

Das Königreich Thar in Fejdrain, den zweiten Monat des Jahres

Wetter: Der Schnee bedeckt die Felder. Das Leben verlagert sich in die warmen Häuser.

Zur Vorgeschichte: Du hast nach einjährigen Kämpfen den Rang des Count Mallarchus erlangt - der Rang des obersten Fürsten von Thar (den genaueren Hergang des Krieges kannst du selber ausarbeiten). Nun bist du der uneingeschränkte Herrscher Thars und sicherst deine Machtstellung durch eine grausame Unterjochung der Bevölkerung. Dein Geheimdienst meldet jeden, der sich regimekritisch äußert, freie Meinungsäußerung ist eine Utopie. Der Reichtum Thars basiert auf eine lange Tradition von Sklaven- und Eisenhandel mit dem Westlichen Imperium, das dich bei deiner Machtergreifung äußerst tatkräftig unterstützt hat. Das Westliche Imperium - ein Reich dessen Größe über den menschlichen Verstand hinaus geht - wird von einem gewissen Arioch geführt, den du bisher noch nie zu Gesicht bekommen hast. Arioch war es auch, der dir Hinweise gab, wo man einfach an größere Mengen von Sklaven kommen kann: im Osten.

Erste Expeditionen fanden dann auch ein Volk im Südosten, das scheinbar über ein riesiges Staatsgebiet und eine gewaltige Bevölkerung verfügt. Die sogenannten Wagenfahrer waren zu Beginn leichte Opfer für deine Sklavenfänger und konnten wegen ihrer Zähigkeit und Kraft teuer ans Westliche Imperium verkauft werden. Mit der Zeit wuchs jedoch der Widerstand und es viel Thar immer schwerer Siege gegen die Wagenfahrer zu erzielen. Es wurde daher Zeit neue, leicht zu besiegende Angriffsziele zu finden. Zu diesem Zweck wurden zwei gigantische, schwarze Kriegsschiffe mit roten Segeln gebaut, die nach ihrer Fertigstellung an der Küste des Rhûn-Meeres entlangfuhren, um ein Opfer auszumachen. Zunächst wurde ein Land namens Arden gefunden, das jedoch so mächtig zu sein schien, daß man es besser nicht angriff. Als nächstes fanden deine Schiffe ein kleines, hilfloses Land namens Fischerreich, das auch sofort überfallen wurde. Es zeigte sich jedoch bald, daß man das Fischerreich nicht allzu oft angreifen konnte, wollte man nicht dessen geringe Bevölkerung ausrotten und dadurch eine Quelle für Sklaven versiegen zu lassen. Weiter westlich fand man ein kleines Land namens Avis Villa, das jedoch so klein war, das sich ein Angriff nicht lohnte. Noch westlicher fand man den Stadtstaat Kargad. Dieses Land ist aber so extrem gut befestigt, daß ein Angriff Selbstmord gleichkäme. Erst als man schließlich nach viel weiter in den Osten eindrang, fand man ein Land, das für einige Zeit als „Lieferant“ für unfreiwillige Arbeitskräfte dienen kann: Thantras.

- Derzeit befinden sich deine beiden Schiffe auf dem Weg nach Thantras, der großen Handelsnation des Ostens. Sie müßten diesen Monat eigentlich mit ihrem Angriff auf einige kleinere thantrasische Orte beginnen und dabei eine große Beute machen, die wir zu teuren Preisen nach Westen verkaufen können.....

- Vorletzten Monat hast du eine große Handelsdelegation nach Arden geschickt, die 400 Sklaven und eine kleine Ladung von 200 EL (Eselsladungen) Eisen verkaufen sollen. Mit der Öffnung eines neuen Marktes im Osten wolltest du dich ein wenig unabhängiger vom Westlichen Imperium und den mysteriösen Arioch machen. Diese Delegation kehrt erfolgreich mit einem gigantischen Auftrag zurück. Die 200 EL wurden verkauft (Gewinn 30 GT).

Arden bestellt bei dir eine große Menge von Eisenwaffen:

500 Langschwerter (Marktwert: 115 GM/Stk.; verkauft für 130 GM/Stk.)

1000 Kettenhemden (MW: 200 GM; verk.: 220 GM)

1000 Schilde (MW: 50 GM; verk.: 55 GM)

Gewinn für Thar: 32½ GT !!!

Fast alle Bewohner Ardens leben in der Hauptstadt Deryabar (50.000). Deryabar ist von einer 35m hohen Stadtmauer umgeben, der ein 100m breiter Wassergraben vorgelagert ist. Im Kriegshafen ankern circa 20 Kriegsschiffe und die Armee wird auf weit über 5000 Mann geschätzt. Regiert wird Arden von Kaiser Gorrik Asgard, einem Minotauren. Vor über 30 Jahren war der Kaiser noch ein Mensch, verschwand dann aber für lange Zeit, um vor kurzem wieder in sein Reich zurückzukehren. Bei seiner Rückkehr schleppte Gorrik scheinbar eine Seuche ein, die einen Teil seiner Bevölkerung unter furchtbaren Qualen in Minotauren verwandelte. Heute besteht gut ein Drittel der Bevölkerung Ardens aus Minotauren, die eine schier unglaubliche Kampfkraft haben. Dennoch sollte wir uns von diesen Stierköpfen nicht abschrecken lassen und mit Arden enge wirtschaftliche Bande schließen, da wir durch Handel mit diesem Land sehr große Gewinne einfahren können.

Folgende Handelsgüter sind in Arden käuflich zu erstehen: Kupfer, Holz, Granit, Getreide, Glas, Salz, Wolle, Bronze, Zinn.

Gerade Kohle benötigen wir im Moment äußerst dringend, da unsere Vorräte durch die immensen Schmiedeaufträge völlig aufgebraucht sind.

- Deine Bevölkerung leidet teilweise Hunger, da viele Felder und Lagerhäuser im Krieg zerstört wurden.

- Ein Volkszählung ergibt, daß die Bevölkerung Thars im letzten Jahr auf 61.000 Menschen gewachsen ist und daher mit Steuereinnahmen von 580 GT zu rechnen ist. Dein Finanzminister legt dir folgende Finanzdaten vor:

Restvermögen vom letzten Jahr	50 GT
Steuereinnahmen von diesem Jahr	580 GT
Gewinne durch den Verkauf von Rohstoffen / Sklaven	700 GT
Gewinne der staatlichen Manufakturen	150 GT
Gesamteinnahmen	1480 GT
Nahrungsmittel für 1500 Soldaten (2 EL Brot/Mann/Jahr)	60 GT
Sold für Soldaten (ø 80 GM / Soldat)	120 GT
Sold für Polizisten, Agenten, Beamte, etc.	280 GT
Erhaltung der schwarzen Schiffe (6 GT/Jahr/Schiff)	12 GT
Wiederaufbau der im Krieg zerstörten Städte	250 GT
Erhaltung der Stadtmauern, Burgen, Paläste, etc.	150 GT
Gesamtkosten	872 GT
Budget für das nächste Jahr	608 GT

- In deinen Lagerhäusern lagern folgende Waren:

Art	jährliche Produktion	Warenbestand	Wert
Eisen	5.000 EL	500 EL	1.000 GT
Holz	1000 EL	50 EL	1 GT
Kork	4.000 EL	1.000 EL	300 GT
Kupfer	4.000 EL	1.000 EL	350 GT
Pferde	400	1200	960 GT
Sklaven	-	500	250 GT
Steinkohle	-	3 EL	1,8 GT
Weizen	70.500 EL	1.000 EL	15 GT