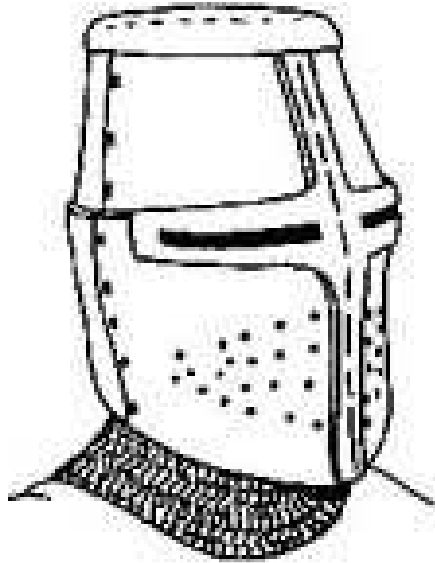


Das Geflüsterete Wort

Nr. 119

März 2015





117. Spiel

Vorwort

Diesmal begannen wir wieder nur zu viert; Roland kam verspätet und wurde in der ersten Runde vertreten. Kelvin vertrat Daniel. Gekämpft wurde fast überall, weil Jörg mitten im Spiel die Seiten wechselte. Roland hat mit 9 HZ-Punkten immer noch das größte Reich. Die erwarteten Invasoren kamen nicht

Spielesliste

Hier die aktuelle Spielesliste:

1. Roland (Athryll Fellin, HZ: 9 (-2)),
2. Bogi (Kartazda, HZ: 7 (+/-0)),
Jörg (Lossbardor, HZ: 7 (+1))
4. Daniel (Angor, HZ 5 (+1))
5. Niko (Media Aurora, HZ: 4 (+1)),

Zitate

Keine Zitate.

Regeln

9. Mauer

9.6 Aushungern

Verteidigungsstellung

Vorgriff: Verliert eine Verteidigungsstellung - z.B. durch das Rammen einer Schildkröte (siehe Kapitel 11.3) oder einen Onagertreffer (siehe Kapitel 13) - den einzigen Zugang, müssen die Krieger und Tiere innerhalb der Verteidi-

gungsstellung hungern. Eine Erklärung des Belagerungszustandes entfällt (Ausnahme). Der Beginn des Hungerns richtet sich nach den Regeln im Kapitel 9.6. Aushungern. Das Hungern endet, wenn alle Krieger und Tiere tot sind oder – z.B. durch die Zerstörung weiterer Gebäudeteile - ein neuer Zugang entstanden ist.

12. Leiter, Belagerungsturm

12.1 Leiter

Aufenthalt

Eine durch einen Angreifer an einen Turm bzw. an die Seitenwand eines Belagerungsturmes aufgestellte Leiter beendet weder einen Belagerungszustand noch hat es eine Auswirkung auf das Hungern (siehe Kap. 9.6 Aushungern). Wird jedoch vom Verteidiger eine Leiter an einem Turm aufgestellt, der ansonsten keinen Zugang hat, endet das Hungern der sich dort aufhaltenden Krieger und Tiere, es sei denn, der Angreifer erklärt den Belagerungszustand. Hierzu muss er jedoch die Bedingungen für die Erklärung einer Belagerung erfüllen. In diesem Fall wird das Hungern fortgesetzt (Ausnahme).

12. Leiter, Belagerungsturm

12.2 Belagerungsturm

Aufenthalt

Ein durch einen Angreifer an einen Turm bewegten Belagerungsturm beendet weder einen Belagerungszustand noch hat er eine Auswirkung auf das Hungern (siehe Kap. 9.6 Aushungern). Wird jedoch vom Verteidiger ein Belagerungsturm an einem Turm bewegt, der ansonsten keinen Zugang hat, endet das Hungern der sich dort aufhaltenden Krieger und Tiere, es sei denn, der Angreifer erklärt den Belagerungszustand. Hierzu muss er jedoch die Bedingungen für die Erklärung einer Belagerung erfüllen. In diesem Fall wird das Hungern fortgesetzt (Ausnahme). Dies gilt auch, wenn man die Plattform des Belage-

rungsturms über eine an eine Seitenwand aufgestellte Leiter ersteigen könnte.

