

"Warunk, du hast mir die Besten genommen!"

- oder: was Sie schon
immer über das Städt-
chen am Radrom wis-
sen wollten,
von Ralf Ishawatsch,
mit einen Stadtplan von
Rainer Kreyenbrink



Warunk ist eine kleine Stadt von etwa 4500 Seelen. Gelegen auf einem Berg am Mittellauf des Radrom, ist die Provinzhauptstadt bequem über die Reichsstraßen von Wehrheim, Beilunk, Mendena/Eslamsbrück und Trallop/Ysilia aus zu erreichen. Früher hatte das Städtchen auch einen Hafen, in dem die Flußkähne, die von Beilunk heraufkamen, festmachten. Doch vor etwa achtzig Jahren führte ein gewaltiger Erdbeben (vermutlich ausgelöst durch den Einsturz einer alten Zwergenmine) dazu, daß der Radrom seinen Lauf änderte und sich nun über Stromschnellen und Katarakte ergießt, die höchstens noch von einem Nivesen mit seinem Lederboot genommen werden können.

*"Die Sonne lacht über Reetha,
über Warunk lacht das Reich"*

So sagte der Havener Hofnarr Rallo Krallo einst sehr treffend, und in der Tat entlockt der Name des kleinen Städtchens den meisten Menschen ein Schmunzeln. Wen wundert's auch, ist doch Warunk nicht dafür bekannt, daß hier vortreffliche Waffen geschmiedet, elegante Kutschen gebaut oder Knaben und Mädchen zu gelehrten und angesehenen Zaubereim ausgebildet werden. Nein, was man selbst noch in Havena über die Hauptstadt der gleichnamigen Provinz weiß, ist, daß man dort aus der Milch schwarzbunter Kühe den Sembelquast macht, einen Hartkäse, den man von Paavi bis Brabak liebt (böse Zungen behaupten: den man von Paavi bis Brabak riecht). Auch der Herr über Stadt und Land, Markgraf Thronwig, ist nicht gerade das, was man sich unter einem berühmten und tapferen Ritter mit gestähltem Körper vorstellt. Niemals sah man sein Wappen auf einem Turnier, mit seiner untersetzten Gestalt hätte er dort auch keine gute Figur gemacht. Thronwigs Liebe gilt eher den Pflanzen Aventuriens als blitzenden Waffen und feurigen Streitrössern. Des weiteren klingen typische Warunker Namen wie Quergelsand oder Plötzborgel für den Honinger oder Puniner eher komisch und bieten zusammen mit dem

"Alrik der Starke" heißt das Drama, das alljährlich am 13. Rendra auf dem Marktplatz von Warunk aufgeführt wird. Anlaß ist die erfolgreiche Verteidigung gegen den Markgrafen Alrik von Beilunk vor 153 Jahren. Dieser befahl seinen Mannen, nach mehrwöchiger Belagerung endlich die Stadt zu stürmen. Dabei stieß man auf erbitterten Widerstand, und schließlich wagten die Warunker gar einen Ausfall und fuhren wie ein Blitz in die Reihen von Alriks Krieger. Ein blutiger Kampf entbrannte, und am Ende war die Armee aus Beilunk fast gänzlich aufgerieben. Auch Warunk hatte entsetzliche Verluste zu beklagen, aber die Schlacht gewonnen. Man erzählt sich, daß Alrik nach dem Kampf inmitten der Toten niederkniete, die Arme in flehentlichster Geste gen Himmel hob und den Warunkern, die dieses Schauspiel von den Mauern aus beobachteten, eben jenes berühmte Zitat entgegenschrie, das wir als Überschrift gewählt haben. Nur in Warunk wird noch jener Tage gedacht, im übrigen Reich ist diese Schlacht längst in Vergessenheit geraten, und heutzutage macht man sich vielerorts ein falsches Bild von Warunk, ein Bild, zu dem der grandiose Sieg von 137 v. J. nicht so recht passen will.

sprichwörtlichen Fleiß der Warunker Stoff für eine Unzahl von Warunkerwitzen. ("Was ist des Warunkers schönster Tod? - Im eigenen Schweiß zu ersaufen.")

In der kleinen Stadt am Radrom sieht man das natürlich anders. Mögen die anderen ruhig lachen, man ist stolz auf sein Warunk. Durch fleißige Arbeit hat man sich einen gewissen Wohlstand geschaffen (Warunker Handwerkswaren besitzen in ganz Aventurien einen ausgezeichneten Ruf), die Gassen sind sauber, schlimmes Elend wie in Gareth, Al'Anfa oder Festum kennt man hier nicht. Kein Warunker möchte das, was er erreicht hat, gefährdet wissen, und steht deshalb auch hinter seinem Markgrafen, der sich nicht der leidbringenden Kriegskunst, sondern lieber der Gelehrsamkeit widmet. Selten muß ein Warunker im Ernstfall zu den Waffen greifen, und sollte des Kaisers Ruf doch einmal so laut erschallen, daß man nicht behaupten kann, man habe ihn nicht gehört, dann heuert man ein Söldnerheer an. Das Geld dazu ist ja reichlich vorhanden.

Nun soll man aber nicht dem Glauben verfallen, daß ein anrückender Kriegshaufen leichtes Spiel mit Warunk hätte. Immerhin hat man schon bei Alrik von Beilunk gesehen, daß man sich sehr wohl seiner Haut zu wehren weiß. Fast jeder Warunker hat Schwert oder Bogen im Hause und ist auch in deren Umgang geübt. Die Kommandanten der "Warunker" und der Stadtgarde organisieren Manöver vor den Toren der Stadt, und so kann man im Notfall rasch ein kleines Heer auf die Beine stellen, das die Mauern bemannt und den Feind das Fürchten lehrt. Doch wenden wir uns friedlicheren Dingen zu - dem Sembelquast zum Beispiel. Dieser köstliche Hartkäse mit dem leicht nussigen Geschmack spielt

eine große Rolle im Leben des Warunkers. Nicht nur, daß er täglich auf dem Frühstückstisch oder Abendbrottisch zu finden ist, nein, auch in die Volkskunst hat er seinen Einzug gehalten: Märchen beginnen mit "...damals, im Winter, als der Schnee, weiß wie frisch geriebener Sembelquast, Dörfer und Felder zudeckte...", Lieder enthalten die Zeile "Wer hat denn den Käse zum Radrom gerollt?", und in der Residenz findet man gar einen kostbaren Wandteppich, der die Käser bei ihrer Arbeit zeigt. Das gute Stück wurde von Wildgrimm II, Großvater des jetzigen Markgrafen, in zwölf langen Wintern selbst geknüpft. Und immerhin, der Sembelquast hat Warunk auch im ganzen Reich bekannt

Warunk

gemacht. Jeder Feinkostkrämer, der etwas auf sich hält, bietet seinen Kunden auch diesen berühmten und geschätzten Käse an. In manchen Städten haben sich sogar einige Händler zusammengetan, um ihre Gehilfen, zusammen mit einem oder zwei Wagen, nach Warunk zu schicken, um den Sembelquast vor Ort zu kaufen. Diese Fahrten - von den Burschen auch "Sembelqueste" genannt - sind sehr beliebt, bringen sie doch etwas Abwechslung ins Leben und auch mehr Geld in den Beutel. Zudem kann man sich in Warunk noch etwas Hübsches kaufen.

Ein kleiner Stadtführer

Bankhaus (Nr. 11/68)

Genaue Beschreibung siehe unten.

