

# Das mächtige Großreich Kargad in Feijdrain, den zweiten Monat des Jahres

- Wetter: Die Temperaturen sinken zum Gefrierpunkt, Schnee bedeckt die Dächer Kalamans. Die Schifffahrt wird fast völlig eingestellt.
- Alle Länder haben deinem Besuch zugestimmt.
- Das Forschungsschiff „Xorn“ wird Ende nächsten Monats fertiggestellt sein (Kosten: 65 GT).
- Der Bau an den mittelschweren Kriegsgaleeren hat begonnen und wird voraussichtlich insgesamt 90 GT kosten.
- Vier der insgesamt zehn Handelssegler für Dakien sind fertiggestellt worden. Die Überführung der Schiffe ist derzeit jedoch wegen des Wetters unmöglich.
- Zwei neue schwere Handelsschiffe für Kargad werden gebaut (Kosten: 120 GT).
- Die gigantische Staatsgaleere für den Kaiser des Dakischen Reiches wird gebaut. Es wird wahrscheinlich 2 Monate dauern, dieses 160 GT teure Superschiff zu konstruieren, wenn alle freien Arbeitskräfte daran angesetzt werden (voraussichtlicher Gewinn für Kargad: 35 GT!!).
- Die Zusammenstellung der Besatzung des Forschungsschiffes kostet 5 GT.
- 3 Gelehrte begeben sich nach Mandorn, um die Wagenfahrrsprache Nusku zu erlernen.
- Der Alarmzustand der Flotte wurde aufgehoben, dennoch „ist man stets bereit, um Gefahren von Kargad abzuwenden“.
- Eine Kopie deines Reiseplans geht an Avis Villa. Der Herrscher von Avis Villa ist jedoch nur bereit dem Verkauf von Brieftauben an Kargad zuzustimmen, wenn er wirklich ganz sicher sein kann, daß Gottkaiser Beric mit seiner Rundreise nicht irgendeinen Plan ausführt. Um auch die letzten Zweifel ausräumen zu können, bittet Antoine de Gaston (König von Avis Villa) um die Gunst Gottkaiser Beric auf seiner Reise zu begleiten. Man könnte ihn einfach zusammen mit einigen Brieftauben auf dem Weg nach Avis Villa mitnehmen.
- Deine Diplomaten unterzeichnen in Mandorn einen Handelsvertrag mit dem örtlichen Nergal. Mandorn kauft insgesamt 2000 Stahlschwerter (Einzelpreis: 200 GM; ges.: 400 GT), 20.000 EL Holz (40 GT/EL; ges.: 800 GT) und 5000 EL Fisch (200 GM/EL; ges.: 1000 GT). Gewinn: 350 GT für Kargad, 200 GT für Teuton und 110 GT für die Zwerge!!! Kargad selbst hat 400 Sklaven (180 GT) gekauft, sowie 30 EL Luxusgüter (120 GT) und 50 EL Spielzeug gekauft (150 GT). Durch den Verkauf der Luxusgüter und des Spielzeugs macht Kargad wiederum 50 GT Gewinn.  
Dies sind Rekordeinnahmen von 250 GT in einem Monat, allein durch den Handel mit Mandorn!!!!!!!
- Die Botschaft in Deryabar wird eingerichtet. Der Botschafter meldet, daß eine gigantische Karawane aus einem Land namens Thar in Arden angekommen ist und dort hochwertiges Eisen in Barren und hunderte Sklaven verkauft.
- Arden wird die Option auf das Ausleihen von Waffen verwehrt.
- Deine Wissenschaftler haben bisher nur herausfinden können, daß das erbeutete Mitanswert sehr scharf ist und scheinbar kaum stumpf wird. Das blaue Leuchten bleibt ein Rätsel. Man hat versucht einen kleinen Teil des Schwertes einzuschmelzen, doch ohne jeden Erfolg: selbst höchste Temperaturen können ihm nichts anhaben.
- Die Hafenanlagen in Neuhafen werden bei deiner Ankunft vollendet sein.
- Der dakische Kaiser verzichtet dankend auf die Ausbildung von 200 seiner Soldaten zu seiner Leibwache. Er hat selber schon mehr als genug Soldaten. 400 der 700 Krieger sollen jedoch zu Marinesoldaten trainiert werden (Kosten übernimmt Dakien).

