

# Das Königreich Dunderland in Ranja, den fünften Monat des Jahres

- Wetter: Der Sommer hat endlich begonnen!! Nach langen Wochen furchtbarer Unwetter zeigt sich die Natur wieder von ihrer schönsten Seite. Die Luft ist angenehm trocken, Licht und Wärme überfluten die Felder. Trotz des schweren Unwetters im letzten Monat gab es kaum Verluste bei der Ernte.

- Der König befindet sich auf dem besten Weg zur Besserung! Auf langen Spaziergängen durch die hochköniglichen Gärten in Argos findet er langsam zu seiner alten Stärke zurück. Seit Jahren wird er zum ersten Mal nicht mehr von dringenden Staatsgeschäften gestört, sondern kann sich voll seiner Freizeit widmen. Mit einem Grinsen muß König Dunder an seinen verzweifelten Stellvertreter Lord Gunther denken, der jetzt wahrscheinlich schon unter einem Berg von Pergament begraben ist.



- Alle verbündeten Länder drücken große Bestürzung über den Anschlag auf den König aus. Man hofft auf die baldige Genesung Dunders und seine Rückkehr in die Politik.

- Der ardische Botschafter in Argos kommt begleitet von einigen Minotauern in den Palast des Hochkönigs. „Angesichts des Anschlages auf den Kaiser von Arden sehen wir uns gezwungen folgende Bitte an Euch zu richten: gebt uns zeitweise freien Zugang zur Stadt Torweg, da wir dort

einen Zugang ins Elfenreich vermuten. Die Elfen besitzen das einzige Heilmittel, das unseren Kaiser und möglicherweise auch Euren König vor den Tod durch ein heimtückisches Gift bewahren kann. Solltet Ihr uns diese Gunst verweigern, so wären wir gezwungen das Heer einzusetzen, um das Leben des Kaisers zu retten.

Es ist wirklich dringend für uns, andernfalls würden wir nicht zu solchen Mitteln greifen.“

- Die königlichen Ärzte beginnen sofort mit einer weiteren Untersuchung des Königs, um festzustellen, ob dieser wirklich vergiftet sei, wie der Kaiser von Arden. Man kann jedoch nichts feststellen, das für das Leben Dunders gefährlich sein könnte. Der Kaiser von Arden soll jedoch von einem derart gefährlichen Gift befallen sein, daß mit seinem Tod innerhalb dieses Monats zu rechnen sei.

- Im sogenannten Neu-Arden (im ardischen Teil von Abanasinia) werden riesige Truppenverbände zusammengezogen. Geheimdienstberichte sprechen von insgesamt fünf Legionen mit jeweils 1.000 Minotauern. Besonders die berühmte Legion IV stellt eine große Gefahr dar. Offenbar ist es Arden ziemlich ernst mit seiner Drohung

- Mindestens 3.000 weitere Minotauern befinden sich im Eilmarsch nach Gailon.

- Lord Gunther Uth Wistan versetzt die Armee in den Alarmzustand. Sämtliche Reservisten werden einberufen, um die Grenzen und die Städte noch zusätzlich zu besetzen. Die restliche Armee wird zur Bekämpfung der Grünen Reiter eingesetzt. Bei

einem weiteren Angriff der Reiter auf Procampur verbucht die Armee Dunderlands auch schließlich einen kolossalen Sieg. Alle fünfzig Grüne Reiter fanden den Tod, während nur acht Dunderländer starben.

- Gunther verließt seine Erklärung über den Gesundheitszustand des Hochkönigs und kann somit mit Hilfe der Erevanpriester die Bevölkerung beruhigen. Ritterfürst Siward Rosse wird als Hauptgrund für die Unruhe im Land angeklagt und der Ritterschaft unwürdig erachtet. Als Vogelfreier kann er nun von jedem Dunderländer für seine Verbrechen bestraft werden.

Der inzwischen entehrte Siward Rosse verstärkt daraufhin seine Forderung nach der Königswürde und bezeichnet den Großmeister Uth Wistan als hirnlosen Bastard und Emporkömmling, der den rädigen Tod eines zertretenen Insektes sterben wird.