Beschützer (Nr. 32/58)

Rondrian Schmetterfaust (den Namen hat er sich wohl selber gegeben) begleitet reichere Herrschaften auf Reisen, Jagdausflügen und ähnlichen Unternehmungen. Man kann sagen, daß er sein Geld wert ist. Allein die äußere Erscheinung des an die zwei Schritt großen Hünen wirkt auf Räuber und andere Schurken abschreckend, und wenn nicht, dann weiß er sehr wohl, mit seinem Bastardschwert dem Gelichter Respekt einzuflößen. Bei den Damen ist Rondrian wegen seines wohlgestalteten Körpers und seiner charmannten Art sehr beliebt, doch bisher konnte er sich für keine erwärmen. Von seinen Einkünften bezahlt er einen hübschen sechzehnjährigen Knaben, den er offiziell als Diener tituliert, dessen Dienste jedoch weit über die üblichen Hausarbeiten hinausgehen.

Bordell Haus Romea (Nr. 34/58)

Haus Romea gilt als Geheimtip. Warunk gehört zwar zu den wenigen Städten ohne Rahjatempel, doch ein Besuch bei Romea kommt einem Rahjaopfer im Götterhaus schon sehr nahe. Die hier beschäftigten Knaben und Mädchen sind nicht nur in den Liebetechniken gut geschult, sie verfügen auch über eine feine Bildung, um mit den Gästen bei Bedarf vorher oder nachher ein anregendes Gespräch zu führen. Haus Romea ist als einziges Etablissement seiner Art bis in die frühen Morgenstunden geöffnet, die anderen müssen laut Stadtverordnung um Mitternacht schließen.



Bordell Zur frohen Stunde

(Nr. 87/113)

Die frohe Stunde ist das genaue Gegenteil der Romea. Hier treibt man zwar das gleiche, muß sich jedoch mit schmierigen Zimmern und nicht ganz ungezieferfreien Liegestätten zufriedengeben. Wer es liebt, vom Personal schlecht bedient und angepöbelt zu werden, der ist hier genau richtig, darf sich aber nicht wundern, wenn es nach einigen Tagen in der Schamgegend zieht und juckt.

Bürgerhaus (Nr. 15/5/38)

Amtssitz der Bürgermeisterin. Hier regelt sie zusammen mit neun Sekretären ihre Amtsgeschäfte.

Chor Radrommelodie (Nr. 101/115)

Nicht schön, aber dafür laut!

Dorfältester (Nr. 127/128/9)

Der alte Quergel zählt nach eigenen Angaben über 120 Jahre. Er lebt zusammen mit seinem Urenkel und dessen Familie in einem kleinen Haus südlich des Radrom. Für seine weisen Ratschläge ist Quergel wohl bekannt, doch wenn man einen solchen von ihm erhofft, muß man schon eine gehörige Portion Geduld mitbringen, denn der alte Mann ist schwerhörig, mundauffaul und spricht zudem in Rätseln.

Garnison Stadtgarde (Nr. 33/5/69)

Das alte Garnisonsgebäude beherbergt die fünfzig Männer und Frauen, die angeführt von ihrer Kommandantin Vella Doppelwald - in der Stadt für Ruhe und Ordnung sorgen. Die Warunker Stadtgarde hat einen guten Ruf, und wem versehentlich einmal etwas Phexgefälliges passiert, der sollte sich dabei nicht erwischen lassen. Ist er einmal gefangen, wird er nämlich zur

Anhörung dem Amtmann Krato Nolleke vorgeführt, dessen einschläfernde Rede, gepaart mit andauernden, himquälenden Abschweifungen über Fluch und Segen vom Einsatz kleiner Zinnsoldaten bei der Offiziersausbildung, schon fast schlimmer ist als die eigentliche Strafe.

Garnison Warunker (Nr. 4/6/6/7)

Die "Warunker" sind das "stehende Heer" der Stadt, wenn man diese Bezeichnung auf einen nur fünfzig Männer und Frauen zählenden Haufen anwenden will. Doch die geringe Zahl soll hier nicht täuschen, denn die Gardisten sind allesamt wohl ausgebildet, und ihre Aufgabe ist auch nicht, die komplette Verteidigung der Stadt zu übernehmen, sondern im Ernstfall jeweils eine Gruppe Warunker Bürger anzuführen. Ihr Kommandant, Hauptmann Xeeran Hullheimer, ist ein gestandener Krieger, der in Militärkreisen des Reichs einen guten Namen besitzt und auch als Berater während der Ogerschlacht herangezogen wurde.

Zum Kaiserdrachen (Nr. 59/110)

An der Marktstraße, direkt gegenüber vom Praiosstempel, liegt das Gasthaus Zum Kaiserdrachen. Zugegeben, hier ist alles etwas teurer als anderswo, dafür aber auch besser. In der Küche steht Janko Sarpentinen, der mit seinen Gehilfen derart wohlschmeckende Köstlichkeiten zaubert, daß ein Abend im Kaiserdrachen für immer unvergessen bleibt.

Käsererei S. Kaaskieker (Nr. 113/119)

Im Norden, etwas außerhalb der Stadt, findet man die größte Käserei am Platze. Hier wird der köstliche Sembelquast hergestellt, den man selbst in den Feinkostläden Beilunks, Pericums,

Warunk

Gareths und (in sehr reifem Zustand) Havenas findet. Neben seinen fünf Söhnen gibt der alte Sembel noch fünf Gehilfen unter seinem Dach Brot und Arbeit. Dabei packt er auch selber mit an und achtet stets auf die Qualität seiner Produkte, denn "der Sembelquast ist ein Kleinod der Käserei kunst, und wir haben dafür zu sorgen, daß es so bleibt".

Kurierdienst Falkenflug

Die "Falken" sind die Warunker Konkur-

renz zu den Beilunker Reitern. Im Stadthaus befindet sich lediglich das Büro, in dem Sendungen abgegeben werden können, die Stallungen der Falken liegen außerhalb Warunks. Der Dienst ist um einiges billiger als die Beilunker, gilt allgemein aber auch als weniger zuverlässig.

Zauberlädchen (Nr. 45/BS)

Tanitas Zauberlädchen bietet alles, was man zum Ausüben der arcanen Kunst so braucht: magische Tinkturen, astrale Pülverchen oder Rohlinge für Zauberstäbe kann man hier genauso erstehen wie elegante Roben und spitze Hüte für

den modebewußten und auf standesgerechtes Auftreten bedachten Magier. Die anmutige und äußerst hübsche rothaarige Tanita erzählt oft von der Zeit, als sie noch selbst Assistentin eines mächtigen Zauberers war, und kann aufgrund ihrer Praxis den Kunden einige Ratschläge geben. Auf einigen Gebieten weist sie ein erstaunliches Fachwissen auf, während ihre Kenntnisse in anderen Bereichen eher amateurhaft zu nennen sind. Besonders gerne referiert sie über mögliche Ersatzstoffe, wenn man keine Kreide zum Pentagrammzeichnen zur Verfügung hat.

Berühmte Persönlichkeiten der Stadt

Markgraf Throndwig zu Warunk

Throndwig ist nicht gerade das, was man sich unter einem Recken und Rittersmann vorstellt. Er ist eher von kleinem Wuchs und etwas untersetzt. Seine Liebegilt mehr der aventurischen Flora denn dem Gesteck, weshalb es nicht verwunderlich ist, daß man ihn noch auf keinem Turnier sah. Von seinen Adelskollegen wird er daher belächelt, doch den Warunkern macht dies wenig aus. Sie nennen ihren Throndwig liebevoll "unser Hausgärtner", und wer ihn näher kennt, merkt wohl, daß der Markgraf die Geschicke des Landes mit großer Umsicht lenkt und ein zäher Verhandlungspartner ist. Reisende Abenteurer nehmen von ihm gerne gutbezahlte Aufträge an, bei denen es meist darum geht, seltene Pflanzen für den markgräflichen Garten zu besorgen.

