

Die Schlacht um Warunk

- Flintax Heimelund (Angroschim – Christian Z.)
- Mokol Sohn des Mugolosch (Angroschim – Dennis D.)
- Finwar Mondläufer (Elf und Waldläufer - Juilian SD)
- Achmad ben Jalek (Novadi – Michael SD)
- Brigon Sewerski von Norburg (Ritter aus Norburg – Magnus B.)
- Eslam Assiref (Golgarit – Sascha G.)

Zeitraum: Efferd 1020 BF

Ort: Warunk

Meisterpersonen:

- Adomar von Ruthor (Anführer der Adariten)
- Oberst Varman von Eichengrimm (Kommandant der Drachengarde)
- Hauptmann Herm Torkil (Anführer des Surmbanners)
- Torben Waisenmacher (Anführer der Warunker Söldner)
- Rittfrau Jolinde von Springewull (Kommandantin der Stadtgarde von Warunk)
- der Untote Drache Rhazzazor
- Xeraan
- Grolm Peek

Nach der der Niederlage von Eslamsbrück fliegt Finwar mit seinem Hippogreifen direkt nach Warunk, um dem Markgrafen zu berichten. Der Markgraf bereitet seine Flucht vor.

30. Rondra (Morgens) bis 03. Efferd (Mittags) 1020 BF

Das Heer (keine 300 Kämpfer) unter Mokol kehrt nach Warunk zurück.

01. Efferd – 02. Efferd (Mittags)

Finwar unternimmt Erkundungsflüge.

02. Efferd (Morgens)

Der Markgraf von Bregelsaum verläßt mit einigen Wagen die Stadt. Ihn begleiten seine Leibgardisten [10], seine Dienerschaft [24] und ein Teil des Trosses [40]. In den Wagen befinden sich zum Teil wertvolle Pflanzen seiner Gartenausstellung.

03. Efferd (Abends)

Mokol übernimmt das Kommando über die Stadt und beginnt mit den Verteidigungsarbeiten.

04. Efferd (Morgens)

Saldor Foslarin führt seine Kampfmagier nach Ysilia zum jungen Prinzen Bernfried von Ehrenstein.

05. Efferd (Nachmittags)

Finwar muss seine Erkundungsflüge einstellen, weil ein schwarzer Drache und die Karakil-Reiter [1/2 Dutzend, schwere Armbrust] ihn abdrängen, bzw. ihr Heer absichern. Ein Söldnerheer des Markgrafen trifft ein.

Bis zum 11. Efferd

Warunk wird für den Kampf vorbereitet.

12. Efferd

Die Helden beginnen am Vormittag mit der Erkundung des Molchenberges. Im Burggarten wird der vor einem Jahr zugeschüttete Schacht wieder frei gelegt. Die Helden finden einen neuen unbekanntenen Höhlenbereich im Molchenberg und erkunden Raum für Raum. Manche Räume sind alte Hinterlassenschaften von unbekanntenen Magiern – die sich hier im Berg ihre Domizile einrichteten. Nachdem sich die Helden durch so manche Falle und Unwegsamkeiten gekämpft

haben – entdecken diese nicht nur einen alten Grolm mit seinem Freund (ein Oger), sondern auch so manches alte Geheimnis des Berges. Der Grolm hat vor einigen Jahren diese Höhle entdeckt und zu seinem Wohnbereich ausgebaut. Mitten in der Nacht verlassen die Helden mit dem Grolm den Molchenberg. Der Grolm kennt einen Ort, wo sich Warunker Wichtel aufhalten. Diese sollen bei einem Bau eines Katapultes helfen – das die Helden brauchen um die Drachentöterkugel abschießen zu können. Diese Kugel konnten die Helden bei ihrem ersten Besuch im Molchenberg bergen.

