

Das Reich der Minotauren in Mandarin, den dritten Monat des Jahres

- Wetter: Die Sonne vertreibt die letzten Reste des Winters und die Natur beginnt langsam wieder aufzublühen. Schmelzwasser fließt in breiten Strömen von den Hängen hinab und erfüllt die Täler in den Gebirgen mit lange nicht mehr gehörten Geplätscher. Die Menschen scheinen sich über die Wiederkehr der wärmenden Sonne sehr zu freuen und legen eine überraschende Ausgelassenheit an den Tage, die auch aus den Siegen Ardens in letzter Zeit resultieren können.
- Mit großem Aufwand wird die frohe Kunde verbreitet, daß sich die ardischen Truppen innerhalb weniger Monate zurückziehen werden, nachdem Abanasinia (Neu-Arden) wieder eine ausreichend starke Landwirtschaft erhalten hat, um sich alleine zu versorgen.
- In den folgenden Tagen hören die Anschläge auf ardische Einrichtung auf, die bisher von der „Abanasinischen Befreiungsfront“ ausgeübt wurden (Schaden: 30 GT) und vier Minotauren das Leben gekostet haben.
- Xaks wird weiter zur Hafenstadt Ardens im Sternenmeer ausgebaut. Der Hafen entwickelt sich mehr und mehr zur bautechnischen Meisterleistung: die gesamte Umgebung besteht aus nichts als Sumpf. Auch ein Großteil der alten Stadt Xaks Tsaroth ist bereits in dem gefährlichen Untergrund versunken. Der neue Hafen ist vollständig auf schweren Eichenpfählen errichtet, die sogar bis weit ins Meer hineingebaut werden mußten, um auch großen Schiffen das Anlegen zu ermöglichen (es gibt kein Hafenbecken und auch keine feste Küste). Xaks ist über Land nur auf einer ebenfalls auf Pfählen gelagerten Straße zu erreichen, die von ardischen Ingenieuren ausgebessert und verbreitert wurde.
- In einem langen Treck werden 4000 „Hilfsarbeiter“ nach Deryabar gebracht, wo sie zunächst auf den Feldern, im Steinbruch und dann in den Minen eingesetzt werden. Einige vertragen die ungewohnten Arbeiten nicht und brechen einfach zusammen. Sie werden dann in ein Krankenhaus von Deryabar eingeliefert. Es kommt auch zu fünf Todesfällen in einer Zinnmine, als einige „Hilfsarbeiter“ bei einem Unfall verschüttet werden.
- Das Krankenhaus „Rückkehr des Eroberers“ bietet seine Hilfe bei der Versorgung der „Hilfsarbeiter“ an (kostenlos!). Der Chefarzt des Krankenhauses bittet sogar um die Erlaubnis, ein weiteres Haus der Heilung in Karaganda einzurichten, wo es derzeit noch keine vergleichbare Einrichtung gibt.
- Der KASD meldet, daß sich viele der Ärzte des neuen Krankenhauses nach Neu-Arden begeben haben, um sich dort um die medizinische Versorgung der Bevölkerung zu kümmern. Beinahe jeden Monat landet angeblich ein kleines Schiff in Karaganda, das Geld, Medikamente und teilweise auch neue Ärzte nach Neu-Arden bringt. Die Herkunft des Schiffes bleibt ein Rätsel.
- Die 10.000 übrigen „Hilfsarbeiter“ beginnen mit dem Bau großer Bewässerungsanlagen in der Fasonenebene. Die Arbeiter legen hier einen etwas größeren Elan an den Tag, als in Deryabar, da sie hier Arbeiten auf ihrem eigenen Grund und Boden ausführen können. *[Übrigens: 190.000 EL Jahresproduktion an Getreide ist nicht zu wenig, da dies nur die Menge an Getreide ist, die in staatlichen*

Betrieben geerntet wird. Wenn man alle landwirtschaftlichen Betriebe in Arden zusammenzählt (staatlich und privat, ohne Neu-Arden), so kommt auf insgesamt 327.000 EL im Jahr]

- Karaganda wird zum Verwaltungssitz Neu-Ardens ernannt. Man verzichtet auf größere Baumaßnahmen für neue Ministerialgebäude, die groß genug sind für Minotauren, da der Rückzug der ardischen Truppen ja bald bevorsteht.

- Gailon schickt einige Händler nach Arden, die Werbung für die überragenden Waffen ihres Landes machen sollen. Zu vernünftigen Preisen wäre Gailon bereit seine erstklassigen Waffenkammern für Arden zu öffnen.