- Der Großmeister schickt daraufhin über 1.000 Soldaten nach Kadar, um die Aufständischen und ihren größtenwahnsinnigen Anführer zu bestrafen. Vor der Stadt angekommen sehen die Soldaten, daß man sich in der Stadt offensichtlich auf eine Belagerung einstellt. Einige Kaufleute, die über die normalerweise belebte Handelsstraße durch Kadar nach Argos reisen wollten sind gefangengenommen worden und dienen dem ehemaligen Ritterfürst Rosse als Geisel. Die ohnehin beachtliche Stadtmauer wurde um einige Meter aus einfachem Holz und aufgeschichteten Steinen erhöht. Auf den Mauern stehen zahlreiche Bogenschützen, die grimmig in Richtung des Heeres blicken. Scheinbar hat Siward Rosse alle seine Anhänger mit Waffen aus den Depots von Kadar ausgerüstet, denn normalerweise dürfte er noch nicht mal genug Soldaten aus der regulären Armee haben, um alle Stadttore besetzen zu können.

Der Geheimdienst und führende Strategen der Armee schätzen, daß dem Verbrecher Rosse somit etwa 500 bis 600 Bewaffnete zur Verfügung stehen, deren Ausbildung wohl mehr oder weniger ein belustigtes Grinsen verdient. Außerdem scheint es den Verteidigern in der Stadt unbekannt zu sein, daß fast alle dunderländischen Städte streng geheime unterirdische Gänge besitzen, die auch bei einer Belagerung eine Verbindung mit der Außenwelt möglich machen. Der Geheimgang unter Kadar ist derzeit auf jeden Fall unbewacht und macht damit die Verteidigungsanlagen an der Oberfläche unerheblich.

Lord Gunther Uth Wistan, der natürlich persönlich anwesend ist, befiehlt einen kleinen Angriff auf die Stadtmauer, während der Großteil des Heeres durch den Tunnel in die Stadt eindringt. Hierbei soll aber möglichst darauf geachtet werden, daß die Stadt unbeschädigt bleibt. Schließlich gibt der Großmeister der Angriffsbefehl. Ein Reiterbatallion prescht aus dem schützenden Wald auf die Stadtmauer zu. Sofort zieht Siward Rosse seine Einheiten auf der Mauer zusammen und beginnt mit dem Beschuß der Angreifer. Diese machen jedoch kehrt, bevor sie in die Schußreichweite der Bogenschützen gekommen sind. In der Zwischenzeit ist bereits ein Großteil des Heeres durch den unterirdischen Gang in die Ordensburg in Kadar eingedrungen, die fast unbemerkt eingenommen werden kann. Auf dem höchsten Turm der Burg wird die Flagge Dunderlands gehißt, woraufhin das restliche Heer aus dem Wald tritt und langsam auf die Stadt zumarschiert. Sobald sie in Reichweite der Bogenschützen auf Bogenschützen Rosses sind, beginnen auch die Soldaten in der Ordensburg mit der zweiten Phase ihres Angriffs: sie machen einen Ausfall. Die Soldaten des abtrünnigen Ritters sehen sich zwischen den Fronten einer weit überlegenen Armee und geben schließlich kampflös auf. Es gab auf beiden Seiten keine Toten.

Siward Rosse scheint es jedoch in seiner Ordensritterrüstung gelungen zu sein sich aus der Stadt zu schmuggeln. Möglicherweise hatte er sogar das Wappen auf seinem Panzer gefälscht, um nicht aufzufallen. Suchtrupps machen sich sofort auf die Suche nach dem Verbrecher. Sieben Goldtalente werden als Belohnung für seine Inhaftierung ausgeschrieben.

Die abtrünnigen Soldaten und Bürger wurden alle gefangengenommen und nach Argos gebracht, wo sie ihre Gerichtsverhandlung erwarten. Sie verhalten sich friedlich, da ihnen gesagt wurde, daß sich dies strafmildernd für sie äußern würde.

- Der Wissenschaftsrat legt in Zusammenarbeit mit den Waldläufern von Dunderland eine umfassende Studie über die Umtriebe der Grünen Reiter vor:

Es scheint das Hauptbestreben dieser Reiter zu sein, daß die innenpolitische Lage alle Länder in Westasgard entschieden verschärft wird. Sie überfallen ständig Orte in allen Teilen des Kontinents, doch fast nie kommt ein Mensch körperlich zu schaden. Ihre Ziele sind Scheunen, Lagerhäuser, Felder und andere Dinge, die für die Versorgung der Bevölkerung von Bedeutung sind. Ihre unerwarteten Angriffe erzeugen Angst und Unsicherheit, die wiederum zu Haß gegen die Untätigkeit der jeweiligen Regierung führen. Ein Anschlag auf den König würde genau in das Schema der Taten der Grünen Reiter passen, da sie Chaos und Unzufriedenheit erzeugen wollen. Möglicherweise haben sie sogar versucht den Verbrecher Siward Rosse zu unterstützen.

