

Das Grauen von Ranak

- Azsila Ya'Quintano (Zahori – Christian Z)
- Asgard (Thorwaler – Bernd H)
- Hayatepe (Waldmensch – Bernd H)
- Haldan von Agumin (Liebfelder Scharlatan – Christian F.)

Zeitraum: Ingerimm 1003 BF

Ort: Kannemünde, Ranak

Meiterpersonen: Marno Ciprianos (Wirt in Ranak, Auftraggeber), Ozeanus (Efferdgeweiheter)

30.Peraie

Ankunft in Port Kellis. Die Helden steuern die Schenke „Lynchmob“ an. Azsila sieht an den Tischen, das Boltan gespielt wird und setzt sich dazu. Am Tisch sitzen bereits Bardo (Fuhrmann aus Uhdenberg), der bullige Olk und der dunkle Kelas. Hier wird Schnaps getrunken und gespielt bis einer alles gewonnen hat. Azsila ist mit den Bedingungen nicht einverstanden und will wieder aufstehen, wird aber von den anderen daran gehindert. Der Thorwaler Asgard setzt sich dazu und ist nun auch ein gefangener der Spielregeln. Das Spiel beginnt und Azsila kann nach langen hin und her das Spiel gewinnen. Er nimmt seinen Gewinn und verlässt schnell mit seinen Gefährten (Haldan und Asgard) das Lokal. Sie werden von den den anderen verfolgt und können sich im Al Anfa Kontor Karinor in Sicherheit bringen. Dort bleiben sie die Nacht über (als Bedingung muss der Throwaler eine Nacht mit der Leiterin des Kontors verbringen, ein wettergegerbtes Mannsweib). Die Helden buchen eine Überfahrt mit der Galeere „Schwarzer Opal“ nach Kannemünde. Azsila hat noch versucht auf ein Liebfelder Schiff nach Kannemünde zu kommen, verschläft aber am nächsten Morgen die Abfahrt. Thorim hat die Nase voll und nimmt sich ein Schiff (freiwillig!!!) nach Khunchom. Er will erst einmal bei seiner Sippe unterkommen, um sich von allem zu erholen.

01.-04. Ingerimm

Überfahrt mit der Al Anfa Galeere nach Kannemüde. An Deck wurden Zelte für Passagiere errichtet. Die Helden planen die Sklaven an Bord zu befreien, wenn dieser den Hafen erreicht. Der Al Anfa Kapitän Ramonez ist den Helden als unangenehmer Mensch aufgefallen, der gerne Sklaven quält. Einige Wochen zuvor hat Ramonez mit seiner Galeere eine Flossgemeinschaft der Tocamuyac zerstört.

04.Ingerimm

Ankunft in Kannemünde. Das Schiff geht 30 Schritt vor dem Anlegeplatz vor Anker und wartet auf die Genehmigung der Lotsen zum einlaufen. Azsila bittet die Matrosen an Bord, um sich mit einem Tanz für die Überfahrt zu bedanken. Er kann die Mannschaft verzaubern, so das diese Handlungsunfähig wird. Haldan geht zur Kajüte des Kapitäns Ramonez um ihn auszuschalten. Der Thorwaler bleibt im Zelt und wartet ab.

Haldan legt einen Zauber auf die Kabine, das kein Laut daraus dringt und greift den Kapitän an. Mit Hilfe eines Schlafgiftes will er ihn ausschalten. Doch es ist ein Halbgift und der Plan scheitert unbemerkt zu bleiben. Der Kapitän (jetzt klein) wird in eine Seekiste gesperrt. Haldan muss sich

noch gegen einen Dukatengardisten erwehren, als dieser plötzlich auftaucht, weil er den Kapitän für die Vorstellung abholen will. Der Gardist wird von Haldan niedergerungen. Doch wird Haldan von einem zweiten Gardisten entdeckt. Dieser läuft an Bord, um die anderen zu warnen. Haldan und Azsila können den zweiten Dukatengardisten an Deck stellen und töten. Mit einem Heiltrank rettet Azsila ihm dennoch das Leben. Doch durch den Kampflärm wacht die Mannschaft wieder auf. Der Thorwaler hat in der Zwischenzeit ein Beiboot ins Wasser gelassen und wartet auf die Helden. Die Sklaven strömen vom Unterdeck nach oben und springen ins Wasser. Die Helden fliehen ebenfalls und klettern ins Beiboot. Der Thorwaler zaubert einen Mahlstrom (Haldan hat vorher eine Nebelbank gezaubert, um die Matrosen die Sicht zu behindern, denn diese spannen ihre Bögen und Armbrüste). Das Schiff wird in den Strudel gerissen und zerstört. Viele Menschen kommen ums Leben. Am Hafen von Kannemünde sammeln sich die Menschen und sehen fassungslos zu, wie das Schiff zerstört und die Menschen in die Tiefe gerissen werden. Die Helden entkommen unbemerkt den Traviatempel und übergeben dem Geweihten Reo die Aufzeichnungen, die sie aus dem Traviahaus im Echsendorf gefunden haben. Im Tsatempel berichten die Helden dem Bruder Vorjew über die Queste im Sumpf und deren Erfolg. Marni Ciprianos trifft die Helden und bittet sie, ihm und sein Dorf zu helfen, denn sein Bruder Halwart sei ja in dem Sumpf gestorben (Geweihter des Travias, dem die Hütte im Echsendorf gehört). Man vereinbart ein Treffen in dem Gasthaus „Zur Krone“ am Nächsten Tag.