- Eine Delegation menschlicher und minotaurischer Diplomaten bricht zu den Hallen der Zwerge auf. Zu ihrer Enttäuschung müssen sie jedoch feststellen, daß sie nicht sofort eingelassen werden, sondern vor dem riesigen Stahltor warten müssen.

- In Deryabar wird mit einem ehrgeizigen Forschungsprojekt begonnen: das Geheimnis der Stahls soll ergründet werden! Einige der fähigsten Köpfe des Landes beginnen mit ersten Versuchen. Das Budget von 250 GT nimmt Tag für Tag bedrohlich ab und es sind keine nennenswerten Erfolge erzielt worden.

- Auch auf dem Gebiet der Schifffahrt wird mit einem großen Forschungsprojekt begonnen. Zum einen wird nach gailonischem Vorbild an kleinen Kampfbooten geforscht, was ohne große Probleme gelingt. Ende des Monats steht der Prototyp eines schnellen Küstenschiffes bereit:

Länge: 15m, Breite: 3m, Tiefgang: 1m; ein großes Segel; kleiner Rammsporn; sechs Ruder für den Notfall oder einen Rammangriff; bietet Platz für knapp 9 Mann (möglichst Bogenschützen). (Kosten für die Entwicklung: 30 GT; Kosten für jedes Schiff: 25 GT)

Die Idee eines Schiffes mit Schaufelrädern wird von den meisten Forschern ausgelacht, da man sich so etwas nicht vorstellen kann. Nur ein Team von fünf Forschern beginnt mit ernsthaften Arbeiten (Bau eines Modells, etc.) und ist gewillt das Projekt zu übernehmen. (erste Kosten: 20 GT)

- Im Westen Neu-Ardens wird mit einer großen Umsiedelung begonnen, die teilweise durch die Legion II gewaltsam durchgesetzt werden mußte. Rund 4.000 Einwohner werden aus ihren Häusern geworfen und nach Osten gebracht, wo sie sich im Gebiet um Que-Shu niederlassen müssen. Der Haß auf den Besatzer nimmt wieder bedrohliche Ausmaße an, nachdem er Anfangs des Monats nachgelassen hatte. Der AID befürchtet, daß viele der Vertriebenen in die „Abanasinische Befreiungsfront“ eintreten werden, um ihre Heimat durch heimtückische Anschläge von den Minotauren zu säubern.

Rund 4.000 Schafe aus Neu-Arden werden in dem nun menschenleeren Landstrich gesammelt. Viele Schafzüchter wurden von übereifrigen Offizieren enteignet, was wiederum die Stimmung im Land verschärft hat. Es geht allgemein das Gerücht um, daß sich Arden noch im letzten Moment an dem eroberten Abanasinia bereichern möchte, bevor es scheinbar großmütig und selbstlos seine Truppen zurückzieht.

- Im Osten Neu-Ardens wird dem Bau der Direktverbindung zwischen Arden und Xaks begonnen. Im Westen wagt man sich jedoch nicht an den Bau der Straße, da mit Anschlägen gerechnet wird.

- Im Norden Neu-Ardens haben rund 20 Minotauren desertiert und versuchten den Krieg zwischen beiden Ländern durch Angriffe auf dunderländische Ein-

richtungen entlang der Grenze neu zu entfachen. Etwa die Hälfte von ihnen wurden von dunderländischen bzw. ardischen Einheiten getötet, die restlichen neun schmachten nun im tiefsten Gefängnis von Deryabar. Sie sagen, daß sie es nur getan hätten, um den Ruhm des Kaisers zu mehren und Arden zur Welt-herrschaft zu bringen.

- Ein komplettes Importverbot für Hanf aus Gailon wurde verhängt. Private Händler aus Gailon protestieren gegen diese Vorgehensweise.

- Kargad muß zu seinem größten Bedauern sämtliche Stahlbestellungen von Arden ablehnen. Grund hierfür ist ein schwerer Unfall bei den Hochöfen in Kalaman: ein Brand ließ das Dach des Ofens einstürzen, was zu immensen Zerstörungen im Inneren führte. Der einzige Agent, der bisher vom AID in Kalaman wirksam eingeschleust wurde, wäre beinahe von herabfallenden Balken des Daches erschlagen worden.

Rund 15 freie Händler aus Arden bitten den Kanzler um Unterstützung, da sie ihre bestellten Waffen nun nicht mehr ausgeliefert bekommen. Arden soll Druck auf Kargad ausüben, damit der Gottkaiser seine sicherlich immensen Waffenlager für Händler aus dem Ausland öffnet.