13. Efferd

Am nächsten Morgen beginnt Flintax sofort mit der Planung einer möglichen Flucht. Mehrere Fässer werden an einem Turm der südlichen Stadtmauer festgebunden. Im Notfall sollten diese Fässer mit den Helden in den Fluss gelassen werden. Finwar sendet eine Nachricht an König Brin von Gareth über die herausgefundenen Geheimnisse des Molchenberges. Der letzte Botenreiter der Warunker verlässt die Stadt.

Gegen Mittag entdecken die ersten Turmbesetzungen (+ die Helden) den Aufmarsch des Feindes aus dem Süden. Etwas später wird ein feindliches Heer aus dem Norden gesichtet. Signalhörner ertönen und die Verteidiger Warunks besetzen die Mauern. Das fertige Katapult wird auf dem Marktplatz geschoben und mit der Kugel geladen. Das Sturmbanner und die Rondrianer sichern das Katapult.

Die Schlacht um Warunk

Verteidiger unter Graf Mokol

- 20 Ritter de Donnersordens
- 50 Mendena leichte Reiterei unter Brigon Sewerski zu Norburg
- 45 Trollzacker Jäger
- 20 Rondragweihte (Ardariten) unter Adomar von Ruthor
- 50 Söldner
- 50 Pikeniere
- 450 Drachengardisten unter Oberst Varman von Eichengrimm
- 500 Warunker Stadtwehr
- 200 Söldner unter Torben Waisenmacher
- 35 Söldner des Sturmbanners unter Hauptmann Herm Torkil
- 50 Warunker Zunftschützen
- 40 Warunker Stadtgardisten unter Rittfrau Jolinde von Springewull
- 100 Trossvolk

Angreifer unter Xeraan und Rhazazzor

- 2 Schwadron aranische leichte Reiterei
- 1 Schwadron Schwarze Reiterei (Answinisten)
- 2 Banner maraskanische Söldner (Hellebarde)
- 1 Banner maraskanische Doppelsöldner (Tuzakmesser)
- 15 Beschwörer, 10 Zantim, 15 Heshtot, 5 Karakalil-Reiter
- 60 Kinder der Legion von Yaq-Monnith
- 1000 Untote
- 700 Söldner
- 3 Banner Werfer (12 mtl. Rotzen mit Hylailer Feuer, Hagelschlag, magische Geschosse)
- 50 borbaradianer Kultisten
- 40 Borbaradianer Magier
- 1 Dutzend Zwerge (vom Blute Brogars)
- Rhazazzor
- 15 Beschwörer
- Xeraan + Garde und Tross
- 50 Langbogenschützen
- 400 Trossvolk

Die Helden nutzen die kurze Zeit, um nochmal den Molchenberg zu erkunden. Dabei geraten die Helden mit dem Oger des Grolmen aneinander (für den Oger waren die Helden eine Willkommene Mahlzeit). Der Oger wird von den Helden besiegt und schwer verletzt zurückgelassen. Die Helden kehren ohne weitere große Erkenntnisse zur Burg zurück.

Am späten Nachmittag erreichen die ersten Feinde Warunk. Die feindlichen Söldner besetzten die südlichen und nördlichen Gehöfte, sowie die Fährstation. Als Kultisten der Borbaradianer mit den Flößen der Fährstation zum östlichen Ufer vor der Stadt anlegen, reitet der Held Brigon zu den Mendena leichten Reitern und übernimmt das Kommando. In einem kühnen Kavallerieangriff werden die Kultisten angegriffen. Es kommt an der Fährstation zu einem kurzen aber heftigen Gefecht. Die Reiterei aus Mendena zieht sich zurück. Zwei Dutzend Reiter und 3 Dutzend Kultisten wurden dabei getötet. Xeraan fordert bis 22.00 die Kapitulation der Stadt.

Als die Frist ohne Antwort verstreicht, greift der Feind an. Hunderte Untote, die Legion von Yaq-Monnith und einige Zantim überwinden die Mauern und drängen die Verteidiger ab. Der Untote Drache Rhazzazor überfliegt die Stadt.

