

# Das mächtige Großreich Kargad in Dorm, den ersten Monat des Jahres

Wetter: Die Temperaturen sinken mehr und mehr. Erster Schnee fällt (eigentlich um diese Jahreszeit noch unmöglich) und wechselt sich bald mit schweren Regenfällen ab. In der letzten Woche des Monats kommt die Sonne wieder hinter den Wolken hervor und verbreitet angenehme Wärme.

14 deiner Wache überleben die Durchsuchung der Teutonen nicht. Einzig Than Krombra verhindert weitere Gewalttaten der Söldner indem er ihnen versichert, daß sie demnächst genügend Beute machen werden, um sich noch viel schönere Schwerter kaufen zu können. Außerdem verspricht er ihnen, daß Kargad sicher bereit wäre so tolle Circusspiele, wie die kürzlich, extra für sie zu veranstalten. Nach diesen Versprechungen (bei denen deine Leute nur hilflos nicken können) lassen die Teutonen deine Krieger gewähren. Es werden sage und schreibe 1800 überzählige Schwerter gefunden - bei 700 Kriegern !!!!!

Deine Flotte wartet vergeblich auf die Schiffe Ardens. Unzufriedenheit macht sich an Bord breit.

Ein Bote aus Arden meldet, daß ein Friedensvertrag zwischen Dunderland und Arden geschlossen wurde: DER KRIEG IST AUS!!! Es besteht damit kein Anlaß mehr für weitere Angriffe auf Dunderland.

In Arden, Abanasinia und Dunderland herrscht Panik, da Gerüchte durchgedrungen sind, daß die Stierköpfe - Rückrad der ardischen Armee - Geschmack an Menschenfleisch gefunden haben und sich an den Leichen von gefallenen Dunderländern gütlich gemacht haben, da ihre Versorgungswege durch schlechtes Wetter blockiert wurden.

Die Mehrheit der 600 Rekruten erklärt sich ohne allzu große Schimpftriaden auf die Regierung bereit die Ausbildung fortzusetzen (Kosten: 45 GT).

Deine Leibwache wird verdoppelt. Du wirst nun zu keiner Sekunde allein gelassen, damit sich wirklich nie eine Gelegenheit für Anschläger bietet, dich anzugreifen.

Die getöteten Agenten werden ersetzt (das wird mit der Zeit immer schwerer; Kosten: 5 GT für 11 neue Agenten).

Teuton bestellt 10 mittelgroße Handelsschiffe (reine Segler) im Wert von jeweils 18 GT.

Der Aufbau eines Handelsstützpunktes in Neuhafen wird begonnen (Kosten: 60 GT)

Der König von Abanasinia ist derzeit nicht aufzufinden. Es gehen Gerüchte um, daß er von Arden gefangen genommen wurde.

Der sogenannte Nergal (Fürst) von Mandorn, erklärt sich mit einem Handelsvertrag einverstanden. Mandorn liefert Tücher, Luxusgüter, Gold, Pferde, Spielzeug und kräftige Sklaven bzw. wundervolle Sklavinnen. Kargad soll im Gegenzug Eisenbarren, Stahlwaffen, Holz und Fische liefern. An militärischen oder politischen Bündnissen ist man nicht interessiert.

Mandorn ist Kargad in praktisch keinerlei Hinsicht überlegen (wenn man vom Streitwagenbau und der Pferdezucht mal absieht). Dennoch sind sie im Bau von mechanisch hochwertigen Luxusspielzeugen sehr geschickt. Die meisten Schiffe Mandorns sind nicht hochseefähig (die wenigen, die es sind, haben keine allzu große Reichweite: sie sind zu klein) und werden meistens aus Schilf gebaut (Holz ist sehr selten).

Deine Agenten schleichen sich als thantrasische Händler ein, die in Mandorn schon fast zum Stadtbild gehören. Es gelingt ihnen in die Kirche des fremden Gottes einzutreten und an einer spirituellen Messe teilzunehmen (dabei machten sie ordentlich Werbung für Arden, was dem lokalen Guru fast die Augen aus dem Kopf fallen läßt). An

höhere Instanzen der Sekte kamen die Agenten jedoch nicht heran - vor allem wegen der Sprachbarriere: hier sprechen nur wenige thantrasisch und Nusku (die Sprache der Wagenfahrer) haben wir noch nicht erlernt.

