

# Reise durch das Königreich Dunderland

Die Reise beginnt im Palast des Hochkönigs in Argos. Jeder von euch wird angekleidet und mit Waffen versorgt. Nachdem ihr eure Ausrüstung komplettiert habt, begeben sich euch durch einen Geheimgang in die Ordensburg der Ordensritter. Dort gibst du die letzten Instruktionen an General Marduil, der euch darauf hinweist, daß eure Pferde in den Stallungen der Taverne „Der Löwenschweif“ bereitstehen. Nach einiger Zeit begeben sich ihr euch durch das Haupttor der Ordensburg. Hinter euch schließen sich die gewaltigen Eichenflügel des Einganges und ihr steht im abendlichen Argos.

Ihr befindet euch im südlichen Teil des Hochköniglichen Gartens. Ein wenig hangabwärts befindet sich die „Promenade“ - die große Prachtstraße der Königsstadt Argos. Die Straße wird von einer Vielzahl von Menschen bevölkert, da heute Markttag ist und Käufer und Verkäufer aus der ganzen Umgebung in die Stadt geströmt sind.

## **„Der Löwenschweif“ [39]**

„Der Löwenschweif“ ist ein großes, weißes Fachwerkgebäude - eines der gepflegtesten Gebäude in der Stadt. Im Inneren haben ohne weiteres 300 Menschen an den dicken Eichentischen Platz. Besonders bekannt ist die Taverne für sein hervorragendes Starkbier und seine göttlichen Rinderbraten.

Die Taverne ist nach der Ordensburg die zweite Heimat vieler Ordensritter. Hier erzählen Veteranen von ihren Erlebnissen und die Jüngeren lauschen den Rednern andächtig. Im Moment befinden sich in der Taverne rund 15 Löwenritter, sowie ungefähr 50 Soldaten aller militärischen Ränge. In einer dunklen Ecke sitzen zudem einige Händler, die dem Dialekt nach aus dem Norden Dunderlands kommen. Über allem liegt die dunkle Stimme eines hochrangigen Löwenritters, der von den neusten Ereignissen im Süden des Landes berichtet.

**Barkeeper:** Dhalmass (benannt nach dem Hochkönig von 1186-1202)

**Veteran (Garem) :** kommt aus Südend; war in Haven stationiert; Zeuge der Morde der Minotauren.

## **„Das warme Bett“ [60]:**

Gasthaus mit angrenzenden Ställen. Liegt in einer ruhigen Gegend, umgeben von den großen Lagerplätzen von Argos. Angenehm aufgeräumte Zimmer und ein gutes Frühstück. Wird sehr häufig von Rittern besucht.

## **„Die heulende Hexe“ [44]:**

Direkt neben dem Hauptmarkt. Hier verkehren viele Händler (hier wurden auch die Händler Kargads festgesetzt).

## **„Das heulende Rad“ [58]:**

Liegt neben dem Horntor. Zentrale aller dunkleren Elemente der Stadt. Löwenritter sind hier strikt unerwünscht. Von der magischen Rüstung Dunders des Ersten hat man hier gehört. Ein Mann namens Rondral weiß auf eine Person hin, die angeblich den derzeitigen Besitzer der Rüstung kennt und weiß, wo sie zu finden ist. Der Mann heißt Kaeden und lebt in der Ortschaft Marmoth. Häufig ist er dort in der Taverne „Gespaltenes Orkschädel“ zu finden. Dieser Kerl weiß genau Bescheid über diesen „starken und geschickten Hünen, der allen Gefahren trotzte und die Rüstung stahl.“

---

## **Mormoth:**

Ein kleines Dorf mit 500 Einwohnern. Hier gibt es noch nicht einmal einen Löwenritter als Fürsten der Stadt. Mormoth wird vom Fürsten von Südend mitverwaltet. Große Viehherden. Haben wenig Ahnung vom Rest der Welt.

