

DAS GEFLÜSTERTE WORT

NR. 110

OKTOBER 2012



Die Seeschlacht im Estlichen Meer der Geister

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

110. Spiel - Oktober 2012

Vorwort

Die Stammesbesatzung war komplett. Hinzu kam der Nachwuchsspieler Alessandro mit dem Invasorenvolk von „Sparta“.

Hier nun die aktuelle Spielerliste:

1. Bogi (Urst): 7 HZ-Punkte (-2)
1. Ralf (Sammler): 7 HZ-Punkte (-1)
3. Frank (Bethmora): 4 HZ-Punkte (+1),
3. Jörg (Reich des Kalor): 4 HZ-Punkte (0),
5. Viktor (Nyx): 3 HZ-Punkte (0)
6. Alessandro (Sparta): 2 HZ-Punkte (+2)

Zitate

Keine Zitate.

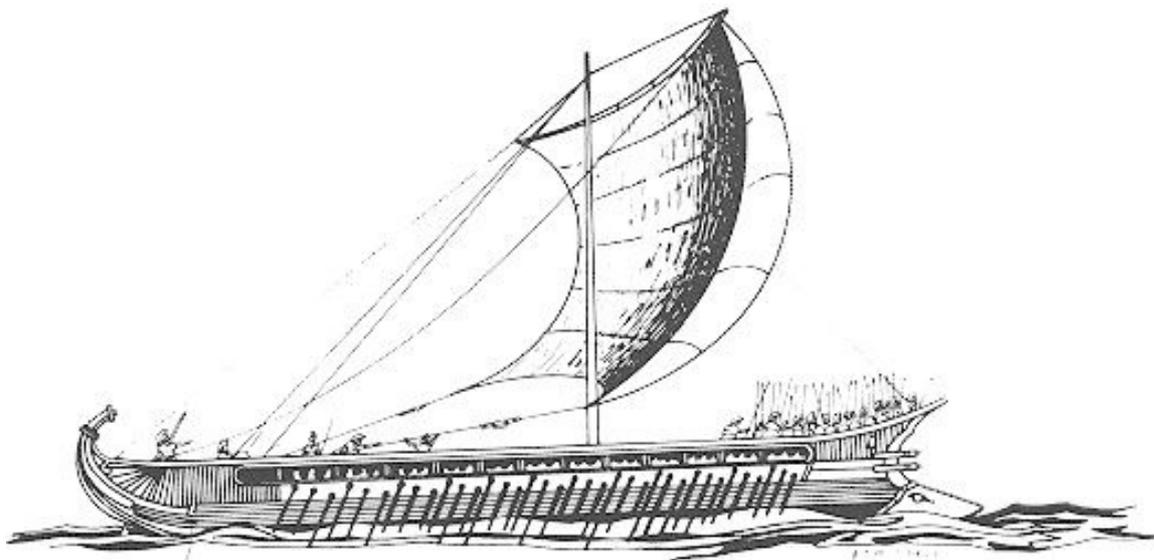
Diplomatie

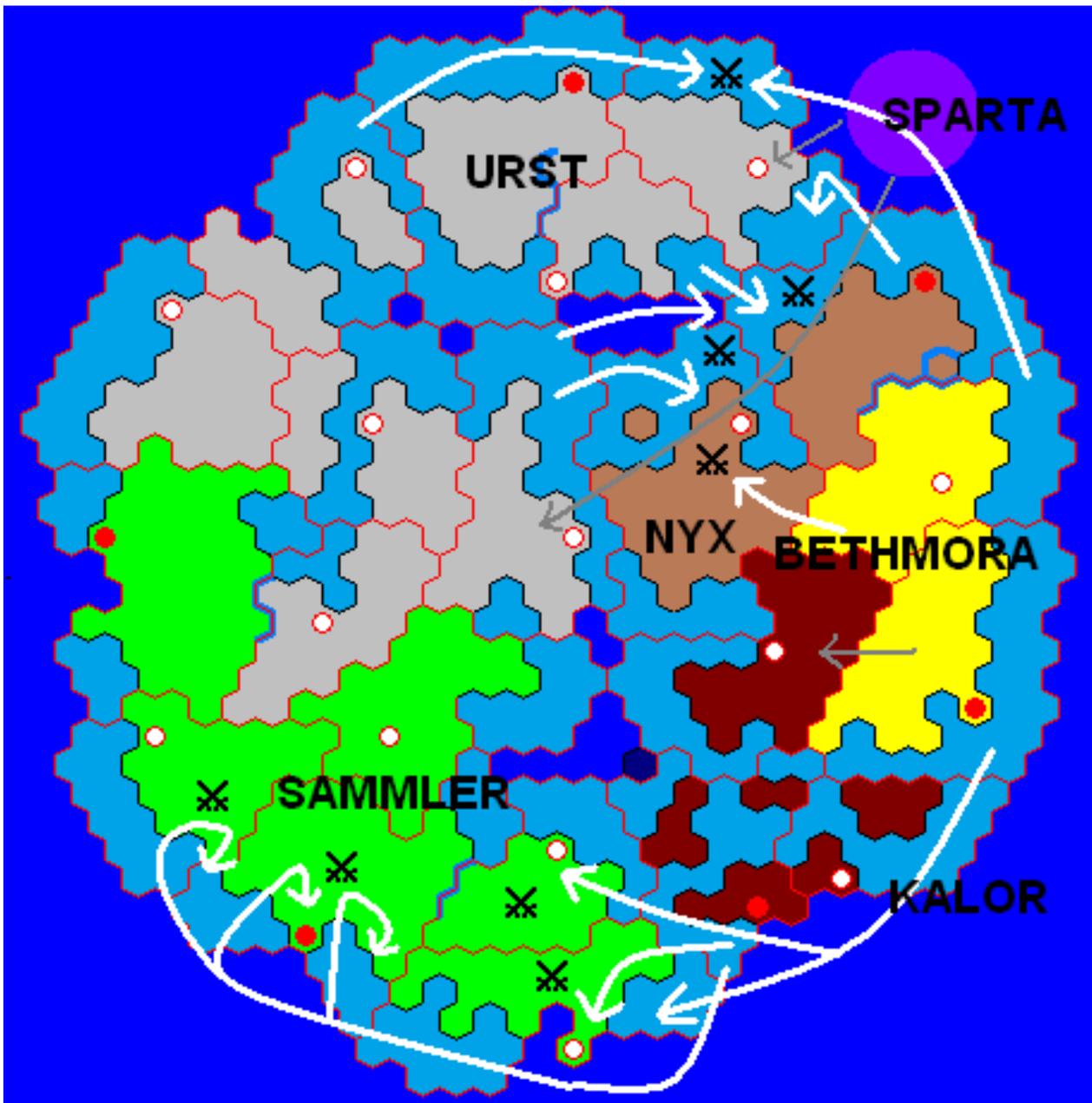
Es liegen keine Depeschen vor. Die Verträge wurden mündlich ausgehandelt. Nyx Bethmora und Kalor schlossen erstmalig einen gemeinsamen Angriffsvertrag gegen Urst und die Sammler. Sparta schloss einen Nichtangriffsvertrag mit Ursta im Tausch gegen zwei Städte und einen Nichtangriffsvertrag mit Nyx und Bethmora.

Regeln

Es gab mehrere skurrile Regeldiskussionen zum Thema **Leiter**, die jedoch zu keinen Regeländerungen führten. Es wurde lediglich Folgendes festgestellt:

- Ein Krieger, der auf einer an einen Turm angelehnten Leiter steht, kann von dort aus nicht über eine Mauer steigen. Man kann von einer Leiter aus nur auf eine Plattform übersteigen und man kann eine Mauer nur von einem Kleinfeld davor übersteigen.
- Wird eine Leiter, die an einem Turm aufgestellt ist, durch einen Onager-Treffer zerstört, muss der Krieger, der auf der Leiter steht, nur wegen des Onager-Treffers ums Leben würfeln, nicht jedoch, weil er von der Leiter herabstürzt. Letzteres tritt nur ein, wenn eine Leiter umgeworfen wird.
- Nicht geklärt wurde die Frage, was mit einer an einen Turm angelehnten Leiter passiert, wenn der Turm durch einen Onager-Treffer so viele Mauern verliert, dass er nicht mehr als Turm gilt. Gemäß den Regeln dürfen Leitern nur an Mauern von Türmen gelehnt werden. Der Logik der Regeln folgend handelt es sich um einen Aufstellungsfehler und die Leiter müsste entfernt werden.





12. Spiel

Spielbericht

Im Est tauchte das Invasorenvolk von Sparta auf (allerdings, wie ich erst im Nachhinein feststellte, nicht auf dem korrekten Auftauchfeld).

Nyx, Bethmora und Kalor hatten erstmalig einen gemeinsamen Angriffspakt gegen Urst und das Reich der Sammler geschlossen. Urst sah sich daher genötigt, mit Sparta zu verhandeln und trat zwei Städte gegen einen Nichtangriffsvertrag ab.