- Thar möchte zunächst 250 EL Kohle (150 GT) und 10.000 EL Getreide (150 GT) kaufen. Die neuen Bestellungen Ardens werden so schnell, wie möglich ausgeliefert werden. Die überfälligen 15.000 Pfeile mit Eisenspitzen kommen an (Rechnung: 7,5 GT). Deine Bestellung in Höhe von 405 GT wird Anfang nächsten Monats ankommen.

- Mitte des Monats schreckt in tiefster Nacht ein greller Lichtblitz aus dem fernen Nordosten die Stadtwachen und Städter aus ihrem Schlaf. Man munkelt, ob dies ein schlechtes Zeichen der Götter war.

Die 5 Kriegsgaleeren kehren in die Heimat zurück. Einzig eine kleine Delegation von Diplomaten bleibt in Thar, um Verhandlungen mit dem Count zu führen.

- In allen Städten Neu-Ardens werden die Wahlen für die Bürgermeister durchgeführt. Anfang nächsten Monats ist die Wahl der Fürsten von Abanasinia geplant, die eine neue Regierung bilden sollen. Man ist begeistert von der Bekanntmachung, daß sich der Kanzler mit dem Ex-König von Abanasinia treffen will. Des weiteren bittet man um finanzielle Unterstützung bei der Schaffung eigener Polizeitruppen in den Städten.

In Que-Shu kommt es während der Wahl zu einem Anschlag, bei dem rund 15 Wähler und der aussichtsreichste Kandidat auf das Bürgermeisteramt (er war als Freund der ardischen Kultur bekannt) getötet werden. Das Wahlbüro geht in Flammen auf und die Angreifer verschwinden in den Untergrund.

- Rund 4.000 Abanasinia bitten um Erlaubnis Neu-Arden verlassen zu dürfen und sich in Arden ansiedeln zu können. Die Vertreter der Ausreisewilligen verlautbaren, daß sie genug hätten vom Chaos in Abanasinia und sich nach Frieden in Arden sehnten.

- In Neu-Arden gehen die Vorbereitungen zum Rückzug der Truppen schnell voran. Unauffällig werden wertvolle Kunstwerke aus den Palästen geschafft und auf Planwagen verfrachtet. Alles verfügbare Bargeld der nun gefangenen oder getöteten Fürsten von Abanasinia wird zusammengerafft und abtransportiert. Über den Umfang dieser Reichtümer kann man derzeit noch keine Schätzungen abgeben.

- Immer mehr Adelige, Reiche, Priester und vor allem Krieger werden in den Ardai-Orden aufgenommen und ausgebildet. Lord Gunbar Murgharl wird zum Patriarchen des Ordens ernannt. In Deryabar wird mit Spenden der reichen Ordensmitglieder eine kleine Ordensfestung erbaut, wo die Novizen des Ordens in die Kunst des Kämpfens eingewiesen werden.

- Auf Befehl des Kaisers werden alle Menschen aus dem Kriegsdienst entlassen. Die Mehrheit tritt in den Staatsdienst ein und arbeitet in den staatlichen Betrieben.

Unter der Bevölkerung befürchtet man eine drohende vollkommene Machtübernahme durch die Minotauren, die zur Folge hätte, daß Menschen in Arden nichts mehr zu sagen hätten. Sie bitten um mehr Gleichberechtigung und einen größeren Einfluß auf die Politik des Landes. Sie wollen es nicht länger dulden, daß alle Mitglieder des Rates (bis auf den Kanzler) Minotauren sind. Alle Städte werden von Minotauren regiert. Die ganze Armee besteht aus Minotauren. Wo ist da noch Platz für die Menschen?

- Die Truppen werden gemäß der neuen Aufmarschbefehle stationiert. Die großen Truppenbewegungen sorgen für Aufsehen unter der Bevölkerung.

- In Gailon ist es nach Angaben von Spionen zu offenen Ausschreitungen gegen den Bürgermeister und seine Regierung gekommen. Es wurden einige Brände in Luanda gelegt.

- Die Wilden Lande wurden von Gailon nun offiziell annektiert. Sie werden zu Staatsbürgern Gailons.

- Bürgermeister Knowall scheint einen Angriff auf ein Volk nördlich Ardens ausführen zu wollen.

- Gailon errichtet in Deryabar eine gigantische Botschaft, die in ihrem Grundriß ein Abbild der Landschaft Gailons sein soll. Bürgermeister Knowall schlägt dem Kaiser vor, ebenfalls eine Botschaft in Luanda zu errichten, welche die Form und Größe Ardens widerspiegeln soll.