Ein Waldläufer aus Procampur fügt noch einen persönlichen Bericht über die Kampfstärke der Reiter hinzu:

„Bei ihrem Angriff auf die Stadt Procampur konnte man sehen, daß diese Männer zu den besten Kämpfern auf den Pferden gehören, die es überhaupt gibt. Tier und Reiter scheinen eins zu sein und kämpfen als Einheit. Es scheint keine einheitlichen Waffen bei den Grünen Reitern zu geben und teilweise ist die grüne Kleidung und die Tatsache, daß sie auf Pferden reiten, das einzige, was sie untereinander gemeinsam haben. Die häufigsten Waffen sind jedoch kargadische Stahlschwerter, die viele von ihnen mit beachtlicher Kunstfertigkeit führen können (es wurde ja vor einiger Zeit eine große Anzahl von Stahlwaffen in Kargad gestohlen).“

Bei fast jedem gefallenem Grünen Reiter (42 von 50) wurde ein Brandmal auf dem Rechten Schulterblatt gefunden, das die Form eines Kreises hat. Die Wissenschaftler beginnen sofort mit der Suche nach Hinweisen auf die Bedeutung dieses Kreises.

- Der Bericht Lord Thomdors wird an alle verbündeten Länder verschickt.

- Um möglichen Übergriffen durch ausländische Besucher in Dunderland vorzubeugen, werden genaue Kontrollen vorgenommen, um die Schwertergesetze zu forcieren (Erlös 10 GT, dreißig Stahlschwerter und drei Gefangene aus Kargad).

- Im letzten Monat haben viele Bürger Südabanasinias verlassen und sind in das Reich der Dekadenz und Schmierigkeit (Kargad ausgewandert).

- Geheimdienstberichte besagen, daß im letzten Monat die gesamte Flotte Dakiens durch einen nächtlichen Angriff durch Unbekannte zerstört wurde. Angeblich hat das Kaiserhaus daraufhin den Aufbau einer riesigen Kriegsflotte beschlossen und bildet derzeit etwa 3.000 Marinesoldaten aus. Der Kaiser soll eine Tobsuchtsanfall bekommen haben, der schließlich in einen Nervenzusammenbruch geendet haben soll. Man bittet Dunderland um Mithilfe bei der Suche nach dem heimtückischen Angreifer, der ohne Vorwarnung und ohne ersichtlichen Grund die Hafenstadt Neuhafen überfallen und die Handelsflotte Dakiens zerstört hat. Einzig die Staatsgaleere des Kaiser überlebte wie durch ein Wunder den Angriff mit Feuerbällen, die von un-

bekanntes abgeschossen wurden. Kaiser Theoderich hat geschworen, daß der Verbrecher, der diesen Angriff ausgeführt hat, mit viel mehr als nur mit seinem Kopf bezahlen muß.

- Ein etwas verfault aussehender und auch so riechender Mann bringt eine Botschaft in den Palast des Hochkönigs:

Hallo Dundi,

ich hörte von deinem kleinen Unfall und wollte mal hören, ob ich dir ein wenig helfen kann. Alte Freunde müssen schließlich zusammenhalten und ich hatte schon Angst du hättest mich vergessen. Mit Sorge muß ich feststellen, daß sich fast alle Länder am Sternenmeer gegen uns verbündet haben und möglicherweise eines Tages eine Flotte zu unseren Inseln schicken werden. Ich persönlich fände dies höchst unangenehm, da geschäftsschädigend. Daher biete ich dir ein kleines Geschäft an: wir sagen dir, wer wirklich für den Angriff auf Ileon verantwortlich ist und wir werden von heute an keine Städte oder Schiffe Dunderlands überfallen. Du wirst uns dafür mit deiner Flotte in Ruhe lassen und es uns erlauben in Ileon ab und zu ein kleines Schiffchen zu kaufen. Außerdem wäre es wirklich nett, wenn du die anderen Staaten dazu bewegen könntest, uns doch auch in Ruhe zu lassen, da es ohnehin keinen Sinn hat uns anzugreifen.

Mit freundlichen Grüßen  
Captain Blondbeard

- Die Arbeiten an der Burg Hochhorn gehen unermüdlich weiter. Sämtliche Schäden durch den Sturm konnten sehr schnell beseitigt werden.

- Nachdem die Ausschachtungsarbeiten bei der neuen Kohlemine bei Haven beendet sind kann man mit einer monatlichen Ausbeute von zunächst mindestens 100 EL Kohle rechnen. Die Abgebaute Steinkohle wird direkt nach Adbar geschafft, wo dann Schwerter geschmiedet werden. 80 Eisenlangschwerter zum Preis von 34,5 GT pro Stück (30% des Normalpreises) können damit geschmiedet werden, da genügend Eisenerz eingelagert ist.

