

Das Königreich Dunderland in Mandarin, den dritten Monat des Jahres 1332

- Wetter: Die Sonne vertreibt die letzten Reste des Winters und die Natur beginnt langsam wieder aufzublühen. Schmelzwasser fließt in breiten Strömen von den Hängen der Berge hinab und erfüllt die Täler der Gebirge mit lange nicht mehr gehörten Geplätscher. Die Sonne lockt immer mehr Bürger aus ihren Häusern heraus, in denen sie sich während des Winters ununterbrochen aufgehalten haben.
- Die Wehrpflicht wird in ganz Dunderland eingeführt und über 1156 Wehrpflichtige nach Dunderstein gebracht, wo sie ihre dreimonatige Ausbildung absolvieren. Die Kosten für ihre Ausbildung ist relativ gering, da sie während der Ausbildung keinen Sold erhalten (Kosten für die Ausbildung der Wehrpflichtigen inklusive Nahrungsmittelkosten: 20 GT)
- Die Operation „Roter Löwe“ wird begonnen und mehrere Agenten nach Kargad eingeschleust. In Kargad scheint man aber keine Informationen über die Herkunft der Grünen Reiter zu haben. Man wäre wahrscheinlich an einer Zusammenarbeit mit Dunderland einverstanden, um sich an den Grünen Reitern für den Tod einiger Stadtwachen und den Raub einiger Stahlwaffen zu rächen.
Der Raub einiger Stahlwaffen gestaltet sich als beinahe unmöglich, da die Depots seit dem Überfall streng bewacht werden.
- Die geheimen Depots in den Wäldern Dunderlands werden nach und nach angelegt. Auch unter Dunderstein hat man größere Höhlen ausgehoben, die als Versteck für Waffen, Ausrüstung und Nahrungsmittel dienen werden (Kosten: 120 GT)
- Ein dunderländischer Handelsstützpunkt wird in Mandorn aufgebaut (Kosten: 9 GT). Die Wagenfahrer scheinen sehr an Metall interessiert zu sein, da sie bereit sind den gesamten Vorrat Dunderlands an Holz, Kupfer und Zinn aufzukaufen. Der Nergal (Fürst) von Mandorn richtet diese Bestellung persönlich an die dunderländischen Händler und fragt an, ob Dunderland auch noch mehr Waffen liefern könnte (Langsam stellt sich die Frage, was die Wagenfahrer mit so vielen Waffen wollen: im Hafen wimmelt es nur so von Schiffen aus allen Teilen Asgards, die Waffen abliefern). Deine Händler konnten die Preise für alle Waren (6000 EL Holz, 1300 EL Kupfer und 1000 EL Zinn) um 10% erhöhen, was einen Gesamterlös von unglaublichen 1182,5 GT ergibt!!!!!!!!!!!!
- Bauexperten beziffern die Kosten für eine Modernisierung von Marduils Mauer auf 700 GT. Nach der Modernisierung wäre die Mauer drei Meter höher und zwei Meter dicker. Die Tore wären zusätzlich verstärkt und Risse im Mauerwerk ausgebessert. Außerdem könnte man von dem Geld auch fünfzehn sehr schwere Katapulte auf der Mauer verteilen.
- Ein Bote bricht mit deinem Brief an die Halblinge im Sonnental auf. Die Hobbits bitten jedoch noch um einen Monat Bedenkzeit, um diese schwerwiegende Entscheidung mit Bedacht treffen zu können.
- Der DSD hat einen Bericht einer ardischen Untersuchungskommission, die die Vorfälle in Haven untersuchen sollte, erhalten, der sich mit unseren Untersuchungsergebnissen deckt (Der kurze Brief ist an den Kaiser Ardens gerichtet):
„Es stimmt, daß einige Minotauren die Leichen ihrer gefallenen Gegner verspeist haben. Sie taten dies im Kampfesrausch und ohne zu überdenken, was sie gerade

taten und was für Folgen das haben kann. Rund 50 Minotauren zeigten sich kürzlich selbst bei ihren Vorgesetzten an und erwarten nun ihre gerechte Bestrafung. Man sollte in Zukunft dafür sorgen, daß unsere Krieger auf andere Weise ihren Bluttausch austoben können, falls wir jemals wieder gegen ein anderes Volk ziehen sollten. Die Frage ist jetzt nur noch, wie wir den schlechten Ruf unserer Legionäre wieder herstellen können, nachdem so viel Schlechtes über sie erzählt wurde??? Die Mehrheit der Bevölkerung ist im gewissen Maße immer noch beunruhigt und verlangt Beweise und Garantien, daß so etwas nie wieder geschehen wird.“

Es liegen uns derzeit noch keine Informationen über die Bestrafung der 50 Minotauren vor.