17. Ewiges Spiel

17.1 Vorbereitung

Beschränkungen beim Bauen

~~Es dürfen keine weiteren einzelnen Türme gebaut werden, noch darf ein Turm einer Stadt über die Plattform hinaus ausgebaut werden. Eine Burg darf in gewissem Rahmen ausgebaut werden. Die maximale Ausbaustufe ist: 4 Türme, 2 Bergfriede.~~

~~Darüber hinaus darf die Burg nicht weiter ausgebaut werden, nicht einmal durch zusätzliche Mauern auf den Türmen oder Bergfriede.~~

~~Zusätzlich darf jeder Spieler maximal 6 Mauern und maximal 6 Gräben ebenerdig bauen. Die Mauern und Gräben dürfen an Stadt Türme und Burgen angebaut werden und können so die Fläche der Befestigungen erhöhen (beispielsweise durch zusätzliche Burghöfe).~~

Weitere Gebäude dürfen aus dem Bestand der sonstigen Baueinheiten gebaut werden, in Provinzen von Hauptstädten auf insgesamt 70 Baueinheiten, in Provinzen von Städten auf insgesamt 24 Baueinheiten. Dabei dürfen die bestehenden Gebäude, die man bei der Aufstellung erhält, ausgebaut werden, indem z.B. aus einem Turm ein Bergfried wird oder unabhängig davon weitere Gebäude errichtet werden, z.B. eine Brücke oder eine längere Mauer.

17. Ewiges Spiel

17.4 Walhalla-System

Invasor

Ein Invasor erhält 1 Zauberer, 30 Zaubereinheiten, 3 Helden, 3 Recken und 30 Mann, pro Krieger 1 Baueinheit und zusätzlich 6 Langschiffe, 6 Segelschiffe oder 12 Flöße.

18. Beispiele

18.17 Ewiges Spiel

Pyramide

Eine Pyramide kann im Tiefland, Hochland, in der Wüste, Hochlandwüste, Eiswüste oder Hochland-Eiswüste aufgestellt werden.

...

Eine Treppe kann nur zu einem Kleinfeld hin errichtet werden, das von der Pyramide aus betretbar ist. Die Pyramide ist das einzige Gebäude (Ausnahme!), das ohne Zugang errichtet werden darf.

...

Hat eine Pyramide keinen normalen Zugang, d.h., keine Treppe von der oberen Stufe zur unteren bzw. von der unteren Stufe zum umgebenden Gelände, so gilt Folgendes: das Kleinfeld auf dem sich eine Leiter befindet, die im nächsten Zug von zwei Kriegern auf der Pyramide aufgestellt oder von der Pyramide herabgelassen werden kann, gilt als Zugang (siehe Kap. 9.6 Aushungern). Die beiden Stufen der Pyramide sind dabei – je nach Bauweise – hinsichtlich der Zugänge getrennt voneinander zu betrachten, z.B., wenn es eine Treppe von der oberen zur unteren Stufe gibt, aber keine Treppe von der unteren Stufe zum umgebenden Gelände.

Die Verteidiger befinden sich dann im Belagerungszustand, wenn der Angreifer seine Krieger so aufgestellt hat, dass der Verteidiger mit einem Zug (Ausfall) die Leiter auf ein Nachbarkleinfeld der Stufe der Pyramide herab lassen und mit einem Krieger (von oben) auf die Leiter aufsteigen könnte, so dass er vom Angreifer im nächsten Zug mit Nahkampfwaffen bekämpft werden könnte. Dabei ist zu beachten, dass die Leiter auf das betreffende Kleinfeld herab gelassen werden darf (kein Sumpf, kein Gebirge, kein Wasser, kein weiterer Höhenunterschied), aber dass (Ausnahme!) auf dem betreffenden Kleinfeld nicht zwingend ausreichend Platz für eine Leiter und einen Krieger vorhanden sein muss (,vergleichbar zu einem geschlossenen Tor, vor dem sich vier Krieger des Angreifers aufhalten, so dass ein Ausfall nicht möglich ist). Wird die Leiter auf der unteren Stufe der Pyramide durch den Verteidiger auf ein Feld bewegt, so dass die Bedingung für den Belagerungszustand durch den Angreifer nicht mehr

erfüllt wird, so ist der Belagerungszustand völlig aufgehoben. Belagert der Angreifer erneut, so hat der Verteidiger auch wieder seine Schonfrist, nach der er erneut mit 6 zum Würfeln ums Verhungern beginnt.

