

DAS KÖNIGREICH DUNDERLAND IN STAGARAGG, DEN SECHSTEN MONAT DES JAHRES 1332

- Wetter: Das schöne Wetter setzt sich fort und wird nur von kurzen Sommergewittern unterbrochen. Die Hitze wird durch eine sanfte Brise angenehm gemacht.

- König Dunder begibt sich in Begleitung seiner getreuesten Gefolgsleute ins Muskelzentrum Dunderstein wo er sich einem harten Trainingsprogramm unterzieht. Dieses extensive Training beansprucht etwa drei Viertel des Monats. Körperlich fit, wenn auch vollkommen müde begibt sich Dunder schließlich in die Hallen der Priester von Alvas Eremnor. Die Messen zu Ehren Erevans geben Dunder die innere Ruhe zurück, die er seit dem Anschlag verloren hatte. Nach seiner Meditation in der Burg der Kerzen fühlt er sich nun stark genug, um wieder auf die Bühne der Weltpolitik zu steigen.

- Lord Gunther setzt das gesamte Heer in Alarmbereitschaft. $\frac{3}{4}$ aller Soldaten werden auf die von Grünen Reitern bedrohten Städte verteilt. Im Norden haben die Reiter sehr großen Schaden angerichtet. Besonders die Städte Connyberry, Glanvil und Procampur sind Opfer von großen Brandanschlägen geworden. Die Schäden werden auf fast 90 GT geschätzt. Die Truppen verteilen sich auf den Stadtmauern und teilweise in den Wäldern, um die Reiter bei einem Angriff einkesseln zu können.

Dummerweise greift keiner von ihnen an. Nicht ein einziger Reiter zeigt sich auch nur in der Nähe der Städte.

Die Waldläufer verteilen sich in den großen Wäldern Dunderlands, um nach Spuren der Reiter zu suchen. Ein großes Lager wird im Dunderwald fünfzehn Meilen westlich der Straße zwischen Connyberry und Isburm gefunden. Airk Thongbaer übernimmt selber die Untersuchung des Unterschlupfes, der in einige Lehmhöhlen unter dem Wald hineingebaut ist. In den Höhlen finden die Männer rund 50 EL Nahrungsmittel aller Art und etwa 20 kargadische Stahlschwerter. Für etwa 60 Reiter und Pferde reicht der Platz in dem weitverzweigten Tunnelsystem, unglücklicherweise ist keiner der Reiter anwesend. In einem der tieferen Stollen wird eine Art Altar gefunden auf dem Ikonen und Zeichen aller Gottheiten des ganzen bekannten Kontinents aufgebaut sind. Unter den vielen religiösen Insignien, die scheinbar hier verehrt werden, befindet sich auch ein goldenes Abbild des großherzigen Erevan.

- In allen Teilen des Reiches wird verkündet, daß das Kopfgeld auf Siward Rosse erhöht wurde. Überall hängen Steckbriefe aus, die das Konterfei des Verräters zeigen. Einige private Kopfgeldjäger haben sich auf die Spur des Verbrechers gestürzt. Der Geheimdienst meldet, daß die Spur Rosses nach

Norden führt. Man vermutet, daß er verkleidet bereits Marduils Mauer passiert hat, um in Gailon oder einem anderen Land im Norden untertauchen zu können.

- Die Händler aus Kargad werden zurückgeschickt und um einige Goldtalente erleichtert. Kalaman protestiert.

- Aus Abanasinia kommt die Antwort auf die Glückwünsche Dunderlands:

Ehrwürdige Ritter des Königreiches Dunderland,

wir danken für Eure Glückwünsche und begrüßen die künftige Zusammenarbeit. Frieden und Zusammenarbeit werden die Ideale der neuen demokratischen Regierung Abanasinias sein, die sich mit allen ihr zur Verfügung stehenden Kräfte zusammen mit ihren friedliebenden Nachbarn für diese Ideale einsetzen will.

Die Flüchtlinge aus Arden sind in unserem Land herzlich willkommen und wir sehen uns in der Lage für sie ausreichend zu sorgen. Danke für das Hilfsangebot, es zeigt die Bereitschaft Dunderlands zum Frieden.

Der Hohe Rat von Karaganda

- Die neue Hauptstadt Abanasinias ist Karaganda. Die Situation der Nahrungsmittelversorgung in Abanasinia hat sich soweit stabilisiert, daß sich die Bevölkerung selbst versorgen kann.

