

Im Schatten des Feuerberges

12. Hesinde

Im Dorf der Darna (Darna-Puk) erhalten die Geweihten beider Reisegruppen eine neue Prophezeiung. Alles bereitet sich nun auf die weitere Reise vor.

13. Hesinde

Man verabschiedet sich und mit Hilfe einiger Darnajäger machen sich Phileasson und Beorns Gefährten auf in Richtung Porto Paligan.

20. Hesinde

Beorn und seine Mannschaft verabschieden sich und reisen weiter zur Küste, weil dort ihr Schiff vor Anker liegt. Phileasson und die anderen reisen weiter in Richtung Porto Paligan.

25. Hesinde

Ankunft in Porto Paligan. Die Jäger der Darna warten vor der Siedlung auf die Helden. Denn diese haben noch was vor. Es soll mit dem rassistischen Wirt Arve des „Tanzenden Utulu“ abgerechnet werden, da dieser den Häuptlingssohn als Sklave in seiner Kneipe quälte und misshandelte. Die Helden mieten sich im Hotel Paligan ein – Phileasson betrinkt sich wieder maßlos.

26. Hesinde

Im Hafen wird illegal ein wenig Hylailer Feuer gekauft. Ein Hehler hat dies aus dem Bestand der Al Anfaner Flotte erworben. Danach brechen die Helden in der Kneipe „Tanzender Utulu“ ein und entführen den Wirt Arve – den sie am Rande der Kolonie den dort wartenden Darna übergeben. Phileasson und die Helden besteigen die umgebaute Thalukke „Premier Feuer“ und fahren aus dem Hafen. Finwar schickt noch einen Abschiedsgruß in die Kolonie. Er legt einen Brandpfeil auf und trifft in über 100 Schritt Entfernung das Depot Hylailer Feuer auf der Al Anfaner Bireme „Schwarze Jade“. In einer gewaltigen Stichflamme wird das Schiff vernichtet. Auf der Premier Feuer jubelt man, als sich das Schiff zügig auf das offene Meer bewegt.

04. Firun

Ankunft in Brabak. Mit Hilfe eines Lotsenschiffes wird die Premier Feuer sicher durch den gefährlichen Hafen von Brabak geführt. Der brabaker Hafen ist in einem schlechten Zustand. Hier gibt es noch viele Untiefen in Form von Felsen, die direkt unter der Wasserlinie stehen. In Brabak schenkt der Kapitän Phileasson den Helden zum Dank für das bisher geleistete die Thalukke „Premier Feuer“. Denn hier im Hafen wartet bereits die Seeadler von Phileasson. Der oberste Hetmann hat die Ottas „Seeschlange“ von Beorn und die „Seeadler“ von Phileasson für die weitere Reise hier hin bringen lassen. Doch ist Beorn bereits abgereist. Die Brabaker Bürger haben bereits (auch durch den Boten, der davon berichtete) von der großen Wettfahrt gehört und so werden die Helden auch frenetisch empfangen. Man gibt ihnen Biere aus und die Stadtgarde wird extra zum Schutz von Phileasson und seinen Gefährten abgestellt. Während Cordovan der örtlichen Akademie einen Besuch abstattet (und dort in der Halle den berühmten Galotta entdeckt), verkauft Gawen im Namen der Gruppe die „Premier Feuer“ an einen Kapitän mit dem Namen Klabinto. Klabinto braucht das Schiff und rüstet mehrere Schiffe für eine Südmeerfahrt zu den Rissoinseln aus. Dort in der Brabaker Kolonie kann man gute Geschäfte

machen. Priamos verlässt die Gemeinschaft und wurde für mehrere Jahre nicht mehr gesehen...

05. Firun

Abfahrt aus Brabak mit der Seeadler in Richtung offenes Meer. Erkundungen in der Stadt haben die ungefähre Lage des Ziels der Prophezeiung offenbart: Es ist eine Insel, die über 1.000 Meilen vor der Küste Aventuriens liegt und Feuerschlotinsel genannt wird. Auf offener See entdecken die Helden einen blinden Passagier. Er heißt Ragnar (neuer Held) und hat Probleme in Brabak. Er würde sich gerne der Reise anschließen. Phileasson ist einverstanden, die anderen Helden trauen ihm nicht, da er ein Spion von Beorn sein könnte. Außerdem hat er ein loses Mundwerk...

