Posaunenhall

Ein Abenteuer für Experten-Helden von Tyll Zybura

Mit Dank an Katharina Pietsch und Mark Wachholz.

Karten und Illustrationen von Caryad, Frank Freund, Jens Haupt, Don Oliver Matthies, Tomek Schukalla und Sabine Weiss

Vorbereitung

Über dieses Abenteuer

Das vorliegende Szenario führt die Helden im Auftrag des Schwerts der Schwerter *Ayla von Schattengrund* (**Schild 167**) in einer gewagten Kommandoaktion in das vom Nekromantenrat beherrschte Warunk im besetzten Tobrien. Dort müssen die Helden im Laufe einer Nacht – bis die Rondrianer die Stadt erreichen – verhindern, dass sich der Nekromantenrat versammelt und die Macht des Splitters der Thargunitoth beschwört, denn mit dieser Macht könnte der Rat den gleichzeitigen Vorstoß Aylas auf Warunk mit ihrer kleinen Streitmacht Rondra-Geweihter zurückschlagen.

Die Helden können sich im Setting von **Posaunenhall** frei bewegen und sich ihre Etappenziele selbst aussuchen, um das Gesamtziel zu erreichen. Durch einige festgelegte Ereignisse im zeitlichen Ablauf wird zusätzlich Druck aufgebaut.

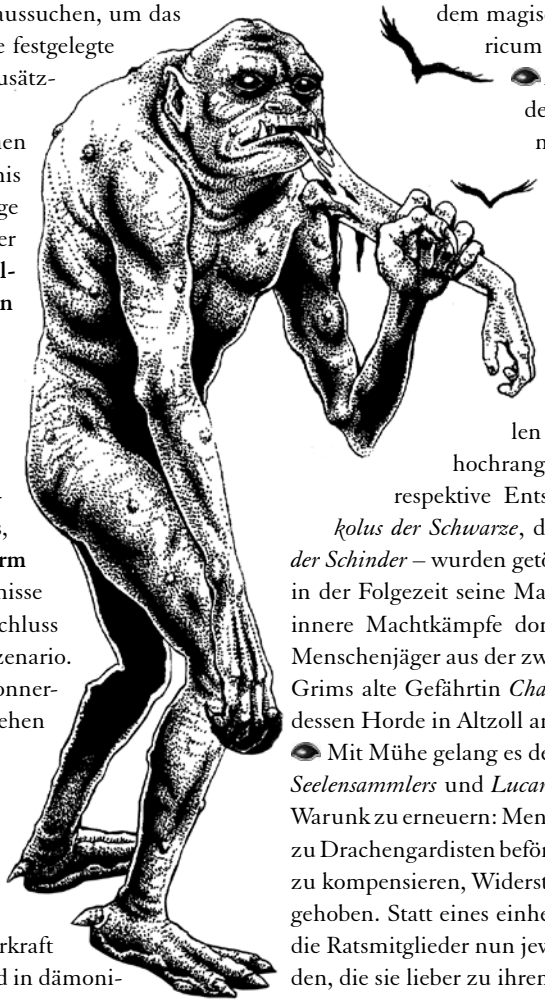
Das Szenario ist recht tief im Geschehen in Aventurien verankert, sein Ergebnis und die Folgen schaffen die Grundlage für die Beschreibung Warunks und der Warunkei in der kommenden **Regionalspielhilfe zu den Schwarzen Landen** (2010).

Was bisher geschah

Im Travia 1031 BF richtete die Rondra-Kirche das 76. Donnersturmrennen aus, das im Abenteuer **Donner und Sturm** nachgespielt werden kann. Die Ereignisse des Rennens und sein fulminanter Abschluss legen den Grundstein für dieses Szenario. Die Entwicklungen zwischen dem Donnersturmrennen und dem Schwertzug sehen wie folgt aus:

Donner und Sturm

Das Omegatherion unter dem Molchenberg wurde mithilfe von Rondras Donnersturm im Boron 1031 BF vernichtet. Damit ist eine Urkraft des Bösen, die Warunk und das Umland in dämonischem Griff hielt, gebannt, es besteht Hoffnung, dass die Schwarzen Lande geheilt werden können.



Auf diese überraschende Machtdemonstration Rondras hin brach das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund im Winter 1031 BF zu einer Queste auf, um Rondras göttlichen Rat zur Zukunft der Kirche zu ersuchen. Als Resultat begann sie im Sommer 1031/1032 BF mit der Planung der Aufhebung des Kriegszustands der Rondra-Kirche und des Schwertzugs gegen Warunk.

Aufgrund des zahlenmäßig geschwächten Zustands der Rondra-Kirche musste der Schwertzug sorgfältig geplant werden. Ayla von Schattengrund schloss pragmatische Bündnisse mit dem Golgariten-Orden in der Rabenmark, mit der Phex-Kirche und dem magischen Orden der Grauen Stäbe von Perricum (ODL).

Anfang Peraine 1032 BF rief das Schwert der Schwerter schließlich die Sennenmeister in Perricum zusammen, hob den Kriegszustand auf (am 4. Peraine, Tag der Thalionmel) und blies zum Sturm auf Warunk (siehe **AB 138**).

Die Gegenseite

Mit der Vernichtung des Omegatherions ging auch die Zerstörung der Goldenen Pyramide und von Teilen der Warunker Oberstadt einher. Drei hochrangige Mitglieder des Nekromantenrates respektive Entscheidungsträger der Warunkei – *Rakolus der Schwarze*, die sinistre *Farragania* und *Siriom Grim der Schinder* – wurden getötet. Der derart geschwächte Rat musste in der Folgezeit seine Macht zunächst wieder zusammenraufen, innere Machtkämpfe dominierten, als sich Nekromanten und Menschenjäger aus der zweiten Reihe nach vorn drängten. Siriom Grims alte Gefährtin *Chayka Gramzahn* riss die Herrschaft über dessen Horde in Altzoll an sich.

Mit Mühe gelang es dem Nekromantenrat unter Führung des *Seelensammlers* und *Lucardus' von Kémet*, den eisernen Griff um Warunk zu erneuern: Menschenjäger-Banden wurden kurzerhand zu Drachengardisten befördert, um den Verlust untoter Heeresteile zu kompensieren, Widerstandsnester werden aufgespürt und ausgehoben. Statt eines einheitlichen Untoten Heerwurms verfügen die Ratsmitglieder nun jeweils nur noch über kleine Knochengarden, die sie lieber zu ihrem persönlichen Schutz einsetzen.

Im Winter 1031 BF konnte gerade noch rechtzeitig ein Vorstoß des Fürstkomturs *Helme Haffax* gegen Warunk entdeckt und durch die Macht des Thargunitoth-Splitters zerstreut werden, doch Lucardus' von Kémet treue Elitegarden nahmen dabei empfindliche Verluste gegen die Mactaleänata hin. Dass Haffax seinen dämonischen Splitter nicht einsetzte und keine größeren Truppenverluste riskierte, sondern sich zurückzog, kann auch so interpretiert werden, dass er die Kräfte des Nekromantenrates zunächst nur prüfen wollte.

Ebenfalls im Winter müssen die Nekromanten einige Vorstöße aus Beilunk abwehren (siehe **AB 132**, Seite 26/27 und MI)

Der anschließende Versuch Lucardus', einen Schlag gegen die Rabenmark zu initiieren, um einerseits neue Verbündete, andererseits frisches Fleisch für den Untoten Heerwurm in der Wildermark zu suchen, scheitert an der mangelnden Risikobereitschaft der Gruppe um *Murak di Zeforika* und *Aluris Mengreyth* sowie am Widerstand von Chayka, die Sirioms alten Zwist mit Lucardus fortführt und diesem ihre Horde nicht unterstellen will.

Auch *Leonardo der Mechanicus*, Heptarch von Yol-Ghurmak, schlägt auf einem geheimen Treffen in Eslamsbrück ein durch Lucardus überbrachtes Bündnisangebot aus.

Ein eher unkoordinierter Überfall auf Dörfer im Westen Transysiliens scheitert im Frühjahr 1031 BF am erbitterten Widerstand *Arngrimms von Ehrenstein*.

Seit dem Sommer 1031/1032 BF hat sich die Nekromantenherrschaft über die Warunkei also zunächst normalisiert, aber nicht wirklich stabilisiert: der Rat ist durch Intrigen geschwächt, seine militärische Macht ist angeschlagen.

Aylas Wissen

Unter der Herrschaft *Rhazzazors* war es sehr schwierig, Informanten und Spione nach Warunk einzuschleusen und sowohl an relevante Nachrichten zu gelangen, als auch sie zurück in die freien Lande zu schaffen. Diese Lage hat sich seit dem Fall des Schwarzen Drachen und der Erschütterung des Nekromantenrates in **Donner und Sturm** verbessert. Die Phex-Kirche hat seit dem Sommer 1031/1032 BF den Puniner Geweihten *Tislan Raskęt* in Warunk (siehe unten) und teilt dessen Informationen mit dem Schwert der Schwerter, das sie wiederum den Helden weitergibt:

Folgende Nekromantenräte (ihr Titel ist *Deuter Thargunitoths*) sind bekannt: Seelensammler (Aufenthaltsort unbekannt), Murak di Zeforika (Aufenthaltsort bekannt), Kunkarar (Aufenthaltsort bekannt), Aluris Mengreyth (Aufenthaltsort bekannt) sowie Morcas Schattenschlag (Aufenthaltsort bekannt), Lucardus von Kémet und Chayka Gramzahn (beide irrelevant).

Die wichtigste Waffe des Nekromantenrates ist der Splitter der Thargunitoth, der im Knochendom des Alptraumschlosses (der ehemaligen Markgrafenresidenz) aufbewahrt wird und dessen Macht ausreicht, um einen Heerzug scheitern zu lassen, wie es *Avon Nordfalk* geschehen ist (siehe **AB 117**). Durch Informationen Tislan Raskets weiß Ayla aber, dass kein einzelnes Mitglied des Nekromantenrates den Thargunitoth-Splitter eigenständig aktivieren kann, es braucht dafür eine Versammlung von wahrscheinlich sieben, mindestens aber fünf Mitgliedern des Rats und wahrscheinlich aufwendigere Rituale und Opfer (je nach Absicht zwei bis sechs Spielrunden). Bei weniger Anwesenden dürfte die Beherrschung des Splitters nicht ausreichen, um den Schwertzug aufzuhalten, wohl aber die Helden in der Stadt zu gefährden.

Die militärische Hauptstreitmacht der Warunkei war der Untote Heerwurm, der jedoch in der Schlacht von Wehrheim 1027 BF (siehe **Schlacht in den Wolken**) zu großen Teilen vernichtet wurde. Übrig geblieben sind vereinzelte kleinere Kontingente von Untoten, die jedoch einzelnen Mitgliedern des Nekromantenrats oder unabhängigen Schwarzmagiern unterstehen und kaum koordiniert eingesetzt werden, insgesamt mehrere Hundert, davon 100 im Gefolge Lucardus'.

Die lebenden Truppen der Warunkei bestehen aus Söldnern (verschiedene Erfahrungsgrade) und der *Drachengarde* (Elite-Garderegiment). Beide Truppen wurden in der Schlacht von Wehrheim ebenfalls zahlenmäßig dezimiert, ihre Schlagkraft darf aber nicht unterschätzt werden, zumal Warunk aufgrund seiner Lage auch mit wenigen Soldaten lange gegen eine Eroberung verteidigt werden kann. Den Oberbefehl über diese Heere führt Lucardus von Kémet, der gefallene Hochmeister des Golgariten-Ordens (**Rückkehr des Kaisers 60**), ein sehr erfahrener Anführer. Die Zahl der in Warunk stationierten Truppen wird auf etwa 3 Banner Drachengardisten, ebensoviele Söldner und 100 Menschenjäger geschätzt, dazu kommen 50 Stadtgardisten. Die Moral unter den Söldnern und Menschenjägern ist allerdings schlecht.

Natürlich sind die Mitglieder des Nekromantenrates vielfach hochrangige Beschwörer und Paktierer und können in ihrer Hochburg Warunk sicherlich über vielerlei Dämonen verfügen, wenn auch nicht in unbegrenzter Menge und Machtfülle. Es ist nicht anzunehmen, dass alle Nekromanten bis zum eigenen Tod (oder Untod) kämpfen werden, um Warunk zu verteidigen.

Mit Hilfe der Warunker Widerständler des *Letzten Banners* unter *Myrhiam von Garrel* ist nicht zu rechnen, der Widerstand wurde in einer großen Säuberungsaktion nach der Vernichtung des Donnersturmrennens weitgehend ausgemerzt.

Aylas Plan

Der Plan, den das Schwert der Schwerter auf Grundlage dieser Informationen zur Rückeroberung Warunks gemacht hat, hat folgende Komponenten:

Warunk entblößen: Die lebenden Truppen unter Lucardus von Kémet sind zur Zeit nicht der größte Feind, dem es sich zu stellen gilt; ein erfolgreiches rondrianisches Gefecht gegen Lucardus ist kaum vorstellbar, solange dieser die Mauern Warunks und die Macht des Splitters hinter sich hat. Deswegen hat Ayla mit dem Golgariten-Orden, der über die Rabenmark im äußersten Westen der Warunkei herrscht (**Schild 125ff.**) ein Bündnis geschlossen: Mitte Peraine 1032 BF stieß bereits eine Streitmacht der Golgariten in die Warunkei vor, um ihren alten Gegenspieler Lucardus mit dieser provozierend wagemutigen Aktion von Warunk fortzulocken. Zur Zeit des Beginns dieses Szenarios ist dieser Teil des Plans bereits aufgegangen: In der Hoffnung, wenn schon nicht die Hochmeisterin der Golgariten *Borondria* (die sich auf Reisen befindet), so doch zumindest den Heermeister des Ordens *Gernot von Mersingen* und zahlreiche Ordenskrieger töten zu können, zog Lucardus mit einem Großteil der verbleibenden Drachengardisten nach Westen und liefert sich dort zur Zeit eine Reihe erbitterter Scharmützel (zum Ausgang siehe den Abschnitt **Entwicklungen der Folgezeit** im Anhang).