05.Ingerimm

Treffen im Gasthaus mit Marno. Er erzählt den Helden das in seinem Dorf mehrere Fischer vermisst werden, als sie von einem Fischfang nicht mehr zurück kehrten. Brabak hat vor einigen Wochen bereits Gardisten entsendet, doch diese konnten nichts finden und zogen wieder ab. Die Helden nehmen den Auftrag an und Marno kann mit dem ersparten seines Dorfes (Beutel voller Schmuck) eine Überfahrt nach Brabak buchen. Die Helden kaufen noch einige Kleinigkeiten ein und brechen am nächsten Tag auf. Asgard wird von Haldan an die Gardisten ausgeliefert. Asgard wird festgenommen und den Al Anfanern ausgeliefert. Später kommt er bei der Flucht aus dem Kerker von Al Anfa ums Leben.

06.-21. Ingerimm

Überfahrt mit der „Korisande“ nach Ranak. Die Helden erkundigen sich bei Marno über das Dörfchen Ranak und die Ereignisse. Die Gruppe freundet sich mit dem Matrosen Hayatepe an. Hayatepe wurde vor einigen Wochen von der Korisande im Wasser geborgen. Sein Floss wurde von einer Schwarzen Galeere gerammt.

21.Ingerimm

Mit einem Beiboot erreichen die Helden (und Hayatepe, der neugierig auf das Land ist) das kleine Fischerdorf Ranak. Dabei haben die Helden Probleme das Boot auf Kurs zu halten, da Strömungen und unruhige See vor der Küste herrschen. Bei der Ankunft im Dorf holen sich die Helden weitere Informationen ein und kommen zu dem Schluss, das nur der alte Efferdtempel verdächtig sein kann.

Hayatepe versucht ins offene Meer hinaus zu schwimmen, um Fische zu er jagen. Dabei wird er von Haien angegriffen und wird so schwer verletzt, das er bewusstlos zu Boden sinkt. Azsila und Haldan bringen mit Hilfe zweier Fischer ein kleines Boot zu Wasser und können

Hayatepe unter Wasser bergen. Er wird zur Herberge gebracht (dort haben die Helden ihr Zimmer, Herberge Caprianos) und gerettet.

Aszila und Haldan organisieren sich Pferde und reiten durch die Schlucht hindurch zum alten Efferdkloster. Bei einer Brücke gibt es Angriffe einiger Harypien. Ankunft am Abend bei der Burg, dem Efferdkloster. Die beiden begeben sich dort hinein und erkunden das Gebäude. Eine Warnung eines Efferdgeweihten (über eine angebliche Seuche) schlagen sie aus. Aszila schickt seine magische Handpuppe nach Ranak, um Verstärkung zu holen.

Haldan und Aszila werden beim Erkunden des Klosters Opfer einiger Stromschläge durch seltsamen Fischmenschen. Die beiden kämpfen sich von Raum zu Raum und können nach schweren Scharmützeln einige der Fischmenschen überwinden. Die beiden Helden werden dabei arg verletzt. Sie erreichen den Keller und können dort den Geweihten Ozeanus und die beiden Fischer retten. Die Gruppe kehrt zum Dorf zurück.

22. Ingerimm

Die Helden stellen am nächsten Morgen ein Dutzend kampfbereite Dörfler (und Hayatepe) zusammen und marschieren durch den Pass zum Kloster. Ankunft beim Kloster, Ansturm auf die Burg. Es kommt zu heftigen Kämpfen um die einzelnen Stockwerke und Räume. Auf dem Dachgarten, in einem kleinen Zimmer (mit Glasdachkuppel) befindet sich der Anführer der Risso und kann bei seiner Beschwörung gestört werden. Dabei kommt es zu einer heftigen Explosion. Die Risso verlassen fluchtartig das Kloster mit Hilfe einer Monsterkrake...

Bei den Kämpfen wurden 1 Dutzend Risso und 5 Dorfbewohner getötet. Die Risso konnten in den letzten Wochen 4 Fischer und 4 Geweihte dem Krakenmonster opfern. Der Garten auf dem Dach wurde zerstört und im Oberen Stockwerk gibt es ebenfalls einigen Schaden. Das Kloster wird nach Beweisen untersucht. Die Helden kehren zum Dorf Ranak zurück.

Dort treffen am Abend Brabaker Hellebardiere ein und berichten von mehreren Angriffen seltsamer Fischmenschen. Zwei gefangene Fischmenschen werden nach Brabak gebracht. Die Abenteurer begleiten die Hellebardiere nach Brabak.