In der Kneipe „Gespaltener Orkschädel“ treffen sie den plappernden Kaedal, der sie wiederum nach Solace schickt. Dem letzten bekannten Aufenthaltsort dieser Diebin, die damals die Rüstung stahl. Ihr Name war Mirona Thetin. Er gibt den Helden eine genaue Beschreibung des Wohnbaumes der Frau, wenn sie ihm plausibel erklären können, warum sie mit Mirona sprechen wollen, die sich aus unbekanntem Gründen seßhaft gemacht hat. Er beschreibt Mirona als ein liebes und wunderschönes Mädchen, daß den falschen Beruf gewählt hat und dies erst merkte, als sie sich die Finger verbrannte.

(Kaedal war lange Zeit im Gefängnis von Argos inhaftiert, weil er einen Löwenritter überfallen hat und ihn seiner übermäßig großen Reichtümer entledigte. 15 Jahre lang vegetierte er im Gefängnis, um schließlich hierher zu ziehen, wo es keinen Löwenritter gibt und das regierende Südend weit weg ist)

### **Südend:**

Derzeit sind hier einige Truppen stationiert (80 Mann). Alle Schäden wurden beseitigt. Südlich der Stadt steht noch immer das Zelt in dem das denkwürdige Friedensabkommen zwischen Arden und Dunderland unterzeichnet wurde. Der hier normalerweise stationierte Löwenritter ist nach Süden abgereist - angeblich nach Torweg - um dort einer dringenden Angelegenheit nachzugehen.

### **Torweg:**

Mit 4.900 Einwohnern ist Torweg beachtlich groß. Die Stadtmauer ist bereits größtenteils wieder aufgebaut. Es wimmelt nur so von Soldaten Dunderlands. In Solace sollen größere ardische Truppenbewegungen stattfinden, obwohl die Truppen Ardens bereits hätten abziehen müssen. General Marduil hat sicherheitshalber 300 Soldaten hier her geschickt, um die Stadt vor einem Überfall zu schützen. Hier befindet sich auch Löwenritter Engar von Südend, der aus Südend hierher gekommen ist.

### **Solace:**

Hier laufen noch einige Minotauren herum. Die Stimmung ist angespannt. Vor der zerstörten Stadt wurden von Arden zahlreiche Kasernen und Lagerhäuser aufgebaut. Von einem minotaurischen Offizier erfahren die großen Helden von einer kleinen Gruppe von Kämpfern, die sich nicht an den Frieden halten und durch Überfälle auf kleinere Ortschaften in Dunderland den Krieg neu entfachen wollen.

Die Stadt ist völlig zerstört. Die großen Bäume - Jahrhunderte lang Wohnstätte und Heimat der Bewohner von Solace - sind verbrannt. Fast alle Einwohner sind nach Haven geflüchtet, um beim Fürsten Schutz zu suchen. Das Haus Mironas ist ebenfalls ausgebrannt. Die Decke ist eingestürzt. Im Schreibtisch finden die Helden einen Brief:

<p>Mein lieber Tenryki, wie du siehst ist mein Haus während des Ansturmes der Minotauren fast gänzlich verbrannt. Ich habe meine übriggebliebene Habe eingepackt und mache mich nun auf dem Weg zu meiner Tante in Haven, wo angeblich noch Frieden herrschen soll. Ich glaube es war ein Fehler mich hier unten vor ihnen zu verstecken - auch wenn es erst schien, daß sie sich nur im Norden Dunderlands aufhalten würden. Möglicherweise haben sie mich bereits entdeckt, daher muß ich mich eilen. Ich habe alles Wichtige im Gebirge versteckt. Du findest es in einer Höhle nahe dem Baum, wo wir uns zum ersten Mal getroffen haben.</p>
--

Wünsche mir Glück, denn ich glaube, daß ich es auf meiner Flucht bitter nötig haben werde.

Mirona

### **Haven:**

Wo der sich kalkhaltige Schneefluß und der schlammreiche Erdfluß vereinen liegt die mächtige Stadt des Fürsten von Haven. Löwenritter Kendrak bereitet sich derzeit auf die Übernahme der Stadt vor. Polizeitruppen werden ausgebildet und die Schäden in der Stadt beseitigt. Im Zentrum der Stadt erhebt sich die Burg des Fürsten von Haven, der angeblich vor wenigen Wochen von Arden gefangengenommen wurde. Ein Teil der Stadt ist während des Krieges einem Feuer zum Opfer gefallen, das durch ardische Kapulte entfacht wurde.