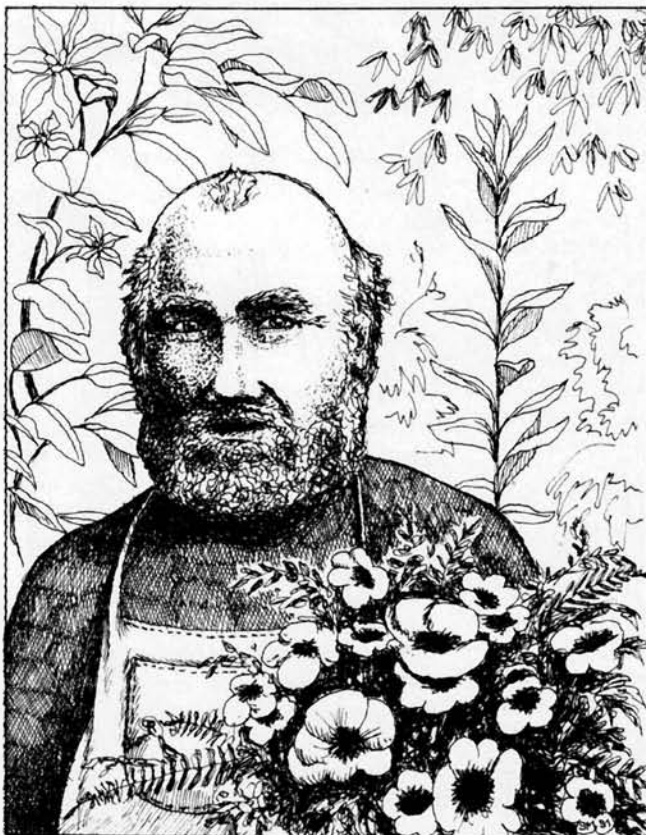
MU: 12 AG: 4 Stufe: 10 Alter: 54
KL: 15 HA: 3 MR: 4 Größe: 1,61
CH: 10 RA: 5 LE: 64 Haarfarbe: grauer Haarkranz
GE: 13 GG: 3 AE/KE: - Augenfarbe: blau
KK: 9 TA: 3 AT/PA: 12/11 (Rapier)
Pflanzenkunde: 15, Feilschen: 11, HK Gift: 10, Malen: 12 Geschichtswissen: 10, Etikette: 11, Staatskunst: 13

Halbrecht Plötzbogen

Halbrecht ist gewiß ein beeindruckender Bewohner Warunks. Seine fast zwei Schritt große und kräftige Gestalt ist an sich schon ehrfurchtgebietend, seiner befehlsgewohnten Stimme wagt niemand zu widersprechen. So wird er von den Angestellten seines Bankhauses einerseits als streng und unachgiebig gefürchtet, andererseits aber wegen seiner Geschäftstüchtigkeit geschätzt. Plötzbogen hat es sich zum Prinzip gemacht, jeden neuen Kunden seiner Bank zunächst persönlich zu betreuen.

"Gold zum Plötzbogen tragen" hat in Warunk die gleiche Bedeutung wie anderenorts "Weisheit in den

Hesindetempel bringen". In der Tat hat der Bankier inzwischen eine Menge Münzen angesammelt und ist wohl der reichste Mann der Stadt, doch trotzdem ist er nicht glücklich. Er leidet nämlich an einer am mittlerem Radrom recht häufigen Krankheit: Schon seit mehreren Jahren quält ihn ein ständig wiederkehrendes Warunkel am Gesäß, und er würde einiges dafür geben, dieses Leiden endlich loszuwerden. Doch bisher haben sich die Heiler als machtlos erwiesen.



Markgraf Throndwig

Auch Halbrecht hat oft Arbeit für fahrende Helden, sei es, einen erkrankten Wachmann zu vertreten oder Informationen über Geschäfte und Zahlungsfähigkeit eines fragwürdigen Kunden zu sammeln. Allerdings ist für eine

Anstellung ein persönliches Gespräch mit dem Bankier vonnöten, bei dem man gepflegt und höflich auftreten sollte.

MU: 11 AG: 3 Stufe: 5 Alter: 42
KL: 14 HA: 8 MR: 4 Größe: 1,98
CH: 14 RA: 4 LE: 43 Haarfarbe: dunkelblond
GE: 9 GG: 8 AE/KE: - Augenfarbe: braun
KK: 13 TA: 4 AT/PA: 10/8 (Degen)
Feilschen: 14 Rechnen: 16 Lesen und Schreiben: 8 Schätzen: 12

Janko Sarpentinen

Genauso populär wie Markgraf Throndwig ist Janko, der "Wunderkoch vom Kaiserdrachen". Wer einmal seine Sjepengurkner Elchlendchen mit frischem Spargel und Plötzinger Rahmsoße probiert hat, der weiß, warum.

Janko stammt aus der Gegend von Ilmenstein im Bomland und ist eine sehr unauffällige Person. Er ist weder besonders groß, noch gutaussehend, und wäre er nicht so bekannt, würde ihn niemand beachten, wenn er mit seinem Gehilfen auf dem Markt die Zutaten für seine kulinarischen Kunstwerke einkauft.

Was jedoch niemand weiß (und vor allem Ihre Spieler nicht), ist,

daß Janko ein Doppelleben führt. Er ist nicht nur der unbescholtene Bürger, sondern nebenbei auch ein genialer Einbrecher, der schon manchen Warunker um seine sauer verdienten Dukaten erleichtert hat.

Gebäudeübersicht in alphabetischer Reihenfolge

Im folgenden finden sie wichtige (nicht alle!) Warunker Etablissements in alphabetischer Reihenfolge. In der ersten Spalte der Tabelle stehen die zugehörigen Planquadrate, gefolgt von der Nummer des Gebäudes. Die Abkürzungen über den rechten vier Spalten haben folgende Bedeutung:

B: Anzahl der Bewohner

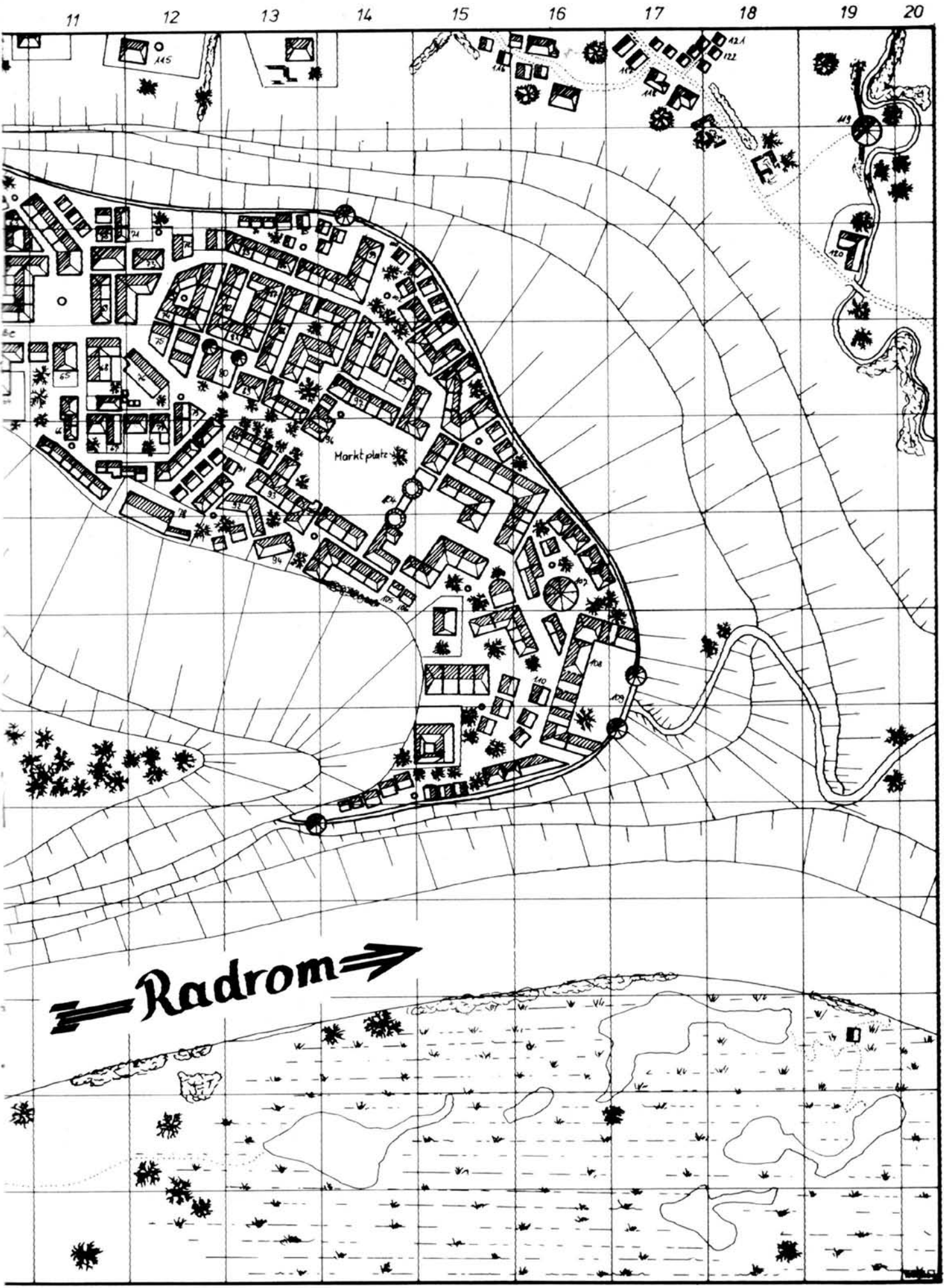
A: Angestellte, in der Regel nur zu Geschäftszeiten im Haus

Q: Qualität (5=Durchschnitt, 1=mies, 10= göttergleich bis überirdisch, oder einfach nur ausgesprochen gut)

P: Preis (5=Durchschnitt, 1=spottbillig, 10=Besitzer hat ein sehr einnehmendes Wesen)

Quadrat Nr	Etablissement	B	A	Q	P	E/F 12	78	Käserci Alvida Tulberg	6	3	6	6
A/B19	119 Alter Wehrturm	-	-	-	-	A9	113	Käserci Sembel Kaaskieker	7	5	9	10
G7	3 Altes Burgtor	-	-	-	-	G/H9	13	Kerkerturm	?	-	-	-
E14	104 Altes Tor	-	-	-	-	E11	67	Kerzenzieher Thronwig Zumbel	3	2	6	5
H7	22 Apotheke Torben Gerdenwald	7	2	10	10	H7	21	Kleiderhändler Wieland Ottresker	3	4	9	7
G16	110 Apothekerin Mirisa Sandström	3	-	7	9	E13	93	Kleiderhändlerin Ella Oberwacht	3	2	8	8
D12	75 Ausrüster Gerbald Treppelbort	3	-	5	8	F7	39	Kommandantin d. Stadtgarde V. Doppelwald	4	-	-	-
						G7	6	Kommandant d. Warunker X. Hullheimer	5	-	-	-
						E13	96	Konditorei Edlinde Saanschlag	3	1	7	6
C12	73 Bäckerei Helja Bornstein	4	2	7	10	G8	7	Krämer Bertel Froll	3	1	5	8
E13	91 Bäckerei Gerbald Tannhaus	2	-	6	8	C12	72	Kräuterhändler Hano Olportstein	5	-	8	6
H7	29 Bäckerei Eberhelm Brackenschind	3	1	4	4	A12	115	Küfer Welber Tratz	2	2	5	6
G8	11 Bankhaus Halbrecht Plötzbogen	4	5	10	10	D9	53	Kunstschmiedin Avellia Durenald	3	1	8	8
G8	6 Barbierin Isidra Jolen	6	-	6	5	G8	10	Kurierdienst Falkenflug	4	12	6	6
D13	88 Barbier Ion Derpel	3	-	4	4	A17	117	Kürschner Ungalf Rodiak	3	1	6	5
A9	114 Beilunker Reiter	5	3	10	10							
H8	32 Beschützer Rondrian Schmetterfaust	2	-	8	9	I7	20	Lagerhäuser	-	-	-	-
C10	61 Bogenbauer Farmion Seebüte	2	1	8	10	G7/8	8	Lebensmittelhändler Garbold Ballurat	7	1	5	7
F8	34 Bordell Haus Romea	8	4	9	7	F7	37	Lebensmittelhändlerin Lorina Authanasia	8	2	8	8
D7	43 Bordell Torhaus	7	7	7	7	D8	46	Lebensmittelhändler Torwin Strullestein	4	2	5	4
C13	87 Bordell Zur frohen Stunde	5	3	1	4	D14	98	Lebensmittelhändler Thoman Trallo	6	1	5	6
B10	62 Bronzegießer Romeus Sandsacht	3	3	7	9							
H/8	15 Bürgerhaus	-	12	-	-	F16	107	Magier Wulpert Wolfsklamm	1	-	?	?
F7	40 Bürgermeisterin Titina Bregelsaum	8	-	-	-	H8	32	Maler Tisal Rammbrannt	1	-	7	4
I10	17 Burgfried	-	-	-	-	G8	7	Medicus Perainian Krautweis	4	-	10	10
G6	1 Burgtor	-	-	-	-	H7	26	Medicus Darian Bartlenhaus	2	1	7	8
						C19	120	Müllerin Alla Zergel	3	1	7	5
C15	101 Chor Radrommelodie	4	20	1	-							
B9	56 Dachdeckerin Algrid Zertel	5	-	5	4	M7/8	124	Netzknüpferin Morina Makjensdotter	2	1	7	4
M8/9	127 Dorfältester Quergel Besenbind	5	-	-	-	F9	19	Nordturm	-	-	-	-
D11	65 Drechsler Nitor Wendelstein	3	-	8	7	G17	109	Osttor	-	-	-	-
D8	46 Edelsteinhändler Eberhelm Quarzen	3	-	6	9	E13	92	Pelzhändler Ortan Winterkalt	4	1	7	10
F3	41 Fährmann Efferdan Grundelstein	5	-	5	8	C11	69	Perainetempel	2	-	-	-
D14	103 Färberin Racalla Dupf	4	1	5	6	C9/10	58	Praiosstempel	4	-	-	-
C12	74 Fischhändler Wahnfried Bachental	2	-	7	9							
C8	50 Fleischer Polter Prieswurz	3	-	6	5	E6	42	Radromtor	-	-	-	-
C9	52 Fleischerin Zekla Ziegenbein	5	-	9	6	H6	24	Rechtsgelehrte Nella Honorald	3	-	7	10
						H9/10	16	Residenz Markgraf Thronwig	4	10	-	-
						D12/13	80	Rondratempel	5	-	-	-
F/G9	33 Garnison Stadtgarde	50	-	-	-							
G6/7	4 Garnison Warunker	48	-	-	-	F14	105	Sattlerin Aressia Stiffensiz	1	3	8	7
G6/7	2 Gasthaus Zum Burgtor	4	3	7	6	H8	31	Schenke Zum Burgfräulein	2	2	6	8
D10	59 Gasthaus Zum Kaiserdrachen	4	2	10	10	D7	44	Schenke Zum Fuhrmann	2	3	7	9
G16	108 Gasthaus Zum Stadtor	3	2	6	5	C14	99	Schenke Zur Lederhaut	2	2	4	3
A10	123 Gasthaus Zum Reiter	3	2	4	4	A17	118	Schenke Zum vollen Krug	2	1	4	3
F14	106 Geisteraustreiber Phexmund Brattenhold	1	-	2	8	M9	129	Schenke Zum prallen Netz	4	1	5	5
G8	10 Geldwechsler Nandel Bukherdall	2	-	4	10	M8	126	Schlosser Tungrii Sohn des Tangrosch	1	3	7	9
D14	97 Geldwechslerin Oya Okenheld	4	-	7	9	H6	24	Schmuckhändler Quendan Rundarek	5	-	6	8
G8/9	12 Gelehrter Ulvin Krackerkas	1	-	10	9	F7	36	Schmuckhändlerin Yasinthe Jollentrug	2	-	5	6
C14	100 Gerberei Farfex Trutt	2	-	5	6	C13	86	Schmuckhändler Frumold Saßbach	3	1	6	7
C14	102 Gerberei Xaviera Grottelmann	2	2	9	8	B10	63	Schnapsbrennerei Girk Gurglprutz	1	1	5	8
D8	47 Gewürzhändlerin Hela Werge	3	-	5	4	B13	85	Schnapsbrennerei Olk Werrenholm	2	2	5	7
F13	94 Gießerei Ingrimmbold Rostlaub	-	13	5	6	F8	35	Schneider Malzan Seidensonn	4	2	6	8
H7	28 Goldschmied Parinor Musker	3	1	6	7	C13	83	Schneiderin Niam Grasenvöld	3	2	7	8
G8	9 Graveurin Roissai Anjuhal	5	1	6	8	G8	7	Schreiber Aktius Groterian	5	-	5	6
D11	68 Grobschmiedin Krona Dopelarm	2	3	7	8	C13	82	Schreiberin Franka Bellentor	3	-	6	8
						G8/9	12	Schule Hesindetrichter	-	1	10	9
H8	32 Hebamme Birsel Boxbansen	3	-	6	5	H7	26	Schusterin Quelina Rogel	2	2	10	8
F8	35 Hebamme Tsaiane Derp	3	-	8	8	C/D9	51	Schuster Vorlop Platzbengel	4	1	5	6
D/E12	77 Heiler Perainian Prutz	3	-	8	6	A15	116	Seiler Drufus Hanfstengl	1	-	5	3
A18	121 Heilerin Caya Knobel	2	-	9	6	M10	130	Seilerin Oleana Brinheim	2	1	4	3
C11/12	71 Herberge Nachtruh	4	1	4	5							
A18	122 Herberge Zur götigen Travia	6	2	5	3	E/F13	95	Taverne Eisenrost	5	1	4	5
M8	125 Herberge Zyllas Gasthaus	3	-	5	5	G7	5	Taverne Radromtal	3	2	5	5
H7	25 Hotel Burgresidenz	8	9	10	7	D13	89	Taverne Schwert & Schild	5	2	5	4
C9	54 Hotel Praioshaus	5	5	9	8	C8/9	49	Taverne Zum Bär	6	2	7	6
D10	64 Hufschmied Salfried Solenbrück	3	-	7	6	G7/8	8	Teppichhändler Assaf Ben Shallah	7	1	7	7