- Die abtrünnigen Minotauren in West-Dunderland, die den Krieg wieder anfachen wollten, sind alle gestellt worden. Es waren insgesamt 20 Krieger, die zum Teil von Hochkönig Dunder und seinem Gefolge niedergemetzelt wurden während die übrigen Verräter von einer ardischen Einsatzgruppe gestellt wurden.

- Nach dem Kampf mit den Minotauren bist du wieder nach Argos zurückgekehrt, um die Staatsgeschäfte wieder aufnehmen zu können, während Lord Thomdor die Spur der Mirona Thetin auf deinen Befehl hin weiter verfolgte. Ende des Monats legt er dir den Bericht seiner Reise vor:

Nach einem kurzen Aufenthalt in Argos begaben wir uns auf den Weg nach Corsum - den letzten Aufenthaltsort der Diebin Mirona Thetin. Kurz vor der Stadt fanden wir die Leichen von fünf Totenkopfkriegern in deren Hals jeweils ein eiserner Armbrustbolzen mit weißen Federn steckte. Es waren die gleichen, die ich in Argos Anfangs des Monats beauftragte uns bei unserer Reise durch Dunderland zu folgen, um im Notfall eingreifen und den König zusätzlich schützen zu können. Ich tat dies nur aus Sorge um das Leben des Hochkönigs. Als wir in Haven vom derzeitigen Aufenthaltsort erfuhren schickte ich die fünf Totenkopfkrieger voraus, um das Terrain vor uns zu erkunden und Mirona Thetin festzusetzen. Anscheinend sind sie dann in einen Hinterhalt geraten.

In Corsum trafen wir in der Taverne „Zum Schwankenden Seemann“ auf die Diebin und ihren Freund. Mirona flüchtete, als wir die Kneipe betraten und trug dabei eine offensichtlich sehr schweres Bündel bei sich. Ihr Freund schien sie zurückhalten zu wollen, doch sie war schnelle als eine Katze durch die Hintertür der Taverne geschlüpft. Wir verfolgten sie bis auf einen großen Platz, wo ihr fünf Reiter in schweren grauen Roben den Weg versperrten. Einer der Reiter erblickte die junge Frau und zog eine gewaltige Armbrust während er Mirona zurief, daß sie nun für ihren Verrat bezahlen werde. Ein großer Bolzen mit weißen Federn löste sich aus der Waffe und schmetterte die Diebin mit unglaublicher Wucht zu Boden. Das Bündel, das sie bei sich trug, öffnete sich teilweise und ein Teil der von uns gesuchten Rüstung ist war zu sehen. Der Reiter mit der Armbrust beugte sich gerade nieder, um nach dem herabgefallenen Bündel zu greifen, als Bayahn, der Freund Mironas, ihn mit herumliegenden Stein vom Pferd schoß. Die übrigen Reiter warfen ihre grauen Roben von sich und brachten so ihre grüne Kleidung mit dem schweren eisernen Kettenpanzer zum Vorschein. Sie stürmten auf Bayahn und streckten ihn mit wenigen Schlägen ihrer Langschwerter zu Boden. Wir versuchten ihn zu retten, doch es war bereits zu spät. Wenigstens konnten wir die Reiter stellen und es gelang uns nach einem langen und meistens ausgeglichenen Kampf unsere Gegner niederzustrecken (es waren die zähesten Kämpfer, mit denen ich es je zu tun hatte).

Mirona Thetin warnte uns mit ihren letzten Atemstößen vor einer Gefahr im Norden und daß wir die Rüstung niemals dorthin bringen sollten. Wir hörten jedoch nicht auf ihre Warnung, da wir das Rätsel um die Herkunft der grünen Reiter ergründen wollten.