Den Nekromantenrat behindern: Damit der Splitter der Thargunitoth nicht vom Nekromantenrat aktiviert werden kann, um Aylas Schwertzug aufzuhalten, soll eine kleine Gruppe tapferer Streiter mit magischen Mitteln in die Stadt geschleust werden, um zu verhindern, dass sich der Nekromantenrat überhaupt erst zusammenfinden kann. Dafür braucht Ayla eine *Heldengruppe*, deren Mitglieder über unkonventionellere Ideen und Mittel verfügen, als die meisten Rondrianer es tun.

Die Stadt im Sturm erobern: Ayla selbst hat unauffällig ein kleines Heer erfahrener Geweihter in Perricum zusammengerufen: Veteranen aus der Dämonenschlacht, fast alle Angehörige des

Yppolitaner-Ordens, persönliche Freunde aus Tempeln und Orden ganz Aventuriens, dazu einige Amazonen und rondragefällige Abenteurer. Mit diesem kleinen Geweihten-Heer will Ayla in aller Eile nach Beilunk übersetzen und sofort binnen einer Nacht nach Warunk vorstoßen, so dass der Nekromantenrat möglichst wenig Zeit zur Reaktion hat. Zwei verdiente Geweihte werden die beiden *Posaunen von Perricum* mit sich tragen, die die Tore und Mauern Warunks erschüttern und überwinden sollen. Wenn erst einmal die Mauern überwunden sind, erwartet das Schwert der Schwerter, dass ihre Geweihten im Kampf um Warunk mit Rondras Willen den Sieg erringen können, auch wenn sich ihnen geballte Dämonenmacht entgegenstellt.

Warunk halten: Sollte die Finte gegen Lucardus und der Sturm auf Warunk gelingen und der Nekromantenrat zerschlagen, der Splitter der Thargunitoth vielleicht sogar erobert werden, dann gibt es zur Zeit keine Macht in der Warunkei, die den Rondrianern die Stadt wieder entreißen könnte.

Wir brauchen Helden

Für dieses Abenteuer sind erfahrene und hartgesottene Helden genau die richtigen: Veteranen aus dem **Jahr des Feuers** oder aus **Donner und Sturm**, und/oder Helden, die dafür bekannt sind, mehrfach gegen die Schwarzen Lande gekämpft zu haben. Ayla persönlich wird die Gruppe in einem Schreiben (überbracht von einem Ucuriaten) für den Perainemond 1032 BF auf die *Löwenburg* nach Perricum einladen und zum Kriegsrat bitten.

Sollte es eindeutige Gründe geben, warum das Schwert der Schwerter Ihre Heldengruppe trotz genereller Eignung *nicht* selbst einladen würde (nicht offensichtlich rechtschaffen, geringe Göttergefälligkeit, durchweg 'heimliche' Ausrichtung, etc.), dann kann die Einladung ohne Weiteres durch den Hochmeister der Grauen Stäbe von Perricum (ODL) *Tarlisin von Borbra* (**Schild 167**) erfolgen (der dann auch die Planungen mit den Helden übernimmt, so dass sie Ayla nur am Rande begegnen werden).

Warunk-Experten

Folgende Abenteuer haben die Helden vielleicht früher schon nach Warunk geführt: **In den Fängen des Dämons** (1985), **Schatten im Zwielicht** (im Sammelband **Meister der Dämonen**, 2005), **Das Letzte Banner** (aus der Anthologie **Kreise der Verdammnis**, 2002), **Rückkehr des Kaisers** (2005), **Eichhornschweif und Schmiedeschürze** (aus der Anthologie **Märchenwälder, Zauberflüsse**, 2008) sowie **Donner und Sturm** (2009). Vielleicht haben sie auch den Heerzug Avon Nordfalks begleitet (**AB 117**).

Von diesen Erlebnissen können und sollen die Helden natürlich profitieren, auch wenn in diesem Szenario kaum näher darauf eingegangen werden kann: Sie haben bereits Bekannte und Verbündete, kennen vielleicht Eigenheiten und Aufenthaltsorte ihrer Feinde, wissen um geheime Verstecke und sogar Wege durch den Molchenberg.

Falls bestimmtes Wissen es den Helden zu leicht machen sollte, eignen sich die Ereignisse während und nach **Donner und Sturm**, um Hindernisse aufzubauen: Die meisten Widerständler sind mittlerweile aufgeflogen und wurden in die Untoten-Heere 'rekrutiert', ehemalige Verstecke wurden zerstört oder konfisziert und umfunktioniert, bei der Vernichtung des Omegatherions sind viele Katakomben und Tunnel im Molchenberg zerstört worden, etc.

Kriegsrat

Im Kriegsrat mit Ayla und Tarlisin (oder gegebenenfalls nur mit Letzterem) können die Helden alle wichtigen Informationen erhalten, die sie für ihre Aufgabe benötigen und die Rondra-Kirche und ODL bekannt sind – siehe oben im Abschnitt **Aylas Wissen**, weitere können Sie als Spielleiter selbst entscheiden, je nachdem, wie sehr Sie Ihre Gruppe fordern oder unterstützen wollen.

Konkret sollen die Helden mit Ayla und ihren Rondrianern nach Beilunk übersetzen und von dort direkt nach Warunk 'vorreisen'. Ayla von Schattengrund hat den ODL damit beauftragt, einen Weg zu finden, die Helden schnell nach Warunk zu bringen ohne Aufmerksamkeit zu erzeugen: Dazu soll der Puniner ODL-Magier *Neiskat Albenstein* mittels PLANASTRALE (ein Dispens wurde bereits beschafft) ein Tor in den Limbus öffnen und die Helden innerhalb der Mauern Warunks 'absetzen' (der Magister zieht sich dann wieder zurück). Der ODL hat Grund zur Annahme, dass seit der Vernichtung des Omegatherions der Limbus in diesem Bereich wieder zugänglich ist. Außerdem dürfte der Nekromantenrat einen solch gewagten Vorstoß kaum erwarten.

Dieser Plan dient als Vorschlag, falls die Helden keine eigenen Ideen und Mittel haben, das gleiche Ziel zu erreichen: Ayla und Tarlisin sind gut vorbereitet, aber sie sollen den Helden nicht die Initiative stehlen. Falls die Helden also ebenfalls über mächtige Limbusreisen, Elementare Meister, Unsichtbarkeitsmäntel oder vergleichbare Mittel verfügen, die es ihnen erlauben, sowohl schnell als auch unbemerkt in Warunk einzudringen, sollen sie diese auch einbringen.

In Warunk müssen die Helden dann bis zum Morgen, wenn Aylas Schwertzug eintrifft, das Zusammentreffen des Nekromantenrats verhindern – wie sie das tun ist ihnen überlassen (mögliche Vorgehensweisen sind weiter unten angerissen). Es ist *nicht* ihr Ziel, den Splitter der Thargunitoth zu erobern; auch wird ihnen dringend davon abgeraten, das Alptraumschloss anzugreifen oder den Seelensammler selbst herauszufordern: Die Gefahr des Scheiterns der gesamten Mission ist dabei zu groß.

Zwar gibt es keine detaillierte Karte von Warunk, die Helden können jedoch eine Skizze bekommen, in der die wichtigsten Orte der Stadt markiert sind – pausen Sie die abgedruckte Karte zu diesem Zweck am besten grob durch.

Weitere Ressourcen wie Heil- und Zaubertränke, IGNIFAXIUS- oder ARMATRUTZ-Artefakte können in vernünftigem Rahmen nach Gutdünken des Spielleiters bereitgestellt werden, ebenso ein Ring mit einem Luftdschinn für die schnelle Übermittlung einer Nachricht.

Scheitern der Helden

Falls es den Helden nicht gelingt, zu verhindern, dass sich mindestens fünf Mitglieder des Nekromantenrates um den Splitter der Thargunitoth versammeln, so erwecken diese in einem blutigen Ritual innerhalb von sechs Spielrunden dessen Macht und schleudern Aylas Schwertzug das Alptraumgewitter entgegen, das auf kurze Distanz auch den Geist wacher Kämpfer überwältigen kann.

Sie wird dann dennoch Erfolg haben, allerdings unter erheblich schwereren Opfern: Zahlreiche Geweihte fallen dem Wahnsinn anheim und werden von den Feinden einfach niedergemacht, nur der Klang der Posaunen von Perricum bewahrt letztlich das Schwert der Schwerter und ihre direkten Mitstreiter vor der Niederlage.

Es geht los

Die Einschiffung nach Beilunk wird hier nicht weiter ausgestaltet, sie findet möglichst heimlich statt, in gewöhnlichen Handelsschiffen. Die Überfahrt dauert zwei Tage, in Beilunk hält Ayla einen kurzen Kriegsrat mit der Fürst-Illuminierten *Gwi-*

dûhenna, die dem Schwert der Schwerter Bedeckung für einen kurzen Teil des Weges verspricht, aber keine regulären Truppen, da sie Beilunk nicht im Mindesten entblößen will. Noch in der gleichen Nacht brechen die Rondrianer auf (sie werden für die 80 Meilen bis Warunk in einem erschöpfenden Gewaltritt acht bis zehn Stunden brauchen), kurz hinter den Stadtmauern schwört Ayla die Helden noch einmal auf ihre Aufgabe ein (und wirkt auf die Heldengruppe eine Segnung der Stählernen Stirn, auf PP aufgestuft, mit 16 LkP*, **WdG 262**), dann beginnt das eigentliche Abenteuer.

Warunk – die Stadt der lebenden Toten

Weitere Informationen zu Warunk finden sich in **Dämonenkrone 88** und den oben genannten Abenteuern, die in Warunk spielen.

Mit fast **9.000 Einwohnern** drängen sich in Warunk heute doppelt so viele Menschen wie zu mittelreichischen Zeiten das schmucke, etwas biedere Städtchen bewohnten. Entsprechend überfüllt ist die **Unterstadt** am Hang des **Molchenbergs**, der Dreck türmt sich in den Gassen, die Fachwerkhäuser sind heruntergekommen und mit schäbigen Auf- und Anbauten überladen, viele Menschen leben zusammengepfercht auf kleinem Raum, umwuselt von zum Teil riesenwüchsigem Ungeziefer. Verwesungsgestank erfüllt die Straßen.

Auch **außerhalb der Stadt**, am Flussufer um die Schwimmende Brücke herum, drängen sich Zelte, Baracken und Verschläge dicht an dicht. Hier leben die Ärmsten, die sich zu Feld- und Bauarbeiten oder Schlimmerem verdingen und ständig fürchten müssen, von Menschenjägern zu Dutzenden zusammengepfercht und erschlagen zu werden, um irgendeinem Herren als untote Garde zu dienen. Nur der verwunschene Grauwald scheint dem Verfall zu trotzen.

In der Warunker **Oberstadt** (auch **Hochwarunk**) leben mehrere Deuter Thargunitoths, die Drachengarde und einige bedeutendere Bürger der Stadt, insgesamt jedoch nur noch etwa zweihundert Menschen, seit mit der Zerstörung des Omegatherions viele Gebäude in Trümmer gelegt oder schwer beschädigt wurden oder gar in darunterliegende Kavernen des Molchenbergs durchbrachen. Da ein Großteil der Drachengarde abgezogen ist, wirkt die Oberstadt zum Zeitpunkt des Szenarios recht verwaist.

Die **Stadtmauern und Tore** Warunks fußen auf uralten Fundamenten und sind sehr eindrucksvoll. In den Jahren der Dämonenherrschaft wurde der Stein von Schimmel und Pilzgeflecht überwuchert, die Zinnen wurden mit Schädeln, Gargylen und Fratzen geschmückt. Untote tun auf den Mauern Tag und Nacht Dienst, an den Toren wachen Söldner und Drachengardisten. Der **Serpentinenweg** zur Stadt ist mit Tier- und Menschenschädeln gepflastert.

Die **Besatzung der Stadt** zum Zeitpunkt des Schwertzuges besteht noch aus einem Banner Drachengarde (*Nirraven-Garde*, Oberstadt), drei Bannern Söldnern des *Verlorenen Fähnleins* (Unterstadt), fünfzig Stadtgardisten (Unterstadt) und etwa hundert Menschenjägern (Unterstadt), deren Loyalität jedoch wechselhaft und nicht sehr standfest ist. Dazu kommen etwa 200 Untote, von denen Hundert die Mauern besetzen; der Rest dient in kleineren Gruppen einzelnen Deutern Thargunitoths.

Wichtige Orte der Oberstadt

Die einstmals das Bild der Oberstadt prägende **Goldene Pyramide (1)**, wo einst Rhazzazor thronte, ist nur noch ein gigantischer Trümmerhaufen. Das **Alptraumschloss (2)** war einmal der Sitz der Markgrafen, später Domizil der Drachengarde und ist nun Versammlungsort des Nekromantenrates, obwohl es ebenfalls stark beschädigt ist – der **Knochendom** in seinem Inneren, ein Ritualraum, der auch den Splitter der Thargunitoth beherbergt, ist noch intakt. In großen Bürgerhäusern tagt der **Beschwörerkreis des Karasuk (3)**, direkt am Tor steht ein besseres **Bordell (4)** für die **Garnison der Drachengarde (5)**.

Nebenschauplätze

Für Heldengruppen, die aus wahrhaft rondrianischen Charakteren und/oder mehreren Geweihten bestehen, könnte es sich anbieten, statt des Kommando-Unternehmens nach Warunk, den Schwertzug selbst zu begleiten und eventuell sogar eine der Posaunen von Perricum in die Schlacht zu tragen. Anregungen zur Ausgestaltung des Schwertzugs finden sich im inneraventurischen Bericht **Posaunenhall, Fanfarenschall – Warunk ist frei!** im **AB 138**.

Auf schweigenden Schwingen

Unerfahrenere Helden wiederum, oder solche, die mit der Rabenmark assoziiert sind, könnten am wagemutigen Ablenkungsmanöver der Golgariten teilnehmen und später ins bereits eroberte Warunk gelangen.

Mitte Peraine 1032 BF stoßen etwa 75 Ordenskrieger der Golgariten unter Heermeister Gernot von Mersingen (**Schild 165**) aus der Rabenmark in die westliche Warunkei vor und überfallen einzelne Stützpunkte, greifen Burgen an und sorgen allgemein für Unruhe. Dabei vermeiden sie Altzoll, um Chayka Gramzahn nicht unnötig zu provozieren, bis Lucardus von Kémet selbst mit der Drachengarde (zwei Banner aus Warunk, zwei weitere stoßen aus dem Umland dazu) aufbricht, um die zahlenmäßig unterlegenen Ordenskrieger zu vernichten.