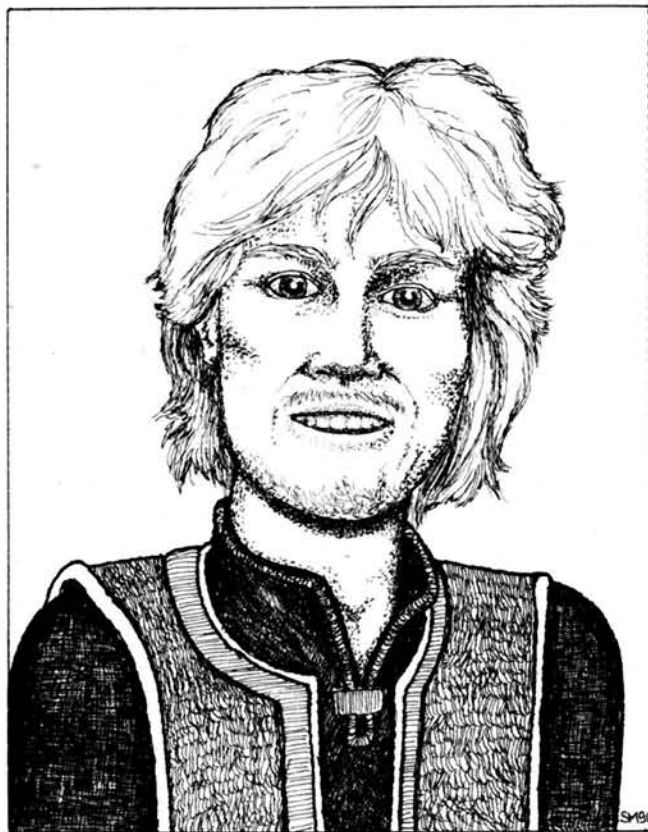


H9	14	Theater Stadtbühne	-	6	5	-	4	F7	38	Waffenhändler Jurtan Eiselweg	3	2	6	6
H7	30	Tischlerei Lechdan Laymwiesen	3	2	5	4		B9	57	Waffenschmied Zenger Sohn des Gurthag	1	1	7	9
C11	70	Tischlerei Leta Arsteener	4	-	6	6		A7	112	Wagnerei Turike Spichbrecher	6	1	5	6
E11	66	Töpferei Pliya Druchteller						D12	76	Weberei Ela Wonn	3	10	5	4
B13	84	Töpferei Ugo Schärb	1	-	5	4		-	18	Wehrtürme	-	-	-	-
H7	26	Traumdeuter Sembel Nuchteger	1	-	7	7		H6	24	Weinhändler Trankbold Kellenlass	5	3	4	9
E13	90	Tuchhändler Teger Wurzenberg	3	1	5	5		F8	35	Wundheiler Perainian Labesalb	3	-	7	7
H6	23	Tuchmacher Feddo Darberting	3	-	10	8		C8	48	Wundheilerin Tsaja Winderwust	4	-	7	5
C9	55	Tuchmacherin Renzi Fasserwein	4	2	8	7								
								D13	81	Zahnreißer Arnhold Dubbelbeiß	2	-	4	3
B5/6	111	Viehhändler Hanc Hombast	6	1	7	7		D8	45	Zauberlädchen Tanita von Gildenstein	1	-	5	10
M9	128	Vorratsturm	-	-	-	-		C10	60	Zimmermann Dullbert Wacknagel	2	3	5	6
								D12	79	Zinngießer Mikail Immenig	2	-	10	8
G8	9	Waffenhändlerin Rondriane Seytenhyb	4	-	8	7		H7	27	Zollhaus	-	12	1	9

Gebäudeübersicht nach Nummern geordnet

(Befinden sich in einem Haus mehrere Etablissements, finden Sie die Etagenangabe in der jeweiligen Zeile:
E=Erdgeschoß, I=1. Stock usw.)