In den Talländern erfuhren wir schließlich zum ersten Mal von seltsamen Brandfällen in der Umgebung, denen ausschließlich Getreidedepots zum Opfer gefallen sind. Hinweise führten uns nach Connyberry, wo wir in der Nacht zeugen eines Überfalls von grünen Reitern wurden. Die Angreifer steckten einige Lagerhäuser an, bevor sie wieder aus der Stadt ritten. Wir verfolgten die Reiter in Richtung Westen, bis wir sie schließlich im Morgengrauen am Rande des Gebirges in einem Wald stellen konnten. Als wir zusammen mit einem runden Dutzend Stadtwachen aus Connyberry zum Kampf gegen die Angreifer übergehen wollten schien die Luft plötzlich immer dicker zu werden. Genau zwischen uns und unseren Gegnern schlug das gleißende Licht eines Blitzes in den Boden ein und ein Mann in einer grauen Robe stieg aus einer sengenden Flammensäule. Er sagte, daß wir ihm gerade Recht kämen, da er schon lange auf die Lieferung von König Dunders Rüstung gewartet hätte. Er drohte uns mit unserer Vernichtung, wenn wir ihm die Rüstung nicht übergeben, und zeigte uns auf grausame Weise, daß dies nicht nur eine Drohung bleiben könnte: er zielte mit dem hohen schwarzen Stab mit dem goldenen Ring an der Spitze, den er in den Händen hielt, auf die Stadtwachen von Connyberry ließ sie in einem gewaltigen Feuerball aus dem goldenen Ring an seinem Stab vergehen. Dennoch weigerten wir uns die Rüstung auszuliefern und wollten gerade in einem wahrscheinlich aussichtslosen Kampf übergehen, als sich eine Art leuchtendes Tor aus dem Boden erhob, aus dem eine Mann in einer blauen Robe trat. Dieser wendet sich sofort dem grauen Magier zu und sagte ihm, daß er es nicht dulden könne, daß schon wieder unschuldige Menschen von ihm vernichtet würden. Er haben das Treiben des anderen schon lange genug mit angesehen und müsse nun endlich einmal hart durchgreifen.

Es begann ein Kampf zwischen den beiden Magiern, den ich nicht weiter beschreiben kann, da wir von den Feuerbällen, die die Beiden aufeinander schleuderten, geblendet wurden und uns aus dem inzwischen brennenden Wald zurückziehen mußten. Die Hitze war unerträglich, unsere Rüstungen schienen zu schmelzen. Die Grünen Reiter witterten in diesem Chaos ihre Chance und griffen uns aus dem Hinterhalt an, doch wir überwandern sie spielend. Wir mußten uns immer weiter zurückziehen, da der ganze Wald zu brennen begann. Es schien uns, als würde der ganze Boden und dem Stampfen titanischer Wesen erbeben. Der Himmel schien zu brennen, fürchterliche Schreie und grausames Brüllen erfüllten die Luft. Erst nachdem wir genügend Abstand zum Kampfplatz hatten wagten wir einen Blick auf die beiden Kämpfenden: riesige Echsen, die eine rot, die andere silbrig-golden, lieferten sich vor unseren Augen einen Kampf um Leben oder Tod. Inmitten eines lodernden Ringes aus brennenden Bäumen spuckten sie sonnenhelles Feuer und fügten einander mit ihren unglaublichen Krallen schwere Verletzungen zu. Die silbrig-goldene Echse schien einem Sieg langsam nahe gekommen zu sein, als ihr Gegner plötzlich in einer Säule reinen Lichts verschwand und schrie, das er eines Tages wiederkommen werde, um es dem Anderen heimzuzahlen, daß er ihn um seine verdiente Beute betrogen hat.

Angesichts der unglaublichen Zerstörung, die der Kampf verursacht hat, und unserer Ratlosigkeit, was nun zu tun sei, beschlossen wir nach Argos zurückzukehren, um dir Bericht zu erstatten. Kurz vor der Hauptstadt trat plötzlich der Magier in der blauen Robe hinter einem Baum hervor und riet uns, daß wir uns lieber nicht mit

bestimmten Leuten, die wir nicht begreifen könnten, anlegen sollten. Und im nächsten Moment verschwand er hinter dem Baum, hinter dem er gerade hervorgetreten war.

Nach unserer Rückkehr in Argos pflegten wir unsere Wunden und beschlossen dann in unseren normalen Dienst zurückzukehren. Ich selbst bitte euch mich in eure Dienste wieder aufzunehmen, da ich es als meine Pflicht ansehe, für eure Sicherheit zu sorgen.

Lord Thomdor
Argos, den 21.03.1332

- Das ritterliche Konzil bestätigt Lord Gunther Uth Wistan in seinem Amt, in das er Ende des Monats feierlich eingeführt wird. Als vorläufigen Sitz des Großmeisters wählt er die Ordensburg in Argos.

- Der Bau der vier neuen Burgen wird beschlossen. Man beginnt bereits mit den ersten Aushubarbeiten an den verschiedenen Standorten. Der Finanzminister schätzt die Kosten für die Neubauten auf 700 GT. Junge Löwenritter helfen teilweise beim Bau des Turmes der Löwenritter.

- Deine Pläne zum Wiederaufbau von Solace wird begeistert von der Bevölkerung von West-Dunderland aufgenommen. Rund 800 ehemalige Bewohner von Solace kehren aus Flüchtlingslagern zurück und beteiligen sich am Wiederaufbau. Westlich des Sees ist ein geeigneter Platz mit ziemlich hohen Vallenholzbäumen gefunden worden. Als Baumaterial dienen unter anderem die provisorischen Kasernen um Solace, die Arden errichtet hat. Als vorläufige Kosten werden dir 230 GT abgerechnet.