Herolde rufen derzeit nach Freiwilligen aus, die in den Kohleminen von Haven arbeiten wollen. Sie haben jedoch nur geringen Zulauf.

In der Taverne und Gasthof „Zum fleißigen Hobbit“ (liegt direkt neben dem heute belebten Markt der Stadt) sprechen die Leute vom unerklärlichen Einstürzen der Lichterhöhle, einem der größten Wunder von Abanasinia. Ein anderes Thema ist die Frage, was der König von Abanasinia nun machen wird. Einige besonders Schamlose schließen gar Wetten ab, wie lange er noch vor seinen Häschern fliehen kann. In der Ecke sitzen einige kleine Männer mit seltsam behaarten Füßen verborgen hinter einem Gebirge feiner Speisen und diskutieren mit ihren feinen Stimmchen über etwas sehr erregt. Manchmal kann man Sätze, wie „diese Stierköpfe sind doch wahnsinnig unsere Blumenbeete zu zertrampeln. Jahrelange Arbeit in Sekunden durch so einen Trampel zerstört“ hören.

Der Barkeeper weißt auf einen Mann namens Thorgald hin, der auf dem Markt einen Gemüsestand hat.

**Thorgald** war früher ein Mitglied des Geheimdienstes von Abanasinia, bis er genug vom Staatsdienst hatte und sich hier niederließ. Er vergißt nie ein Gesicht, einen Namen oder ein Gespräch. So weiß er auch König Dunder, weil er einst in Argos eine Statue von ihm gesehen hat. Er möchte gerne weg von hier. Irgendwohin, wo es keine Kriege gibt und wo man in aller Ruhe seinen Geschäften nachgehen kann. Ihm schwebt das friedliche Avis Villa vor, von dem er schon viel gehört hat.

Ein dunkelbraunhaariger schlanker Mann namens **Bayahn** fragte bei ihm nach einer gewissen Arissa Thetin, die hier in Haven leben sollte. Dieser Bayahn stammt wahrscheinlich nicht aus Haven, denn sonst hätte ich ihn sicherlich schon einmal gesehen, doch bei diesem Chaos, das derzeit in unserem Land herrscht, kann man auch nicht mehr sicher sein. Er war ganz aufgeregt und drängte mich bei meinen Überlegungen zur Eile. Schließlich kannte ich ihm die Adresse nennen und er stürmte von dannen. Einige Zeit später kam er jedoch noch aufgeregter zurück als er gekommen war und bat mich um einen Hinweis, wo hier billig Pferde zu erstehen seien. Er müsse dringend ins Mondsteingebirge. Stellt euch das vor: er wollte ins Mondsteingebirge - unbewaffnet, allein und das wo nun überall Minotauren herumlaufen und die Zwerge ihr Unwesen im Norden treiben.

Arissa Thetin gibt den Helden nach einiger Zeit die Auskunft, daß Mirona nach Corsum, im äußersten Westen Dunderlands gehen wollte, um von dort auf irgend eine Art und Weise nach Sommerlund zu flüchten, wo sie sich vor ihren Häschern sicher fühlte. Sie nahm meine beiden Pferde mit, eins als Reit- und das andere als Packpferd.

### **Überfall:**

Auf dem Rückweg von Haven kommt ihr wieder durch den tiefen dunklen Wald. Vor euch hört ihr plötzlich ein Knacken im Unterholz. Im nächsten Moment bricht eine Gruppe von sechs Minotauren aus den Büschen längs dem Weg.

Sollte jemand stark verletzt sein, so kommt nach dem Kampf ein Priester der Erlöserkirche die Straße runter und bietet den Verletzten seine Hilfe an. Name: Rémi Laureillard.

#### **Almath:**

2.500 Einwohner. Liegt am Ilmater Fluß. Im Zentrum der Stadt befindet sich eine große Ordensburg, von der aus Abanasinia missioniert werden soll. Man lebt von der Viehzucht, deren Erträge über den Ilmater-Fluß nach Argos verschifft werden.