Lfd Nr.	Etablissement	35 I	Wundheiler	82	Schreiber
1	Burgtor	35 II	Hebamme	83	Schneider
2	Gasthaus	36	Schmuckhändler	84	Töpfer
3	Altes Burgtor	37	Lebensmittelhändler	85	Schnapsbrenner
4	Garnison	38	Waffenhändler	86	Schmuckhändler
5	Taverne	39	Kommandant Stadtgarde	87	Bordell
6	Kommandant Warunker	40	Wohnhaus Bürgermeisterin	88	Barbier
7 E	Krämer	41	Fährmann	89	Taverne
7 I	Medicus	42	Radromtor	90	Tuchhändler
7 II	Schreiber	43	Bordell	91	Bäcker
8 E	Lebensmittelhändler	44	Schenke	92	Felzhändler
8 I	Teppichhändler	45	Zauberlädchen	93	Kleiderhändler
9 E	Waffenhändler	46 E	Lebensmittelhändler	94	Gießerei
9 I	Graveur	46 I	Edelsteinhändler	95	Taverne
10 E	Barbier	47	Gewürzhändler	96	Konditor
10 I	Kuriendienst	48	Wundheiler	97	Geldwechsler
10 II	Geldwechsler	49	Taverne	98	Lebensmittelhändler
11	Bankhaus	50	Fleischer	99	Schenke
12 E	Schule	51	Schuster	100	Gerber
12 I	Gelehrter	52	Fleischer	101	Chor
13	Kerkerturm	53	Kunstschmied	102	Gerber
14	Theater	54	Hotel	103	Färber
15	Bürgerhaus	55	Tuchmacher	104	Altes Tor
16	Residenz	56	Dachdecker	105	Sattler
17	Burgfried	57	Waffenschmied	106	Geisteraustreiber
18	Wehrtürme	58	Pralostempel	107	Magier
19	Nordturm	59	Gasthaus	108	Gasthaus
20	Lagerhäuser	60	Zimmermann	109	Osttor
21	Kleiderhändler	61	Bogenbauer	110	Apotheke
22	Apotheker	62	Bronzegießer	111	Viehhändler
23	Tuchmacher	63	Schnapsbrenner	112	Wagner
24 E	Weinhändler	64	Hufschmied	113	Käserel
24 I	Schmuckhändler	65	Drechsler	114	Bellunker Relter
24 II	Rechtsgelehrter	66	Töpfer	115	Küfer
25	Hotel	67	Kerzenzieher	116	Seller
26 E	Schuster	68	Grobschmied	117	Kürschner
26 I	Traumdeuter	69	Peralnetempel	118	Schenke
26 II	Medicus	70	Tischler	119	Alter Wehrturm
27	Zollhaus	71	Herberge	120	Müller
28	Goldschmied	72	Kräuterhändler	121	Heller
29	Bäcker	73	Bäcker	122	Herberge
30	Tischler	74	Fischhändler	123	Gasthaus
31	Schenke	75	Ausrüster	124	Netzknüpfer
32 E	Maler	76	Weberel	125	Herberge
32 I	Hebamme	77	Heller	126	Schlosser
32 II	Beschützer	78	Käserel	127	Dorfältester
33	Garnison Stadtgarde	79	Zinngießer	128	Vorratsturm
34	Bordell	80	Rondratempel	129	Schenke
35 E	Schneider	81	Zahnreißer	130	Seller



Janko Serpentin

Der Diebstahl ist für Janko eher ein spannender Zeitvertreib, denn nötig hat er es bei der guten Bezahlung im Kaiserdrachen nicht, sein Geld auf diese phexgefällige Weise zu verdienen. So nimmt er nicht alles mit, was er in fremden Häusern finden kann, sondern richtet sein Augenmerk eher auf schöne und ausgefallene Kunstwerke und Schmuckstücke. Das Diebesgut versteckt er dann in seinem Keller. Ob

MU: 14 AG: 4 Stufe: 5 Alter: 36
KL: 13 HA: 1 MR: 2 Größe: 1,70
CH: 9 RA: 3 LE: 45 Haarfarbe: blond
GE: 15 QG: 8 AE/KE: - Augenfarbe: grau
KK: 10 TA: 7 AT/PA: 12/10 (Dolch)
Schleichen: 12 Klettern: 9 Mechanik: 14
Schätzen: 11 Kochen: 17

Bürgermeisterin Titina Bregelsaum
Frau Bregelsaum verwaltet mit ihrer zwölfköpfigen Beamtenschaft die Stadt im Auftrag des Markgrafen. Die resolu-

er auch etwas von der heißen Ware verkauft, ist nicht bekannt. Bisher ist man dem Meisterdieb noch nicht auf die Schliche gekommen. Er versteht es, seine Brüche gut zu planen und keinerlei Spuren zu hinterlassen. Daß die Einbrüche stets am Windtag stattfanden, wenn der 'Kaiserdrachen' Ruhetag hat, fiel bislang noch niemandem auf. Zwei große Ziele hat sich Janko noch gesetzt: das Bankhaus Plötzbogen und Schloß Ilmenstein. Danach will er sich als stinkreicher Mann zur Ruhe setzen und in Khunchom ein bornländisches Restaurant eröffnen.

te Mittfünfzigerin wird von Thronwig wegen ihrer gewissenhaften Arbeit sehr geschätzt, zumal sie eine erstaunliche Energie an den Tag legt: Behende wie ein junges Mädchen fegt sie durch die Amtsstuben, kümmert sich um dies und das, verteilt Aufträge, gibt Anweisungen und scheint überall zugleich zu sein. Einen Termin bei ihr zu bekommen, ist nicht immer leicht.

MU: 11 AG: 2 Stufe: 7 Alter: 56
KL: 14 HA: 7 MR: 6 Größe: 1,69
CH: 12 RA: 4 LE: 49 Haarfarbe: grau
GE: 10 QG: 3 AE/KE: - Augenfarbe: blau
KK: 10 TA: 5 AT/PA: 12/10 (Dolch)

Elvin Krackerkas

Herr Krackerkas ist ein berühmter Gelehrter von gutem Ruf, vor allem auf dem Gebiet der Alchimie, der Mathematik und der Schriftkunst. Über einige Theorien des schrulligen Alten streiten sich jedoch die Gelehrten, so z. B. darüber, ob es zweckmäßig ist, Einfuhrzölle abzuschaffen und Ausfuhrzölle zu erhöhen, um damit die Versorgung der Stadt sicherzustellen. Ebenso umstritten ist der Vorschlag, die Leichenhalle in der Garnison einzusparen und stattdessen arme Meuchelopfer in einem der leerstehenden Lagerhäuser aufzubahren.

MU: 9 AG: 2 Stufe: 7 Alter: 62
KL: 17 HA: 6 MR: 7 Größe: 1,75
CH: 12 RA: 5 LE: 39 Haarfarbe: weiß
GE: 9 QG: 4 AE/KE: - Augenfarbe: grau
KK: 9 TA: 1 AT/PA: 7/6 (Dolch)

Das Bankhaus Plötzbogen

Hat man zuviel Gold, dann trägt man es zum Plötzbogen, der paßt nämlich darauf auf. Das alteingesessene Haus genoß schon zu Zeiten des Urgroßvaters Mover Plötzbogens das uneingeschränkte Vertrauen der Warunker und einiger Auswärtiger. Zusätzlich ist es noch für seine Diskretion bekannt, niemand der Angestellten, oder geschweige denn Plötzbogen selber, würde Auskünfte über Kunden an Dritte weitergeben. Beides führte dazu, daß die Nordlandbank ihre Filiale in Warunk schon nach wenigen Wochen mangels Kunden wieder schließen mußte. Lagert man bei Plötzbogen blanke Dukaten, so zahlt er dafür drei Prozent Zinsen im Jahr, nimmt sich aber das Recht heraus, das Geld gegen einen Zins von einem Zehntel pro Jahr weiter zu verleihen. Für Schmuck und sonstige Wertgegenstände verlangt Halbrecht zwei Hundertstel des Wertes pro Jahr als Lagergebühr. Reisende, die keine

Bürger Warunks sind, müssen die Gebühr für eine gewisse Zeit, z. B. ein Jahr, im voraus entrichten. Wird der Vertrag dann nicht verlängert oder der Gegenstand nicht abgeholt, bewahrt ihn Plötzbogen ein weiteres Jahr auf. In der Zeit kann er abgeholt werden, wenn man das Doppelte der noch ausstehenden Gebühr bezahlt. Hat sich der Besitzer inzwischen immer noch nicht gemeldet, gehen die eingelagerten Sachen in Plötzbogens Besitz über. So steht es in den Statuten des Hauses.

