

*Das Geflüsterte Wort*  
*Nr. 105*  
*März 2011*



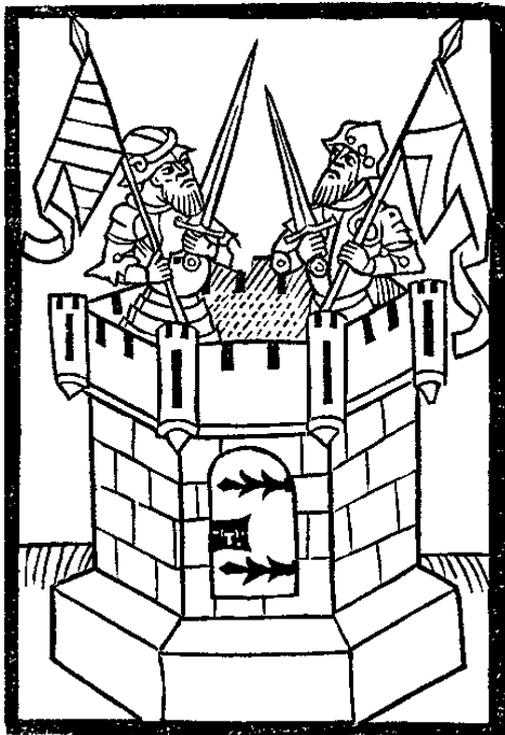
Matthias Bogenschneider – Alt-Gatow 67 – 14089 Berlin –  
030/75 52 52 00 – m.bogenschneider@gmx.de

## Vorwort

Zwei alte Spieler haben aufgehört, zwei neue haben ihre Reiche übernommen: Viktor hat das Reich von Lars übernommen und es von Kridon in Nyx umbenannt, Tomas hat das Reich von Debbi übernommen und den Namen Troy beibehalten.

Hier nun die aktuelle Spielerliste:

1. Bogi (Urst), 5 HZ-Punkte
2. Ralf (Reich der Sammler), Tomas (Troy), Viktor (Nyx), jeweils 4 HZ-Punkte
3. Frank (Bethmora), 3 HZ-Punkte
4. Jörg (Reich des Kalor), 2 HZ-Punkte



Doch lasse ich nun Kalor sprechen:

Lange Zeit herrschte Frieden auf Madragon. Faul und dick wurden ihre Herrscher in den pompös errichteten Palästen. Die mächtigen Feldherren, einst stolze Recken und Helden, konnten keinen Ruhm mehr gewinnen und ihre Namen

verblassten zur Bedeutungslosigkeit. Ihre Armeen verlotterten, die tapferen Kämpfer wurden alt und grau und siechten vor sich hin. Ihnen war der Weg zu den Ruhmeshallen der Götter verwehrt.

Doch trotz dieser friedlichen Zeit gab es einige Veränderungen in den Reichen.

Die strahlende Königin Troy wurde aller ihrer Pflichten müde und sie begab sich für eine unbestimmte Zeit ins unbekannte Exil. Dort erhofft sie in Ruhe meditieren zu können, um ihren neuen Weg für die Zukunft zu finden. Ist diese Phase der Einsicht vorbei, so schwur sie, mit Schwert und Schild wieder zu kommen und ihren rechtmäßigen Platz auf Madragon wieder einzunehmen.

In der Zwischenzeit übernahm ein unbekannter Held den Thron der Herrscherin in Troy und rasselt nun mächtig mit seinen Waffen. Jung und voller Tatendurst fordert er die anderen Herrscher zum Kampf. Mit seinem Schwert will er seinen Namen in die zerfetzten Körper seiner Gegner ritzen, auf dass sie ihn niemals vergessen sollen. So hofft er, den allzu leicht gewonnenen Thron zu halten und den anderen Herrschern Furcht und Respekt einzuflößen.

Auch in dem mächtigen Reich des Herrschers von Kridon gab es gravierende Umwälzungen.

Der erleuchtete Herrscher von Kridon selber floh in die unbekannte Ferne. Man munkelt hinter vorgehaltener Hand, dass er es leid war den täglichen, eintönigen und langweiligen Staatsgeschäften nachzukommen. So soll

er sich aufgemacht haben, neue Herausforderungen und Schätze an fernen Ufern zu finden. Böse Neider in seinem Reich flüstern aber auch, dass der ach so Mächtige schwach wurde und dem Lockruf einer liebenden, leidenschaftlichen Frau folgte. Was auch immer stimmen mag, der Herr Kridons ist verschwunden und das Letzte was man hörte ist, dass er eine stattliche Zahl von Jecken, äh, Recken um sich sammelt, um seine Ziele zu erreichen, oder doch gestärkt wieder zu kommen? - Wer weiß.