#### **Ileon:**

Schon aus der Ferne kann man ein gewaltiges Gerüst sehen, das an der Mündung des Ilmater Flusses errichtet wurde. Die verbrannten Ruinen der Stadt wurden abgetragen und neues Baumaterial herangeschafft. Die Stadtmauer wurde bereits ausgebessert. Auf der Steilküste auf der gegenüberliegenden Seite des Flusses kann man auch die Arbeiten an den Befestigungsanlagen mit den großen Schleudern sehen. Das einzige Gebäude, das den Angriff der Piraten überstanden hat, ist die Ordensburg, die außerhalb der Stadt liegt. An einem bereits fertiggestellten Pier liegt eine der Galeeren Dunderlands. Voll besetzt und bereit zum Auslaufen. Man wartet nur noch auf die Flut.

#### **Dreikronen:**

Eine kleine idyllisch gelegene Stadt inmitten von großen Wäldern. In der direkten Nachbarschaft liegen noch zwei kleine Dörfchen, die aber keinen eigenen Namen besitzen und von Dreikronen mitverwaltet werden. Berühmt für seine Rasthäuser und Tavernen, die fast alle an der Hauptstraße in der Mitte der Stadt liegen. Viele Reisende nehmen gerne den Umweg über Dreikronen in Kauf, wenn sie nur eine dieser köstlichen Spezialitäten der Stadt genießen können. Berühmteste Taverne ist „Die Goldene Statue“, die von kleinen Statue über der Tür geschmückt wird, die einen fröhlichen und fülligen Mann darstellt, der auf einem großen Faß sitzt und prostend einen riesigen Bierkrug hochhält.

#### **Abendrot:**

Ein kleines Städtchen, das oberhalb einer hohen Kalksteinklippe erbaut wurde. Das Klima in dieser Gegend ist durch das Meer und die Wälder besonders angenehm und daher ist Abendrot auch zu einer wichtigen Erholungsstätte für gestreßte Städter geworden. In der Nähe des Ortes findet sich eine kleine Bucht - quasi ein Fjord -, die von Fischerbooten befahrbar ist und daher zu einem kleineren Hafen ausgebaut wurde. Von hier aus gehen auch Fähren nach Ilion, Kadar und Argos, die auf der Hinfahrt Steine von Drachenspitze und Fisch aus der Umgebung mitnehmen und auf der Rückfahrt erholungsbedürftige in den Süden fahren. Derzeit sind praktisch keine Gäste in Abendrot, da das Wetter noch zu schlecht ist. Viehhirten aus dem Norden kommen bereits nach Süden, da hier die ersten Plätze sind, deren Boden aus dem Dauerfrost wieder auftaut.

#### **Gutenacht:**

Ein Ort, der für jeden gestreßten praktisch den Himmel darstellt. Hier gibt es wirklich überhaupt nichts, was irgend jemanden streßen könnte. Wird von Abendrot mitverwaltet.

#### **Drachenspitze:**

Hier wohnt fast niemand. Man lebt von den Steinbrüchen im nahen Gebirge und hofft inständig dort endlich Gold zu finden. Solange jedoch der Goldrausch ausbleibt müssen sich die Bewohner von Drachenspitze weiterhin langweilen.

#### **Kadar:**

Fünftgrößte Stadt des Landes. Knotenpunkt für den Handel von Ost nach West, da hier eine der wenigen Brücken über den Ilmater-Fluß gelegen ist, der hier knapp 100m breit ist. Am Rande der Stadt liegen die dunderländischen Werften, die derzeit aber fast unbenutzt sind. Auffällig ist eine im Bau befindliche Galeere von gigantischen Ausmaßen, die derzeit im größten Werftkomplex der Stadt entsteht. Entlang des Flusses fährt gera-

de ein Patrollenschiff. Außerdem kommen die Helden gerade rechtzeitig, um das Auslaufen der neuen Forschungsgaleere zu beobachten.