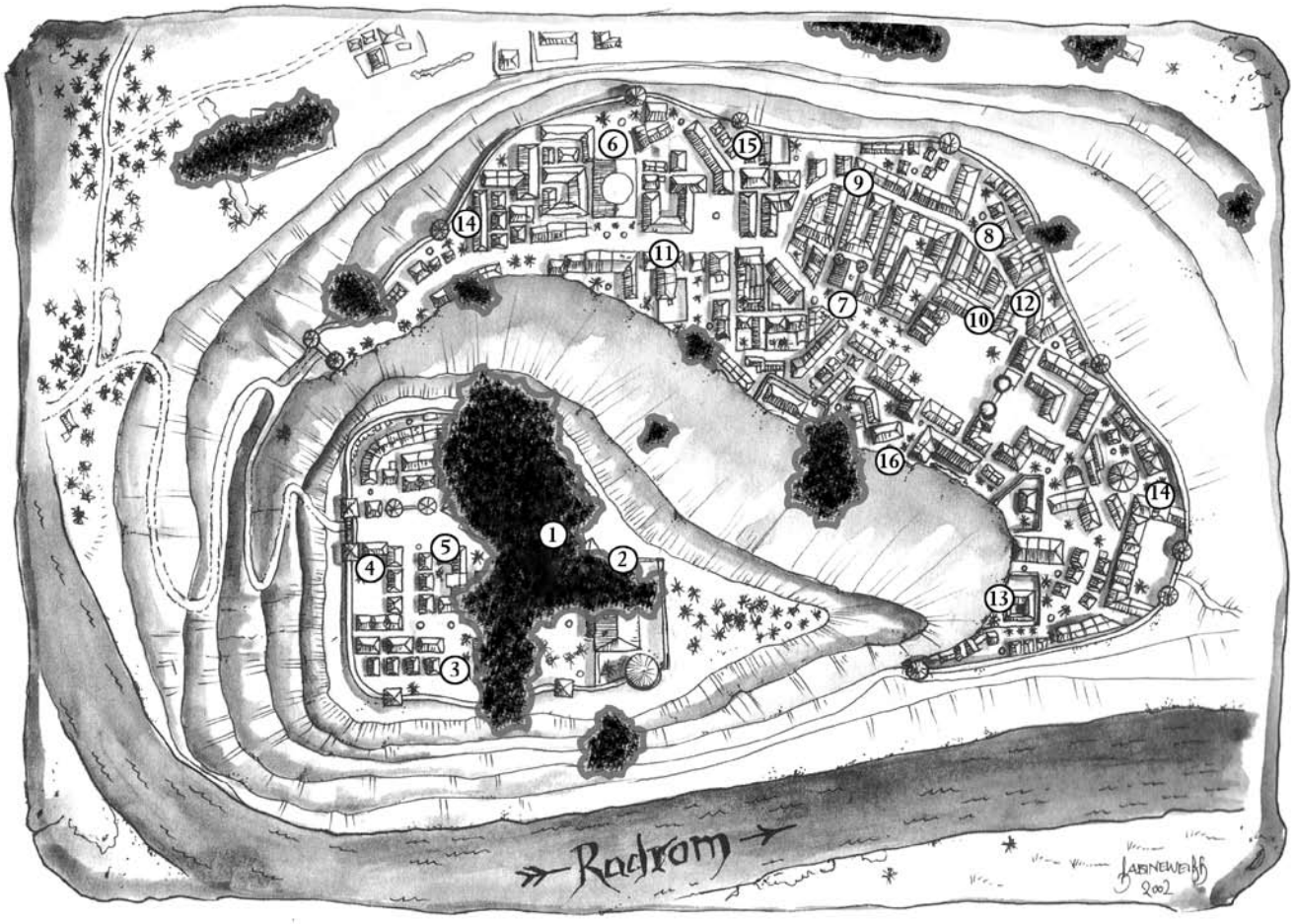
Schließlich gelingt es Lucardus in der Nacht des Sturms auf Warunk (19./20. Peraine), eine große Gruppe um Heermeister Gernot von Mersingen zu stellen, die sich in einer Festungsruine verschanzt. Bevor die Schlacht jedoch ihren Höhepunkt erreicht, erhält Lucardus von Kémet durch einen NUNTIOVOLO aus Warunk Kunde vom Sturm auf die Stadt und zieht sofort ab.

Die Golgariten kehren wenige Tage später, nachdem Späher von der geglückten Befreiung Warunks berichten, zurück in die Rabenmark. Ihre Verluste halten sich in Grenzen, ein direktes Nachrücken ist ihnen jedoch nicht möglich.

Wichtige Orte der Unterstadt

Wichtige Örtlichkeiten der Unterstadt sind der ehemalige Praios-Tempel, in dem heute das **Siechen- und Gebeinhaus (6)** untergebracht ist, sowie das **Bordell *Zu Rondras Zitzen* (7)** das sich im alten Rondra-Tempel befindet. An Tavernen sind der verrufene ***Zum B'soffenen Hund* (8)** und die mörderische ***Otterngrube* (9)** erwähnenswert, sowie das vor allem von Händlern frequentierte **Gasthaus *Am alten Pranger* (10)**.

Im Rahmen dieses Szenarios interessant sind für die Helden außerdem **Kunkarars Höhle (11)**, **Aluris Mengreyths alchimistisches Laboratorium (12)**, **Rakolus' Villa (13)**, die **Kasernen des Verlorenen Fähnleins (14)** und **Radbrechers Beinschnitzerei (15)**.



1 – Trümmer der Goldenen Pyramide
2 – Alptraumschloss
3 – Beschwörerkreis des Karasuk
4 – Bordell
5 – Garnison der Drachengarde
6 – Siechen- und Gebeinhaus (ehemaliger Praios-Tempel)
7 – Bordell *Zu Rondras Zitzen* (ehemaliger Rondra-Tempel)
8 – Taverne *Zum B'soffenen Hund*
9 – Taverne Otterngrube
10 – Gasthaus *Am alten Pranger*
11 – Kunkarars Höhle
12 – Aluris Mengreyths alchimistisches Laboratorium
13 – Rakolus' Villa
14 – Kasernen des Verlorenen Fähnleins
15 – Radbrechers Beinschnitzerei
16 – Spalt im Molchenberg

Im Molchenberg

Der Molchenberg selbst hat viele Zeitalter lang das Omegatherion begraben und ist von Rissen und Höhlen durchzogen, die immer wieder von seltsamen Kreaturen bewohnt oder besucht wurden. Bekannt ist, dass der Magier und Alchimist *Pher Drodont* hier weite Labyrinthe und Laboratorien unterhielt. Die Kavernen des Molchenbergs konnten schon in vielen Abenteuern untersucht werden (siehe die Liste im Abschnitt **Warunk-Experten**), doch etliche der bekannten Wege und Höhlen durch den Berg sind nach der Zerstörung des Omegatherions verschüttet, an anderen Stellen sind dafür neue Klüfte und Durchgänge aufgerissen. Ein neuer, nur wenigen bekannter Zugang befindet in einem **Spalt im Berg (16)**, der als Müllhalde verwendet wird.

Stimmung in der Stadt

Die Stimmung in Warunk ist verzweifelt. Der Bevölkerung – nach über 15 Jahren Nekromanten-Herrschaft ohnehin zermürbt – wurde gepredigt, dass die Verwüstungen, die mit dem Einschlag des Donnersturms in der Oberstadt einhergingen, die Strafe des Schwarzen Drachen für die Verfehlungen der Lebenden gewesen sei. Das Fünkchen Hoffnung, das die Warunker empfanden, wurde mit harter Hand ausgelöscht. Ganze Familien der Stadt und Dörfer des Umlands wurden ermordet, um die Knochengarden wieder aufzustocken. Wenn jetzt ein Krieg kommt, so glauben viele Warunker, wird die ganze Stadt geopfert werden.

In den letzten Jahren wucherten deshalb religiöse Gruppen und Endzeitkulte allerorten. Wahnwitzige Geißlerzüge rufen den Schwarzen Drachen um Vergebung an, und Horden von Totentänzern feiern wilde Orgien bis zur seelenlosen 'Entrückung' ins Reich der Dunklen Mutter.

Die Verehrung der Zwölfgötter (die 'alten' Götter werden sie meist genannt) wird nur noch in wenigen Haushalten heimlich tradiert, und noch weniger Warunker glauben an die *Güte* welcher Götter auch immer.

Personen und Parteien in Warunk

Der Nekromantenrat

Der Nekromantenrat war seit dem Fall Rhazzazors ein Hilfskonstrukt, um dessen Macht halbwegs zu bewahren. Heute besteht er zum großen Teil aus Übriggebliebenen und Nachrückern, die vor allem vom Seelensammler und den Machtverheißungen des Thargunitoth-Splitters zusammengehalten werden. Nicht alle seine aktuellen Mitglieder sind bekannt.

Der Seelensammler

Der in einen untoten Leib gebannte Dämon *Nirraven* wird als Sendbote Thargunitoths angesehen, nach dem Fall Rhazzazors überreichte der Seelensammler dem Rat ihren Kronensplitter. Der Seelensammler ist der Mittelpunkt des Nekromantenrates, eine Art spiritueller Vorsitzender, der jedoch selten Befehle gibt, sondern eher anleitet oder einfach nur die Präsenz der Dunklen Mutter auf Dere symbolisiert. Die Aura von Macht und lähmender Stille, die ihn umgibt, erscheint vielen Warunkern tröstlich, wie ein Versprechen der Erlösung vom Schmerz des Lebens.

Charakterisierung: Als jenseitiges Wesen in einen diesseitigen Leib gebannt zu sein, ist für den Nirraven Pein. Er versteht die Menschen nicht, auch wenn er in ihren Träumen wandert und es als seinen Auftrag ansieht, ihnen den Willen Thargunitoths einzugeben. Sein Handeln ist unberechenbar und selten rational, er schätzt Menschen oft falsch ein – was den Helden zugute kommen, sie aber auch böse überraschen kann.

Aufenthaltsort: Der Seelensammler wandert oft durch die Warunkei oder die Straßen Warunks. Zur Zeit des Abenteuers meditiert er über dem Thargunitoth-Splitter im Knochendom des Alptraumschlosses, was die anderen Deuter Thargunitoths auch wissen.

Ziele und Vorgehen: Für den Seelensammler ist Warunk ein Thron seiner Herrin auf Dere, er wird ihn daher verteidigen, solange es geht und dabei alle lebenden und toten Ressourcen opfern, die er hat. Sein dämonischer Geist steht jedoch so weit über weltlichen Dingen, dass erst ganz am Ende persönlich eingreifen wird. Vor einer endgültigen Niederlage wird er sich zurückziehen. Sobald er Kunde von der Anwesenheit der Helden oder dem Anmarsch der Rondrianer erhält (siehe Zeitleiste), wird er den Rat einberufen. Den Knochendom verlässt er nicht, wenn es nicht unbedingt nötig ist (zum Beispiel wenn die Helden zwar eine Versammlung in der Oberstadt verhindern können, nicht aber in der Unterstadt). Den Splitter der Thargunitoth wird er in diesem Fall mit sich nehmen.

Ressourcen: Kaum ein Ratsmitglied kann sich einem Wort des Seelensammlers widersetzen, echte Loyalität wird ihm jedoch nur von Phoboroch und der Nirraven-Garde entgegengebracht. Er gebietet nach Belieben über die Untoten Warunks (jeweils bis zu 144 zur gleichen Zeit), außerdem kann er geistig auf eine Meile Entfernung mit dem untoten Perldrachen *Phoboroch* kommunizieren und ihn durch Kenntnis seines Wahren Namen beherrschen. Er ist der einzige, der den Thargunitoth-Splitter bei sich tragen und aus dem Knochendom entfernen kann. Das große Alptraumgewitter kann allerdings auch der Seelensammler nicht allein entfesseln.

Rolle im Spiel: Die große Spinne, die man möglichst nicht aufscheucht, bevor man ihr Netz gekappt hat. Da die Helden nicht wissen, wo sich der Seelensammler aufhält, ist er eine ständige potentielle Gefahr.

Wichtige Werte: Da der Seelensammler mit dem Splitter als Fokus-Artefakt nicht von einer Gruppe Helden besiegt werden kann, wird hier auf Werte verzichtet. Er ist ein Freizauberer der Nekromantie und der Alptraumwelten und kann mit einem Wink des Splitters die Seele aus einem Leib reißen.

Zukunft: Der Seelensammer wird aus Warunk entkommen und sich im Pandämonium von Eslamsbrück niederlassen.

Phoboroch

Der untote Perldrache mit sechs Schritt Länge und zehn Schritt Flügelspannweite ist ein früherer Trabant Rhazzazors (siehe **Schlacht in den Wolken 87**), der seine eigene Macht und Intelligenz mehrte und nach **Donner und Sturm** in den Rat aufgenommen wurde. Die eine Vorderklaue wurde ihm von *Avon Nordfalk* abgeschlagen, bevor Phoboroch diesen tötete.

Charakterisierung: Phoboroch genießt seinen Status als Deuter Thargunitoths auf eine kindliche Art und Weise, er imitiert gern Rhazzazor. Letztlich ist er erratisch und unvorhersehbar, seine einzige engere Bindung besteht zum Seelensammler, den Phoboroch als Autorität anerkennt, alle anderen Deuter verachtet oder ignoriert der Drache.

Aufenthaltsort: Schlafend in der Ruine der Goldenen Pyramide oder über Warunk kreisend.

Ziele und Vorgehen: Phoboroch gehorcht generell dem Seelensammler. Sollte er – zum Beispiel bei einem Rundflug – die Helden entdecken, wird er zunächst nichts tun, sondern ihr Treiben belustigt beobachten – auch wenn andere Deuter dabei offensichtlich zu Schaden kommen. Wenn die Helden aber auffliegen und 'offiziell' zu Feinden erklärt werden, wird er sie mit Freude jagen.

Ressourcen: geistige Verbindung mit dem Seelensammler, Kontrolle über Untote im direkten Umkreis (bis zu 24).

Zukunft: Phoboroch wird im offiziellen Aventurien künftig nicht weiter erwähnt werden.