Wer da denkt, das große Reich von Kridon ist jetzt eine leichte Beute, der irrt.

Kaum war der Thron leer, nahm auch dort ein unbekannter Usurpator auf ihm Platz und drohte dem restlichen Madragon mit Krieg, um seine Stärke zu beweisen. Viel ist nicht über diesen Neuling bekannt. Er soll aus den Norden kommen und bei Gelegenheit einen guten Tropfen zu schätzen wissen - so sagt man. Aber Vorsicht, nicht nur bei ausschweifenden Gelagen, sondern auch auf dem Schlachtfeld soll dieser junge Kämpfer, Recke, Held und jetzt Herrscher seinen Mann gestanden und seine Gegner gedemütigt haben – die Zukunft wird es zeigen.

Was werden die anderen Herrscher machen, wie reagieren?

Der Frieden auf Madragon scheint vorbei, die Schwerter werden wieder geschärft.

Der eiserne Kanzler von Urst sammelt seine Truppen und blickt

kalt lächelnd jeder Herausforderung ins Gesicht.

Im Land der Sammler brütet der geschmeidige Herrscher Sam M'ler über seine Angriffspläne und sucht im Geiste schon nach willigen Verbündeten.

Der ruhige, zurückhaltende Herrscher von Bethmora beobachtet mit Adлераugen die Lage auf Madragon. Jederzeit ist er bereit mit seinen Truppen anzugreifen oder mit geschmeidiger Zunge eine - für ihn - passende Abmachung auszuhandeln.

Kalor von den Inseln schaut mit großer Gelassenheit auf das Treiben der Anderen.

Seine Truppen sind bereit, in alle Richtungen einzuschlagen. Mal sehen, welche Gelegenheit sich bietet und welche Abmachungen ihm zugetragen werden, die in seinem Sinne sind.

Das Spiel um Ruhm, Ehre, Macht und Provinzen hat wieder begonnen, wer wird am Ende der glückliche Sieger sein?

*(Anmerkung des Redakteurs. Er war es nicht!)*





## Zitate

### 105. Spiel

Selbstgespräch von Viktor (nach einem Blick auf die Anfangsaufstellung): „Das eröffnet mir ja ganz neue Möglichkeiten ... aber ... will ich das?!“

Mehrfach hintereinander fallen beim Würfeln die Würfel vom Tisch. Daraus entstand die Vermutung einer typischen Arma-Spieler-Krankheit: „Nervöses Würfeln“.

### Diplomatie

Es liegen keine Depeschen vor. Die Verträge wurden innerhalb einer halben Stunde vor Ort ausgehandelt, wobei sich die Interessenlagen mehrfach in kurzer Zeit überraschend änderten.

### Regeln

Es gab zwei Regeldiskussionen: die erste betraf das Trampeln der mit dem Zauber „Tiere bewegen“ belegten Elefanten.

Es wurde ausgemacht, dass **der Spieler, der die Tiere verzaubert hat, für die Elefanten würfelt**. Wird dadurch ein Zauberwurf erwürfelt, werden die Zauber-einheiten jedoch dem Besitzer der Elefanten gutgeschrieben.

Nachdem beide Elefanten getötet waren, befanden sich auf dem betroffenen Kleinfeld sieben Krieger desselben Spielers. Da der betroffene Spieler nicht an der Reihe war (die Elefanten waren ja durch den Zauber „Tiere Bewegen“ bewegt worden) konnte er das Handgemenge nicht durch den Selbstmord der überzähligen Krieger auflösen. Also mussten seine eigenen Krieger gegeneinander kämpfen. Das ist auch kein unzulässiger „Scheinkampf“, den man auch nur ausüben könnte, wenn man an der Reihe wäre.