Es entstanden zwei Kampfgebiete, eines im Est und eines im Süd und Wes:

Kalor eröffnete den Krieg mit einem Angriff seiner Flotte auf das Hochland von Gualteka, während ein Teil seiner Flotte weiter Richtung Ydd segelte. Bethmora teilte seine Flotte und sandte dreihundert Schiffe zum Reich der Sammler und zweihundert Schiffe Richtung Urst. Im Hochland von Gualteka verteidigten sich die Sammler mit Infanterie und Artillerie, während

im Ydd stationierte Reiterei der Sammler sich Richtung Mir bewegte.

Im Est bewegte sich die Flotte aus Nyx auf die Küste von Urst zu, richtete jedoch keinen Schaden an. Die Floßflotte aus Urst hingegen blockierte die Meeresstraße nach Ydd und Wes, kesselte einen Teil der Flotte aus Nyx ein und schwächte die Gegner erheblich.

Für Sparta war kein Hindurchkommen durch das Kampfgebiet. Daher versetzte der Zauberer Krieger nach Wes vor die Stadt Gorméne.

Kalor verlor einen wichtigen Teil seiner Flotte in der Meerenge vor Capurak, so dass sich 8.000 Krieger todesmutig ins Meer warfen, um dieses zu durchschwimmen. Doch der Zauberer der Sammler lähmte sie, so dass sie allesamt ertranken. Als die Süd-Flotte aus Bethmora die Küste der Sammler erreichte, stiegen die Verluste der Sammler im Hochland enorm an. Da Kalor seine Flotte weiter Richtung Ydd führte, mussten die Sammler ihre Reiterei zum Schutz des Kernlands zurückhalten.

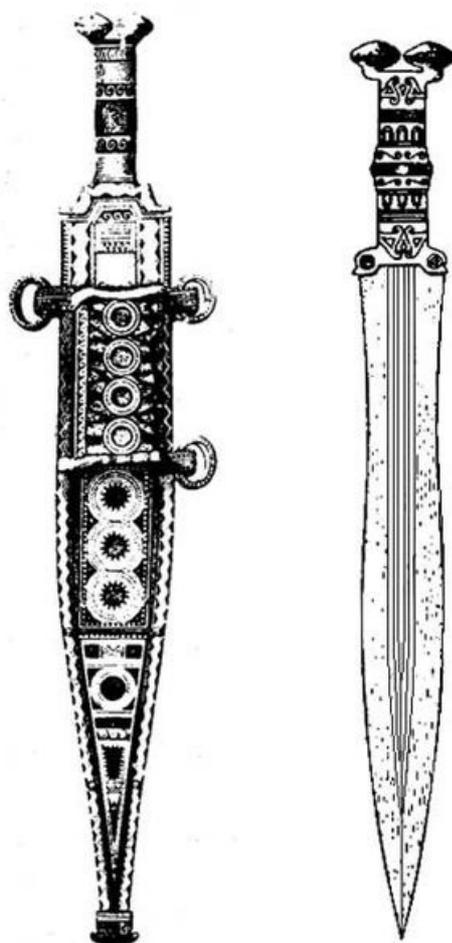
Im estlichen Meer der Geister war die Flotte aus Nyx eingekeilt zwischen den Schiffen aus Urst, die den Weg Richtung Wes blockierte und den Schiffen von Sparta, die aus dem Est herandrängten. Die Nor-Flotte aus Bethmora segelte langsam Richtung Nor, während eine gleich starke Flotte aus Urst ihnen entgegenseilte. Der Zauberer von Nyx unterlag im Zauberduell gegen den aus Urst, wurde sterblich und stürzte ins Meer, wurde jedoch von einem Schiff aus Bethmora gerettet.

