

# **Das mächtige Großreich Kargad 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 im Adler-Gebirge mit lange nicht mehr gehörten Geplätscher.

- Die Waffenlieferungen an Arden wurden sofort eingestellt. Ein fingierter Brand von unglaublichen Ausmaßen bringt Teile des Daches des Hochofens zum Einstürzen. Die Schäden sind minimal (2½ GT) aber dennoch für Laienaugen sehr überzeugend. Dennoch verlangen einige selbständige Händler aus Arden, daß Teile der Vorräte Kargads an sie verkauft werden. „Wir haben doch nicht eine so lange und beschwerliche Reise gemacht, um dann mit leeren Händen nach Hause zu fahren. Wir bleiben so lange im Hafen, bis wir die Waren, die wir bestellt haben, erhalten!“

- Dakien hat alle Verträge mit Kargad annulliert!!! Als Begründung gibt man an, daß die Verträge mit dem König von Teuton, nicht mit dem Kaiser von Dakien abgeschlossen wurden und daher heute ungültig sind. Zu Neuverhandlungen ist man jederzeit bereit.

- Der Brief an die Zwerge wurde abgegeben, doch die Antwort läßt noch auf sich warten. Wir haben keinerlei Bewegungen der Zwerge im Süden des Gebirges feststellen können. Der Botschafter und sein Begleiter berichten aber, daß sie einige Lagerfeuer auf einem sehr hohen und unzugänglichen Bergrücken gesehen haben. „Angeblich soll es noch ein weiteres großes Tor im Norden des Gebirges geben, das wir derzeit suchen. In Abanasinia geht das Gerücht um, daß eine große Gruppe von kleinen Wesen einige Minotauren zusammengeschnitten hat, ohne selber Verluste zu erleiden.“

- Die Werften führen die Schichtarbeit ein, um schneller arbeiten zu können. Die zehn Handelssegler und die Staatsgaleere für Dakien werden in Rekordtempo fertiggestellt. Auch die Forschungsgaleere „Xorn“ wird innerhalb der nächsten Tage vollendet werden. Die Mannschaft wurde bereits ausgesucht und ausgerüstet. Die nötigen Vorräte liegen bereits bereit.

- Die zehn Handelssegler und die Staatsgaleere werden an die dakische Krone übergeben (Stöpsel inklusive). Die Bezahlung läßt jedoch noch auf sich warten.

- Einer der besten Agenten Kargads bekommt den Auftrag den Kontakt mit einer möglichen Untergrundbewegung in Abanasinia herzustellen. Es wird bekannt, daß sich eine Organisation namens „Abanasinische Befreiungsfront“ in dem besetzten Land gebildet hat, die Brandanschläge gegen militärische Einrichtungen der Minotauren ausübt. Dennoch scheint es fast unmöglich zu sein, Anschluß an diese Organisation zu finden (besonders, wenn ein Fremder darum bittet).

- Der einzige Herrscher in Abanasinia ist der Kaiser von Arden. Der ehemalige König von Abanasinia ist seit dem Verrat der Minotauren verschollen und die mächtigen Fürsten von Karaganda und Haven befinden sich in ardischen Gefängnissen. Sollen wir etwa unsere Freundschaft mit Arden bekräftigen.

- Das Handelsschiff, das nach Thar suchen soll, ist aufgebrochen. In Arden scheint man jedoch nur wenig Interesse daran zu haben, Informationen über Thar herauszugeben.

- Das Forschungsschiff Xorn bricht auf in die unendlichen Weiten des Ozeans, um neue Gebiete und unbekanntes Zivilisationen zu erforschen. Unter großem Gejubilium sticht das Schiff in See - mit Kurs auf das Imperio Pescadore. Von dort aus geht es nach Knarros, das gerade von der kleinen Handelsgaleere entdeckt wurde, die schon vor langer Zeit aus Kargad ausgelaufen ist. Auf der Insel der Halbriesen, die über das größte Schlachtschiff Asgards verfügen, beginnen deine Boten mit ihrer diplomatischen Tätigkeit [Antwort kommt von Björn]. Nach mehrtägigem Aufenthalt (Gewinn auf Knarros: 34 GT) fährt die Xorn weiter Mandorn, wo der Diplomat Kontakt mit dem Nergal aufnimmt, der den Namen Schamschi-Adad Asserhaddon trägt.