Das Regierungssystem Abanasinas wurde noch von den Truppen Ardens eingeführt und gilt als revolutionär. Die Bevölkerung wählt zunächst die Bürgermeister aller Städte, die dann mit den Stimmen der Einwohner, die sie vertreten, die Regierung wählen. Der sogenannte Hohe Rat von Karaganda setzt sich aus 31 Abanasiniern zusammen, die jeweils für ein Jahr ein Regierungsoberhaupt und zwei Stellvertreter wählen.

- Der Geheimdienst berichtet, daß Abanasinia und Avis Villa einen Vertrag geschlossen haben, der eine enge Zusammenarbeit zwischen den Ländern regelt.

- Der DSD entsendet jeweils zwei Agenten nach Dakien und in den Norden, um zum einen die Vorfälle um den Angriff auf Neuhafen und zum anderen die Geheimnisse um das seltsame Reich Elraks zu erkunden.

- Ein stinkender Pirat holt die Nachricht an Blondbeard ab nachdem ein diesbezüglicher Hinweis an die Unterwelt von Argos abgegeben wurde. Schon nach **zwei** Tagen kommt eine Antwort zurück an den Hof.

Hallo Onkel Dunder,

du wirst es mir vielleicht nicht glauben aber ich halte mich derzeit in deiner wunderschönen Hauptstadt auf! Das Essen und die Frauen in dieser Stadt sind zwar nichts Besonderes aber was nehme ich nicht alles auf mich wenn ich von Zuneigung und Sorge zu dir getrieben in deine Nähe kommen wollte. Ein wahres Schauspiel ist er für mich jedes Mal, wenn ich deine „ehrenhaften“ Ritter durch die Straßen der Stadt stolzieren sehe.

Doch nun zum Geschäft: Ich freue mich über deine Bereitschaft zur Mitarbeit bei diesem Handel zwischen Ehrenmännern.

Vor dem Angriff auf deine Hafenstadt waren wir ehrlich gesagt von großen finanziellen Problemen geplagt und wußten kaum was wir am nächsten Tag essen sollten. Dieser Zustand war natürlich auf längere Sicht untragbar. Deshalb fragten wir ein großes Händlervolk, ob sie unsere Hilfe gebrauchen könnten. Wir erhielten von diesem Volk Schiffe und Ausrüstung. Als Gegenleistung haben wir uns schließlich verpflichtet dein kleines Städtchen zu überfallen.

*Tja, nun möchtest du wissen wer dieses Volk war? Ich nenne nur den Vornamen ihres Herrschers: **BERIC***

- Die Zwerge haben noch keine Antwort auf unseren Brief gegeben.
- Einige Späher begeben sich zum Turm der Oberkleriker in Arden, um dessen Schwachstellen zu ermitteln. Dummerweise führt der einzige Weg zu diesem Turm durch Abanasinia - man bräuchte also die Genehmigung des Rates.

Der Buckel von Arden ist ein sehr gefährliches und hohes Gebirge, das nur beim Turm überquert werden kann. Der Turm liegt in einem Tal zwischen zwei hohen Bergketten, die man unmöglich besteigen kann. Zwischen den Felswänden wurde eine sehr starke Mauer gebaut in deren Mitte der gewaltige Turm thront. Auf den Zinnen sind die imposanten Gestalten von Krieger zu sehen. Ob es Menschen oder Minotauren sind konnte man noch nicht feststellen, da sich die Späher nicht näher an die Zinnen getraut haben. Die einzige Möglichkeit den Turm zu überwinden ist wohl ein Angriff mit schweren Katapulten. Man müßte den ganzen Turm „zusammenschießen“. Eine andere Möglichkeit wäre ein Angriff von ardischen Boden aus. Von dieser Seite her ist er kaum bewacht und befestigt.

Vom Turm aus konnten die Späher einen Blick hinab in das ardische Kernland werfen. Der Boden des großen Tales, in dem sich das Kerngebiet des Kaiserreiches befand, ist mit dicken Schwefeldämpfen bedeckt. Die Landschaft sind unwirtlich, ja fast gespenstisch aus.

- Das Kapitel der Ritter ist mit dem Vorschlag Gunther Uth Wistans einverstanden Minotauren das Betreten von Dunderland zu verbieten. Nach den Vorfällen im Krieg muß jeder Dunderländer erkennen, daß die Stierköpfe eine furchtbare Gefahr darstellen. Würde Arden noch existieren hätte sich das Kapitel gegen das neue Gesetz ausgesprochen, um keinen Krieg zu provozieren, doch nun sollte flüchtigen Minotauren nicht die Möglichkeit gegeben werden ihre Morde in Dunderland fortzusetzen.

- Die Drohung wird an Gailon abgeschickt und die Totenkopfkrieger vor die Mauer gezogen.

- Der Botschafter ist nach Sommerlund aufgebrochen, doch es ist bereits zu spät. Schiffe Seyfgards überfallen eine Stadt in Sommerlund.