Hat eine Stufe der Pyramide keinen Zugang, weil sich dort weder eine Treppe noch eine Leiter befindet, so hungern die betroffenen Krieger auch ohne Erklärung des Belagerungszustands so lange, bis

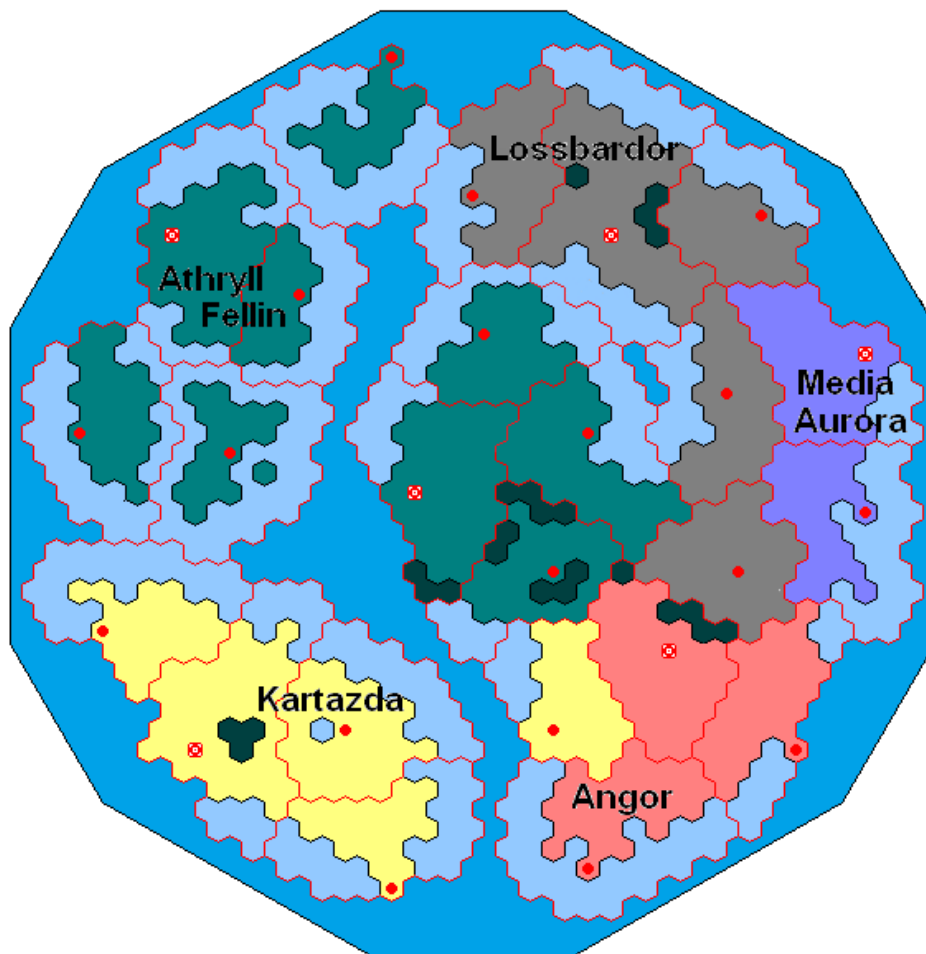
alle verhungert sind oder wieder eine Leiter als Zugang vorhanden ist.

