

H'rangas Kinder

Noch in der gleichen Nacht...

Das nächste Ziel ist Mendena. Shaya hatte in der Nacht einen Traum über einen Mann, der im Hafen von Mendena vor einem Schiff wartet. Shaya ist überzeugt, dass dieser Mann ihnen bei der nächsten Aufgabe helfen kann.

21. Rahja bis 25. Rahja

Die Helden und Phileasson reisen über einen Pfad zur Mündung des Flusses Misa, dort werden Flöße gebaut, um damit nach Vallusa zu fahren.

26. Rahja bis 28. Rahja

Mit einem Schiff reist die Gruppe um Phileasson von Vallusa nach Mendena.

29. Rahja

Ankunft in Mendena. Während sich Phileasson um ein Gasthaus kümmert, suchen die Helden mit Shaya im Hafen den Mann aus ihrem Traum. Dort besuchen sie die Hafenmeisterei und den Admiral Sanin der „Seeadler von Beilunk“. Der Admiral ist ein alter Bekannter aus dem Orkenkrieg und Teilnehmer beim Kampf um Greifenfurt. Als dieser jedoch von Phileasson erfährt, wird er wütend und fordert seinen Kopf (Er und Phileasson sind seit dem Orkenkrieg verfeindet). Die Helden beteuern, dass Phileasson die Stadt bereits verlassen hat und setzen ihre Suche zügig fort. Endlich kann dieser Mann gefunden werden. Es ist der Kapitän der Sturmvogel und heißt Bacha. Die Sturmvogel ist ein Haijäger (Schivone) und für manchen Betrachter ein seltsames Schiff. Einiges Holz am Schiff wurde durch Haiknochen ersetzt. Die Helden einigen sich mit dem Kapitän darauf (der dringend ein paar neue Matrosen sucht) Nordmaraskan anzufahren und dafür solange auf dem Schiff zu helfen. Abends vergnügt man sich im Gasthaus „Gänsedaune“.

30. Rahja

Admiral Sanin steht mit einigen Offizieren am Hafen, als Phileasson dem Admiral wilde Beschimpfungen zuruft, als die Sturmvogel den Hafen in Richtung Maraskan verlässt. Sanin ist außer sich und lässt sein Kriegsschiff „Seeadler von Beilunk“ zur Abfahrt fertigmachen. In den nächsten Tagen (während der Namenlosen Tage) auf See lässt sich Kapitän Bacha nicht blicken und verbringt die Zeit in seiner Kajüte. Die Mannschaftsmitglieder berichten den Helden, dass ihr Kapitän schon seit Jahren einen großen Ifirnshai mit dem Namen Mocha hinterherjagt. Bei einem Treffen mit dem Hai verlor Kapitän Bach sein Bein und schwor ewige Rache.

03. Tag des Namenlosen

Abends auf dem Perlenmeer taucht die „Seeadler von Beilunk“ auf und kann erst nach einigen Manövern abgehängt werden. Nachts: Kapitän Bacha kann wieder nicht schlafen und läuft oben an Deck herum. Sein Holzbein ertönt laut durch den ganzen Schiffsraum.

04. Tag des Namenlosen

Die Besatzung kann 2 Ifirnhäie erlegen, dafür bezahlt die Mannschaft aber ein hohen Preis: Die beiden Harpuniere Bertram und Duvin kommen bei der Jagd auf See ums Leben.

05. Tag des Namenlosen

Kampf gegen den Mocha! Nach einer Andacht des Efferdgeweihten Pequod taucht der riesige Hai einige hundert Schritt vor dem Schiff auf. Kapitän Bacha lässt sofort die Beiboote mit den Harpunierern klarmachen, um das Wesen zu erlegen. Der große Hai (so groß wie ein Wal) erweist sich als gefährlicher und schlauer Gegner. Nacheinander reißt er die 3 Beiboote in die Tiefe. Darunter auch Kapitän Bacha, der seitdem nicht mehr wieder gesehen wurde. Den Helden gelingt es mit Mühe den großen Hai zu erlegen. Dabei wurde die „Sturmvogel“ stark beschädigt. 16 Matrosen, Kapitän Bacha und der erste Harpunier Teshtego kommen bei der Jagd ums Leben.