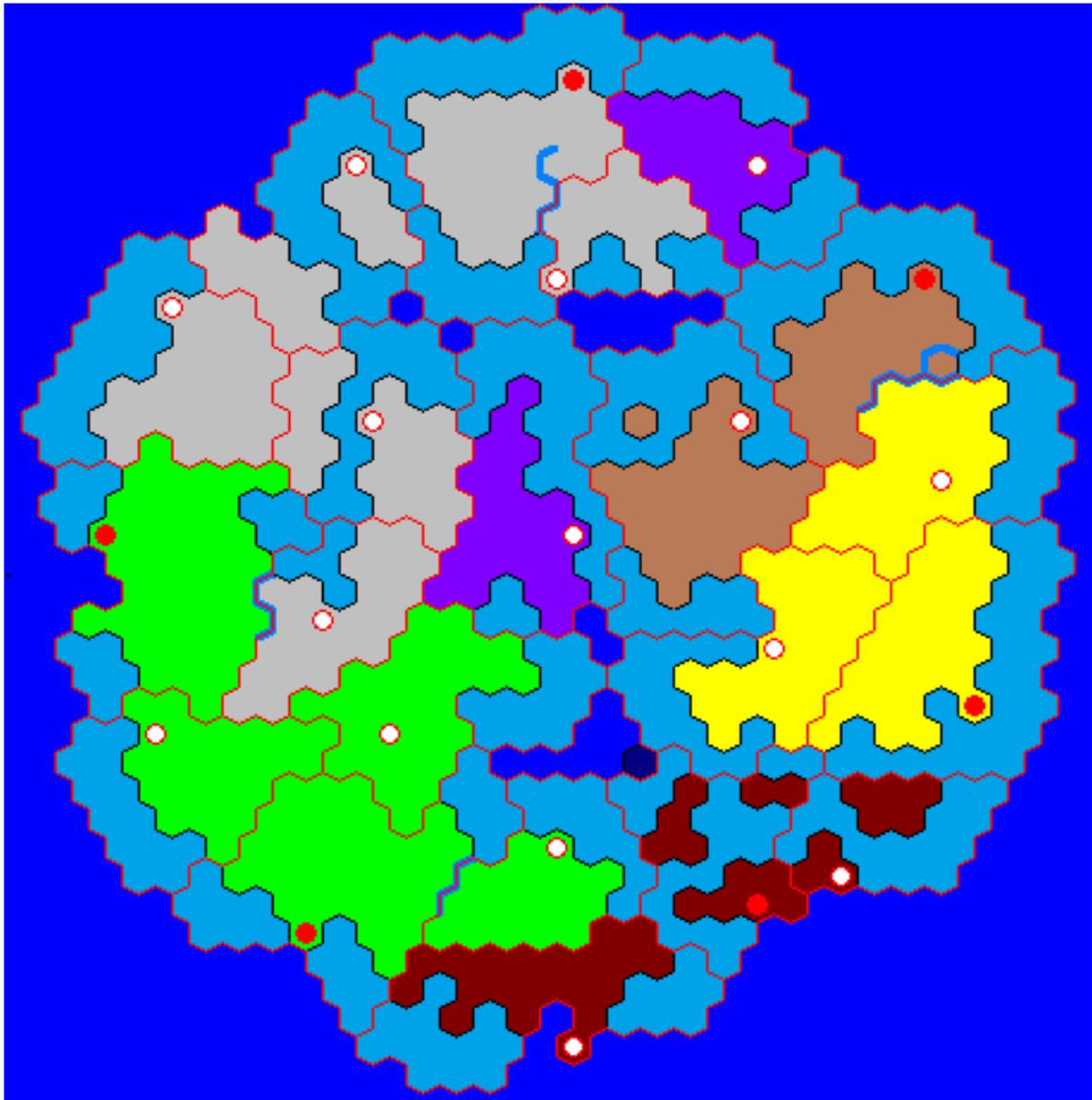
Im Ydd richteten der Reiter der Finsternis und das Sperrfeuer aus den Festungen der Sammler große Verwüstungen unter der Flotte des Kalor an, so dass nur die Hälfte der Armee die Gestade des Sammlerreichs erreichten. Dort wurde sie von der Reiterei der Sammler niedergemacht. Auf der Halbinsel von Gualteka drangen inzwischen die Krieger aus Bethmora und von Kalor vor und belagerten die Städte Huantegalpa und Coytlán. Erstere wurde von Bethmora erobert und mit Kalor gegen die Stadt Ashoban getauscht, während Coyotlán im Besitz der Sammler blieb.

Im Est nahm Sparta vertragsgemäß die Stadt Tröllhättan und im Zentrum die Stadt Gorméne ein. Urst vernichtete die Flotte aus Nyx fast vollständig und bedrängte nunmehr sogar die Nyxer Stadt Werewo, ohne sie jedoch einnehmen zu können und lieferte sich mit herbeigeeilten Landtruppen aus Bethmora erste Gefechte. Im Nor verkeilten sich die Flotten von Urst und Bethmora mit einem leichten Vorteil auf der Seite von Urst.

In der neunten Woche wurde der Krieg beendet.

Bemerkenswert war in diesem Spiel, dass Victor in seinem Zug bei weniger als 20 Würfeln ein Hagelsturm und vier Zauberwürfe gelungen sind.