- Insgesamt werden 3.500 neue Minotauren in das Heer aufgenommen. Die Kosten werden zähneknirschend von den Fürsten getragen, die jedoch warnen, daß sie nicht über unendliche Mengen an Gold verfügen können. Alle übrigen Minotauren werden in den Wehrdienst aufgenommen (75 GT) und von der Legion V ausgebildet.

- Die Manufakturen liefern die noch fehlenden Waffen aus:

1500 Speere (3½ GM pro Stück), 400 Bronzeschwerter (33 GM pro Stück) und 600 Lederpanzer (45 GM pro Stück). Das macht zusammen 45 GT an Kosten.

- Ein Expeditionskorps macht sich auf dem Weg nach Südosten, um dort nach neuen Siedlungsgebieten zu suchen. Man findet jedoch östlich Ardens nichts als glasigen, schwarzen Boden. An einigen Stellen raucht es aus Löchern im Boden und ein unerträglicher Gestank liegt in der Luft. Es werden viele Pfützen mit einer ekligen, schwarzen, klebrigen Brühe gefunden, die sich schnell an den Schuhen der Soldaten festklebt. Nach etwa einem Tag beschwerlichen Fußmarsch kommen die Soldaten in ein Gebiet, in dem es von tiefen Kratern nur so wimmelt. Große Steine scheinen hier zu Tausenden vom Himmel gefallen zu sein und haben alles vernichtet. Einzig einige verkohlte Bäume zeugen von der ehemaligen Fruchtbarkeit der Landschaft. Beinahe den gesamten Monat marschieren die Soldaten quer durch das verbrannte Land und versuchen ein Zeichen von Leben zu finden. Schließlich mußten sie jedoch aus Mangel an Nah-

rungsmitteln und wegen der schrecklichen Dämpfe aus dem Boden zurückkehren. Schon auf dem Weg zurück in die Heimat lichtet sich jedoch eines Tages der Dunst und die Mitglieder der Expedition können weit im Nordosten die Schemen eines großen Turmes sehen, der scheinbar unversehrt aus dem Chaos emporragt.

- In dunderländischen Nordabanasinia wurden einige große Bauprojekte beobachtet. Anscheinend will Dunderland große Grenzfestungen errichten.

- Eine Botschaft wurde in Argos errichtet.

- Dakien schlägt die Ausarbeitung eines Vertrages mit folgenden Inhalten vor: Gemeinsamer Kampf gegen die Piraten im Sternenmeer, gegenseitige Sicherung der Handelswege und ein gegenseitiger Nichtangriffspakt. Weiterhin könnte man über die Konditionen eines umfassenden Handelsvertrages diskutieren.

- Der Vertrag mit der Dracheninsel wurde unter aller höchster Geheimhaltung geschlossen.

- Die Botschaft in Gailon wird eingerichtet (Kosten: 8 GT).

- Es wurden in großen Mengen Waren verkauft (2052,6). Ein weiterer Verkauf dieser Größenordnung ist unmöglich, da der Markt bereit übersättigt ist. Hier ein Überblick über die Bestände nach dem Verkauf:

| Art | Jahresproduktion | Waren auf Lager | Wert der Waren |
|-----------------|------------------|-----------------|----------------|
| Bronze | 650 EL | 0 EL | 0 GT |
| Fisch | 260 EL | 0 EL | 0 GT |
| Glas | 900 EL | 140 EL | 1400 GT |
| Granit | 1.000 EL | 300 EL | 27 GM |
| Holz (Eiche) | 700 EL | 0 EL | 0 GM |
| Salz | 900 EL | 90 EL | 540 GT |
| „Hilfsarbeiter“ | - | 14.000 | 7000 GT |
| Steinkohle | 3.500 EL | 0 EL | 0 GT |
| Weizen | 190.000 EL | 20.000 EL | 300 GT |
| Wolle | 3.000 EL | 300 EL | 22,5 GT |
| Ziegen | 2000 | 1600 | 126 GT |
| Zinn | 600 EL | 0 EL | 0 GT |

- Der Gewinn beim Verkauf der Waren im Reich der Wagenfahrer (265 GT) wird Arden zugeschrieben. Insgesamt stehen in diesem Monat 795,5 GT Ausgaben 2317,6 GT Einnahmen gegenüber. Für den Rest des Jahres stehen Arden 4680,1 GT zur Verfügung.

Informationen an den Spielmeister von Ost-Asgard

- Kargad möchte mit Thantras und Knarros ein Friedens-, Handels- und Zusammenarbeitsabkommen schließen. Außerdem verkauft man in Thantras und Knarros große Mengen an Waren (Gewinn für Kargad in Knarros: 34 GT). Das Schiff, auf dem der Botschafter ankommt, ist das Forschungsschiff Xorn

- Kargad beginnt mit den Untersuchungen im Reich der Wagenfahrer, wer das Schiff des Händlers versenkt hat. Die Täter sollen gefunden und nach Kargad gebracht werden.