15. Firun

Nach ereignislosen 10 Tagen sichtet die Mannschaft die Otta von Beorn. Die „Seeschlange“ hier zu entdecken ist ein großer Zufall. Doch scheint Beorn Probleme zu haben, denn eine Seeschlange scheint sein Schiff zu bedrohen. Mit ein paar gekonnten Manövern kann Beorn mit seinem Schiff entkommen und die Seeschlange hält nun auf die Seeadler zu. Es kommt zu einem Kampf. Die Schlange rammt das Schiff und sein Kopf ragt über die Segel. Es schnappt mehrmals zu und reißt zwei Thorwaler in den Tod, dabei wird das Schiff leicht beschädigt. Dank einer Hornisse an Bord und Finwars gezielten Schüssen zieht sich die Schlange aber wieder ins Meer zurück.

16. Firun bis 18. Firun

Flaute. Es wird gerudert und kein Land in Sicht. Die Wasservorräte gehen zur Neige. Abends verwandelt sich Finwar in eine Eule und erkundet die Umgebung.

19. Firun

Flaute. Es kommt zu Unruhen innerhalb der Mannschaft. Es geht das Gerücht herum, dass Phileasson von seinem Glück verlassen wurde. Der Thorwaler Rekker Egil greift sogar Gawen an. Nach einer kurzen Rauferei, beruhigt Follkner die Mannschaft mit einem seiner Lieder. Die Meuterei ist abgewendet – ersteinmal.

21. Firun

In den nächsten Tagen kommt wieder leichter Wind auf und man segelt weiter. Ständig muss man kreuzen und auf dem Schiff hat man das Gefühl ständig an der Insel vorbeizusegeln.

22. Firun

Finwar verwandelt sich wieder in eine Eule und hört in weiter Entfernung ein Grollen. Auf dem Schiff beschließt man alles auf eine Karte zu setzen und diesem Grummeln zu folgen. Es könnte die Vulkaninsel sein.

24. Firun

Die Feuerschlotinsel wird in den frühen Morgenstunden entdeckt! Immer wieder glimmt ein rotes Licht am Horizont und das Grummeln wird lauter. Mit letzter Kraft rudert die Mannschaft zu der Insel.

Auf der Insel wird ein Lager errichtet, Feuerholz und Nahrung gesammelt. Dabei werden Ynu, Finwar, Abujin und Ragnar von einer riesigen Fleisch fressenden Pflanze angegriffen. Der

Dschungel ist in der Dunkelheit wohl zu gefährlich. Den ersten Abend verbringt die Mannschaft am Strand.

25. Firun – 26. Firun

Am nächsten Morgen wird das Schiff weiter an den Strand gezogen, damit die Schäden repariert werden können. Diese Reparaturen werden wohl eine Woche andauern und so bereitet man sich auf einen langen Aufenthalt vor. Die Helden kümmern sich weiterhin um die Nahrungsversorgung und gehen in den Dschungel. Dort entdecken sie „verwilderte Kühe“, die im Dschungel grasen. Sofort wird eine eingefangen. Man beschließt am Abend, dass eine ausgesuchte Gruppe den Vulkan besteigen soll, um die Leiche des berühmten Hetmanns Torbrand zu bergen, bzw. ordentlich zu bestatten. Dieser wurde vor vielen Jahren von einem Drachen in dem Vulkan getötet. Das ist die Aufgabe! Die Hornisse wird zerlegt und transportfähig gemacht.

27. - 30. Firun

Phileasson, die Helden, die Geweihte Shaya, Ynu, Ohm Follkner und 4 weitere Thorwaler Rekker machen sich auf dem Weg zum Vulkan. Einige kleinere Vulkanausbrüche erschweren den Aufstieg von Phileasson und seinen Gefährten. Aschewolken und heißes Gestein regnen auf die Mannschaft herab. Dabei findet ein Thorwaler den Tod, als sein Kopf von einem Stein zerschmettert wird.

01. Tsa

Die Gruppe erreicht eine Höhle unterhalb des Vulkanschlotes. Hier soll der gefährliche Drache leben und die Leiche von Torbrand liegen. Langsam bewegt sich die Gruppe in die Höhle und erkundet die Gänge. Man erreicht die Schatzhöhle – aber außer einem Helm von Torbrand ist sein Leichnam nicht zu entdecken. War Beorn wieder schneller? Gierig beginnen einige die Teile des Schatzes einzustecken, bis der Drache plötzlich erwacht. Ein Kampf um Leben und Tod beginnt. Der Kampf ist aussichtslos, da er zu mächtig ist. 2 Thorwaler werden von ihm zerissen und Ohm Follkner verliert eine Hand. Die Helden werden verletzt. Eine Flucht durch die Gänge der Höhle beginnt – verfolgt vom Drachen. Die Flucht endet auf einer Plattform, die über den Lavamassen ragt. Alle schließen mit ihrem Leben ab, als sich unerwartet von einigen Feuervögeln gerettet werden. Knapp entkommen...