Ende des 12. Spiels

Langschiffe

Als Langschiffe bezeichnet man Ruderschiffe, die erheblich länger als breit sind. Viele antike Kulturen, darunter große Seefahrervölker, kannten Langschiffe.

Griechen

Griechische Langschiffe waren Ruderschiffe, die von den Griechen bereits im 1. Jahrtausend v. Chr., also vor der Entwicklung von Galeeren, mit mehreren Reihen von Riemen, gebaut wurden. Diese Schiffe (beispielsweise die Schiffstypen der **Pentekontere** (Fünzigruderer) und **Triakontere** (Dreißigruderer) besaßen zum

Teil beträchtliche Ausmaße: Die Länge einer Pentekontere wird auf 35 bis 40 Meter geschätzt.

Das älteste erwähnte Langschiff ist die **Argo** in der Argonautensage, auf der Jason und die Argonauten nach Kolchis fuhren, um das goldene Vlies zu erobern.

Aus den griechischen Langschiffen wurde – vermutlich um 800 v. Chr. – die **Bireme** entwickelt.

Römisches Reich

Einige römische und spätantike Schiffstypen lassen sich als Langschiffe bezeichnen, so z. B. die **Navis lusoria**.

Sachsen

Das sächsische Langschiff oder Langboot war eine Parallelentwicklung zum Wikingerlangschiff und diesem sehr ähnlich.

Im Jahre 1939 wurde in Sutton Hoo am Fluss Deben, East Anglia ein Langschiff von 24 Meter Länge gefunden, das im 7. Jahrhundert als Grab für einen englischen König diente, vermutlich Raedwald dem Roten.

Wikinger

Das Langschiff der Wikinger ist ein Schiffstyp, der hauptsächlich für militärische Zwecke verwendet wurde. Die frühen Langschiffe, wie das 23 Meter lange **Nydam-Schiff** aus Nydam/Süddänemark aus dem 4. Jahrhundert, das in Schleswig ausgestellt ist, waren noch reine Ruderschiffe. Spätere Langschiffe hatten einen Mast mit einem Rahsegel. Das Steuerruder war seitlich an Steuerbord befestigt. Jedes Schiff musste auch einen Anker haben.

Die Langschiffe wurden gerudert und gesegelt. Der Tiefgang der Langschiffe betrug nur 90 cm bei voller Beladung und sie erreichten eine Maximalgeschwindigkeit von 15 bis 20 Knoten. Sie waren sowohl mit dem Segel als auch mit den Rudern extrem schnell. Wenn gerudert wurde, dann musste über größere Strecken ein ständiger Wechsel der Rudermannschaft stattfinden, was die Besatzungsanzahl erhöhte und diese somit schwer bestimmbar macht. Neben der Möglichkeit von Fahrten über lange Entfernungen konnten die Wikinger mit ihren Schiffen nicht nur in flachen Gewässern segeln, sondern ebenfalls entlang der Flüsse, selbst unter flachen Brücken hindurch, tief in das jeweilige Landesinnere vordringen. Dabei gelang es ihnen, so schnell die Flüsse herauf zu fahren, dass auch reitende Boten keine Vorwarnung mehr geben konnten. Außerdem ermöglichte der geringe Tiefgang der Schiffe ein schnelles Anlanden an Sandstränden.

Viele Schiffe konnten auch gewisse Strecken über Land transportiert werden. Fahrversuche mit verschiedenen Nachbauten belegen eine Durchschnittsgeschwindigkeit auf langen Strecken um 7 Knoten. Das entspricht der Maximalgeschwindigkeit eines heutigen Familienseglers. 1893 überquerte Magnus Andersen mit einem Nachbau des **Gokstad-Schiffes** mit nur 27 Tagen Fahrzeit den Atlantik, doppelt so schnell wie ein Nachbau der Santa Maria des Christoph Kolumbus. Ebenso beachtlich war die Seetüchtigkeit. 1968 fuhr eine Gruppe von 32 dänischen Pfadfindern mit dem Langschiff-Nachbau Imme Gram die Themse stromauf und versuchte das Schiff zum Kentern zu bringen. Trotz aller Anstrengungen gelang dies nicht. Viele Informationen über den Aufbau von Langschiffen stammen aus Schiffsgräbern. Es war in der Wikingergesellschaft gebräuchlich, Könige unter einem länglichen Grabhügel in einem Schiff mit reichen Grabbeigaben zu begraben. Das Schiffsgrab in Oseberg in Norwegen (Wikingerlangschiff) ist dafür ein gutes Beispiel.

(Quelle: Wikipedia)