Erdgeschloß

Durch ein Doppelportal gelangt man in das Innere des Gebäudes. Gegenüber dem Eingang befindet sich der Schalter, an dem man Wertsachen und Gold zur Aufbewahrung abgeben oder auch sein Eigentum wieder in Empfang nehmen kann. Jeder, der sein Hab und Gut der Bank anvertraut, bekommt ein Pergament ausgehändigt, auf dem die hin-

terlegte Summe oder eine Beschreibung des zur Aufbewahrung gegebenen Gegenstandes zu lesen steht. Zudem bekommt jede Einlage ein Kennwort, das sich der Kunde gut merken sollte, denn nur wer eben dieses Kennwort weiß, kann darauf hoffen, sein Gold ohne Probleme wiederzubekommen. Ein sehr sicheres System also, dem die Warunker gerne ihre Wertsachen anvertrauen. Im Schalterraum hält sich tagsüber für gewöhnlich ein Wachmann auf.

Möchte man mit Halbrecht persönlich reden, muß man sich zunächst linkerhand ins Vorzimmer begeben. Von hier aus kann man die Tür zur Schalterhalle durch ein zusätzliches Gitter verschließen, das im geöffneten Zustand von einem Wandteppich verdeckt wird.

Nachdem man vom Sekretär Gernot Waromier nach dem Begehr gefragt wurde, wird man für gewöhnlich in

Warunk

Plötzbogens Büro durchgelassen. Hier finden sich ein Schreibtisch und zwei bequeme Sessel für die Kunden, während Halbrecht wegen seines Leidens lieber mit einem Stehpult vorlieb nimmt. Die Treppe im Raum führt in die Privatgemächer des Bankiers. Vom Büro aus gelangt man hinter den Schalter. Drei Schreibtische stehen für den allfälligen Papierkram zur Verfügung, die Treppe führt in den Keller.

Obergeschoß

Hier wohnt Halbrecht mit seiner Familie. Von der Treppe aus gelangt man zunächst in die Küche, wo die Köchin Algrid für das leibliche Wohl der Plötzbogens sorgt. Nebenan liegt der

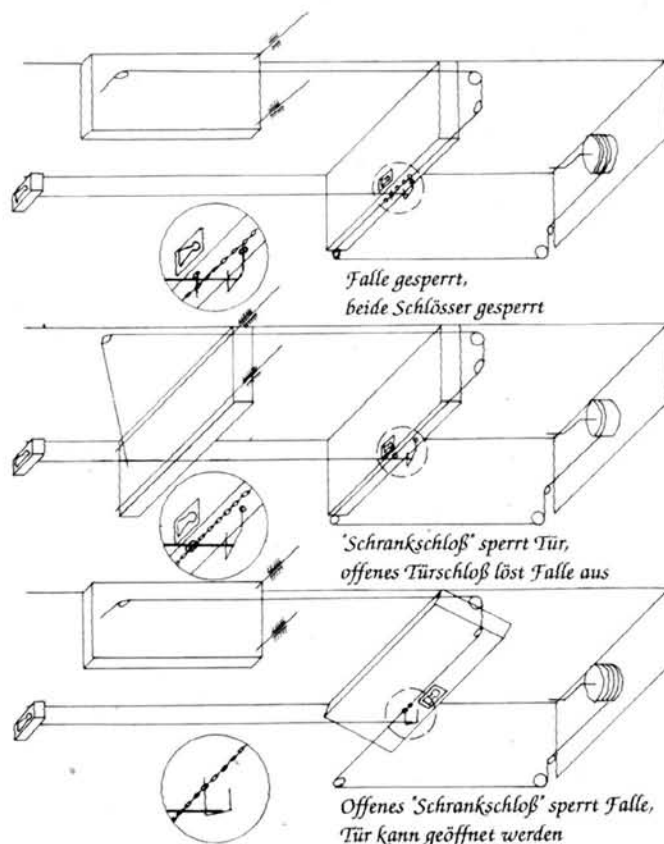
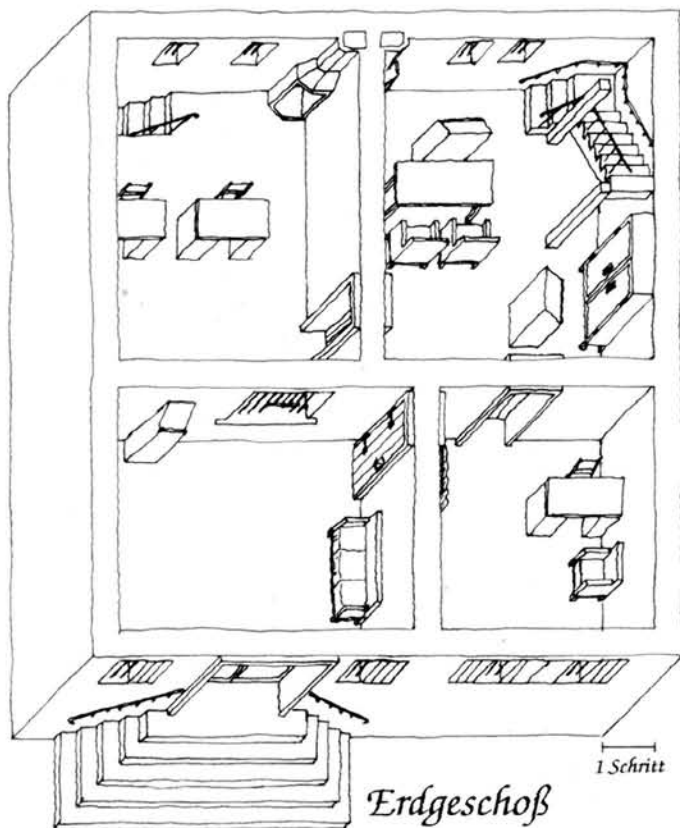
Wohnraum, durch den man ins elterliche Schlafzimmer gelangt. Die Tür im Süden der Küche führt ins Kinderzimmer, das sich der zwölfjährige Neesdan und die fünfzehnjährige Hariya teilen.

Keller

Vom Schalteraum aus gelangt man über eine Treppe in den Keller, das Herz der Bank. Hier liegen die Schatzkammern. Zunächst betritt man den Wachraum. Zwei Wächter schieben hier Nacht für Nacht Dienst, zwei weitere oben im Schalteraum. Durch einen Gang gelangt man in die Schatzkammern. In der kleineren liegt Plötzbogens Privatbesitz, in der größeren die Wertgegenstände der Kunden, allesamt in zwergischen Panzerschränken verstaut. Um es Einbrechern nicht allzu leicht zu machen, hat Halbrecht noch eine Falle

einbauen lassen, deren Auslöser das Schloß in der Gangtür ist. Wenn man es knacken sollte, löst man über einen komplizierten Kettenzug eine Steinplatte aus, die von der Decke herunterschwingt, den Rückweg versperrt und somit die Diebe gefangensetzt. Gleichzeitig fallen zwei Eisenstäbe aus einer Führung in der Decke, die verhindern, daß die Platte von innen wieder angehoben werden kann.

