf und trifft sich mit Phileasson. Beide sind entsetzt und fordern einen schnellen Angriff, um diese Götterlästerung zu stoppen. Lautstark greifen beide in das Ritual ein. Es bricht ein wilder Kampf aus, bei denen es die Helden direkt mit den Schwarzogern aufnehmen. Phileasson, Beorn und Raluf greifen den Goldenen Krieger an,

während die restlichen Mannschaftsmitglieder versuchen die Gefangenen aus den Käfigen zu befreien. Die Befreiung gelingt, aber die Übermacht der Feinde droht alle zu töten. Raluf wird in einem kurzen Duell von dem Goldenen Krieger getötet – dann zieht man sich zurück.. Während man ein Rückzugsgefecht führt, drohen alle von dem Goldenen Krieger und seiner Schergen getötet zu werden. Die beiden Traviageweihten erschaffen in der Höhle (dort wo der Thron steht) gemeinsam in ihrer Not „Travias Zuflucht“ und führen alle dort hinein. Der Goldene Krieger verharrt in der Höhle, während seine Kämpfer in die Wudu-Siedlung nach den flüchtenden Thorwalern suchen.

07. Hesinde

Fast eine Woche verharren die Gefährten in Travias Zuflucht, während der Goldene Krieger in der Höhle auf die Thorwaler wartet – als könne er die Helden und die anderen in der Zuflucht Travias sehen. Die Zuflucht öffnet sich und Gawen stürmt als erster hinaus. Mit einem gewaltigen Motoricus hebt er den Goldenen Krieger auf seinen Thron – der daraufhin sofort einzuschlafen scheint. Zügig fliehen alle aus der Höhle, verlassen die Siedlung in Richtung Darna – Puk, dem Dorf der Darna. Die befreiten Gefangenen stammen aus Porto Paligan, sind Bukanier oder Waldmenschen von anderen Stämmen. Im Dorf wird gefeiert.

09. Hesinde

Im Dorf trifft die Nachricht eines erschöpften Jägers der Darna ein: Der Goldene Krieger hat sich erhoben und ist mit seinen Kriegern auf dem Weg zu Dorf. Er hat sogar die Tabugrenze überschritten. Es bleiben nur wenige Stunden. Sogar einige Schlinger sind in seinem Gefolge. Etwa 120 Krieger und Jäger der Darna und die Mannschaften von Beorn und Phileasson bereiten sich auf den Kampf vor. Die Kinder und Alten werden evakuiert.

Am späten Nachmittag trifft die Armee (70 Krieger, ein Dutzend Schlinger und Schwarzogger) des Goldenen Kriegers vor dem Dorf der Darna ein. Die Schlacht um Darna-Puk beginnt. In dem mehrstündigen Kampf können unter hohen Verlusten die Kämpfer des Goldenen Kriegers zurückgeschlagen und der Goldene Krieger selbst unter Aufwartung aller Kräfte vernichtet werden. In der Schlacht sind über 70 Darna (darunter der Häuptling und der Schamane) und 35 Kämpfer des Goldenen Kriegers getötet worden. Außerdem wurden alle 8 Schwarzogger und 3 Schlinger (zum Teil mit Hilfe von Ynus Fallen) getötet. Traurig ist ein Verlust besonders. Der Magier Abdul opferte sein Leben, um andere zu retten.

Der Fluch der Wudu ist gebrochen und der Frieden kehrt unter den Darna zurück. Glückliche und erschöpft fallen sich alle in die Arme.