### **Dunderstein:**

In einer Burg von gigantischen Ausmaßen befindet sich das Hauptquartier der dunderländischen Armee. Die Stadt ist umgeben von einer 20m hohen Stadtmauer, die jeden Angreifer, der es wagen würde diese Bastion anzugreifen, zurückschlagen kann. Überall wimmelt es von Soldaten. Kasernen und Exerzierplätze, wohin das Auge blickt. Derzeit sind etwa 2300 Soldaten in Dunderstein stationiert. Die Einführung der Wehrpflicht läuft auf vollen Touren. In unterirdischen Gewölben werden Waffen eingelagert, große Nahrungsmittelvorräte angelegt.

### **Die Talländer:**

Dies ist eine dünn besiedelte Gegend, die von Landwirtschaft dominiert wird. Die Bauern hier sehen nur das fröhliche im Leben und feiern zu jedem erdenklichen Zeitpunkt ein großes Fest. Löwenritter Marley ist Oberhaupt dieser Region und hat sich bereits völlig angepaßt. Vor kurzem überfielen einige Räuber Asprantal und steckten alle Kornspeicher in Brand.

### **Corsum:**

Hafenstadt im Osten. Hauptumschlagpunkt für Getreide, das auch in großen Mengen in der Ebene angebaut wird. Von hier aus gehen auch schnelle Fährverbindungen nach Sommerlund, über die Mirona anscheinend auch das Land verlassen will. In der Taverne „Zum Schwankenden Seemann“ treffen die Helden schließlich auf eine braunhaarige wunderschöne Frau, die der Beschreibung nach Mirona Thetin sein könnte. Neben ihr sitzt ein junger Mann, der Bayahn sein könnte. Mirona flüchtet, als sie die Helden erblickt, Bayahn will sie zurückhalten. Ihr gelingt es ein größeres Bündel zu schnappen, das offenbar recht schwer ist und entflieht durch das Hinterzimmer. In einer wilden Verfolgungsjagd rennen die Helden hinter ihr her. Bis sie schließlich auf einen großen Platz kommen, an dessen Ende eine Gruppe von fünf Reitern steht. Einer der Reiter erblickt die junge Frau und zieht eine gewaltige Armbrust und erschießt Mirona. Das Bündel öffnet sich teilweise und ein Teil einer Rüstung aus kleinen grünlichen Platten ist zu sehen. Er beugt sich nieder, um nach dem herabgefallenen Bündel zu greifen, als Bayahn ihn mit herumliegenden Stein vom Pferd schießt. Die Gefahr erkennend greifen die Helden an und die übrigen Vier setzen zum Angriff an.

Nach dem Kampf können die Helden noch einmal mit Mirona sprechen, die sie vor dem Norden warnt.

### **Rethlyk:**

Aus gutem Grund wurde hierher noch nie eine Straße gebaut: Dieses Kaff ist ein vermodertes stinkendes Dreckloch, das Holz und Steine verkauft. In der Nähe gibt es die größten Honigvorkommen von Dunderland.

### **Wegesruh:**

Große Holzfällerstadt im Norden (ohne jegliche Befestigungsanlagen). Geselliges Beisammensein gehört hier zum guten Ton. Man trinkt gerne und liebt es sich Witze zu erzählen. Ein junger Flöter ist derzeit zu Gast, der mit seinem Spiel eine kleinere Schlägerei schlichten kann. Die Stadt leidet unter einer großen Wolfsplage. Der örtliche Löwenritter hält sich derzeit in Dunderstein auf und niemand hat es bisher gewagt etwas gegen diese Bestien zu unternehmen.

### **Finellen:**

Liegt direkt neben den kalten Fluten des Schwarzen Sees, der selbst im heißesten Sommer noch immer seine eisigen Temperaturen beibehält. Hier lebt auch ein weitum bekannter Priester des Erevan, der nicht nur wegen seiner schmissigen Predigten bekannt ist. Berühmt ist Regan auch für seine großartigen Kräutersalben und erfrischenden Baderkuren, die Erholungsbedürftige aus der ganzen Umgebung anzieht. Finellen lebt vom Fischfang und vom nicht enden wollenden Strom von Kurgästen, die

Fischfang und vom nicht enden wollenden Strom von Kurgästen, die in den zahlreichen Gasthäusern des Ortes Platz finden, bis sie Zugang zu den Sanatorien des Regan erhalten. Derzeit ist sogar eine Gruppe von Erholungsuchenden Sommerlundern da, die aus dem nahen Grenzgebiet stammen.