- Ende des Monats liegen dem Finanzministerium die Kosten für die Aushebung neuer Soldaten vor: In zwei Monaten werden uns 2500 Krieger, 500 Marinekämpfer, 300 Totenkopfkrieger, 600 Reiter, 450 Bogenschützen, 100 Waldläufer und 200 Löwenritter zur Verfügung stehen. Neben den Kosten für die Ausbildung in Höhe von 410 GT müssen wir uns auf Kosten in Höhe von 23 GT für Nahrungsmittel und 18 GT Sold gefaßt machen.

Insgesamt verfügt Dunderland in zwei Monaten über 4650 Krieger, die uns monatlich 41 GT kosten.

- Lord Borongar meldet dir, daß Kargad im Auftrag Dakiens ein Ultraschlachtschiff und zehn kleine Handelsschiffe gebaut hat. Damit ist Dakien zu einer relativ bedeutenden Macht im Sternenmeer geworden. Man sollte vielleicht überdenken, ob man weiterhin so großzügig gegenüber diesen Barbaren sein sollte. Angeblich hat ihr Kaiser alleine eine Leibwache von 500 ausgebildeten Kriegern - über die Größe der restlichen Armee können wir keine Schätzungen ablegen.

- Theoderich der Rote (einstmals König von Teuton, heute Kaiser von Dakien) hat alle Verträge zwischen ihm und König Dunder für Null und Nichtig erklärt. Als Begründung gibt er an, daß die Verträge damals vom König von Teuton unterschrieben wurden, nicht vom Kaiser von Dakien. Man ist dennoch zu neuen Vertragsverhandlungen bereit. Auf Grund einiger Meinungsverschiedenheiten mit Sommerlund über Sinn und Unsinn eines Angriff auf das besetzte Abanasinia widerruft Dakien vorläufig seine Mitgliedschaft in der AAK.

- Gottkaiser Beric drückt sein Bedauern aus, daß er nicht mit König Dunder persönlich sprechen konnte, will aber nicht die Freundschaft mit Dunderland deswegen auf die Probe stellen. Beric hofft, daß eines Tages alle Zweifel, die Dunderland gegen

Kargad hegt, zerstreut werden und statt Mißtrauen Harmonie zwischen den beiden Staaten herrschen wird. Eine Botschaft Kargads wird in Argos errichtet.

Kargad läßt anfragen, wie es um die Haltung Dunderlands zur Anti-Arden-Koalition bestellt ist. Was wird die Rolle Dunderlands in der Allianz sein?

- Gailon läßt anfragen, ob in nächster Zeit ein Angriff auf Thule geplant sei.

- Der DSD konnte einen Kontakt mit dem ehemaligen König von Abanasinia herstellen, der derzeit in Avis Villa Zuflucht gefunden hat. Der König erklärt sich zu einem Treffen in Argos bereit (ausspielen!!!).

- Gailon ist einverstanden mit der Einrichtung eines Schutzgürtels vor Marduils Mauer. Allerdings besteht man darauf, daß der Gürtel nur 1,5 km breit ist, nicht 2-3 km, wie es Dunderland verlangt hat.

- Es werden erste Probegrabungen in der Nähe von Haven unternommen, um eine neue Kohlemine zu erschließen (Kosten: 5 GT).

- Auch die letzten Galeeren wurden fertiggestellt. Dunderland stehen nun 10 Kriegsgaleeren und ein Forschungsschiff zur Verfügung. Das Forschungsschiff ist bereits zu seiner Mission aufgebrochen, um neue Gebiete zu erforschen, unbekannte Städte und Zivilisationen. Auf seiner mehrmonatigen Reise wird es in Gebiete vorstoßen, in denen noch nie ein Dunderländer gewesen ist.

- Die Lage in Abanasinia hat sich allmählich beruhigt und deine Steuereintreiber konnten in den „neuen Bundesländern“ zum ersten Mal Steuern eintreiben. Dies bedeutet für Dunderland eine weitere Einnahme von 250 GT.

- Der Hobbit Ed Ierklefat wird in seine Heimat zurückgebracht. (ausspielen !!!)

Insgesamt wurden in diesem Monat 1432,5 GT eingenommen. Dies ergibt zusammen mit dem vorhandenen Staatsschatz ein Vermögen von 2664,5 GT, dem Ausgaben in Höhe von 1494 GT entgegenstehen. Dies ergibt ein Gesamtbudget von 1231,5 GT für den Rest des Jahres.

- In Gailon scheint es Unruhen unter der Bevölkerung zu geben. Es scheint zu offenen Aufständen gegen die Regierung gekommen zu sein.