Sommerlund, Kargad und einige Abtrünnige aus Dakien haben sich zusammengeschlossen, um das Land gegen die Nordmänner zu verteidigen. Die Seyfgarder überfallen mehrere Orte in Sommerlund und richten große Verwüstungen an. Sommerlund bereitet indes einen riesigen Nordfeldzug vor, an dem etwa 5.000 Soldaten teilnehmen.

- Dakien bittet beide Seiten um ein Ende der Feindlichkeiten.

Der Kaiser hat erfahren, daß die Darier (ein Volk Dakiens) ein Heer aufgestellt haben und teilweise mit nach Norden ziehen wollen. Er stellt ein Ultimatum an Sommerlund die Darier zurückzuschicken, ansonsten würden sie mit Waffengewalt geholt. Dakien zieht daraufhin 10.000 Soldaten an die Grenze zu Sommerlund.

- Die Pläne für den Ausbau von Marduils Mauer werden zusammengestellt und mit den allerersten Vorbereitungen begonnen.

- Die Botschaft an Thantras wird abgeschickt.

- In Dunderland beginnt eine große Werbekampagne für die Armee. Der Kampf für Ehre und Tugend ist der große Slogan, der verbreitet wird. Die Stimmung unter der Bevölkerung bessert sich dadurch zur Armee und viele junge Menschen sehen den Dienst bei den Waffen wieder als Beruf mit Zukunft an.

- Ein Trupp von vier der heldenhaftesten Löwenritter Dunderlands begibt sich auf eine Expedition in die Gebiete westlich des Reiches. Sie nehmen auch vier Brieftauben mit, um über ihre Reise berichten zu können.

- Die Armee Sommerlunds bricht zum Nordfeldzug auf. Die Angriffe der Nordmänner auf Städte Sommerlunds gehen weiter.

- Es werden kaum Siedler für die neuen Siedlungsgebiete gefunden. Die Bevölkerung ist zu zufrieden mit der Heimat, als daß irgend jemand in die Fremde ziehen möchte. Nur 100 Siedler begeben sich mit den Soldaten auf die beiden Schiffe und setzen nach Neu-Dunderland über. Ein kleines Fischerboot segelt hinterher.

In Neu-Dunderland angekommen beginnen die Soldaten mit Probebohrungen in der Nähe der Küste, die jedoch keine nennenswerten Ergebnisse bringen. Man beschließt in der Nähe des Sees weiter zu machen.

Die Siedler beginnen mit dem Bau von Unterkünften

- An Marduils Mauer werden zwei Männer festgenommen deren schwere Bewaffnung bei einer routinemäßigen Untersuchung entdeckt wird. Sie haben keinen Freibrief für ihre Schwerter, Dolche, Messer und was sie sonst noch bei sich haben. Die beiden Männer führen zwei vollbepackte Esel bei sich und sagen, daß die Ladung für Argos bestimmt sei. Als man die Ladung durchsucht findet man zwei EL Diamanten von hervorragender Qualität. Auf dem rechten Schulterblatt haben beide Männer einen Kreis eingebrannt...

- Becken voll sengenden Feuers erhellen den Tempel des Gottes Erevan, als die ehrwürdigen Priester des Reiches mit der uralten Zeremonie beginnen. Die Fürsten und Ritter des Reiches nehmen Teil an den mächtigen Chorgesängen und beten für das Erscheinen ihres Gottes. Die Luft im Raum scheint zu glühen, die Kerzen flackern. Der Gesang erreicht seinen Höhepunkt.

Ein Beben erschüttert den Tempel. Die Fackeln verlöschen. Ein greller blauer Blitz erhellt den Altar und eine Art Gesicht scheint durch einen Nebel zu erkennen zu sein. Eine Stimme von unglaublicher Tiefe und Kraft hallt durch den Raum. Erevan spricht zu seinen Untertanen.

<p>Hütet Euch vor sinnlosen Kämpfen, sammelt Eure Kräfte. Eine Klaue, älter als jede Eiche, greift nach dem Paradies. Die Kraft arbeitet im Hintergrund und zeigt sich nie offen.</p>

Der Suchende wird nicht ruhen.
Eine Gefahr nähert sich aus dem Verborgenen - ihre Maske
wird bald fallen.

Der Tod ist ihr Diener und das Leid ihr Verbündeter.
Schützt Euch, denn einzig der Wachsame wird überleben.

Keiner der Anwesenden weiß irgend etwas mit der Prophezeiung Erevans anzufangen. Die Priester sind ratlos und bitten um Bedenkzeit.

