

Tyrann der Tiefe

08. Phex

Im Hafen treffen die Helden die „Sturmvogel“. Sie bieten Kapitän Buckmann einen Handel an: Er jagt mit ihnen den Wasserdrachen und bekommt dafür alles außer den Kopf. Buckmann ist einverstanden. Danach erkundigen sich die Helden im Efferdtempel und den Kneipen. Ragnar übernimmt die Kneipen und trifft dort auf Beorn und seine Mannschaft. Ragnar fordert ihn zu einem Armdrücken heraus. Ragnar besiegt Beorn.

09. Phex

Während Phileasson und seine Mannschaft die Sturmvogel mit Ausrüstung beladen, segelt Beorn bereits mit seiner Otta in die Zyklopensee hinaus. Gawen hat noch die „Klunkerpiek“, einen kleinen Kutter erworben.

10. Phex

Die Sturmvogel und die Klunkerpiek setzen ihre Segel in Richtung Zyklopensee. Die Seeadler segelt mit der halben Mannschaft nach Kuslik. Denn in Kuslik sollten beide Kapitäne vor Ablauf einer Frist sein.

12. Phex

Auf hoher See werden die Schiffe dann von einem Wasserdrachen angegriffen. Während des Kampfes verliert Abujin seinen Schild und Phileasson sein Schwert. Ragnar kann mit Hilfe eines Lastkranes ein Netz über den Drachen werfen und ihm ein Öfass ins Maul schieben. Als Finwar dann noch mit Hilfe eines Brandpfeiles das Fass entzünden kann – zieht sich der Drache unter Wasser zurück. Die Helden bemerken, dass dieser Wasserdrache mechanisch wahr.

Ankunft in Athyros. Hier soll der Wasserdrache sein Unwesen treiben. In der Stadt erfahren die Helden, dass der Drache den Hafen blockiert und jedes Schiff angreift – wenn es den Hafen verlässt. Die Sturmvogel eskortiert einige Handelsschiffe aus dem Hafen in die offene See.

Phileasson und die Helden fahren mit einem Fährsegler zum alten Leuchtturm. Dort sollen alte mechanische Errungenschaften eines alten Seekönigs aufbewahrt werden.

Im Turm recherchieren die Helden fleißig mit Hilfe des Leuchtturmwärters. Der alte Leuchtturmwärter Olwin von Andergast, genannt Wischwugul lebt dort mit seiner Tochter und Enkelsohn. Die Unterlagen des alten Seekönigs Odenius Thaliyin werden gefunden und erkannt, dass dieses Wesen sein Werk ist. In einer versteckten Werft kann sich die Maschine (mit einem Karfunkel ausgestattet) selbst reparieren. Doch liegt die Position im dunkeln und so müssen die Helden fast die gesamte Nacht in den Unterlagen des alten Seekönigs stöbern.

13. Phex

Der Wasserdrache greift die Stadt Athyros an. Die Helden finden heraus, dass die Pläne über das Wesen und der Standort der Werft wohl in einem alten Nasuleum des Seekönigs versteckt sind. Phileasson und die Gruppe können das Nasuleum finden, nachdem sie einige Rechenaufgaben gelöst haben. In dem Nasuleum gelangen sie endlich an die Pläne und finden den Standort der Werft heraus. Mit dem Schiff des Fährmanns (die Klunkerpiek ist beschädigt durch den Angriff des Wasserdrachen) und der Sturmvogel erreichen Phileasson und die Helden die geheime Werft. Hier kommt es zum Kampf gegen das mechanische Wesen (mit dem Geist eines verbitterten Drachen),

der gar nicht daran denkt sich deaktivieren zu lassen. In dem Kampf gelingt es den Helden die Maschine zu deaktivieren und seinen Kopf abzuschlagen. Dabei wird Abujin fast getötet und die anderen Helden schwer verletzt. Der Rest des mechanischen Wasserdrachens wird Kapitän Buckmann übergeben. Er will alles an Leonardo dem Mechanikus in Havena verkaufen. Pläne des Drachens und Lage der Werft bekommt der alte Leuchtturmwärter Olwin von Andergast. Die Helden und Phileasson werden in der Stadt gefeiert. Nachdem die Klunkerpiek repariert wurde, segelt Phileasson und seine Mannschaft (das Boot ist völlig überladen, 25 Mannschaft auf dem Boot – aber nur für 16 ausgelegt) nach Kuslik.

Phileasson hat diese Aufgabe für sich entschieden und liegt jetzt mit Beorn gleich auf. Die letzte Aufgabe (eine Wettfahrt zwischen den beiden Schiffen von Kuslik nach Thorwal) muss endgültig über den Sieger entscheiden.