Phoboroch, untoter Perldrache

Biss*: INI 11+W6	**AT** 12	**PA** 11	**TP** 3W+2	**DK** HNS	
Klaue*: INI 11+W6	**AT** 10	**PA** 5	**TP** 1W+5	**DK** HN	
Schwanzschlag*: INI 11+W6	**AT** 12	**PA** 4	**TP** 2W	**DK** HNS	
LeP 100	**AuP** unendlich	**KO** 20	**GS** 4/15*	**MR** 15/14	
RS 7***	**GW** 15				

Besondere Kampfregeln: Resistenz gegen Feuer, aber kein Feuerodem, großer Gegner, Flugangriff (Klauen), Flugangriff / Umklammern (4), Flugangriff / Trampeln / Niederwerfen (6) / Umklammern (6, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Gezielter Angriff (Beißen / Verbeißen, Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus 6, Schwanzschlag 3), Sturzflug (Klauen)

*) Der Drache versucht, mit Bissen zu attackieren, kann aber auch auf andere Art angreifen: Opfer in seinem Rücken werden mit einem Schwanzschlag beiseite gefegt, seitwärts setzt er (allerdings nur im Flug) seine Klauen ein und so weiter.

**) GS am Boden / fliegend

***) An manchen Körperteilen weniger: Flügel und unterer Halsansatz RS 4, Hals RS 5, Bauch RS 6

Besonderheiten: Schwarzen Gaben *Dämonische Hilfe*, *Herrschaft über niedere und gehörnte Dämonen*, *Leichengespür*, *Alpträume erzeugen*, *Untote erheben*.

Murak di Zeforika und der Beschwörerkreis des Karasuk

Der Brabaker Nekromant Murak di Zeforika (*978 BF, Halbglatze, schmierig, Dritter Kreis der Verdammnis) war einer der frühesten Gefolgsleute Borbarads, blieb aber immer ein Mitläufer und hat viele seiner Kollegen eher durch Feigheit als durch Klugheit überlebt. Heute ist er Spektabilität des *Beschwörerkreises des Karasuk*, einem losen magischen Zirkel mit noch etwa sieben Mitgliedern, der die Nekromantie zur Kunst erheben wollte, dabei aber durch die Duglumspest oder in Rhazzazors Heerzügen dezimiert und deshalb letztlich eher unattraktiv für neue Zöglinge wurde.

Charakterisierung: Der Träumer und magische Stümper Murak ist der in weltlichen Dingen einflussreichste Deuter Thargunitoths und nutzt seine Macht willkürlich und gehässig aus. Er liebt es, seine Opfer mit Morcanen zu plagen, denn in ihren Alpträumen hat er die Macht, von der er sonst kaum zu träumen wagt.

Aufenthaltsort: Murak und die Mitglieder des Beschwörerkreises lehren, lernen und wohnen in einem unheimlichen Villenkomplex der Oberstadt (**3**), wo sie nächtens schlafen, sich Rauchkraut-Orgien hingeben oder mit nekromantischen Ritualen beschäftigt sind.
Ziele und Vorgehen: Sobald Alarm geschlagen wurde, wird Murak sich in den Knochendom zu flüchten versuchen, um von dort Dämonen zur Verteidigung Warunks zu beschwören. Bei der geringsten persönlichen Bedrohung wird er sich mittels TRANSVERSALIS aus der Stadt teleportieren. Die Mitglieder des Beschwörerkreises werden es ihm entweder gleich tun oder bis zum Tod aktiv bei der Verteidigung der Stadt helfen.
Ressourcen: Murak und der Kreis verfügen neben ihren Zauberkräften über einige mächtige Artefakte aus dem Erbe Rhazzazors oder aus eigener Herstellung. Mittels UNITATIO können sie schnell und effizient Dämonen rufen. Die Skelettgarden hören auf ihren Befehl, Murak selbst kann auch über die Nirraven-Garde gebieten.
Rolle im Spiel: Schwieriges aber lohnendes Ziel für die Helden, denn wenn Murak flieht, sinkt die Moral der Verteidiger Warunks stark, und ohne ihn als Zentrum der Beschwörer werden Aylas Schwertzug deutlich weniger Dämonen entgegen stehen.
Zukunft: Murak wird aus Warunk entkommen und sich im Pandämonium von Eslamsbrück einnisten. Die anderen anwesenden Beschwörer werden nicht mehr in offiziellen Publikationen erwähnt.

Murak di Zeforika
(Weitere Magier des Beschwörerkreises haben ähnliche, meist etwas niedrigere Werte.)
Wichtige Eigenschaften: MU 15, KL 15, IN 15, CH 14, FF 12, GE 11, KO 12, KK 12
Herausragende Talente: Magiekunde 15, Überreden (Lügen) 14
Herausragende Zauber: INVOCATIO MINOR 17, PENTAGRAMMA 17, SKELETTARIUS 12, GARDIANUM 8, ALPGESTALT 10, FULMINICTUS 10, PLUMBUMBARUM 11, ARMATRUTZ 16, SCHWARZER SCHRECKEN 12, PANIK 10, TRANSVERSALIS 14
Zauberstab*: INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 15 **TP** 1W6+1 **DK** NS
LeP 28 **AsP** derzeit 35 **GS** 8 **WS** 6 **RS** 1 **MR** 11
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Schwarze Gaben *Herrschaft über niedere und gehörnte Dämonen, Alpträume erzeugen, Untote erheben, Schutz vor Göttlichem Wirken V, Magnum Opus der Nekromantie*
*) Relevante Stabzauber: Kraftfokus, Zauberspeicher (BEWEGUNG STÖREN)
Besonderheiten: Murak trägt einen schönen alhanischen Zauberschild, der dem Träger 6 SR lang die INVERCANO-Variante *Silberschild* gewährt (Zierschild aus Holz, Leder und Stoff; Typ S, Gewicht 60, WM –1/+4, BF 5, INI 0). Bei seiner Flucht wird er den Schild zurücklassen, er hat dann noch zwei Ladungen.

Kunkarar

Von seinem Lehrmeister verstoßen, suchte der junge Ork-Schamane Kunkarar (*999 BF, grauschwarzes Fell, agil) einen anderen Meister und fand ihn in der Erzdämonin Thargunitoth (Zweiter Kreis der Verdammnis). Er folgte ihrem Ruf nach Warunk, wo er sich mit düsteren Geistreisen befasst und den Molchenberg als Ritualort untersucht.
Charakterisierung: Ambitioniert und listig hat sich Kunkarar im Nekromantenrat als Experte für langwierige Ritualanrufungen etabliert. Er ist durchaus leidensfähig und hart im Nehmen, genießt aber den 'Reichtum' Warunks in ausschweifenden Rauschkrautfesten, prunkt gern mit Gold, Seide und Tand und ist dadurch etwas träge geworden.
Aufenthaltsort: Der Ork-Schamane bewohnt mit seinem Stamm einige Häuser in der Unterstadt (**11**), wo er sich nachts aufhält, wenn er nicht in der Oberstadt mit Ritualzaubereien beschäftigt ist.
Ziele und Vorgehen: Kunkarar wird seine Ressourcen zum eigenen Schutz einsetzen und sie auch opfern, um selbst zu fliehen, sobald klar ist, dass die Stadt angegriffen wird. Auf den Ruf des Seelensammlers hin wird er sich mit kleiner Gefolgschaft in die Oberstadt begeben.
Ressourcen: Kunkarar umgibt sich mit einem 'Stamm' aus 25 Orks und 30 Goblins (bunt gemischt vom Schabenfänger bis zum erfahrenen Söldner), sein persönlicher Leibwächter ist ein von einem Morcan in wahnwitzigen Gehorsam gezwungener Troll. Der Schamane kann mit dem Hilferuf (**WdZ 159**) einen Geist beschwören, der seinerseits Alarm schlägt oder den Seelensammler benachrichtigt.
Rolle im Spiel: Eigentlich eines der leichteren Etappenziele macht es seine umfangreiche Entourage schwer, an Kunkarar heranzukommen.
Wichtige Werte: Geister rufen 15, Geister binden 14; Blick ins Geisterreich, Brazoragh Ghorkai, Ergochai Tairachai, Freie Seelenfahrt, Hilferuf, Khurhachai Tairachi; Kunkarar verfügt über einen Schild mit dem Ritual Schützende Rotte (Grad III)
Zukunft: Kunkarar wird aus Warunk entkommen und sich im Pandämonium von Eslamsbrück einnisten.

Aluris Mengreyth

Der skrupellose Alchimist schloss sich Borbarad aus reinem Wissensdurst an. Er sucht auch heute noch nach der Essenz des Sterbens, um so einen Weg zum ewigen Leben zu finden. Sein Leib unterliegt einem Fluch Thargunitoths, obwohl er nie einen Pakt eingegangen ist: Tags erscheint er als etwa 70-jähriger gebeugter Mann, nachts hingegen wandelt er sich in eine untote Dämonengestalt.
Aufenthaltsort: Aluris schläft selten, nachts ist er in seinem Laboratorium (**12**) mit stinkenden Alchymika oder grässlichen Vivisektionen befasst.
Ziele und Vorgehen: Seine Experimente gehen dem Alchimisten über alles, deswegen wird auch der Alarmruf ihn erst verspätet aus dem Haus locken. Dann versucht er mit seiner Leibgarde über die normale Straße in die Oberstadt zu gelangen. Aluris gibt eher auf, als sein Leben zu riskieren. Einen Fluchtweg hat er nicht.
Ressourcen: Eine Leibgarde aus 2W6 Gardisten und Untoten schützt Aluris, die Waffen der Gardisten sind mit Angstgift (E) oder Halbgift (D) versehen. Direkt bedroht wird Aluris zuerst versuchen, ein PARALYSIS-Elixier zu trinken, um sich für eine Stunde unverwundbar zu machen, ansonsten setzt er sich mit Alchymika zur Wehr: Gefallene Gardisten kann Aluris mittels Retroelexir (**SRD 104**) zu Untoten erheben; er wirft Stinktöpfchen, die neben den normalen Auswirkungen (**SRD 107**) eine Todeshauch-ähnliche Wirkung entfalten und allen vom Gestank Betroffenen 7 LeP entziehen; mittels Unsichtbarkeitselexier (D, **SRD 104**) versucht er zu fliehen und den Seelensammler zu warnen. (Für das Trinken eines Trankes benötigt Aluris 5 Aktionen, für das Öffnen einer Phiole zum Freisetzen eines Nephazz oder für das Werfen eines Stinktöpfchens 2 Aktionen.)
Auf offener Straße kann er in seiner Dämonengestalt allerdings unbeholfen ein paar Schritt hoch fliegen.
Rolle im Spiel: Ein offensichtliches und relativ leicht zu erreichendes Ziel der Helden, da sein Wohnort und seine Fähigkeiten bekannt sind.
Zukunft: Aluris wird in offiziellen Publikationen nicht mehr verwendet.
Wichtige Werte: LeP 25, MR 10, Aluris verfügt über die dämonische Eigenschaft *Schreckgestalt I*.

Morcas Schattenschlag

Der Hauptmann der Nirraven-Garde wird unten bei seiner Einheit beschrieben.

Perainelieb/Tijakla Radbrecher

Die Warunker Widerstandskämpferin Perainelieb (*985 BF, ergraut, fettleibig) aus dem *Letzten Banner* wurde von Häschern gefangen, gefoltert und korrumpiert. Sie half bei der Aushebung der Widerständler und wurde dafür – als Tijakla – in den Rat aufgenommen (Dritter Kreis der Verdammnis). In der Stadt ist ihre Mitgliedschaft unbekannt, sie lebt wie vorher ganz normal als Beinschnitzerin unter den Warunkern – nur der Geist Myrhiam von Garrels weiß um ihren Verrat und ihre wahren Machenschaften.

Charakterisierung: Die Rätin hat die Niederhöllen geschaut und glaubt, darin die Gestalt des künftigen Aventuriens erkannt zu haben. Sie verehrt die Dunkle Mutter inbrünstig als übermächtige Schicksalsgöttin und will alles tun, um ihr Werk in die Welt zu tragen. Da Tijakla noch am Beginn ihrer 'Karriere' steht, weiß sie noch nicht genau, wie sie das tun will, und arbeitet zur Zeit eher den anderen Deutern zu.

Aufenthaltsort: Die Witwe wohnt allein in einem Haus der Unterstadt (**15**), wo sie sich in dieser Nacht in visionären Alpträumen wälzt.

Ziele und Vorgehen: Tijakla wird sich auf den Ruf des Seelensammlers hin allein auf den Weg in die Oberstadt machen. Um ihre Tarnung als gute Bürgerin nicht zu gefährden, tut sie dies möglichst heimlich. Wenn sie die Helden entdeckt oder umgekehrt, versucht sie ins Alptraumschloss zu fliehen oder kreischend Alarm zu schlagen (und gibt dabei auch ihre Tarnung auf).

Ressourcen: Tijakla kennt einen neuen Weg durch den Molchenberg, den Myrhiam von Garrel (siehe unten) entdeckte, als sie sich vor ihren Häschern verbarg. Diesen Weg wird sie auch einschlagen, um in die Oberstadt zu gelangen.

Rolle im Spiel: Perainelieb ist ein schwieriges (Helden hatten nie Kontakt zum Widerstand) oder leichtes Ziel (Helden suchen direkt Myrhiams Geist auf). Sie kennt und vertraut dem Phex-Geweihten Tislan in dessen Rolle als Wanderpriester und kann so manipuliert werden. Ihrerseits kann sie Helden, die sie als überlebende Widerständlerin aufsuchen, in die Irre führen und ausfragen, um dann heimlich Alarm zu schlagen.

Wichtige Werte: MU 13, KL 14, IN 15, CH 12, KK 9, KO 12, LeP 27, MR 6, Schlaflosigkeit 13, Überreden (Lügen) 11, Schwarze Gaben Seelenopfer, Verfall aufheben, Herrschaft über Geister 10, Todeshauch 13

Zukunft: Tijakla wird im offiziellen Aventurien nicht mehr verwendet.

Morgwyn

Das äußerst magiebegabte Mädchen *Morgwyn* (*1021 BF, schwarze Haare, puppenhaft schön) wurde von *Rakolus dem Schwarzen* als Heilsbringerin seines *Kults der zwei Gesichter* aufgebaut (siehe **Rückkehr des Kaisers 66, 73**) und trat nach seinem Tod in **Donner und Sturm** die Nachfolge im Nekromantenrat an (Zweiter Kreis der Verdammnis).