#### **Adbar:**

Derzeit größte Stadt des Reiches, nachdem Ileon dem Überfall der Piraten zum Opfer gefallen ist. Direkt neben der riesigen Ordensburg im Zentrum der Stadt befindet sich der Eisenmarkt von Adbar, der praktisch alleine den Eisenhandel in Dunderland beherrscht. Große Kohlelieferungen kommen in langen Treks aus dem Süden an und geben ihre Ladung direkt weiter an die Kohleminen im Nordosten, die man über den Pfad des Tiefen Falls relativ leicht erreichen kann. Auf dem Markt ist derzeit ein großer Tumult, da es offenbar zu einem Streit zwischen zwei Händlern gekommen ist. Sie und ihre Gehilfen haben eine große Schlägerei entfacht. Der etwas korpulentere der Beiden beschuldigt den anderen sein Getreidelager in Connyberry angesteckt zu haben, um ihn zahlungsunfähig zu machen. Sein Konkurrent habe gewußt, daß er kürzlich erst einige Lastenpferde gekauft habe, um schneller Waren nach Adbar und Isburm liefern zu können.

#### **Connyberry:**

Die Stadt wird seit einigen Tagen von unerklärlichen Bränden heimgesucht. Niemand weiß, wer für diese Taten verantwortliche gemacht werden kann. Getreide ist bereits unerschwinglich geworden, doch man kann sich ohne Probleme mit Fisch über Wasser halten, da man ja direkt an einer überaus reichhaltigen Quelle sitzt. Mehrere Hundert Eselsladungen Getreide wurden bereits in die Burg nördlich der Stadt verlagert, wo man sich vor Überfällen sicher wähnt. Aus benachbarten Städten wurden bereits 70 Soldaten als Verstärkung herbeigerufen, doch bisher umsonst.

In der Nacht geschieht es wieder: eine Horde grüner Reiter greift an!! Im Dunkel der Nacht zählt ihr mindestens 10 Reiter, die einfach auf die Stadt zureiten und einige Brandfackeln werfen.

Nach dem Angriff flüchten sie nach Westen in Richtung Gebirge.

#### **Procampur:**

Ist die größte einzelne Ansiedlung von Holzfällern in Dunderland. Die Bewohner der Stadt leben weitestgehend abgeschnitten von allen wichtigen Handelsrouten des Landes und wären wahrscheinlich bereits in Vergessenheit geraten, wenn hier nicht einige der besten Manufakturen für Holzwaren aller Art stehen würden. Besonders berühmt ist das einfallsreiche Spielzeug Procampurs.

#### **Glanvil:**

Der kleine Ort mit 350 Einwohnern liegt am Rande des großen Schlachtfeldes, wo einst die Heere der Orks blutig geschlagen wurden. Obwohl schon viele Jahre her wächst noch immer nicht auf dem Gelände der großen Entscheidungsschlacht. Trockene Steppe bedeckt das Land, durchbrochen von den Löchern zahlreicher Schatzsucher, die nach dem sagenhaften Schatz des Orkkönigs suchen, der angeblich auf diesem Schlachtfeld zurückgeblieben ist. Bisher konnte jedoch keiner irgendeiner Erfolge bei der Suche nach diesem Schatz verbuchen. Die Helden werden zu einer Hochzeit eingeladen und sollen die Trauung vollziehen.

#### **Rairum:**

Nördlichste Stadt des Landes. Umgeben von einer mächtigen Stadtmauer entspricht die Stadt eher einer Festung, als einem idyllischen Ort. Man lebt zum guten Teil von Viehzucht und Ackerbau, aber auch von den vielen Soldaten, die ihre Urlaube vom Dienst auf Marduils Mauer hier verbringen. Viele Kämpfer haben ihre Familien hier angesiedelt.