Es ist in diesem Fall auch nicht geklärt, ob der betroffene Spieler für alle seine Figuren würfelt oder ein anderer Spieler die Rolle des Verteidigers annimmt. Ich finde

allerdings, dass das keine schöne Lösung ist und würde an dieser Stelle folgendes vorschlagen: **„Sind bei einem Handgemenge nur Krieger eines Spielers betroffen, entfernt er so viele Krieger aus dem Spiel, bis die Überbesetzung beendet ist.“**

Die skurrile Aktion der Krieger, die eine Meeresstraße schwimmend überquerten, hat ebenfalls zu einer Regeldiskussion geführt. Der Spieler hatte beabsichtigt, die Figuren zu beschleunigen, um sie mit einem Zug durch das Wasser zu bewegen. Allerdings müssen treibende Krieger ums Ertrinken würfeln. Die Regeldiskussion hatte folgendes Ergebnis:

Gemäß dem Kapitel „Schiffe“, Abschnitt „Im Wasser treibende Krieger“ müssen die Krieger ums Ertrinken würfeln und können sich **danach** auf ein angrenzendes Landfeld oder befreundetes Schiff retten. Gemäß dem nachfolgenden Kapitel „Zauberer“, Abschnitt

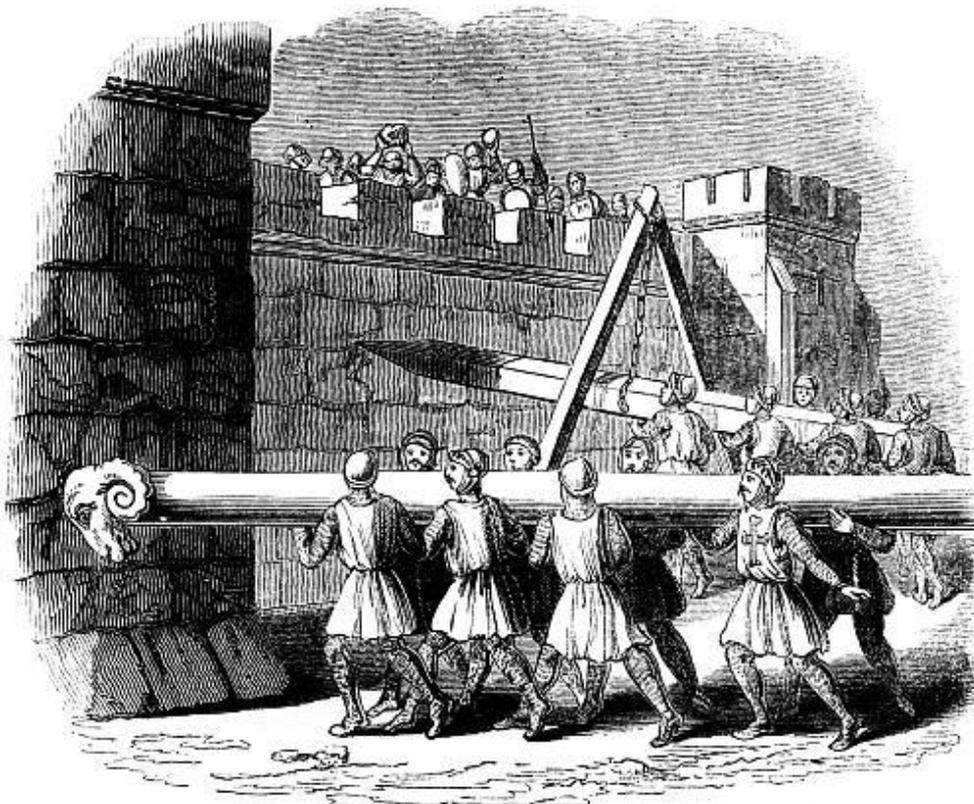
„Zauber“, Unterabschnitt „Beschleunigen“ können sich beschleunigte Figuren doppelt so weit bewegen.