- Agenten berichten von einer Panik in Abanasinia. Dennoch scheint der König nicht gefangengenommen worden zu sein, befindet sich aber auf der Flucht vor den Häschern Ardens. Neuer Herrscher von Abanasinia scheint der Fürst von Haven zu sein, der als ein Freund der dunderländischen Kultur gilt.

- Mitten in der Nacht schreckt dich der Schall des Warnhornes auf dem Nordtor auf und du hörst Laute Schreie in deinem Palast: „KLAMAN WIRD ANGEGRIFFEN. Kurz darauf wird dir das Eindringen von 60 schwer bewaffneten Reitern gemeldet, die 60 Packpferde mit sich führen. Die Reiter sind von Kopf bis Fuß grün gekleidet und tragen Lanzen, Speere oder Bögen als Waffen. Irgend jemand hat ihnen das Haupttor geöffnet und ihnen so das Eindringen in die Stadt ermöglicht. Sie preschen mitten durch die Stadt in das Hafenviertel und beginnen mit dem Plündern des dortigen Waffenlagers. Niemand konnte sie auf ihrem Weg dorthin aufhalten. Erst nach einigen Minuten können sich die Stadtwache und die dakischen Söldner formieren und gegen die Eindringlinge vorgehen. Die Reiter werden zurückgedrängt. In ihrer Verzweiflung legen sie Feuer, um Verwirrung anzustiften - was ihnen auch gelingt. Durch dieses Chaos können sie mit 400 Stahlschwertern fliehen und verlieren nur 8 Mann (+ 20 Pferde, die sie zurücklassen müssen)!!! Das Feuer ist schnell wieder unter Kontrolle und richtet keinen größeren Schaden an. Die Reiter fliehen nach Nordwesten, in Richtung Abanasinia, ohne aufgehalten werden zu können.

Schaden in der Stadt: 5 zivile Verluste, 11 Dakier, 10 Wachen. Die Redaktion von „Kalamans Auge“ wurde zerstört; 3 Lagerhäuser sind abgebrannt. Verlust an Waren: 470 Stahlschwerter, 400 EL Holz und 85 EL Fisch. Das Haupttor wurde leicht beschädigt (½ GT Schaden).

- Der Rat der Händler erklärt sich einverstanden, keinen Tempel des Fremden Gottes in Kalamans zu errichten. Auslöser für diesen Umschwung war aber wahrscheinlich nicht die Einsicht, daß die Sekte des Fremden Gottes einen schädlichen Einfluß auf Kargad hat, sondern eher die Drohung mit der Steuer. Kampflos möchte man jedoch nicht aufgeben und fragt daher die obersten Theologen Kargads, ob diese Steuer nicht der Jahrhunderte alten Tradition der Duldung aller Religionen und Götter widerspräche. Mit der Antwort wird nächsten Monat gerechnet.

- Einer der Gurus des Fremden Gottes aus Mandorn bittet deine beiden Agenten, die der Sekte beigetreten sind, eine Gruppe von Missionaren nach Arden zu führen. Es wird ihnen alles bereitgestellt, was sie zum Aufbau einer neuen Gemeinde in Deryabar benötigen. Sobald sie erste Erfolge erzielt haben, sollen sie zum Rapport nach Mandorn zurückkehren.

- Eine Warnung vor den Schwarzen Schiffen ist nach Thantras unterwegs.

- Theoderich der Rote (Kaiser von Dakien, Fürst von Teuton und Hohepriester des Tumrak) ist begeistert von deiner Idee ein Kolosseum in Dakien zu errichten. Er schlägt die Hauptstadt Teutons, Lysbryter, als Standort vor.

- Ein Verbot von „Kalamans Auge“ erübrigt sich derzeit, da die Redaktion zerstört ist und 3 von den 5 zivilen Verlusten Redakteure der Zeitung waren.

- „Kalamans Wahrheit“ gibt am Tage deiner Abfahrt ein gigantisches Special heraus. Regelmäßig wird die Bevölkerung über die neusten Erfolge während deiner Reise informiert.

- Einige regierungstreue Händler geben ein riesiges Fest. Die Bevölkerung feiert seltsam ausgelassen deine Abfahrt.