- Nach Berichten der dunderländischen Botschaft in Sommerlund ist der Nordfeldzug fehlgeschlagen. Die Soldaten sind alle verloren.

Seyfgard hat den Angriff dakischer Abtrünniger auf sein Land als Verrat angesehen und die dakische Stadt Neuhafen überfallen und vollkommen zerstört. Alle Handelsstationen (auch die dunderländische) wurden vernichtet. Kaiser Theoderich hat den Friedensvertrag mit Seyfgard zerrissen und rüstet ein Heer aus. In Teuton, Darien, Mitanien und dem Falkenreich wurde die Mobilmachung ausgerufen. Der Botschafter in Dakien vermutet, daß der Kaiser möglicherweise in zwei Monaten den Nordmännern den Krieg erklären wird wenn sich die innenpolitische Lage in Dakien nicht verschlechtert. Im Osten soll es furchtbare Hungersnöte geben...

- Die Flotte Seyfgards wurde nahe der Hauptstadt Sommerlunds von den vereinten Streitkräften von Sommerlund, Kargad und Dakien gestellt und vernichtet als diese in die Heimat zurückkehren wollte. Es ist unbekannt wie viele Nordmänner in der Seeschlacht umgekommen sind.

- Die Arbeiten an der Burg Hochhorn gehen unermüdlich voran.

- Nach langen Monaten der emsigen Arbeit ist der Neubau der Stadt Solace so weit, wie möglich abgeschlossen. Die wichtigsten Gebäude sind in den Wipfeln der gewaltigen Bäume errichtet worden. Anmutige Brücken aus edlem Holz verbinden die einzelnen Bäume untereinander und machen das Betreten des Erdbodens unnötig. König Dunder wird zu einer großen Einweihungsfeier am Ende des siebten Monats eingeladen.

- Das Kriegsministerium und der Ritterorden führen eine genaue Bestandsaufnahme der Armee auf. Derzeit verfügt das Heer über folgende Soldaten:

- 1000 einfache Soldaten und Rekruten
- 2800 Stadtwachen
- 1700 ausgebildete Krieger
- 600 gut ausgebildete Reiter
- 450 Bogenschützen
- 500 Marinekämpfer
- 300 Totenkopfkrieger
- 200 Waldläufer
- 300 Löwenritter

Damit sind insgesamt 7850 Mann unter dunderländischen Waffen, was 314 GT jährlich allein für die Ernährung der Krieger bedeutet. Die Stadtwachen können jedoch nicht von ihren Posten abgezogen werden, da sie zur Aufrechterhaltung von Recht und Ordnung in den Städten gebraucht werden. Somit stehen effektiv 5050 Mann für militärische Einsätze bereit. Die maximale Anzahl von Männern, die in den Kriegsdienst einberufen werden kön-

nen, ist 45.000. Dies würde aber den vollständigen Ruin Dunderlands zur Folge haben.

In den Waffenlagern Dunderlands liegen noch folgende Reserven:

1200 Eisen-Langschwerter, 700 Eisenäxte, 160 Lanzen, 470 Langbögen, 250 Eisenschilder, 350 Eisen-Kettenpanzer, 50 Eisen-Plattenpanzer, 280 Pferde, 80 Armbrüste. Dazu noch sonstige Ausrüstungsgegenstände, wie Rucksäcke, Stiefel, Mäntel, Hosen, etc. für 800 Soldaten.

Des weiteren besitzt Dunderland: 10 große Kriegsgaleeren, 2 mittlere Kriegsgaleeren, 5 große Handelssegler, 5 kleine Handelssegler, 10 große mobile Schleudern, 25 kleine Schleudern, 20 Flußbarken, 2 große Rammböcke, 3 Streitwagen, 50 Planwagen.

- Das Land der Hobbits entsendet einen Brief:

An die Königliche Familie Dunderlands

Hochgeehrter Dunder III., „der Goldene Löwe“, Hochkönig von Dunderland

Ich, Thain Relat Reblis von Weidental, Außenpolitisch Beauftragter des Landes, sende Ihnen beste Genesungswünsche und Glück und Erfolg in den politischen Geschicken während der Zeit Ihrer Genesung!

Auf Freundschaft und Ernte

Thain Relat Reblis

- In Gailon wurde die Wahl des Bürgermeisters durchgeführt. Das Endergebnis ist jedoch noch nicht bekannt.

- In einer epochalen Zeremonie wurde die Tochter von Theoderich von Dakien mit Gottkaiser Beric vermählt. Beric ist damit der Schwiegersohn Theoderichs. Als Mitgift hat Kalamán ein beachtliches Fürstentum mit 15.000 Einwohnern in Dakien bekommen.