- Kargad liefert zwei superschwere Katapulte an Sommerlund (Kosten für Sommerlund: 8 GT).

- Kargad möchte Thantras und Knarros ausspionieren.
- König Dunder verlangt, daß Sommerlund die bei ihm gekauften Waffen niemals gegen Dunderland verwenden wird.
- Alle deine Spieler sehen aus der Richtung, in der Dunderland liegt, einen hellen Lichtblitz [Gebe bitte nicht an, daß es aus Dunderland kommt, sondern beschränke dich bitte auf die Angabe der Himmelsrichtung].
- Gailon fragt in Sommerlund, Thantras und im Gräsernen Meer an, ob ein Feldzug gegen Thule in nächster Zeit geplant sei.
- Kargad bittet in Thantras um Informationen über die Schwarzen Schiffe
- Zwanzig Reiter in grüner Kleidung überqueren im Schutz der Nacht die sommerlundisch-dunderländische Grenze und überfallen einige kleinere Orte in Dunderland, wobei sie nur Kornspeicher und Lagerhäuser in Brand setzen. [Diese Reiter sind anders gekleidet als Dunderländer und haben Pferde, die ausdauernder sind, als alle anderen auf Asgard. Keiner von ihnen darf während des Überfalls umkommen - alle flüchten blitzschnell wieder über die Grenze]
- Kargad liefert die bestellten 10 Handelssegler und die Staatsgaleere (alle mit Stöpseln) an Dakien. Gesamtkosten: 360 GT [ich bin mir nicht sicher, was ich davon schon bezahlt habe]. Die Bezahlung wird erst nach den neuen Vertragsverhandlungen mit Kargad erfolgen.
- Die Piraten überfallen irgendein kleineres Schiff eines deiner Spieler mit dem erbeuteten abanasinischen Schlachtschiff.
- Folgendes sollte ich dir über den nördlichen Teil des Gebietes der Wagenfahrer sagen, um das ich mich in letzter Zeit häufig gekümmert habe.

Wichtigste Person ist hierbei der Nergal (Fürst) von Mandorn. Schamschi-Adad Asserhaddon ist der Herrscher über den nördlichen Teil des Reiches der Wagenfahrer. Im Süden, Südwesten und Westen regiert der Kaiser der Wagenfahrer von seiner Hauptstadt Tripolis aus. Mit gerade diesem Kaiser hat der Nergal von Mandorn in letzter Zeit häufiger Probleme gehabt, die sich immer mehr zugespitzt haben. Dazu kommen noch die niemals enden wollenden Streitigkeiten mit dem Volk der Erib-bitü, die in der Wüste südlich von Mandorn leben. Glücklicherweise konnte er in letzter Zeit riesige Mengen von Waffen kaufen, die ihm einen entscheidenden Vorteil geben und ihn zum Kaiser von Maschmaschu (dem Land der Wagenfahrer) machen könnten.

Mandorn ist eine zivilisiertere Stadt der Wagenfahrer. Sie liegt an der Küste des Rhun-Meeres, inmitten eines fruchtbaren Landstreifens. In der Nähe der Stadt befindet sich der Ausgang des Trockenen Flußbettes, durch das eine einfache Straße zur Stadt Sargasso führt (2300 Einwohner). Vom Aussehen erinnert Mandorn (und auch Sargasso) an Babylon - doch viel, viel primitiver. Dunderland und Kargad haben hier kürzlich kleine Handelskontore eröffnet, die nun mit dem großangelegten Metallhandel begonnen haben. Mandorn hat etwa 14.000 (!) Einwohner und ist ein Zentrum für den Handel mit Sklaven, mechanischem Spielzeug (!), Kräuter, Parfüm, Schilf, Pferde und natürlich tonnenweise Sand aus der Wüste, die 20 Meilen südlich von der Stadt beginnt.

Fast alle Schiffe der Wagenfahrer werden aus Schilf gebaut, da Holz selten und teuer ist. Häufigste Waffen in der Armee der Wagenfahrer sind Speere und Kurzbögen. Schwerter sind selten, da es kaum Waffen gibt. Lederrüstungen sind die einzigen verfügbaren Rüstungen. Die berühmten Wagen der Wagenfahrer haben ihre Berühmtheit zurecht erlangt: sie sind leicht, stabil und sehr

wendig. Sie bieten Platz für zwei Kämpfer und werden von zwei Pferden gezogen.