„Kalamans Auge“ druckt ein riesen Special mit unglaublicher Auflage über die Hintergründe des Angriffs auf Ileon: Empörung unter der Bevölkerung, daß Kargad zu einem Bündnispartner der natürlichen Erzfeinde einer jeden Händlernation geworden ist. Man verlangt die sofortige Vernichtung der Piratenplage. Außerdem sollen die Barbaren-Söldner aus dem Land gewiesen werden.

Die teutonischen Söldner fressen wie Tiere! Es werden monatliche Kosten von 8 GT für Nahrungsmittel befürchtet.

Der Geheimdienst, der so geheim ist, daß niemand seinen Namen kennt, erfährt von einem Brief Dunderlands an Arden, in dem König Dunder III. um Mithilfe im Kampf gegen die Piraten und alle Staaten, die sie unterstützen, bittet

In Arden erfuhren wir von der ungefähren Lage der Insel Knarros. Sie scheint südwestlich von Kargad zu liegen. Ein Schiff ist unterwegs.

Avis Villa wiederholt seine Beschuldigungen, ist jedoch bereit die „infamen Verbrechen des Kargadreiches“ zu vergessen, wenn sofort Hilfsmaßnahmen für Ileon ergriffen werden. „Drohungen werden das Verhältnis zwischen unseren Völkern noch verschlechtern“.

Ein Schiff ist nach Sommerlund unterwegs und wird schätzungsweise am Ende des Monats in der sommerlundischen Hauptstadt ankommen. Gerüchte sprechen vom Verschwinden des sommerlundischen Kaisers und internen Machtkämpfen.

400 Eselsladungen Eisen werden aus dem Zwergenreich abgeholt. Bezahlung folgt im nächsten Monat.

Ein Schiff aus Teuton ist angekommen mit 400 EL Holz als Ladung. Bezahlung erfolgt nächsten Monat.

Ein Handelsschiff aus Arden läuft in Kalaman ein. Man bittet um die Erlaubnis hier eine Botschaft einzurichten. Arden ist sehr interessiert an Waren aus dem Zwergenreich und würde weiterhin gerne so viel Stahlausrüstung, wie möglich, von Kargad ausleihen. Arden könnte Kupfer, Holz, Granit, Getreide, Glas, Salz, Wolle, Bronze und Zinn liefern.

Die Handelsbasis im Fischerreich wird weiter ausgebaut (größeres Hafenbecken, Lagerhäuser, Schutzmauer, Katapulte - Kosten: 80 GT) und wird in zwei Monaten fertiggestellt sein.

Das Fischerreich verlangt Mitspracherecht bei der Frage, wie viele Soldaten in dieser Basis stationiert werden dürfen.

Berichte von zwei dieser seltsamen schwarzen Schiffe mit Kurs Ost (Richtung Thantras). Ihre Herkunft ist noch nicht bekannt.

Dein Berater schlägt dir den Bau eines Forschungsschiffs vor, das die Küsten des Rhûn-Meeres erforschen soll.

Die Schiffe aus Mandorn kehren schwer beladen zurück: 200 Sklaven, 30 EL Tücher, 15 EL Seife und Parfüms (Gesamtkosten: 80 GT)

Der Verkauf der Waffen in Mandorn brachte 50 GT ein.

Der Geheimdienst sucht nach Beweisen, daß Avis Villa „Kalamans Auge“ aktiv unterstützt, bleibt jedoch absolut erfolglos. Es scheint als wisse man in Avis Villa noch nicht einmal von der Zeitung.

Einige der reichsten Händler Kargads haben einen Fonds für den Wiederaufbau des Tempels des Fremden Gottes eingerichtet und beginnen Baupläne zu schmieden. Das Grundstück (Mitten im Herzen Kalamans) wurde bereits aufgekauft (Wert: 40 GT).

Der Vulkan hat aufgehört zu rauchen und zu grollen - die Gebete zu den Göttern waren wohl erfolgreich.