

# Randolph's McCraines Kapitans Logbuch

## Eine Ff zu dem Spiel Anno1701

Von abgemeldet

### Kapitel 1: Logbuch Eintrag I

Einsam segeln meine Manner und ich durch unbekannte Gefilde. Fernab der Heimat suchen wir nach einer fruchtbaren Insel. Noch keine in Sicht... Wir suchen weiter, besegeln bislang unentdecktes Land. Verzweifelt klammern wir uns an die Aufzeichnungen auf einer alten Seekarte, doch so leicht geben wir nicht auf. Bis hierher sind wir gekommen, und darum werden wir... Moment! Was sehe ich da? Land, Land in Sicht! Haltet auf die Insel zu!

Endlich wieder festen Boden unter den Fuen. Und die Insel erweist sich auch noch als ungemein fruchtbar. Manner, hier wollen wir heimisch werden! Nun ladet doch endlich das Holz und die Werkzeuge ab, und errichtet ein Kontor. Ich kann es kaum noch erwarten, diese Insel in Besitz zu nehmen.

Was brauchen wir noch, Manner? Erst einmal sollten wir fur Nachschub an Holz sorgen. Zwei bis drei Holzfallerhutten sollten wohl fur's Erste genugen. Und Hunger haben die Leute ja auch standig. Gut, dass hier ein paar wilde Tiere hausen. Wir gehen von der Jagdhutte aus auf die Jagd. Und Fische? Ja, da unten an der Kuste errichten wir eine Fischerhutte.

Meine Manner bauen sich die ersten einfachen Hutten, um ein Dach uber dem Kopf zu haben. Als Mittelpunkt der kleinen Siedlung erbauen wir uns ein Dorfzentrum. Hier treffen sich die fleiigen Pioniere rund um eine sprudelnde Wasserquelle. Sogar erste provisorische Marktstande entstehen. Es ist herrlich zu sehen, wie die Leute langsam heimisch werden. Und ohne falsche Bescheidenheit kann ich behaupten: Die Statue, die ich mir zu Ehren auf dem Dorfzentrum habe errichten lassen, sieht wahrlich prachtig aus! Meine Pioniere sind fleiige und brave Leute - mittlerweile umfasst die Siedlung schon sechs Hutten. Doch so langsam steigen ihre Anspruche. Nachts wird es inzwischen empfindlich kalt, wir brauchen Decken und Kleidung. Um die Stoffe dafur zu produzieren errichten wir noch zwei Schaffarmen und eine Webstube auf der Insel. Ich werde meine Siedlung darum von jetzt an Schafheim nennen...

Unsere kleine Siedlung wachst und gedeiht. Sechs weitere Wohnhuser wurden errichtet. Die Einwohner fuhlen sich auerordentlich wohl in Schafheim, und doch fehlt ihnen noch etwas zum Gluck. Um zu gottesfurchtigen Siedlern zu werden, brauchen meine fleiigen Pioniere eine kleine Kapelle. Und wir beginnen auch sofort

mit dem Bau.

Nun habe ich mich so gut und umsichtig um den Wohlstand und die Zufriedenheit meiner Pioniere gekummert, dass es wohl an der Zeit ware, eine kleine Gegenleistung zu erwarten. Ich werde ab sofort Steuern erheben. Aber Obacht, Randolph: Verargern willst Du Deine treuen Hauslebauer nicht. Am Ende verlassen sie noch Deine Insel. Aber Geld muss in die Kassen und die wenigen Steuern, die ich von nun an meinen Einwohnern abverlange, werden schon keinem von ihnen wehtun. Also munter gedreht an der Steuerschraube. Ich will schlielich expandieren. Und dafur benotigen meine Gefolgsleute auch noch Werkzeuge. Habe ich bereits genug Steuergelder eingenommen, um mit dem freien Handler, dem wir auf unserer Fahrt uber die Meere begegnet sind, Handel zu treiben? Nun, vielleicht warte ich lieber noch ein wenig, bis sich mein Geldbeutel von seinen Strapazen der Besiedlung erholt hat.

Was habe ich doch fur wunderbare Pioniere! Sie schreien ihre Zufriedenheit - wenn auch nur auf dem postalischen Weg- derart in die Welt hinaus, dass uns tatsachlich ein willkommener Ehrengast besucht: Der Schmied kommt wie gerufen. Mitten auf dem Dorfplatz steht er inmitten seiner schwelenden Feuersbrunst und produziert die Werkzeuge, die wir so dringend benotigen.

Was erwartet mich nur noch alles in dieser weiten, unbekanntem Welt?