Flintax kehrt derweil in die Gänge des Molchenberges zurück, um für die Verteidigung nützliche Dinge zu bergen. Dabei bekommt er Hilfe von einigen Warunker Söldnern. Diese Söldner entdecken in den Gängen den Verwundeten Oger und geben ihm den Rest. Flintax und die Söldner erreichen eine große Höhle mit einer dämonischen Spinne. Die Söldner und Flintax fliehen, nachdem die Hälfte von ihnen von der Spinne "geholt" wird.

Brigon sammelt eine Gruppe Mendena Reiter und greift vor der Stadt ein Lager der Arkanen Borbaradianern an. Unterstützt von Langbogenschützen der Trollzacker Jäger können einige Magier des Feindes zu Fall gebracht werden. Ohne Verluste kehrt Brigon mit seinen Reitern zurück. Das Sturmbanner schießt die Drachentöterkugel auf dem Marktplatz gegen den Drachen ab und verfehlt sein Ziel – die Kugel schlägt im östlichen Stadtteil ein. Der Drache reagiert und hüllt den Marktplatz in dämonisches Feuer. Viele Rondrianer und einige Söldner des Sturmbanners sterben – das Katapult wird zerstört. Die Verteidiger werden auf der Mauer überrannt und die Untoten stömen über die Mauern in die Stadt.

14. Efferd (kurz nach Mitternacht)

Das Haupttor im Süden fällt nach einem Angriff der Arkanen Borbaradianer und einigen Zwergen vom Blute Brogars. Achmad kann die Drachentöterkugel bergen und zum Marktplatz bringen. Dort konnte Flintax eine provisorische Schleuder bauen. Flintax trifft den Drachen und fügt ihm 2 Wunden zu – Rhazzazor ist außer sich vor Wut und sucht den Schützen. Plötzlich sucht ein Legionär von Yaq-Monnith und ein Heshtot auf und verhindert erstmal einen zweiten Schuss (Achmad hat die Kugel nachdem Treffer geborgen). Während Eslam mit der Drachengarde die Gassen die zum Marktplatz führen gegen die Horden der Untoten verteidigt, Achmad und Brigon gegen den Legionär kämpfen, verteidigt sich Flintax gegen den Heshtot. Brigon kann den Legionär von Yaq-Monnith dazu bringen ihn zu attackieren. Doch ist der Gegner zu stark und wird durch die halbe Stadt gejagt. Dabei verliert er sein treues Pferd. Immer mehr Stadtteile fallen dem Feind in die Hände. Der Marktplatz mit den Helden droht eingeschlossen zu werden.

Reiter des Donnersordens reiten wie ein eiserner Keil durch die Stadt und kann dabei viele Untote vernichten und das südliche Tor freikämpfen. Von der Burg ertönt das Signal zum Rückzug und viele Verteidiger brechen durch und fliehen. Ein zweiter Schuss von Flintax gegen den Drachen bringt keinen Erfolg – durch den ersten Treffer wurde die Kugel verformt und hat anscheinend seine durchschlagende Wirkung verloren.

Die Helden Achmad, Flintax und Eslam (mit dem Grolm Peek und der Hund Knurrbauch) fliehen um 04.00 Uhr über die Fässer auf dem Fluss. Brigon ist über den Tod seines Pferdes geschockt und flieht durch das südliche Tor aus der Stadt. Dabei stürzt er den steilen Weg hinunter in den Fluss. Dort kann er sich auf einem Floß retten und treibt den Helden (in den Fässern) hinterher. Finwar verläßt die Stadt auf seinem Hippogreifen und Mokol führt einen Durchbruch seiner Truppen an.

Erst am 16. Efferd um 1.00 Uhr verstummen die Glocken des Praiostempels...

Verlässliche Quellen über die Opfer gibt es keine, aber so mancher guter Warunker Bürger hat beim Aufräumen der Stadt mitgezählt. Die Borbaradianer sollen über 600 Kämpfer (die Hälfte Untote) verloren haben, während die Verteidiger über 1.200 Opfer zu beklagen hatten.