- Sämtliche ardische Truppen wurden aus allen Teilen des Kontinents zurückgezogen. Abanasinia wurde vollständig geräumt. Grund hierfür ist eine gigantische Feier in Deryabar, zu der alle Soldaten Ardens eingeladen sind. Auf der Feier soll die Rettung des Kaisers vor dem furchtbaren Giftanschlag gefeiert werden.

Arden entschuldigt sich für das etwas beleidigende Verhalten am Anfang des Monats und schlägt eine Ära der Zusammenarbeit vor, nachdem die ardische Besatzung von Abanasinia nun beendet ist.

- Der Notplan mit dem möglichen „Heeresbann“ wird von den Priestern und Rittern in der Burg der Kerzen ausgearbeitet und an die verantwortlichen Stellen weitergeleitet.

- Wissenschaftler finden in alten Geschichtsbüchern einige Hinweise auf die Herkunft des Kreises, der auf dem Rücken der Grünen Reiter gefunden wurde. Angeblich war es das Zeichen des großen Fürsten Elrak, der vor über 3.000 Jahren im Norden ein gigantisches Reich gebildet hat, das von den Einwohnern mit dem Namen Soach oder kurz als das Imperium bezeichnet wurde. In einigen Ruinen hoch im Norden kann man noch immer das Herrschaftssymbol der Dynastie Elraks sehen, die vor über 1.500 Jahren geendet hat. Eine dunderländische Sage rankt sich um das legendäre Schwert des Fürsten Elrak, Thormain, das von den Zwergen vor Urzeiten

geschmiedet worden sein soll und selbst Stahl durchtrennen konnte und schließlich angeblich am Ende der Elrak Dynastie beim Kampf des letzten Herrschers gegen einen Drachen zerstört wurde.

*[Eine kurze Zusammenfassung des Krieges zwischen Sommerlund und Seyfgard gibt es später einmal!! Sollte ich etwas vergessen haben, so wenden Dich möglichst schnell an mich. In den Ferien hatte ich nur wenig Zeit und konnte daher nur wenig für das Spiel machen]*

- Furchtbare Nachrichten dringen aus Arden an den hochköniglichen Hof in Argos. Zwischen Minotauren und Menschen soll es aus unbekanntem Gründen während der Feierlichkeiten zu unglaublichen Massakern gekommen sein. Deryabar und alle anderen Städte brennen!! Die überlebenden Menschen sind auf Schiffe geflüchtet und haben Kurs in die Weiten des Rhûn-Meeres gesetzt. Die Mehrheit ist jedoch dem Feuer und den kämpfenden Minotauren zum Opfer gefallen. Drei Viertel der menschlichen Bevölkerung ist tot - genauso schlimm sieht es auch auf der Seite der Minotauren aus. Alle Überlebenden haben das zerstörte Land verlassen. Die Minotauren haben sich angeblich nach Norden gewandt. Genaueres ist nicht bekannt, da unsere Agenten in Deryabar offensichtlich den Kämpfen zum Opfer gefallen sind. Die Informationen stammen alle von den etwa 2.500 menschlichen Flüchtlingen, die nach Abanasinia gekommen sind.

- Das Gebiet der möglichen Kolonie Neu-Dunderland wurde gründlichst durchkämmt. Die Soldaten sind bis zu einem sehr großen See gekommen, konnten dabei aber nichts von Bedeutung entdecken. Das Gebiet ist unbewohnt, was wahrscheinlich daran liegt, daß sie nicht sehr fruchtbar ist. Der Boden ist steinig und porös. In den oberen Lagen der Erde gibt es in manchen Gebieten nur sehr wenig Wasser, da alles sofort versickert. Ausnahmen sind hierbei nur die Gegend um den See und die südliche Region des Landes. Das Meer ist in diesem Gebiet aber sehr fischreich, was vielleicht daran liegt, daß viele Nährstoffe im Land ausgespült werden und ins Meer fließen.

- Eine Gruppe von Zwergen ist in der Nähe der Burg Hochhorn angekommen und hat die Bauarbeiten aufs genaueste beobachtet. Die kleinen Baumeister scheinen sehr daran interessiert zu sein beim Bau zu helfen. Über den Preis müßte noch verhandelt werden *[kannst du möglicherweise ja persönlich machen]*. Außerdem möchten die Zwerge gerne einen Handelsposten in der Burg einrichten, der jedoch nicht von Zwergen geführt werden soll. Es sollen nur zwergische Waren verkauft werden.