

Gailon in Dorm, den ersten Monat des Jahres (+ im sechsten bzw. siebten Monat)

Juni:

Du kehrst aus dem Norden mit 100 EL Eisen aus dem Gebiet der Bergdachse zurück.

Ein Bote berichtet vom Angriff auf Abanasinia durch Dunderland

Du schickst einen Boten nach Dunderland, um Dunder III. zur Rede zu stellen.

Hochmotivierte Spione werden nach Dunderland geschickt, melden sich jedoch in der ersten Zeit nicht.

Ein Bündnis mit Arden wird geschlossen. Arden plant einen Großangriff auf Dunderland und bittet dich um Unterstützung.

Deine beiden Zauberer werden um eine Kostprobe ihrer Macht gebeten, was sie sehr zornig macht. Ihre Hände beginnen bedrohlich zu leuchten und sie drohen jeden zu vernichten, der an ihnen zweifelt.

Raglol verweigert dir jegliche militärische Unterstützung, sichert aber weitere Eisenlieferungen (gegen Bezahlung) zu liefern.

Juli:

Spione geben erste Angaben über die Schutzmauer Dunderlands durch Marduils Mauer wird von zwei großen Festungen flankiert, die in die Gebirge hineingebaut sind. Drei Tore ermöglichen den Durchgang für erwünschte Gäste. Alle dreihundert Meter ist ein Turm in die Mauer, die 7m hoch und 10m dick ist, eingelassen. Mittlere bis schwere Katapulte verstärken das Ganze. Vor und hinter der Mauer erstreckt sich jeweils eine 1½ Meilen breite, gerodete Ebene. Dann schließt sich auf beiden Seiten Wald an. Der Weg durch Wolfsklaagebirge ist unpassierbar für größere Einheiten, Spione können hier durchbrechen. (Die Mauer hat bei ihrer Erbauung vor fast 100 Jahren Dunderland fast in den Ruin gestürzt und ist heute für eine gute Armee, wie die unsrige leicht zu überwinden - hä, hä, hä!!!)

Die fahrbaren Schmieden werden gebaut (Kosten pro Stück: 2 GT)

Die Sträße werden an die Wilden Lande übergeben.

Die gesamte Artillerie wird transportbereit gemacht (Kosten: 36 GT)

Das Eisen wird verarbeitet (Kosten: 80 GT)

75% des gewonnenen Öls wird in Waffen abgefüllt.

Die mächtigen „Dämonenbelagerungstürme“ werden gebaut (Kosten pro Turm: 7 GT)

Ein Pfad zur Namenlosen Stadt wird gerodet (Kostenlos, weil dies Rekruten übernehmen)

Die Namenlose Stadt wird befestigt (Kosten: 110 GT)

Hobbitkundschafter werden ausgesandt erzielen jedoch zunächst keine Erfolge

Die Munitionslager werden verlegt und ausgebaut (Kosten: 40 GT)

Zunehmende Unzufriedenheit macht sich unter der Bevölkerung breit, daß du alles Geld für Rüstungszwecke gegen eine überlegene Supermacht, wie Dunderland einsetzt.

Die Pferde werden gekauft (Kosten: 80 GT)

Das Warnfeuer- und Botensystem wurde vollendet.

Arden meldet den Beginn des Krieges gegen Dunderland

Achter Monat: siehe Antwort von Stefan Wiecki

Erster Monat des neuen Jahres:

Wetter: Es wird kühler. Starke Regenfälle weichen den Boden. Erst am Ende des Monats kommt die Sonne wieder hervor.

Alle großen Katapulte werden in Richtung Marduils Mauer abtransportiert. Die kleinen Katapulte bleiben in Gailon.

Der Bau der Forts wird erst jetzt begonnen, um den Angriff vor Dunderland so lange, wie möglich geheimzuhalten (Kosten: 50 GT)

Die Zahl der Kriegsgegner in Gailon steigt beängstigend.

Die Wilden Lande rüsten ebenfalls zum Krieg

Am fünften Tag des Monats kommt eine Botschaft über das Botensystem aus Arden. Hierin teilt dir der König Ardens mit, daß er einen Friedensvertrag mit Dunderland unterzeichnet hat. Dunderland darf die Stadt Torweg behalten, wegen der König Dunder III. den Krieg überhaupt erst begonnen hat.

In Gerüchten wird Furchtbares aus Abanasinia gemeldet: Die Minotauren, Rückrad der ardischen Armee scheinen Geschmack an Menschenfleisch gefunden zu haben!!! Den Gerüchten nach haben sie die toten Dunderländer in der abanasinischen Stadt Haven verspeist, da ihre Nachschubwege durch schlechtes Wetter blockiert wurden. In Arden und Abanasinia herrscht Panik vor den Stierköpfen unter der Bevölkerung!!

Alle Aktionen gegen Dunderland werden sofort abgebrochen

Im Westen beginnen die Wilden Lande aufzubegehren, da ihre Nahrungsmittelversorgung wie immer nicht mehr ausreicht. Es steht vielleicht ein Angriff bevor, da Dunderland nun als Ziel ausscheidet.

Deine Berater raten dir zu vermehrtem Handel (Waffenverkauf an Arden?) und dem Stop der Aufrüstung. Wir sollten unser Reich nach Norden ausdehnen: marschieren wir gegen die Blutaxtleute!!! (die Armee ist nun wohl gut genug ausgerüstet).

Deine beiden ersten Parlamentäre, die du nach Dunderland geschickt hast, werden von übereifrigen Bogenschützen auf der Mauer, erschossen. Die nächsten kommen jedoch durch und werden zu Königin Lana I. (sie übernimmt derzeit die Staatsgeschäfte Dunderlands) geführt (ausspielen!!)

Es sind nun genaue Zahlen über die Besatzung von Marduils Mauer bekannt. An der Mauer waren ca. 2000 ausländische Bogenschützen, ca. 1000 Kämpfer und eine umfangreiche dunderländische Eliteeinheit. (das wäre vielleicht der Untergang für uns gewesen)

Ein Hobbit-Kundschafter kehrt nicht aus Dunderland zurück.

Ein Aufatmen geht durch deine Bevölkerung, da nun die großen Verluste unter der männlichen Bevölkerung ausbleiben.

Arden bittet um die Erlaubnis eine Botschaft in Gailon zu eröffnen.

Aus Arden kommen 15.000 EL Getreide an.

Kaiser Gorrik Asgard widerruft vorläufig den Marschbefehl für 500 Minotauren, die nach Gailon als Unterstützung gehen sollten. Wenn Gailon sie jedoch benötigt stehen die Kämpfer immer noch bereit.