Charakterisierung: Morgwyn ist ein schwer traumatisiertes, weitgehend verrücktes Kind, das seine Alptraumwelten für die Wirklichkeit hält und keinerlei Bewusstsein für den Wert menschlichen Lebens hat. Meist ist sie neugierig, freundlich und zugänglich, sie kennt keine Furcht und keine Skrupel. Daher kann eines ihrer Spiele auch mal für andere tödlich enden.

Aufenthaltsort: Tagsüber lernt Morgwyn oft im Beschwörerkreis des Karasuk (**3**). Sie wohnt mit einer Amme in Rakolus' Stadtvilla in der Unterstadt (**13**). Nachts streift sie oft allein oder in Begleitung von Kultisten und anderen Warunker Kindern (einige davon Geister oder gar untot) durch die Gassen.

Ziele und Vorgehen: Wenn Morgwyn persönlich bedroht ist, wird sie sich zu verstecken versuchen oder sich mit Magie verteidigen. Auf den Ruf des Seelensammlers hin wird sie müde und etwas verstört zur Oberstadt hinauf wandern, allein oder mit ein paar Freunden.

Ressourcen: Morgwyn wird von vielen Warunkern als von der Dunklen Mutter auserwählt betrachtet, sie gilt bereits als Pendant zur sanften Marbo und genießt deshalb völlige Narrenfreiheit. Viele Städter würden dem Kind gegen eine Bedrohung empört zu Hilfe eilen. Ihre magischen Kräfte sind bereits stark (für eine Elfjährige), aber noch ungelenkt.

Rolle im Spiel: Das verstörende Gesicht einer korrumpierten Kindheit, außerdem ein schwer zu erreichendes Ratsmitglied. Reizvoll wäre es, wenn Helden, die Morgwyn nicht kennen, ihr zufällig allein in den Gassen Warunks begegnen.

Zitate: "Bist du gut oder böse?" – "Ich habe von dir geträumt, und dein Tod war nicht schön." – "Du glaubst nicht an die Dunkle Mutter, oder? Das ist nicht sehr klug." – "Wie tot werde ich sein, wenn du mich tötest?"

Wichtige Werte: IN 13, LeP 20, AsP 30, MR 7, Schwarze Gaben *Herrschaft über Geister/niedere Dämonen*; Zauber wie BLITZ DICH FIND, FULMINICTUS, TLALUCS ODEM, HÖLLENPEIN oder HORRIPHOBUS brechen eher aus Morgwyn hervor, als dass sie sie zaubert (sie erreicht dabei etwa 5 ZfP* vor Abzug der MR). Morgwyn trägt einen Sangurit-Kristall in der rechten Handfläche (**SRD 27**), in dem 20 AsP gespeichert sind.

Zukunft: Morgwyn wird in offiziellen Publikationen nicht mehr erwähnt.

Die Armreife Rauls des Großen

Morgwyn trägt die *Armreife Rauls des Großen* (**Herz 34**), die Insignien des Hauses Gareth, die Reichsbehüterin Emer noch während ihrer Knechtschaft auf dem Molchenberg trug und die nach der Zerstörung des Omegatherions in den Ruinen der Goldenen Pyramide gefunden wurden. In den Reifen hat sich ein Teil der Visionen und Gesichte bewahrt, die Emer während ihres Martyriums ertragen musste, die das Kind nun erforscht.

Wenn die Helden die Reife nicht selbst erkennen und sicherstellen, werden sie später von Rondra-Geweihten entdeckt – im offiziellen Aventurien werden sie bald Kaiserin Rohaja überbracht, die den Überbringer großzügig belohnen wird.

Weitere Mitglieder

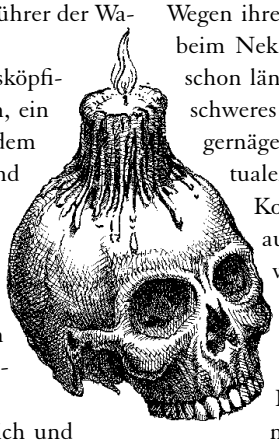
Weitere wichtige Mitglieder des Nekromantenrates sind *Lucardus von Kémet* und *Chayka Gramzahn* in Altzoll – beide befinden sich zur Zeit aber nicht in Warunk und spielen für das Szenario keine Rolle. Sie bleiben auch in Zukunft noch erhalten.

Zusätzliche Räte in Warunk können frei ausgestaltet werden, ihre Gesamtzahl kann bis zu 15 betragen. Mögliche Mitglieder wären ein ehemaliger Spielerheld aus **Rückkehr des Kaisers**, der dem Splitter der Thargunitoth verfallen ist (Zukunft: wird nicht mehr erwähnt) oder der immer noch gebundene Geist des borbaradianischen Zwergenbaumeisters *Jandrim Sohn des Andrasch*, der Pläne für den Wiederaufbau des Alptraumschlosses macht (**Dämonenkrone 91**. Zukunft: wird noch offiziell verwendet).

Die Nirraven-Garde

Nachdem im *Jahr des Feuers* ein großer Teil der alten Drachengarde vernichtet wurde, wurden ihre Reihen notdürftig durch ehemalige Gardisten, verdiente Söldner und grobe Schlagetots aufgestockt. Einen sozialen Aufstieg erlebte dadurch das *Strafbanner* der Drachengarde, das sich aus den Siegern von Rekrutierungskämpfen in der Arena der Oberstadt bildete, unter denen sich viele Befehlsverweigerer, Kriegsgefangene oder Deserteure befanden (**Dämonenkrone 88**). Aus einem erbärmlichen, für seine verzweifelte Grausamkeit bekannten Haufen wurde in den letzten Jahren eine tödliche Einheit, die Unmenschlichkeit zum Ideal erhob. Das Strafbanner taufte sich selbst in *Nirraven-Garde* um und erklärte sich zur Leibgarde des Nekromantenrates, etliche Mitglieder wurden zum Thargunitoth-Pakt angeleitet. Während der größte Teil der heutigen Drachengarde mit Lucardus von Kémet die Stadt verlassen hat, blieb die Nirraven-Garde komplett in Warunk.

Der Hauptmann der Nirraven-Garde ist *Morcas Schattenschlag* (*982 BF, ergraut, gemein, Vierter Kreis der Verdammnis), ein Veteran, der schon Hauptmann der Drachengarde war, als jene zu Borbarad überlief und nun nach Höherem strebt. Nach Rhazzazors Fall diente er sich geschickt den verunsicherten Nekromanten an und wurde bald in den Rat erhoben, wo er bislang erfolglos versuchte, Lucardus von Kémet als Heerführer der Warunkei abzulösen.



Aufenthaltsort: Kasernen in der Oberstadt (**5**), sechsköpfige Torwache, fünfköpfige Patrouille mit Warnhorn, ein Dutzend Wächter des Alptraumschlosses. Nach dem Alarm besetzt die Nirraven-Garde das obere Tor und die angrenzenden Mauern.

Ziele und Vorgehen: Kampf, je dreckiger desto besser; Schutz des Nekromantenrates (im Zweifelsfall des Seelensammlers) bis zum Tod.

Ressourcen: 56 Elite-Soldaten unter Hauptmann *Morcas Schattenschlag*, davon etwa ein Drittel Paktierer in niedrigen Kreisen der Verdammnis.

Rolle im Spiel: Die Nirraven-Garde ist unbestechlich und verderbt, sie ist der Hauptgegner der Rondrianer, doch der Hauptmann ist auch ein schwer zu erreichendes Ziel der Helden. Diese müssen in der Oberstadt aufpassen, dass sie von der Patrouille nicht entdeckt werden, beziehungsweise dafür sorgen, dass diese keinen Alarm schlägt. Sollte es den Helden gelingen, Morcas auszuschalten, ist der Sieg über die Garde natürlich leichter.

Zukunft: Die Nirraven-Garde wird im offiziellen Aventurien bei der Schlacht um die Tore Warunks vernichtet, Morcas Schattenschlag wird nicht mehr verwendet.

Morcas Schattenschlag
Relevante Eigenschaften: MU 16, GE 15, KO 15, KK 16
Anderthalbhänder: INI 16+1W6 **AT** 20 **PA** 19 **TP** 1W6+6 **DK** NS
Waffenlos: INI 12+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+3 (A) **DK** H
LeP 40 **AuP** 39 **WS** 8 **RS** 3 **GS** 8 **MR** 7
Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Ausweichen II, Ausfall, Finte, Meisterparade, Klingensturm, Wuchtschlag, Niederwerfen, Waffenlos: Bornländisch; Schwarzen Gaben *Dämonische Waffe*, *Herrschaft über niedere Dämonen*, *Untote erheben* und *Todeshauch* (TaW 10).
Besonderheiten: Morcas trägt einen Kraftgürtel (**SRD 42**) mit KK+5 für eine Stunde (und fünf verbleibenden Ladungen).

Nirraven-Gardist
Relevante Eigenschaften: MU 15, CH 10, GE 14, KO 14, KK 15
Schwert: INI 12+1W6 **AT** 18 **PA** 16 **TP** 1W6+4 **DK** N
Waffenlos: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+2 (A) **DK** H
LeP 36 **AuP** 33 **WS** 6–8 **RS** 3 **GS** 8 **MR** 5
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Ausfall, Finte, Meisterparade, Wuchtschlag, Waffenlos: Bornländisch
Besonderheiten: manche Gardisten verfügen über zwei der Schwarzen Gaben *Dämonische Waffe*, *Herrschaft über niedere Dämonen*, *Untote erheben* und *Todeshauch* (TaW 10).

Das Verlorene Fähnlein

Die drei Banner Söldner Warunks, anfangs ein eher ungeordneter Haufen, haben sich schon vor Jahren unter dem Namen *Das Verlorene Fähnlein* zusammengeschlossen, vor allem um ihre eigenen Interessen in der Stadtpolitik besser vertreten zu können. Dieser Zusammenschluss geschah unter Obristin *Korianna Kratzborst* (*996 BF, rote Haare, sehnig), einer erfahrenen korgläubigen Söldnerführerin, die den Khunchomer Kodex in Ehren hält und dafür sorgt, dass Dämonen-Pakte im Fähnlein selten sind.

Wegen ihrer widerspenstigen Art ist Korianna nicht sehr beliebt beim Nekromantenrat, und sie selbst wäre mit dem Fähnlein schon längst weitergezogen, wenn *Murak di Zeforika* nicht ein schweres Druckmittel gegen sie in der Hand hätte: Haare, Fingernägel und Blut Koriannas, deren Einsatz zu finsteren Ritualen er ihr angedroht hat, falls sie die Stadt verlässt – für Korianna ist das ein klarer Vertragsbruch, doch wagt sie aus Furcht vor Murak kein Aufbegehren. Die Obristin wäre aber zu einem Handel bereit, wenn die Helden ihr diese Paraphernalia aus Muraks Villa in der Oberstadt beschaffen, zum Beispiel würde sie die Stadt noch in der Nacht mit ihren Söldnern verlassen, im Extremfall sogar mit den Helden gegen den Nekromantenrat kämpfen.

Aufenthaltsort: Kasernen (**14**), sechsköpfige Torwache, fünfköpfige Patrouille mit Warnhorn. Nach dem Alarm besetzen alle Gardisten das obere Tor und die angrenzenden Mauern.

Ziele und Vorgehen: Verteidigung der Stadt gemäß Vertrag. Wenn die Niederlage offensichtlich ist, fliehen die Söldner oder ergeben sich.

Ressourcen: 150 hartgesottene, aber wegen schlechter Bezahlung unzufriedene Soldaten unter Obristin *Korianna Kratzborst*.

Rolle im Spiel: Die Söldner stellen das größte, aber nicht das schlagkräftigste Verteidigungskontingent der Stadt. Sie sind beeinflussbar, wenn die Helden sich mit Korianna arrangieren, und einige zeitlang kopflos, wenn Korianna ausgeschaltet wird (sie wissen zwar auch ohne Obristin, wo ihr Platz auf den Mauern ist, sind jedoch stark demoralisiert).

Zukunft: Korianna und das *Verlorene Fähnlein* werden offiziell nicht mehr erwähnt werden.

Korianna Kratzborst/Offizier des Fähnleins
Relevante Eigenschaften: MU 15, GE 14, KO 14, KK 15
Streitaxt: INI 15+1W6 **AT** 19 **PA** 17 **TP** 1W6+5 **DK** N
Waffenlos: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+2 (A) **DK** H
LeP 36 **AuP** 33 **WS** 6–8 **RS** 3 **GS** 8 **MR** 5
Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Ausweichen I, Ausfall, Finte, Niederwerfen, Meisterparade, Hammerschlag, Waffenlos: Bornländisch

Besonderheiten: Korianna hat sich ein antimagisches Artefakt erstellen lassen, um sich vor Murak zu schützen: Eine taubeneigroße, mit Mondsilber-Pentagrammen verzierte Onyxkugel, die einen einmaligen THARGUNITOTHBANN in der Variantenkombination *Zone und Bannkreis* enthält (ZfW 15, 6 ZfP*). Das Artefakt könnte von den Helden erbeutet oder erhandelt werden.

Söldner des Fähnleins
Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 14, KO 14, KK 15

Schwert: INI 12+1W6	**AT** 17	**PA** 16	**TP** 1W6+4		**DK** N
Waffenlos: INI 11+1W6	**AT** 14	**PA** 13	**TP** 1W6+2 (A)		**DK** H
LeP 32	**AuP** 33	**WS** 6–8	**RS** 3	**GS** 8	**MR** 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Wuchtschlag, Waffenlos: Bornländisch

Koriannas Paraphernalia
Die Helden können aufmerksam auf Korianna und ihr Dilemma werden, indem sie Kneipengerüchte darüber aufschnappen, warum die Söldner wohl noch in der Stadt sind; indem sie Söldner gefangennehmen und befragen; indem sie bei einem Einbruch im Beschwörerkreis des Karasuk die Paraphernalia selbst mit entsprechenden Notizen finden (unter einigen anderen); indem sie einen Streit zwischen Korianna mit Nirraven-Gardisten oder die gehässigen Flüche eines Deuters Thargunitoths über die Obristin belauschen.