1015 BF / 22 Hal

02. Praios

Ankunft im freien Boran. Vor einigen Jahren nahm der maraskanische Befreiungskampf hier seinen Anfang. Eine große Marmorstatue des schwarzen Marans (Anführer des Befreiungskrieges) ziert den Marktplatz. Die Kneipe „Murämentod“ erweist sich als dunkle Spielunke und wird nur kurz aufgesucht. Nachdem Phileasson und die Helden ihren Anteil vom Verkauf der Erzeugnisse des Mochas erhalten haben, nimmt sich die Gruppe einige Zimmer im Gasthaus „Das freie Königreich“ und feiert. Dort treffen die Helden auf den Assistenten von dem berühmten Magier Rakorium. Der junge Hilbert unterhält sich lange mit den Helden über die Expeditionen seines Meisters. Dabei erfahren die Helden von der „Grotte der Heimkehr“ - einem kleinen Friedhof der Seeschlangen.

04. Praios

Nach zwei Tagen Erholung, dem Kauf des kleinen Küstenseglers „Stern von Silz“ und genügend Ausrüstung, segeln Phileasson und die Helden die Küste entlang in Richtung Grotte.

06. Praios

Aus einer Bucht taucht ein schwarzes Segel auf. Die Piratenthalukke „Schwarzer Maran“ erreicht den kleinen Küstensegler (geben sich als Händler aus) der Helden und ein Beiboot mit einem Enterkommando steuert das Heldenschiff an. Nachdem die Piraten das Schiff betreten, greifen die Helden an. Die sechs Piraten werden in die Flucht geschlagen (davon 2 getötet und 2 verletzt) und können sich mit einem Sprung über Bord in Richtung Piratenschiff retten. Nachdem Finwar den verletzten 1. Piratenoffizier (schwimmt zu Schiff zurück) mit einem stumpfen Pfeil außer Gefecht setzt (ertrinkt!), geraten die Piraten auf der Thalukke in Panik und setzen sich ab.

07. Praios

Ankunft bei der Grotte der Heimkehr! Die Helden schwimmen in die Grotte und erblicken die Knochenberge einiger Seeschlangen. Doch wurden die Zähne der Schlangen alle zerstört und Phileasson erhält so Gewissheit, dass Beorn vor ihm hier war. Eine alte Seeschlange taucht in der Grotte auf und kann von den Helden besiegt werden. Phileasson und seine Gefährten können einige Zähne herausbrechen. Ein Achazpriester (in Begleitung seiner Krieger) hetzt den Helden einen Krakenmolch hinterher. Vor der Grotte kommt es zum Kampf gegen den Molch, bei dem Phileassons Gefährte Gilion gefressen wird. Der Krakenmolch kann besiegt werden. Beorn taucht mit seinem Schiff auf und verhöhnt Phileasson und seine Mannschaft – dreht dann ab und segelt davon. Die Helden bergen die Leiche von Gilion aus dem Molchmagen und bestatten ihn. Im inneren des Molches können die Helden noch einige alte Waffen bergen, die sich als wertvoll

herausstellen. Shaya empfängt eine Prophezeiung, dass die Gefährten weiter über das Weite Meer schickt. Dort soll sich ein altes Tangfeld befinden, dass die nächste Aufgabe bereithält. Obwohl Beorn einen Tag Vorsprung hat, lassen sich die Helden ihren Mut und Zuversicht nicht nehmen. Ohm singt einige Verse seiner Saga und Phileasson gibt den Rum heraus. Ein kleines Fest zu ehren Gilions...