Der Nergal wiederholt noch einmal seine Meinung zu militärischen Bündnissen mit Kargad. Er möchte sich nicht durch eine Vielzahl von Bündnissen mit verschiedenen Staaten in seiner Entscheidungsfreiheit beschneiden lassen. Über das Land der Wagenfahrer ist er gerne bereit zu sprechen und langweilt deinen Botschafter während des fünfständigen einseitigen Gesprächs (Monologs) beinahe zu Tode. Schamschi-Adad Asserhaddon ist der Herrscher über den nördlichen Teil des Reiches der Wagenfahrer. Im Süden und Südwesten 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-biti, 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 werden.

Die Agenten und Sprachexperten werden in Mandorn abgesetzt.

- Deine Agenten werden nach Arden ausgeschickt, um dort die Einheiten des Geheimdienstes zu verstärken, der so geheim ist, daß niemand seinen Namen kennt. Die Agenten siedeln sich zunächst in Süd-Abanasinia an, um später als ardische Staatsbürger der neuen abanasinischen Provinzen unauffällig nach Deryabar übersiedeln zu können.

- Die „Sekte des Fremden Gottes“ konnte sich nach und nach in Deryabar festsetzen. In einigen alten Gewölben, die in das Granitgestein unter der Stadt gegraben wurden, haben die Priester Zuflucht gefunden und halten ihre Messen ab. Prominentestes Mitglied ist Arrad Nordusk (ein hoher Offizier im KASD - Kaiserlich Ardischer Sicherheitsdienst). Dennoch ist Vorsicht geboten. Deryabar allein verfügt über mehr als tausend Polizisten, die stets auf der Suche nach ungewollten Eindringlingen sind.

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

- Ein Troß von vier großen Planwagen kommt in der Stadt an. Ihr Besitzer bittet kurz darauf um eine Audienz in deinem Palast. Er stellt sich als Harag vor - „der größte Heiler und Magier auf dem ganzen Kontinent - Freund der Elfen, Retter der Leidenden und Feind der Tagediebe“. Angeblich stammt er aus Darkin, einem Land im hohen Norden, wo er für sein Wissen in medizinischen

und technischen Belangen bekannt ist. Harag hat von den Problemen Kargads mit der Vulkan Fjorbarg gehört, dessen möglicher Ausbruch schon seit Jahrhunderten die Bewohner der Stadt bedroht. Nach langen Forschungen habe er es endlich geschafft ein Mittel gegen die Naturgewalt des Berges zu finden. Mit beeindruckender Wortgewandtheit präsentiert Harag dir ein beeindruckendes Projekt: Harag möchte eine gigantische Pumpe am östlichen Ufer des Kochenden Wassers errichten, die ständig Wasser in den Krater des Fjorbarg pumpt und so die Lava im Inneren erkalten läßt, die dann einen unzerstörbaren Pfropfen bildet. Die Pumpe wird zum einen mit Sklavenkraft angetrieben, zum anderen mit der Kraft des Flusses Erul, sowie einiger Gebirgsbäche.

- Während deiner Unterredung mit Harag verkaufen die Gaukler in der Stadt mit großem Erfolg eine Vielzahl von Medikamenten für alle Lebensbereiche.

- Aus Dunderland kommt eine Meldung, daß die Grünen Reiter mehrfach Städte im Norden des Landes überfallen und dabei die Kornspeicher in Brand gesetzt haben. Einige Löwenritter hätten die Reiter jedoch einmal nach Westen verfolgen und sie kurz vor der Grenze Dunderlands zu unbekanntem Gebiet stellen können. Doch dabei kam es zu einem Zwischenfall, den einer der Löwenritter später folgendermaßen beschrieb:

„Als wir zusammen mit einem runden Dutzend Stadtwachen aus Connyberry zum Kampf gegen die Angreifer übergehen wollten schien die Luft plötzlich immer dicker zu werden. Genau zwischen uns und unseren Gegnern schlug das gleißende Licht eines Blitzes in den Boden ein und ein Mann in einer grauen Robe stieg aus einer sengenden Flammensäule. Er drohte uns mit unserer Vernichtung, wenn wir uns nicht ergeben und auf seiner Seite kämpfen würden, und zeigte uns auf grausame Weise, daß dies nicht nur eine Drohung bleiben könnte: er zielte mit dem hohen schwarzen Stab mit dem goldenen Ring an der Spitze, den er in den Händen hielt, auf die Stadtwachen von Connyberry ließ sie in einem gewaltigen Feuerball aus dem goldenen Ring an seinem Stab vergehen. Dennoch weigerten wir uns zu Verrätern zu werden und wollten gerade in einem wahrscheinlich aussichtslosen Kampf übergehen, als sich eine Art leuchtendes Tor aus dem Boden erhob, aus dem eine Mann in einer blauen Robe trat. Dieser wendet sich sofort dem grauen Magier zu und sagte ihm, daß er es nicht dulden könne, daß schon wieder unschuldige Menschen von ihm vernichtet würden. Er haben das Treiben des anderen schon lange genug mit angesehen und müsse nun endlich einmal hart durchgreifen.