Der Phex-Geweihte Tislan Rasket

Die Phex-Kirche schickte Tislan Rasket (*1001 BF, ergraut, hager), einen Geweihten des Puniner Phex-Tempels, im Praios 1032 BF nach Warunk, um herauszufinden, wie der Nekromantenrat funktioniert, wie das Mächteverhältnis in der Stadt steht und wie stark ihre Verteidigung ist. Zu diesem Zweck hat er die Rolle eines bettelnden Wanderpriesters der Thargunitoth angenommen, in der er vom einfachen Volk schnell akzeptiert und von den Autoritäten nicht groß behelligt wurde, so dass es ihm gelang, unentdeckt die entscheidenden Informationen zu erlangen, auf denen Aylas Schwertzug nun basiert.
Charakterisierung: Nach einem Jahr haben die Schrecken der Stadt (er hat unter vielem anderen die Hinrichtung Myrhiams miterlebt) und seine Rolle als Priester einer Dämonengöttin Tislan jedoch zermürbt und an den Rand von Wahnsinn und Abkehr von den Zwölfen gebracht. Er hat einen zynischen Spaß daran gefunden, sich als Paktierer zu gerieren (zum Beispiel mit einer Skeletthand anstelle der eigenen im Ärmel), frevlerische Phrasen zu dreschen oder visionäre Alptraum-Zustände vorzutäuschen. Die Dunkle Mutter scheint ihm oft realer (und wirkmächtiger) als der Listige zu sein ...
Aufenthaltsort: In der Kaschemme *Zum B'soffenen Hund* (8) darf Tislan in einer Ecke schlafen, ansonsten kann er als Joker überall in der Stadt auftauchen, auch in der Oberstadt.
Ziele und Vorgehen: Heimlichkeit. Tislan schützt seine Mission als Informant und falsche Identität um jeden Preis. Er ist nicht bereit, seine Deckung fallen zu lassen und wird sogar die Helden verleumden, falls diese sich in seiner Gegenwart gefangennehmen lassen oder unwiderruflich auffliegen – um seine Mission im Fall eines Scheiterns des Schwertzugs weiterführen zu können.
Ressourcen: Tislan wird in seiner Rolle halbwegs respektiert, von manchen Warunkern gar geachtet und von den Gardisten wird er in Ruhe gelassen. So kann er auch ohne Phex-Liturgien Zutritt zu vielen Örtlichkeiten bekommen, ohne übermäßig viele Fragen gestellt zu bekommen, auch zur Oberstadt, wo er manchmal zur Nirraven-Garde 'predigt'.
Rolle im Spiel: Die Helden können Tislan aufsuchen oder ihm begegnen und seine Dienste als Informant oder Führer in der Stadt in Anspruch nehmen.
Wichtige Werte: Soziale Anpassungsfähigkeit, MU 15, IN 15, CH 15, KaP 32, Sich Verkleiden 12, Schauspiel 14, Überreden 16, Dolche 7, Liturgiekenntnis 12; Liturgien Auge des Mondes, Mondsilberzunge, Phexens Nebelleib, Verborgen wie der Neumond, Phexens Augenzwinkern, Göttliche Verständigung.
Zukunft: Tislan bleibt nicht lange in Warunk, sondern wird auf Wanderschaft durch die Schwarzen Lande gehen. Er soll im offiziellen Aventurien für künftige Publikationen erhalten bleiben.

Widerständler?

Nachdem der Warunker Widerstand des *Letzten Banners* um *Myrhiam von Garrel* (**Kreise der Verdammnis 39**, **Märchenwälder, Zauberflüsse 69**, **Donner und Sturm 78**) seit Jahren immer wieder die Aufmerksamkeit der Herrscher Warunks erregte, hat der Nekromantenrat im Bemühen, nach dem offensichtlichen Götterwunder der Vernichtung des Omegatherions seine uneingeschränkte Herrschaft zu demonstrieren, alle Widerstandsnester in einer grausamen Kampagne aufgespürt und ausgehoben, ihr Unterschlupf in der *Kreuzergasse 7* wurde niedergebrannt.
Myrhiam wurde als Letzte gefasst, öffentlich hingerichtet und höhnisch als 'Hauptfrau der Untoten Legion' wieder erhoben – ihr Leib dient in der Oberstadt als Wache des Alptraumschlosses. Seitdem gab es keine Mutigen, die den Widerstand neu hätten aufleben lassen können, die meisten Warunker werden gegenüber den Helden nicht zugeben, Myrhiam je gekannt zu haben.
Myrhiams Geist erscheint jedoch fast jede Nacht als *Gefesselte Seele* am **Alten Pranger (10)** (das wissen alle Warunker) und kann dort auch beschworen werden. Sie ist durch die Verfolgung weitgehend wahnsinnig und redet die Helden mit den Namen ihrer getöteten Kinder an. Sie kann ihnen jedoch verraten, dass *Perainelieb Radbrecher* eine Verräterin und bekehrte Deuterin Thargunitoths ist, denn Myrhiam starb von Perainelieb Hand. Myrhiam kennt auch den unten beschriebenen Weg in die Oberstadt. Für die Mithilfe verlangt sie, dass die Helden ihren untoten Leib vernichten.
Zukunft: Myrhiams Geist wird nach der Befreiung Warunks ewige Ruhe finden.

Ereignisse einer Nacht

Ankunft der Helden (gegen Mitternacht)

Die Helden haben sicher einen Plan gemacht, wie sie in Warunk vorgehen wollen. Je nachdem können sie ihre Ankunft an einem beliebigen Ort in der Stadt planen. Mögliche Vorgehensweisen wären zum Beispiel:

- **Heimlichkeit:** Die Helden agieren aus dem Verborgenen und nehmen sich einen Deuter Thargunitoths (oder andere Parteien der Stadt) nach dem anderen vor, um ihn gefangenzunehmen, zu befragen, zu töten, zu vertreiben oder zu bestechen. Dabei gilt es, die Ziele zu priorisieren und ihre Eigenheiten und Aufenthaltsorte durch Nachforschungen in Warunk herauszufinden.
- **Offensive:** Die Helden scheuchen die Ratten aus ihren Löchern und versuchen durch einen aufsehenerregenden Angriff möglichst viele Ratsmitglieder persönlich anzuziehen, um sie dann mit schierer Waffengewalt, Zaubermacht und Götterwirken auszuschalten (oder zu einer überstürzten Flucht zu veranlassen). Dazu wäre ein Limbusaustritt mitten in einer Torbastion oder im Wohnort eines Ratsmitglieds möglich.
- **Chaos erzeugen:** Die Helden könnten versuchen, einen Aufstand zu provozieren, in dem sie die Bevölkerung aufwiegeln. Auch wenn die Warunker zur Zeit verängstigt sind, ist die Zeit für eine Revolte reif – und wenn auch nur einige Hundert der 9.000 Städter aufgebracht werden können, gerät der Nekromantenrat schnell in die Defensive. Im Getümmel können die Helden zudem unentdeckt vorgehen.
- **Verbündete suchen:** Eine Mischung aus diesem allen könnte darin bestehen, das *Verlorene Fähnlein* unter Korianna Kratzborst regelrecht zu rekrutieren und zum aktiven Kampf gegen die Nirraven-Garde und den Nekromantenrat zu bewegen.

Nachforschungen

Informationen lassen sich aus verschiedensten Quellen zusammentragen:

- **Bekannte Bürger:** Helden, die gewöhnliche Warunker aus früheren Abenteuern kennen, können diese in ihren Häusern aufsuchen. Über die Deuter Thargunitoths wissen sie nicht viel, sie können aber von der Niederschlagung des Widerstands berichten und vom Umgehen Myrhiams. Da es den Verdacht gibt, dass einzelne Widerstandskämpfer Verrat geübt haben, gibt es jedoch keine organisierte Gruppe mehr, das Misstrauen unter den wenigen Überlebenden ist groß. Vielleicht geraten die Helden sogar direkt oder indirekt an Perainelieb Radbrecher.
- **Öffentliche Treffpunkte:** In den Hinterhöfen und Tavernen, Kaschemmen und Bordellen der Unterstadt ist fast die ganze Nacht etwas los. Hier können sich die Helden in Verkleidung umhören und Gerüchte über die Deuter Thargunitoths, ihre Schergen und Wohnumstände einholen. Auch Hinweise über die Unzufriedenheit des *Verlorenen Fähnleins* können hier gestreut werden ("Da haben schon andere zu Haffax rübergemacht, was hält die Kratzborst noch?"). Zu offensichtliche Nachfragen führen schnell dazu, dass jemand ein paar Gardisten auf die Helden aufmerksam macht, die dann in der nächsten Gasse warten.
- Die **Deuter Thargunitoths** Murak di Zeforika, Kunkarar, Aluris Mengreyth und Tijakla Radbrecher sind unter Druck empfänglich für glaubwürdige Versprechungen und Handelsangebote (weniger für Drohungen) und können entsprechend viele Informationen über Identität und Aufenthaltsort weiterer Räte preis geben – allerdings werden alle versuchen, die Helden zu belügen, um sich eine Fluchtmöglichkeit zu verschaffen. Morgwyn ist insgesamt argloser, wenn die Helden sich ihr freundlich nähern, weiß aber auch nicht viele relevante Dinge.
- Über **Tislan Rasket** wissen die Helden, dass er meist im *B'soffenen Hund* **(8)** unterkommt, er ist ein guter aber nicht erschöpfender Informant und kann vor allem Hinweise auf weitere Nachforschungsmöglichkeiten geben.

Durch den Molchenberg

Während die meisten alten Wege durch den Molchenberg verschüttet wurden, haben sich auch neue gebildet, darunter einer, den die Widerständler um Myrhiam von Garrel schnell entdeckt haben: Sein Zugang liegt in einem tiefen **Spalt in der Nordwand des Molchenbergs (16)**, der sich bei der Vernichtung des Omegatherions gebildet hat und seitdem als Müllhalde gebraucht wird. In drei Schritt Tiefe kann man sich von diesem Spalt aus in einen natürlichen Riss zwängen, von wo aus man in Gänge und Höhlen gelangt, die einst der *Qal'Morrugh* bewohnte (siehe **Kreise der Verdammnis**). An seinen dämonischen Spinnenfäden kann man dann relativ leicht weit hinaufsteigen. Der Ausgang befindet sich am Rande der zerstörten Goldenen Pyramide. Der Aufstieg dauert eine halbe Stunde.

Kenntnis des Ganges haben Myrhiams Geist, Perainelieb Radbrecher, Murak di Zeforika und Morcas Schattenschlag (letzterer lässt seine Patrouille auch den Ausgang in der Oberstadt regelmäßig kontrollieren); die anderen Ratsmitglieder wissen nur, dass es einen Weg durch den Molchenberg gibt, kennen aber die Lage nicht.

Alarm!

Lösen die Helden frühzeitig Alarm aus, so wird zunächst nur innerhalb der Stadt Jagd auf sie gemacht, wahrscheinlich werden noch nicht einmal alle Ratsmitglieder alarmiert oder setzen sich in Bewegung. Nur wenn die Helden sich als wirklich große Bedrohung herausstellen, wird der Seelensammler zur Ratsversammlung im Alptraumschloss rufen, die Jagd der Nirraven-Garde überlassen und Vorkehrungen zur Besatzung von Mauern und Toren treffen – sonst geschieht dies erst, wenn das Nahen des Schwertzugs bekannt wird (siehe folgenden Abschnitt).

Der Ruf zum Rat (gegen 4 Uhr morgens)

Einige Stunden nach Mitternacht erreicht ein NUNTIOVOLO BOTENVOGEL den Seelensammler, der ihm vom Ansturm des Schwertzugs berichtet. Sofort beruft der Seelensammler den Nekromantenrat ein: mit einem markerschütternden Kreischen, das überall in der Stadt zu hören ist. Die Helden stehen damit einerseits unter größerem Zeitdruck, andererseits haben sie auch ihre Ziele – von denen ihnen einige vielleicht bislang unbekannt geblieben sind – besser vor Augen, denn außer den Räten würde kein Warunker nach dem Schrei des Seelensammlers hinaus auf die Straße gehen.

Die meisten Deuter Thargunitoths begreifen ihre Lage zu diesem Zeitpunkt noch nicht, entsprechend lange dauert die Zusammenkunft, und entsprechend leicht lassen sie sich durch Heldenaktionen ablenken. Die Eile der Mitglieder und ihre Vorsichtsmaßnahmen nehmen natürlich zu, wenn offensichtlich ist,

dass es bereits Feinde *in der Stadt* gibt. Die Ratsmitglieder werden zunächst versuchen, ins Alptraumschloss zu gelangen, doch der Seelensammler (und nur er) kann den Splitter auch an einen beliebigen anderen Ort bringen, um dort das Ritual zu initiieren.
Wie lange es dauert, bis Nirraven-Garde und Verlorenes Fähnlein die Mauern und Tore besetzen, hängt stark davon ab, ob die Helden bereits gegen diese Parteien vorgegangen sind. Wenn jedoch bekannt wird, dass die Stadt angegriffen wird, werden auch führungslose Soldaten ihren Platz auf den Mauern einnehmen.

Das Alptraumschloss

Das Alptraumschloss wird von einem eigenen Ring der alten, grauen Mauer geschützt. Palas, Bergfried und Stallungen sind im Garethischen Befreiungsstil gehalten, doch der dunkle Stein ist schimmelüberwuchert, und die Gargyle blicken boshaft auf jeden, der sich nähert. Die Mauer und alle Gebäude sind beschädigt und teilweise eingestürzt oder ausgebrannt, ein Eingang ins Schloss nicht mehr offensichtlich.
Wenn die Helden sich trotz der Warnungen Ayla von Schattengrunds hier hinein wagen, so bekommen sie es zuerst mit einem Dutzend Nirraven-Gardisten und ebensovielen Untoten zu tun, mit einem Gewirr aus Gängen, Korridoren und Treppen, von denen nur eine in die Gewölbe unter dem Schloss führt. Dieser Weg ist mit der Magie des Splitters gesichert: Nur die Deuter Thargunitoths gelangen hier unbeschadet durch, und auch sie müssen Blutopfer erbringen. Jeder andere gerät in ein Alptraum-Labyrinth, wo die Versuchungen Thargunitoths lauern.
Der Knochendom selbst ist ein magischer Sarkophag für den Splitter, eine Fokushalle, die beständig vom Flüstern, Weinen, Kreischen und Flehen der Menschenopfer erfüllt ist, welche hier dargebracht wurden. Hier zehrt der Seelensammler selbst von der Macht seiner Dunklen Mutter – wir gehen davon aus, dass er für Helden nicht besiegbar ist und andernfalls eher mit dem Splitter entkommt (denn er kann den Splitter bewegen und die Ratsversammlung anderswo in der Stadt organisieren).
Nicht einmal die Nirraven-Garde würde freiwillig diesen dämonisch-verwilderten Palastgarten betreten, denn es heißt, dass hier immer noch der Nachtdämon umgeht.