- Arden richtet eine Botschaft in Kalamans ein

- Eine gigantische Bestellung aus Arden !!! Man ordert bei dir riesige Mengen an Stahlwaffen: 260 Langschwerter (gekauft zum Preis von 400 GM / Waffe, verkauft für 500)

260 Streitäxte (gek.: 120 GM; verk.: 150 GM)

260 Schilde (gek.: 90 GM; verk.: 110 GM)

260 Kettenhemden (gek.: 260 GM; verk.: 300)

10 Plattenpanzer (gek.: 1.000 GM; verk.: 1100 GM)

Gesamtauftragsumfang: 287 GT. Gewinn für Kargad: 50,4 GT!!!!

- Mit einer Flotte von 3 Galeeren und zwei mit Ladung vollgestopften Handelsschiffen begibst du dich auf deine große Weltreise:

Zunächst nehmt ihr den König Avis Villas und 15 Brieftauben (werden dir geschenkt!!) an Bord. An der Küste entlang (das Wetter ist zu schlecht für eine Fahrt übers Meer) geht's dann nach Arden.

Deryabar ist eine Stadt von gigantischen Ausmaßen (50.000 Einwohner). Ein Wassergraben von 100m breite liegt vor der über 30 Meter hohen Granitstadtmauer. Duzende von schweren Geschützen stehen auf den Wehrgängen. Im Kriegshafen dümpeln 20 (!) mittelgroße, aber schwer bewaffnete Kriegsgaleeren vor sich hin. Am Kai steht eine Ehrengarde von 300 Minotauern bereit, um dich zu Kaiser Gorrik Asgard zu führen. Zunächst legen deine Schiffe jedoch ein perfektes Anlegemanöver hin, das viele der Deryabarer, die zu schauen, scheinbar ziemlich beeindruckt. Als Sondereinlage bietest du den Zuschauern eine Lightshow mit Magnesium und Feuer. Flankiert von einer Ehrengarde von 10 Mann verläßt du nach einigen Paraden deiner Marinesoldaten das Schiff. Du wirst direkt durch eine jubelnde Menge von 300 Minotauern zum kaiserlichen Palast geführt, wo du mit dem Kaiser zusammentrifft.

(Ausspielen!!!!)

Nach unzähligen Banketten und Feierlichkeiten verläßt du schließlich Arden (der Verkauf der mitgeführten Waren hat dir wie bereits gesagt 50,4 GT Gewinn eingebracht.

Nach einem kurzen Zwischenstop in Kalaman fährst du nun weiter nach Dunderland.

Zunächst machst du einen kleinen Stop in den Ruinen von Ilion, um deine Trauer für das unsägliche Leid, das die Piraten über die Stadt gebracht haben, auszudrücken. Anschließend fährst du den Fluß Ilmater hinauf, um Stunden später in Argos anzukommen. Auch Argos ist gewaltig befestigt und ist mehr als doppelt so groß, wie Kalaman (25.000) Einwohner. Im Militärhafen werden gerade eine große Anzahl von dakischen Soldaten eingeschifft. Am Kai erwartet dich ein gewisser General Marduil zusammen mit 300 Soldaten Ehrengarde. Nach einer kurzen Showeinlage wirst du auch hier unter vereinzeltm Applaus zum Herrscher geführt. Du triffst König Dunder III. in einer riesigen Burg inmitten der Stadt, die von herrlichen Parkanlagen umgeben ist.

(Ausspielen!!!!)

Nach sechs Tagen verläßt du Argos. Deine Botschafter haben eine Botschaft eingerichtet und versuchen durch große Spenden für den Wiederaufbau Dunderlands die Bevölkerung von der Friedfertigkeit Kargads zu überzeugen (Kosten 20 GT).

In Sommerlund geschieht das gleiche, wie in den anderen Ländern zuvor auch. Die Botschaft wird eingerichtet und einige Agenten dagelassen.

(Ausspielen!!!)