Es begann ein Kampf zwischen den beiden Magiern, den ich nicht weiter beschreiben kann, da wir von den Feuerbällen, die die Beiden aufeinander schleuderten, geblendet wurden und uns aus dem inzwischen brennenden Wald zurückziehen mußten. Die Hitze war unerträglich, unsere Rüstungen schienen zu schmelzen. Die Grünen Reiter witterten in diesem Chaos ihre Chance und griffen uns aus dem Hinterhalt an, doch wir überwandern sie spielend. Wir mußten uns immer weiter zurückziehen, da der ganze Wald zu brennen begann. Es schien uns, als würde der ganze Boden und dem Stampfen titanischer Wesen erbeben. Der Himmel schien zu brennen, fürchterliche Schreie und grausames Brüllen erfüllten die Luft. Erst nachdem wir genügend Abstand zum Kampfplatz hatten wagten wir einen Blick auf die beiden Kämpfenden: riesige Echsen, die eine rot, die andere silbrig-golden, lieferten sich vor unseren Augen einen Kampf um Leben oder Tod. Inmitten eines lodernden Ringes aus

brennenden Bäumen spuckten sie sonnenhelles Feuer und fügten einander mit ihren unglaublichen Krallen schwere Verletzungen zu. Die silbrig-goldene Echse schien einem Sieg langsam nahe gekommen zu sein, als ihr Gegner plötzlich in einer Säule reinen Lichts verschwand und schrie, das er eines Tages wiederkommen werde, um es dem Anderen heimzuzahlen, daß er ihn um seine verdiente Beute betrogen hat.

Angesichts der unglaublichen Zerstörung, die der Kampf verursacht hat, und unserer Ratlosigkeit, was nun zu tun sei, beschlossen wir nach Argos zurückzukehren, um König Dunder Bericht zu erstatten. Kurz vor der Hauptstadt trat plötzlich der Magier in der blauen Robe hinter einem Baum hervor und riet uns, daß wir uns lieber nicht mit bestimmten Leuten, die wir nicht begreifen könnten, anlegen sollten. Und im nächsten Moment verschwand er hinter dem Baum, hinter dem er gerade hervorgetreten war.

- Die Botschaften werden in Dunderland und Sommerlund eingerichtet (Kosten: 5 GT, Gewinn bei Zahlung: 4 GT)

- Vier Handelsgaleeren stechen mit Kurs Sommerlund in See. An Bord befinden sich die gewünschten zwei schweren Katapulte (Kosten: 8 GT).

- Dunderland hat noch keine eindeutige Erklärung über sein Verhältnis zur AAK abgegeben. Dakien hat seine Mitgliedschaft in der AAK vorläufig widerrufen. Grund dafür scheint ein Streit mit Sommerlund über den Sinn und Unsinn eines Angriffs auf den Flottenstützpunkt von Arden zu sein.

- Dein Staatsbesuch in Thantras verläuft genauso beeindruckend, wie die vorigen (ausspielen!!). Nebenbei fragst du auch nach neuen Informationen über die Schwarzen Schiffe.

- Das Diplomatenkorps befindet sich auf dem Weg nach Gailon. Doch der Weg ist lang und geht durch viele andere Staaten.

- Die Pferde der Grünen Reiter scheinen keine besonderen Fähigkeiten zu haben. Obwohl sie zwar insgesamt wirklich hervorragende Pferde sind gibt es keinen erkenntlichen Grund dafür, daß sie uns so ohne Probleme entkommen konnten.

- Du hast keine Ahnung, was der König von Avis Villa bei deinen Staatsbesuchen mit den örtlichen Königen besprochen hat. Er sprach mit den Fürsten stets allein, ohne daß jemand sonst zugehört hat.

- Die Ermittlungen um den Angriff auf den kargadischen Händler im Land der Wagenfahrer werden begonnen [Antwort von Björn].

- Die Fabrikfürsten bitten untertänigst um Verständnis für ihre Lage: „Wir sind völlig überfordert, Eure Herrlichkeit. Wir müssen zunächst den Schaden am Hochofen reparieren. Außerdem benötigen wir mehr Eisen, Kohle und natürlich Arbeitskräfte, um weiterhin arbeiten zu können.“

- Mit großem Elan läuft das Projekt „Zukunft“ wieder an. Die besten Wissenschaftler des Landes versuchen unermüdlich das Geheimnis der ultimativen Waffen zu ergründen. Erfolge hat man zwar noch nicht erzielt, doch man glaubt nah an der Lösung zu sein.