Zufallsbegegnungen

- Ein **Ghul** schlurft durch die Nacht (**ZBA 102**) und sieht die Helden als potentielle Konkurrenten auf seiner Jagd nach Fressbarem. Während Rhazzazor Ghule zu seiner Zeit scharf verfolgen ließ, weil sie ihm die Knochen streitig machten, hat der Nekromantenrat keinen großen Erfolg darin gehabt, der Plage Herr zu werden.
- Überall in Warunk können **Geistererscheinungen** auftreten. Die meisten irren nur stumm und traurig durch die Gassen ihrer einstigen Heimat oder wachen vor dem Haus ihrer Familie (gefesselte Seelen). Einige sind aber auch erfüllt von Wut und Zorn über die Frevel, die ihnen angetan wurden (Poltergeister). (**WdZ 203**)
- Eine **Gruppe Untoter** wankt auf irgendeinem Einsatz (Baumaterial schleppen, Dreck fegen, Warentransport) an den Helden vorbei, ignoriert sie aber vollständig.
- Ein einsamer dreckiger **Beinsammler** streift durch die Gassen und flieht furchtsam vor den Helden, wobei er einer Patrouille in die Arme läuft, die sonst auf die Helden aufmerksam geworden wäre. Es handelt sich um *Orgulf Boringer*, den die Helden möglicherweise aus dem Abenteuer **Eichhornschweif und Schmiedeschürze** kennen. Die Patrouille drangsaliert und prügelt den Mann zum Spaß – greifen die Helden ein und riskieren dabei ihre Enttarnung?
- Ein **Zug von Totentänzern** paradiert unter extatischem Schreien, Gelalle, irrem Gelächter und wilden Verenkungen durch eine Gasse, einige Musikanten spielen auf missgestimmten Instrumenten und singen tobrische Volkslieder oder krude Weltuntergangsreime. Die Tänzer tragen Schädelmasken, Knochenrasseln und führen ein zappelnd tanzendes Skelett mit sich. Unter den Totentänzern könnten die Helden auch bekannte Gesichter entdecken – viele verzweifeln in diesen Zeiten, die früher noch standhaft waren.
- Aas- und Knochenkäfer, Gruftasseln, Schädelbohrer, Marksauger, Schaben, Nachtmaden und Ratten – viele davon riesenwüchsig –, sowie Krähen und Hunde balgen sich mit den Allerverwahrlosesten Warunkern um den Dreck der überfüllten Stadt. Nicht wenige der **Viecher** sind selbst untot.
- Auf den nächtlichen Straßen Warunks patrouillieren auch **Gardisten und Menschenjäger**, die die Helden mindestens nach ihrem Woher und Wohin fragen, wenn sie sie nicht sofort als Eindringlinge erkennen. In Verkleidung und durch geschicktes *Überreden* lassen sie die Helden ziehen, andernfalls versuchen sie Alarm zu schlagen. In einer einsamen Gasse der Unterstadt zeigt jedoch auch ein lauter Hilferuf nicht so schnell Wirkung, wenn er nur schnell genug zum Schweigen gebracht wird …

Menschenjäger/Gardisten
Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 12, KO 14, KK 13
Waffenlos: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6 (A) **DK** H
Streitaxt/-kolben: INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+4 **DK** N
Dolch: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** H
LeP 32 **AuP** 30 **WS** 7 **RS** 2 **GS** 7 **MR** 3
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Wuchtschlag, Waffenlose Manöver: Beinarbeit, Schwitzkasten, Wurf

Zornbrechter Bluthund (lebend oder untot)
Biss: INI 8+1W6 **AT** 15 **PA** 9 **TP** 1W6+4 **DK** H
LeP 34 **AuP** 90 **WS** 6 **RS** 1 **GS** 10 **MR** 1
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen (4), Raserei (1, bei Verletzung)

Skelettkrieger
Schwert: INI 12+1W6 **AT** 11 **PA** 5 **TP** 1W+4 **DK** N
Hände: INI 10+1W6 **AT** 9 **PA** 3 **TP** 1W6+2 **DK** H
LeP 30 **AuP** Unendlich **WS** 5 **RS** 0 **GS** 5 **MR** 5
Besondere Kampfregeln und -manöver: Skelette können nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden; Schwerter, Säbel und Stäbe richten den halben, Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile überhaupt keinen Schaden an.

Posaunenhall – der letzte Sturm

Wie angekündigt trifft Aylas Schwertzug im Morgengrauen vor Warunk ein und geht sofort zum Angriff über. In der Stadt achtet nun niemand mehr übermäßig auf die Helden, die Mauern werden besetzt, vereinzelte Dämonen werden beschworen, verstörte Bürger werden in ihre Häuser zurückgetrieben, Befehle gellen durch die Straßen.

Finaler Einsatz der Helden

Ein klassisches Abenteuerfinale kann im vorliegenden Szenario natürlich nicht präsentiert werden, da der Ablauf stark vom Handeln und vom Einsatz der Helden abhängt. Hier jedoch einige Möglichkeiten:

- Falls die Helden den Nekromantenrat schon vor Ankunft des Schwertzugs stark unter Druck setzen und ihren Aufenthalt nicht verbergen können oder wollen, oder wenn sie gar das Alptraumschloss selbst angreifen, wird der Seelensammler die Jagd auf sie eröffnen. Fliehen die Helden aus der Stadt, so werden sie sich sehr wahrscheinlich in Sicherheit bringen können, denn der Seelensammler wird Warunk nicht weiter entblößen. Lassen die Helden sich auf einen offenen Kampf mit einer Häschertruppe ein, ist es gut möglich, dass von ihnen abgelassen wird, sobald Ayla eintrifft – oder dass sie unterliegen und getötet oder gefangen genommen werden. In letzterem Fall könnten sie von den Rondra-Geweihten etwas später befreit werden.
- Genauso gut können sich die Helden auch aus jedem Kampf herausziehen und sich verstecken, sobald ihr Hauptziel erreicht und eine Versammlung eines Großteils des Nekromantenrates vereitelt ist. Sie können dann in die Schlacht um die Tore eingreifen, wenn Aylas Schwertzug die Stadt erreicht, oder auch dann noch abwarten, bis die Stadt wirklich frei ist.
- Als Finale bietet sich jedoch die Situation an, wenn Ayla an der Spitze der Hälfte ihres Schwertzugs das Oberstadt-Tor erobert und die dort versammelten Verteidiger (Nirraven-Garde und Skelettkrieger) besiegt hat. Dann kann sie die Helden und ihre tapfersten Getreuen um sich versammeln, um den Seelensammler im Alptraumschloss selbst anzugreifen. Dieser wird ihr jedoch mit dem Splitter entgegentreten und ihnen einen letzten Angriff entgegenschicken, bevor er in der untenstehenden Szene letztlich Warunk aufgibt.
- Als mögliche ‘Endgegner’ in diesem letzten Angriff des Seelensammlers oder bereits vorher eignet sich insbesondere der untote Perldrache Phoboroch – selbst wenn Helden und Rondrianer ihn vernichten, wird der Seelensammler den Drachenleib noch einmal erheben, um auf seinen Schwingen aus der Stadt zu fliehen. Weitere Möglichkeiten sind Morcas Schattenschlag mit einigen Nirraven-Gardisten oder Korianna Kratzborst mit ihren Söldnern, Kunkarars Ork-Schergen oder ein alter Knochengolem Rhazzazors, der untote Leib Myrhiams von Garrel (durch die Kraft des Splitters mächtig verstärkt) oder schattenhafte Alptraum-Zwillinge der Helden und anderer Geweihter.

Für Rondra!

Die Rondra-Geweihten des Schwertzugs sind natürlich keine anonyme Heeresmasse. Im Kampf um Warunk entscheiden sich viele Einzelschicksale, machtvolle Wunder werden gewirkt und Heldentaten begangen. Folgende Szenen werden im offiziellen Aventurien als geschehen betrachtet werden:

Die Posaunen von Perricum

Zwei Geweihte des Schwertzugs tragen die beiden Posaunen von Perricum, uralte Artefakte der Rondra-Kirche, die schon in der Dritten Dämonenschlacht gegen die Ogermauer eingesetzt wurden (**Mächte des Schicksals 242**).
Die Träger blasen die Posaunen während des gesamten Sturmangriffs die Torserpentinen hinauf. Dabei werden sie besonders geschützt und auf dem letzten Stück nach vorn gelassen. Der Klang der Posaunen ist hell und rein und klingt weit über das Land, ihr Fanfarenstoß geht mit gleißendem Licht einher, das Angreifer wie Verteidiger für einen Augenblick blendet, um dann mit Krachen und Bersten die Tore Warunks zu zertrümmern.
Die Rondra-Geweihten stürmen sofort vor und können die Verteidiger in die Stadt hineindrängen, wo sich dann eine heftige Schlacht entbrennt.

Aylas Segen der Schlacht

Zu Beginn der Schlacht, während die Tore noch hart umkämpft werden, erklimmt Ayla von Schattengrund den Trümmerhaufen eines Tores oder die Mauer selbst und ruft – unter krachendem Donner und einsetzendem Regen – eine Segnung der Schlacht (**WdG 262**) mit 5 LkP* auf Warunk herab. Untote, Dämonen und Paktierer mit dem Paktgeschenk *Schutz vor göttlichem Wirken V* bleiben davon unbeeindruckt. Ob diese Liturgie bis in alle Winkel der Stadt reicht, ist Meisterentscheid.

Das Ende der Klinge

Die alte Perricumer Tempelvorsteherin *Ogara die Klinge* ficht gegen die Orks des vermutlich bereits geflohenen Kunkarar. Mit Thalionmels Schlachtgesang auf den Lippen bezwingt sie den wahnsinnigen Troll des Ork-Schamanen, um dann mit grimmigem Lächeln auf den Lippen an den schrecklichen Wunden zu sterben – ein würdiger letzter Kampf.

Die Löwinnen von Zorgahan

Sennenmeisterin Bibernell von Hengisfort hat eine alte urtulamidische Standarte mitgebracht, die noch aus den Kämpfen gegen die bosparanischen Horas-Kaiser stammt. Gegen Ende der Schlacht stellt sie das Banner unter Rezitation alter Verse auf, woraufhin drei ätherische Löwinnen brüllend unter die Gegner fahren (ein dreifaches Göttliches Zeichen III, das den Mut der Mitstreiter um 3 Punkte stärkt).
Die Löwinnen von Zorgahan bleiben auch nach der Eroberung Warunks bestehen und halten bis auf weiteres Wacht an den drei Toren der Stadt.

Abgang des Seelensammlers

Irgendwann ist der Punkt gekommen, an dem der Sieg des Schwertzuges offensichtlich ist. Der Seelensammler hat bis dahin abgewartet, ob sich seine Schergen nicht noch als würdig erweisen können. Doch jetzt tritt er aus dem Alptraumschloss hervor, ein schrecklicher Schatten aus gleißender Schwärze, Schwingen aus flatternden Schatten hoch erhoben, in der Hand den Splitter der Thargunitoth. Den vorstürmenden Angreifern wirft er eventuell einen letzten Gegner entgegen (frei wählbar, siehe oben), als jedoch auch dieser bezwungen wird, schwingt er sich auf den Rücken Phoborochs und steigt über dem Molchenberg empor. Mit gellendem Kreischen droht er die Macht des Splitters zu entfesseln, Fäden aus purpurglühender Schwärze durchreißen den Himmel, greifen geifernd nach Seelen und Sikaryan, doch da befiehlt Ayla, die Posaunen von Perricum noch einmal zu blasen: Ihr reiner Klang übertönt das Kreischen, ihr Licht zerstreut die Kraftfäden und mit einem Aufheulen zieht der Seelensammler gen Norden.

Ausklang

Warunk ist frei. Die Helden erhalten neben dem Dank des Schwertes der Schwerter **500 Abenteuerpunkte** und folgende Spezielle Erfahrungen: *Mut, Gassenwissen, Ortskenntnis: Warunk* sowie auf weitere eingesetzte Talente und Zauber nach Meisterentscheid. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, neue Kampfsonderfertigkeiten oder Liturgien von Geweihten aus dem Schwertzug zu erlernen.
Ayla von Schattengrund kann sich bei den Helden mit einem geweihten Artefakt aus dem Kirchenschatz bedanken, eine persönliche Waffenweihe vornehmen (Waffe oder Rüstung mit Objektweihe III oder IV), einen Knappen zum Ritter weihen oder ähnliches. Zauberer und Alchimisten können einmal einen Blick in die Bibliothek des Beschwörerkreises des Karaskuk oder die Laboratorien Aluris Mengreyths werfen, dort stehen beileibe nicht nur verbotene Werke und Höllentinkturen: Ein halbes Dutzend seltener Zauberbücher sowie ein Dutzend Rezepte und Zutaten für alchimistische Elixiere können durchaus erbeutet werden (wählen Sie geeignete Bücher und Elixiere aus **WdZ 83ff.** und **SRD 90ff.** aus).

Anhänge

Zeitliche Übersicht

Anfang Boron 1031 BF: Finale von **Donner und Sturm**, das Omegatherion im Molchenberg wird vernichtet. Ayla von Schattengrund beginnt bald darauf ihre Queste nach göttlichem Rat zur Zukunft der Rondra-Kirche.

Winter 1031 BF: Die Drachengarde unter Lucardus von Kémet und das Alptraumgewitter des Nekromantenrates schlagen einen Vorstoß von Helme Haffax gegen Warunk zurück. Haffax setzt dabei den Xarfai-Splitter nicht ein und riskiert keine größeren Truppenverluste, sondern zieht sich wieder zurück. Diverse Bemühungen des Nekromantenrates, neue Bündnisse zu schließen (unter anderem mit Leonardo dem Mechanicus), misslingen; zu einem Angriff auf die Rabenmark kann der Rat sich nicht durchringen; auch die gewaltsame Rekrutierung neuer Soldaten und Untoter in Transysilien scheitert am Widerstand Arngrimms von Ehrenstein.