Die ostdakische Hafenstadt Neuhafen ist eine einzige gigantische Baustelle. Am Hafeneingang steht ein große Leuchtturm, der den Eingang zum Svommehall-Fluß kennzeichnen soll. Der größte Gebäudekomplex in Neuhafen ist jedoch der Handelskontor Kargads, der alles andere an Schönheit und Gewaltigkeit übertrifft. Nach einem kurzen Halt geht es dann weiter hinauf den Svommehall-Fluß. In der nächsten Stadt (Feriestengt) gehst du von Bord und besteigst ein Pferd. In Feriestengt empfängt dich eine 900 Mann starke Ehrengarde und eine von der Prächtigkeit und Größe deiner Schiffe begeisterte Bevölkerung. Mit dem Pferd geht es zunächst flußaufwärts und dann quer durch die endlosen Wälder Teutons. Die Hauptstadt Teutons wird derzeit massiv wieder aufgebaut, nachdem sie kürzlich vollkommen zerstört wurde. Danach geht es weiter nach Fjellklating, eine kleine aber dennoch gewaltig befestigte Stadt. Dort kommt es zum Treffen zwischen dir und Berengar (der Sohn von Theoderich und derzeitiger Regent von Teuton). Anschließend begibst du dich auf die letzte Etappe deiner Reise. Nach eintägigem Ritt kommst du mit deiner Leib-

garde und den 900 Soldaten auf der Alten Lichtung an. Hier wird derzeit der Regierungssitz Dakiens aufgebaut: Dakia. Deine Architekten errichten hier eine gewaltige Festung, genannt „Burg der Einheit“. In Dakia triffst du auf Kaiser Theoderich von Dakien und die übrigen Könige der einzelnen Länder.

(Ausspielen!!!!)

Nach 5 Tagen kehrst du nach Neuhafen zurück und besteigst dein Schiff in Richtung Kargad.

- Eine Volkszählung hat zum Ergebnis, daß die Bevölkerung Kargads auf 11.000 Menschen gestiegen ist. Dies könnte man mit der relativ sicheren ökonomischen und politischen Lage in Kargad begründen.

- Deine Finanzexperten legen dir eine finanzielle Abrechnung des letzten Jahres und der ersten beiden Monate dieses Jahres vor.

Steuereinnahmen letztes Jahr	530 GT
Steuereinnahmen dieses Jahr	580 GT
Gewinne der staatlichen Betriebe	300 GT
Gewinne der staatlichen Handelsorganisationen	1200 GT
Spenden (das gibt's auch!!!) an den Staat bzw. die Kirche	50 GT
Staatsschatz	1.000 GT
Einnahmen diesen Monat:	300,4 GT
Einnahmen letzten Monat	50 GT
<b>Gesamteinnahmen</b>	<b>4010,4 GT</b>
Bezahlung der 400 EL Eisen an die Zwerge	800 GT
Bezahlung der 400 EL Eiche an Dakien	32 GT
Geschätzte Ausgaben letztes Jahr (unter Stefan Wiecki)	400 GT
Ausgaben in diesem Monat	20,6 GT
Ausgaben im letzten Jahr	459 GT
Löhne für Beamte, Agenten und andere Staatsbedienstete	200 GT
Kosten für die Erhaltung der Paläste, Stadtmauern	200 GT
Kosten für die Erhaltung der Flotte	200 GT
<b>Gesamtkosten</b>	<b>2311,6 GT</b>
<b>Budget für das kommende Jahr</b>	<b>1698,8 GT</b>

In deinen Lagerhäusern lagern folgende Güter (nur das wichtigste ist hier aufgezählt)

Art	Jahresproduktion	Gelagerte Waren	Wert der Waren
Eisenbarren	-	200 EL	400 GT
Stahlschwerter	-	3500 Stk.	420 GT
Eichenholz	50 EL	1300 EL	104 GT
Eisenschwerter	1.200 Stk.	500 Stk.	45 GT
Weizen	4.000 EL	23.000 EL	299 GT
Weißbrot	800 EL	200 EL	11 GT
Fisch	900 EL	120 EL	21,6 GT
Sklassen	-	400	200 GT
Gneis	800 EL	600 EL	39 GT
Magnesium	50 EL	10 EL	40 GT
Schwefel	150 EL	30 EL	15 GT
Met	-	200 Faß	30 GT

Insgesamt befinden sich in deinen Lagerhäusern Waren im Wert von 1624,6 GT!!!