Bevor man das Türschloß öffnet, muß man erst einen Riegel aufsperrn, der in der linken Hälfte des Schanks im Wachraum verborgen ist. Dieser Riegel ist zum einen ein zusätzliches Schloß für die Gangtür und sperrt zum anderen die Falle. Die Steinplatte kann über eine Winde an der Ostwand wieder hinaufgekurbelt und arretiert werden. Die Funktion des Sicherungsmechanismus zeigt die folgende Skizze.



Abenteuer in Warunk

Warunk wäre nicht aventurisch, gäbe es hier keine Abenteuer. Zwei Vorschläge möchten wir hier unterbreiten, weitere Ideen werden sicher rasch ihrem flinken Meistergeist entspringen. Dabei sollten Sie bedenken, daß in einer kleinen Stadt wie Warunk, wo fast jeder jeden kennt, nicht fünf Diebesgilden eine Fehde gegen acht Meuchlerorganisationen führen können. Des weiteren ist Warunk ein sauberes Städtchen, in dem reisende Händler sicherlich gerne gesehen sind, nicht aber fahrende Abenteuer. Wenn Ihre Helden also aus-

sehen und auftreten wie eine Horde Halbkorks, müssen sie sich nicht wundern, auch so behandelt zu werden.

1. Vorschlag: Halbrecht Plötzbogen hat eine neue Kundin namens Polli Plotzhobel, die ihm nicht sehr seriös vorkommt. Deshalb stellt er die Helden an, um einige Informationen über die zwielichtige Dame einzuholen. Im Laufe der Nachforschungen stellt sich heraus, daß es sich bei Polli um die gesuchte Betrügerin Pamina Plotz handelt, die sich schon durch einige Tricks zahlreiche Dukaten beschafft hat und

nun gedenkt, das Bankhaus ein wenig zu erleichtern. Eine spannende Verbrecherhatz beginnt.

2. Vorschlag: Serpentina plant schon seit langem einen Einbruch ins Bankhaus Plötzbogen. Da ihm die Helden als einigermaßen schlagkräftig, klug und geschickt erscheinen, hält er sie für geeignet, bei diesem "Ding" mitzuwirken. Er spricht sie an und erzählt ihnen, daß Halbrecht ihn belogen, betrogen und sonstwie aufs Schändlichste hintergangen hat. Sicherlich werden die Helden nun dem armen Koch

Schlußbemerkung

helfen wollen, sein Eigentum auf nicht ganz legale Weise zurückzuholen. Spielen Sie zunächst einen Einbruch durch, der nicht ganz ohne kritische Momente vonstatten gehen sollte. Danach müssen sich die Helden und Janko schleunigst aus der Stadt verziehen. Wieder beginnt eine Hatz, nur sind die Helden diesmal nicht Jäger, sondern Gejagte. Praios versinkt gerade hinter dem Horizont, und vom Schreiben bei Kerzen-

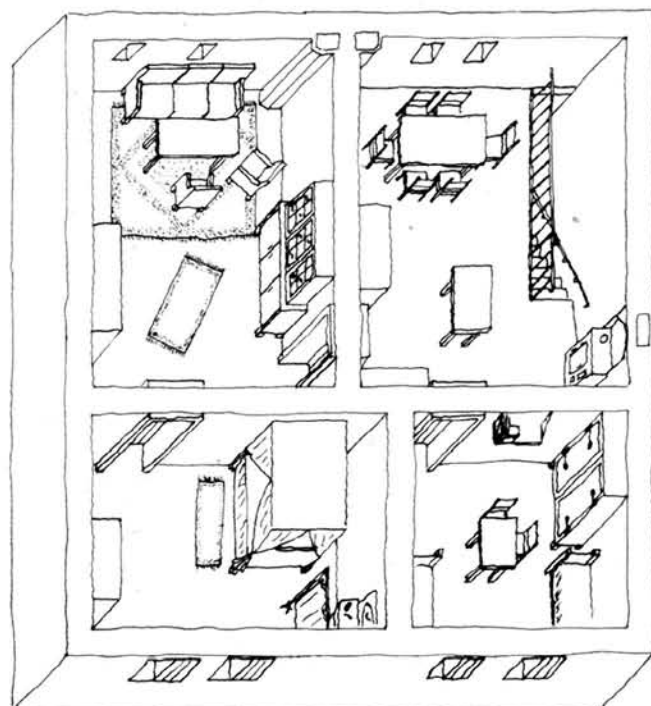
licht bekommt man bekanntermaßen schlechte Augen. Daher möchten wir hier schließen. Schreiben Sie uns doch, wenn der Artikel Ihre Zustimmung fand oder wenn Sie weitere Anregungen haben. Jede Idee findet bei uns Gehör, und Lobpreisungen werden allerhöchstpersönlich und schnellstmöglich bearbeitet.

Natürlich wissen wir, daß sich unter der Leserschaft auch solche befinden, die

Warunk

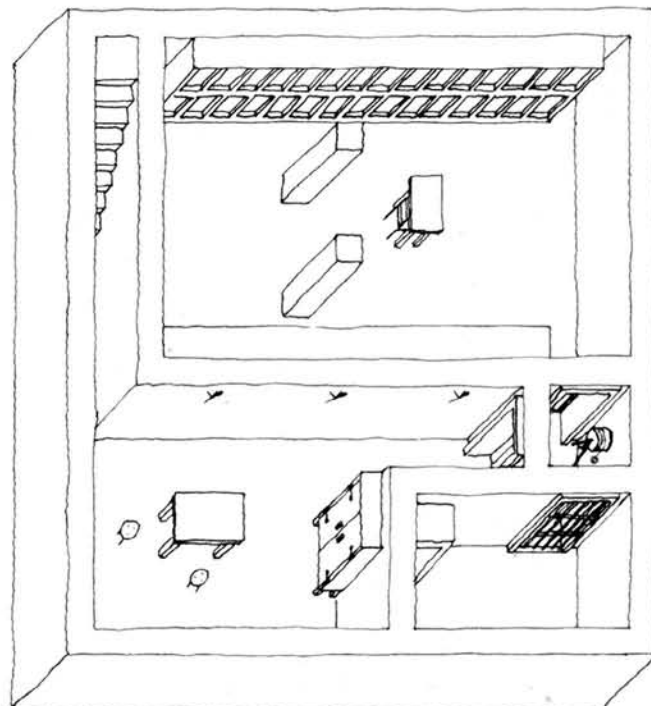
nichts als Nörgeln im Kopf haben. Auch wenn Sie uns kritisieren möchten, ist uns Ihr Brief willkommen, muß aber leider aus technischen Gründen über den üblichen Dienstweg geleitet werden.

Ralf Hlawatsch



Obergeschoß

1 Schritt



Keller

1 Schritt

Fantasy Rollen Science- Fiction Familien und Brett SPIELE Miniaturen	 MEGAS THE WORLD OF GAMES THE BIG DEAL Phantastisch verspielte Angebote!	Beratung und Auswahl eines Fachgeschäftes Dernburgstr. 59 Am ICC, Berlin 19 Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-18, Sa 10-14 h. Bus 10-04-4-05 322 65 69
--	---	---