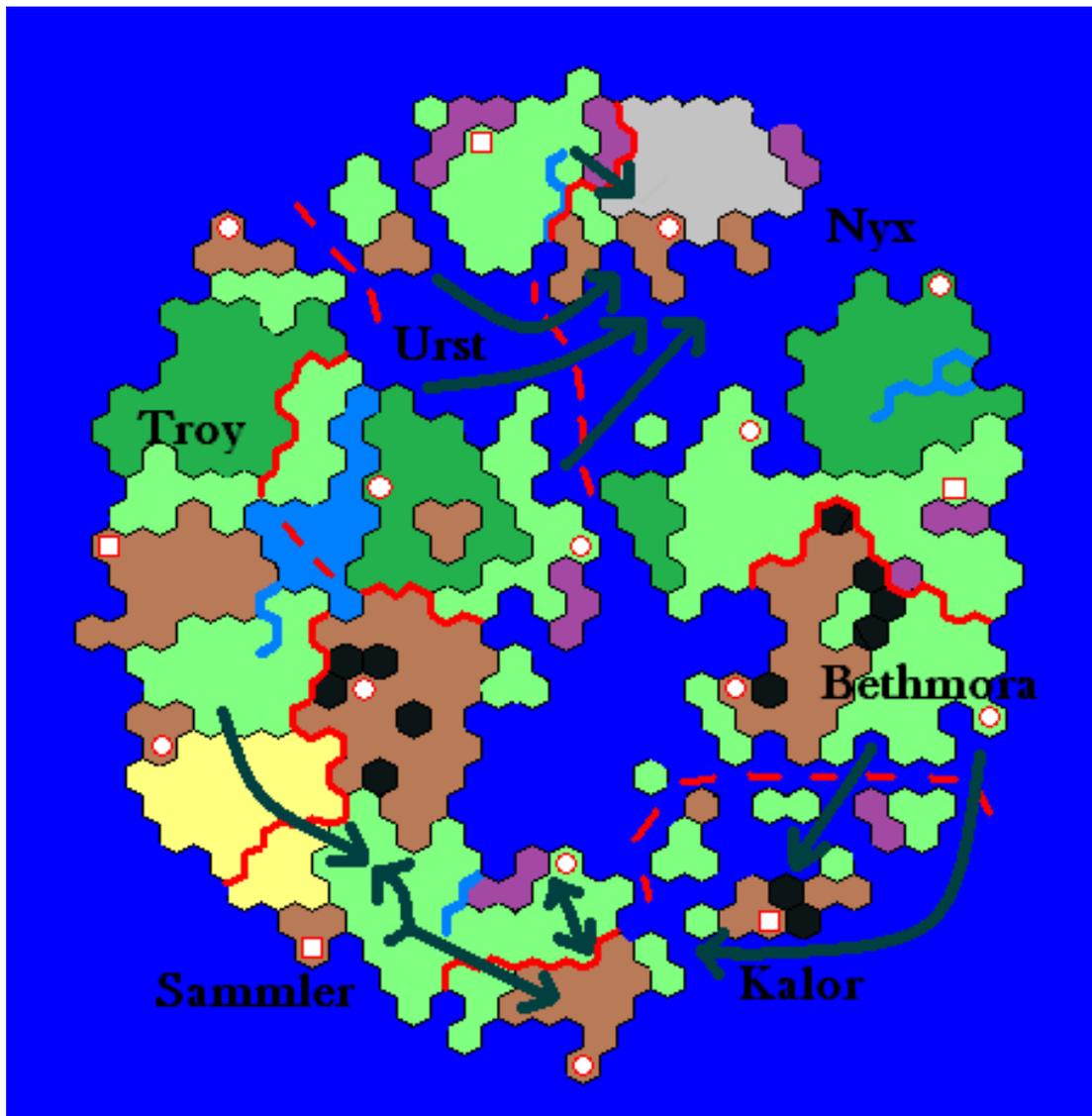
Üblicherweise suspendieren nachfolgende Regeln die vorangehenden. In diesem Fall können jedoch Krieger kein Wasser-Kleinfeld in einer Runde durchqueren, denn sie dürfen sich **erst weiterbewegen, nachdem sie in der darauffolgenden Runde ums Überleben gewürfelt haben.**

Man kann diese Regel auf alle ähnlich gelagerten Fälle übertragen.

Zur Klarstellung wäre eine im Absatz „Beschleunigen“ eine Regelergänzung sinnvoll:

**„Ist die Bewegung an eine Bedingung geknüpft (z.B. wenn treibende Krieger ums Ertrinken würfeln müssen, bevor sie sich weiterbewegen können), endet die Bewegung.“**





### Spielbericht

Urst verlangte öffentlich von Nyx (dem ehemaligen Kridon) die Rückgabe der Stadt Dagard auf der Insel Lordaglin, was vom neuen Herrscher zurückgewiesen und mit einem Präventivkrieg beantwortet wurde.

Kalor und das Reich der Sammler hatten ihre Streitkräfte auf der Süd-Halbinsel des Kontinents Arunei aufgestellt und die Sammler berannten die Mauer, die Kalor am Nordrand des Hochlandes von Gualteka errichtet hatte, während der Bundesgenosse der Sammler, Bethmora, seine Flotte in Richtung

der Hauptstadt Kalors, Capurak, bewegte.