Sommer 1031/1032 BF: Ayla von Schattengrund beginnt, einen Schwertzug zur Befreiung Warunks zu planen und sucht dafür Bündnisse mit der Phex-Kirche, dem Golgariter-Orden und dem Orden der Grauen Stäbe.

Tsa 1032 BF: Ein kleiner Heerzug unter Graf Siegeshart von Ehrenstein ä.H., darunter der Erbprinz der Nordmarken Hagrobald Guntwin vom Großen zieht nach Beilunk und befreit den Westen der Mark Beilunk (**AB 132**).

Anfang Peraine 1032 BF: Das Schwert der Schwerter ruft die Sennenmeister in Perricum zusammen, hebt den Kriegszustand auf (am 4. Peraine, Tag der Thalionmel) und ruft zum Sturm auf Warunk (siehe **AB 138**).

Mitte Peraine: Die Helden treffen in Perricum ein und werden in den Plan eingeweiht.

15. Peraine: Beginn der Warunkei-Offensive der Golgariten. Lucardus von Kémet verlässt Warunk mit einem Großteil der Drachengarde.

18. Peraine: Einschiffung nach Beilunk mitsamt Pferden und leichtem Gepäck.

19. Peraine (abends): Ankunft in Beilunk, kurzes Treffen mit der Fürst-Illuminierten Gwidûhenna, die keine Truppen für den Sturm bereitstellt, Aylas Schwertzug jedoch ein stückweit mit Bedeckung versorgt.

19. Peraine (vor Mitternacht): Der Schwertzug bricht auf, die Helden reisen vor.

20. Peraine (gegen vier Uhr morgens): Der Schwertzug wird trotz Vorsichtsmaßnahmen (Luftdschinn zum Abfangen von Späh- und Nachrichtendämonen) entdeckt, Nachricht erreicht Warunk, der Nekromantenrat wird zusammengerufen. Auch Lucardus erhält Nachricht von einem Botenvogel und zieht sofort nach Altzoll, um dort Entsatztruppen für Warunk zu sammeln.

20. Peraine (Morgengrauen, gegen sieben Uhr morgens): Ankunft des Schwertzugs in Warunk, Beginn des Kampfes um die Tore.

20. Peraine (Morgen): Der Seelensammler flieht mit dem Splitter der Thargunitoth, auch andere Ratsmitglieder entkommen. Die letzten Truppen des Nekromantenrates fliehen oder ergeben sich. Warunk ist frei.

21. Peraine: Die verbleibenden Ratsmitglieder besetzen das Pandämonium von Eslamsbrück. Lucardus erreicht Altzoll, kann aber kein Bündnis mit Chayka Gramzahn schließen und zieht daraufhin nach Eslamsbrück, um weitere Kräfte zu sammeln.

25. Peraine: Helme Haffax besetzt Rauffenberg südlich von Eslamsbrück, um Lucardus den Zugang zur Stadt zu verwehren. Lucardus muss umkehren.

1. Ingerimm: Markgraf Sumudan von Bregelsaum erreicht Warunk mit einem kleinen Söldnerheer als Bedeckung.

2. Ingerimm: Lucardus erobert Altzoll und vertreibt Chayka Gramzahn mit ihrer Horde.

Entwicklungen der Folgezeit

Warunk und die Warunkei werden ausführlich in der Regionalspielhilfe zu den Schwarzen Landen beschrieben, die 2010 erscheint. Die folgenden Ausführungen geben die Richtung der dortigen Beschreibungen vor.

Warunk

Nach diesem glorreichen Sieg des Schwertzuges bleibt noch einiges an Arbeit übrig in einer Stadt, die von mehr als 15 Jahren alptraumhafter Unterdrückung geprägt ist. Rechtmäßiger Herrscher Warunks ist Markgraf *Sumudan von Bregelsaum*, der bald aus Gareth angereist kommt. Einflussreicher ist anfangs jedoch der Meister der Senne Mittellande *Jaakon von Turjeleff*, der dauerhaft in Warunk bleiben wird (als zentrale Anlaufstelle für Helden).

Die Stimmung in der Stadt lebt in der Folgezeit deutlich auf, doch wirklich euphorisch werden die Befreier nicht gefeiert: Kaum jemand in Warunk erinnert sich noch deutlich an die Zeit vor der Herrschaft Rhazzazors, und auch wenn Helden und Rondrianer von den meisten Warunkern ehrfürchtig empfangen werden, dauert es einige Zeit, bis die Stadtbewohner akzeptieren, dass die neue Herrschaft tatsächlich besser ist als die alte. Es gibt weiterhin zahlreiche sinistre Gestalten, die sich der neuen Herrschaft genauso andienen wollen, wie sie es bei der alten getan haben, so dass es schwer ist, vertrauensvolle Leute für Stadtwache und andere Ämter zu finden. Rondra wird bald von vielen bereitwillig – mal sehnsüchtig, mal furchtsam, mal speichelleckerisch – als heilsbringende Göttin verehrt. Nichtsdestotrotz wird es noch viele Jahre dauern, bis nicht mehr die meisten Warunker in der Stunde vor Mitternacht die Dunkle Mutter oder den Schwarzen Drachen um Verschonung von Alpträumen und ähnliches bitten werden.

Die Bauarbeiten in der Stadt gehen langsam weiter: Aus Trümmern und Resten der Goldenen Pyramide und des Alptraumschlosses werden in der Oberstadt ein Rondra-Tempel und ein neuer Markgrafensitz erbaut (da der Nachtdämon im Burggarten jedoch zunächst nicht ausgetrieben werden kann, wird dieser ohne Zugang ummauert). Bis zur Fertigstellung bleibt die Unterkunft der neuen Herrscher spartanisch, was jedoch die Volksnähe von Markgraf und Sennenmeister fördert. Ein kleiner Phex-Schrein wird bald begründet und etwas später ein Boron-Tempel erbaut.

Die städtischen Protagonisten der Nekromantenherrschaft, die nicht rechtzeitig fliehen konnten, werden in den folgenden Wochen nach kurzen Prozessen in der Mehrzahl hingerichtet, einige besonders wichtige Gefangene werden eingekerkert und verhört.

Die militärische Wacht über Warunk übernehmen teilweise die Rondra-Geweihten mit rituellen Mahnwachen an allen Toren, denen sich die *Löwinnen von Zorgahan* anschließen (eine an jedem Tor), hauptsächlich aber Söldnertruppen, die Markgraf Sumudan aus dem Mittelreich mitgebracht hat – was gelegentlich für Konflikte mit den Rondrianern sorgt.

Nahrungsmittel, Baumaterial und andere Güter zur Versorgung der Stadt müssen zum großen Teil mühsam aus Beilunk gebracht werden, doch da die Ländereien zwischen den Städten nicht befriedet sind, muss jede Karawane schwer bewacht werden – und immer wieder wird trotzdem eine von der einen oder anderen Horde überfallen und geplündert.

Die Helden

Falls die Gruppe am Aufbau Warunks teilhaben möchte, können sich die Helden fast jede erdenkliche Aufgabe – mit entsprechenden Würden und Ämtern – selbst aussuchen. Auch wenn das offizielle Aventurien ihre Handlungen nicht im Detail berücksichtigen kann, bieten sich hochstufigen Helden hier alle Möglichkeiten, eine Stadt im Umbruch wesentlich zu prägen und beim Ausbau Warunks zu einer wehrhaften Feste zu helfen.

Die Warunkei

Den neuen Herrschern Warunks fehlen jetzt und auf Jahre hin schlicht die Mittel, um mehr als das unmittelbare Umland Warunks und vielleicht hier und dort eine Burg, einen Steinbruch oder mehr Weideland zu erobern und dauerhaft zu halten. Warunk bleibt ein leuchtender weißer Fleck, eine Fackel in der Dunkelheit, umgeben von grauen bis schwarzen Machtbereichen, wo Raubritterbarone, finstere Nekromanten, marodierende Söldnertrupps, skrupellose Menschenhändler oder gänzlich unnatürliche Mächte wie Vampire und Mumien ihre wechselnden Herrschaftsbereiche erbittert verteidigen.

Da sich Warunk auch mit Hilfe aus Beilunk nicht vollständig selbst versorgen kann, etabliert sich in den nächsten Monaten ein florierender Schwarzhandel nach Eslamsbrück, so dass allerhand Waren aus der Warunkei, Transysilien und Tobimorien trotz der Missbilligung von Markgraf und Sennenmeister ihren Weg in die Stadt finden. Herr dieses Schwarzhandels ist *Parel Notgelf* – ehemals als Oberhaupt der *Loge der Hoflieferanten des Drachen zu Warunk* einer der reichsten Männer der Stadt und Kenner vieler dunkler Handelskanäle.

Der Nekromantenrat

Der Seelensammler ist mit dem Splitter der Thargunitoth und einigen wenigen Ratsmitgliedern in das unheimliche Pandämonium von Eslamsbrück geflohen, wo sie Haffax ein Dorn im Auge sind, obwohl dieser die Stadt weiterhin beherrscht. Größere Wirkung entfaltet der Rat zunächst noch nicht. *Lucardus von Kémet* und *Chayka Gramzahn* sind künftig von diesem Kern abgeschnitten und gelten nicht mehr als Mitglieder.

Lucardus von Kémet und die Golgariten

Der Heerführer des Nekromantenrats Lucardus befand sich seit Mitte Peraine 1032 BF im Westen der Warunkei, wo er sich erbitterte Scharmützel mit Ordenskriegern der Golgariten lieferte (siehe Kasten **Nebenschauplätze** auf Seite 4). Als er in der Nacht des 19./20. Peraine Kunde vom Sturm auf Warunk erhielt, zog er sofort nach Altzoll, das er am 21. Peraine erreichte und das seit dem Tod *Siriom Grim des Schinders* (siehe **Donner und Sturm**) von dessen alter Gefährtin und jetzigen Erbin, der Trollzackerin Chayka Gramzahn beherrscht wird. Chayka hatte noch gar keine Neuigkeiten aus Warunk erhalten, und da sie Lucardus in traditioneller Feindschaft und Verachtung gegenüberstand, weigerte sie sich rundheraus, ihm Entsatz aus den Reihen ihrer Horde von Menschenjägern, Söldnern und Barbaren mitzugeben.

Daraufhin zieht Lucardus weiter in Richtung Eslamsbrück, um dort weitere Söldner anzuwerben. Doch Helme Haffax, Fürstkomtur der Heptarchie Tobimora schickt eigene Truppen über die Tobimora und nimmt am 25. Peraine im Handstreich die kleine Festungsstadt Rauffenberg, um Lucardus den Weg nach Eslamsbrück zu versperren. Denn er hat kein Interesse daran, dass Lucardus weitere Truppen sammelt.

Voller Wut kehrt der – ehemalige – Heermeister der Warunkei um, plündernd und brandschatzend zieht er durch die Baronien im Norden der Warunkei. Anfang Ingerimm 1032 BF greift Lucardus Altzoll an und kann Chayka Gramzahn mit ihrer Gefolgschaft vertreiben.

Lucardus verschanzt sich zunächst in Altzoll und sichert seine Herrschaft über das Umland, die Rückeroberung Warunks verfolgt er nicht weiter. Seine Rachegelüste richten sich mehr denn je auf die Rabenmark und den Golgariten-Orden, in deren direkter Nachbarschaft er nun lebt – doch ohne Unterstützung aus der Rest-Warunkei oder durch den Nekromantenrat in Eslamsbrück kann er nicht auf schnelle Erfolge hoffen.

'Chaykas Horde' aus Tatzelwurmreitern, Trollzacker-Clans und verrohten ehemaligen Söldner-Familien zieht von nun an heimatlos kreuz und quer durch die Warunkei, Transysilien und den Osten des Fürstprotektorats. Die Horde lebt von dem, was sie durch Raubüberfälle, Felddiebstahl oder 'Schutzzahlungen' ergaunern kann und liefert sich nur zu gerne das eine oder andere Scharmützel mit Truppen welcher Partei auch immer.

Ayla und die Rondra-Kirche

Das Schwert der Schwerter wird wenige Wochen später zurück nach Perricum reisen, Boten tragen die Kunde des Sieges in Warunk durch die Lande. Die Rondra-Kirche hat damit ein Zeichen der Stärke gesetzt.

Als wichtiges politisches Signal überbringt das Schwert der Schwerter Kaiserin Rohaja die in Warunk eroberten Standarten der *Adlergarde* – jenes legendären Elite-Regiments, das bei der Eroberung Tuzaks 1019 BF dem Reich treu geblieben und von der Verrat übenden Drachengarde vernichtet worden war.

Weitere Mächte

- Fürstkomtur **Helme Haffax** gefällt die zersplitterte Warunkei recht gut: Warunk selbst ist jetzt ungefährlicher als es unter dem Nekromantenrat war, dafür ist die Warunkei weiterhin ein Puffer zwischen ihm und dem Reich. Er wird in Zukunft behutsam Einfluss nehmen, lokale Bündnisse schließen und eine weitergehende Befriedung der Region (vorangetrieben durch Markgraf Sumudan und Sennenmeister Jaakon) absichtlich erschweren, statt selbst Eroberungen anzustreben, die vielleicht das Mittelreich oder die Zwölfgöttlichen Kirchen vor der von ihm angestrebten Zeit stärker mobilisieren.
- **Leonardo der Mechanicus** interessiert sich schlicht nicht dafür, was in Warunk geschieht, er profitiert höchstens vom auflebenden Handel in Eslamsbrück, über den sich nun auch exotischere Waren aus dem Mittelreich leichter beschaffen lassen.
- Der Dunkle Herzog **Arngrimm von Ehrenstein**, der über die Schwarze Sichel herrscht, betrachtet die Situation abwartend, reitet aber – nun, da seine Südgrenzen zur Warunkei nicht mehr vom Nekromantenrat verteidigt werden – gelegentlich mit seinen Rittern aus, um einen Lokalherrscher durch einen seiner Vasallen zu ersetzen, hier und da Zehntgelder einzufordern oder einen Nekromanten zu verbrennen. Generell lässt er die Region seine herzögliche Macht spüren.