Troy verhielt sich neutral, hatte es doch mit seinen beiden Nachbarn, Urst und dem Reich der Sammler, jeweils einen Friedensvertrag geschlossen.

In den ersten drei Wochen belegte Nyx die Streitkräfte aus Urst mit einem Hagel von Geschossen, die aufgrund der großen Entfernung jedoch kaum Schaden anrichteten. Dennoch erlitt Urst erhebliche Verluste, jedoch durch Hagelsturm, den Reiter der Finsternis und den Troll. Binnen Kurzem wurde das

kleine Heer von Urst auf Lordaglin so gut wie aufgerieben, während widrige Winde das Vorrücken der Flotte verlangsamte. Auch misslang das Zauberduell, das der Zauberer von Urst gegen den von Nyx begonnen hatte und er wurde zum Sterblichen erklärt.

Im Süd geriet Kalor schwer unter Druck, während Bethmora und die Sammler langsam vorrückten. Dann jedoch griff Troy in die Kämpfe ein, indem es mit seinem Heer die Grenze zum Sammlerreich vertragswidrig überschritt. Die Sammler waren gezwungen, ihren Angriff auf Kalor abubrechen und zogen Richtung Wüste um die jetzt gefährdete Hauptstadt zu sichern.

In der fünften Woche erreichte die Flotte von Urst die südlichen Gestade von Töndermanland und drei Wochen lang lag das Kriegsglück auf Seiten von Urst. Nyx verlor seine Flotte und alle Krieger auf Lordaglin, bis auf die Besatzung der Stadt Dagard.

Am Südrand der Wüste von Alzagora entbrannte nun eine heftige Reiterschlacht zwischen den Sammlern und Troy. Kalor zog nun immer mehr Krieger aus dem Hochland von Gualteka ab um sich auf Bethmora zu konzentrieren, das Capurak angriff.

Auf Lordaglin wechselte das Kriegsglück wieder die Seite und Urst verlor sämtliche seiner Helden. Nachdem der Zauberer von Urst seine magischen Fähigkeiten zurück erlangt hatte, waren die urstischen Krieger zumindest nicht mehr vollends der Magie aus Nyx schutzlos ausgesetzt. Da der größte Teil der Belagerungsgeräte zerstört war und der Troll das Tor

nach Dagard gewissermaßen bewachte, musste Urst auf einen weiteren Onagertreffer auf der Stadt warten.

Die Reiterschlacht in der Wüste war schnell zu Gunsten der Sammler entschieden, insbesondere dadurch, dass die Elefanten aus Troy magisch übernommen wurden und die eigenen Krieger niedertrampelten.



Die Sammler wandten sich nun wieder dem Reich des Kalor zu. Letzterer hatte die Bewachung der Stadt Huantegalpa vernachlässigt, so dass diese durch den Einsatz von Magie in den Besitz von Bethmora gelangte. Der Krieg verlagerte sich damit nach Capurak, das für die Sammler mangels Schiffen unerreichbar war. In diesem Zusammenhang ist bemerkenswert, dass sich einige Krieger aus Bethmora todesmutig ins Meer stürzten um auf eine Meeresstraße zu durchschwimmen, nur um dann festzustellen, dass sie nur auf einer vorgelagerten Insel vor Capurak gelandet waren.

In der Folge zog der Heerführer von Troy noch ein paar Krieger zusammen, die weiterhin die Sammler attackierten, ohne jedoch

etwas zu bewirken. Außerdem verwirrte er den Herrscher von Nyx, in dem er seine nur notdürftig besetzten Schiffe vor die Küste von Nyx legte und diesem Hoffnung machte, diese übernehmen zu können. Da das nicht eintrat, erklärte Nyx Troy den Krieg und tötete sogar einige Krieger im Fernkampf, woraufhin sich die Flotte aus Troy wieder zurückzog.

Im Nor war Nyx weiterhin bemüht, die Belagerung von Dagard durch magisch versetzte Krieger zu stören, öffnete in der zehnten

Woche dann jedoch überraschend das Tor und griff die Belagerungstruppen aus Urst an. Der Heerführer von Urst drang in Dagard ein, vernichtete die restliche Garnison und eroberte die Stadt.

Der Angriff von Bethmora und dem Reich der Sammler auf Capurak wurde in der elften Woche abgebrochen, nachdem erkennbar war, dass eine Einnahme der Hauptstadt bis zum Einbruch der Winterstürme nicht mehr möglich war.