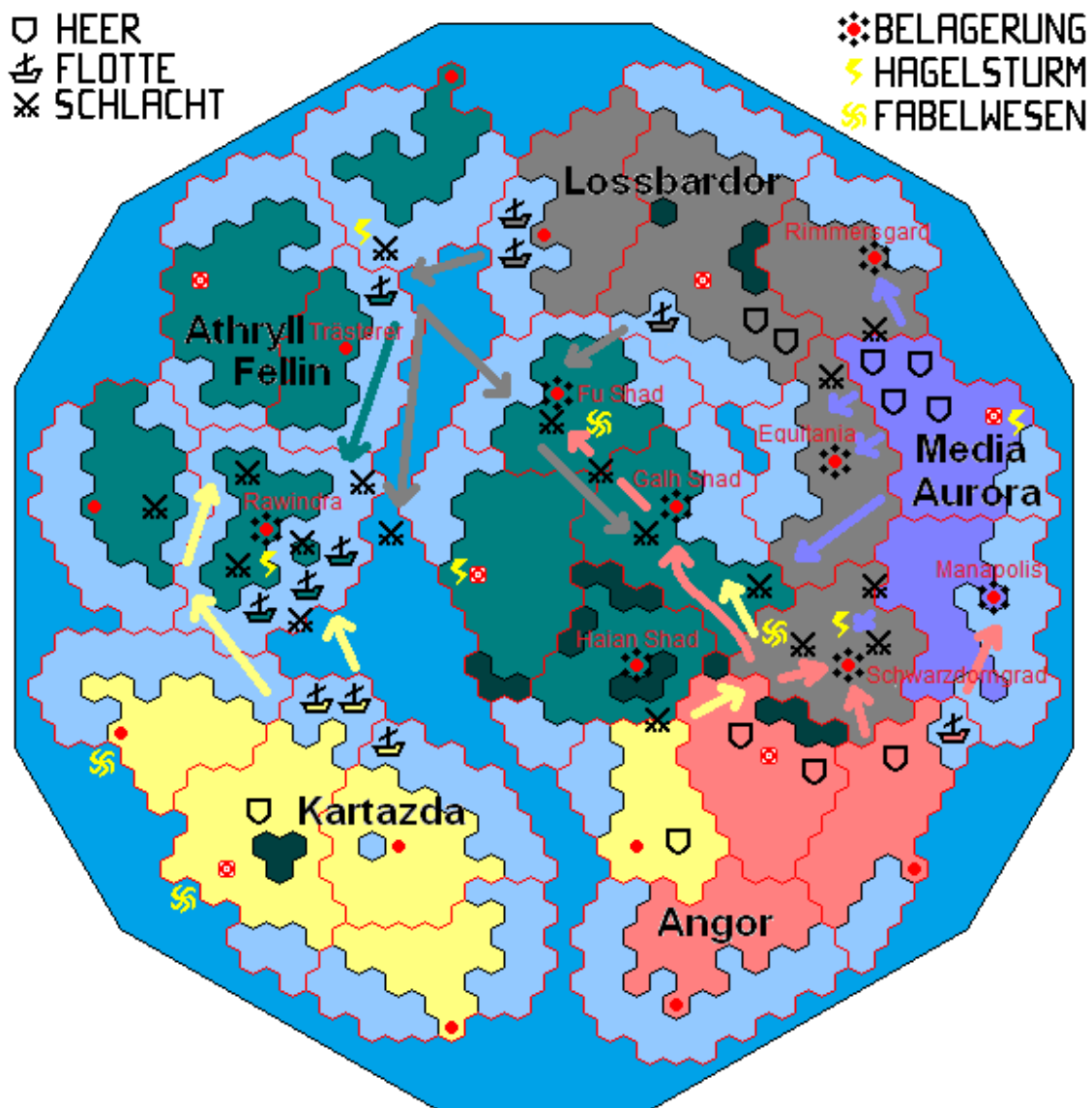
Analog zum Pechgießen auf Türmen gibt es auf der Pyramide das Steine rollen, das denselben Regeln gehorcht. Steine können gerollt werden von der Spitze auf ein Kleinfeld der 1. Stufe, beziehungsweise von der 1. Stufe auf ein Nachbar-kleinfeld der Pyramide, das Tiefland, Hochland, Bergland, Wüste, Hochland-wüste, Eiswüste, Hochland-Eiswüste oder in Bergland-Eiswüste ist.



merondagad 118 Beginn

| Reich/Volk | Wappen | Vertreter | Name |
|----------------|---|--------------|-------------------------|
| Athryll Fellin |  | Heerführer | Avandorr Shina ar Moluq |
| Kartazda |  | Ratsältester | Arsakes Balas |
| Lossbardor |  | Harkongr | Jorky Kalorson |
| Media Aurora |  | Imperator | Lucius Aurorus |
| Orks von Angor |  | Häuptling | Oggrim der Furchtbare |





Diplomatie

Die diplomatischen Bemühungen im Vorfeld des Spiels standen unter dem Eindruck zweier erwarteter Invasoren, die dann doch nicht kamen. So sah es dann eigentlich danach aus, dass die drei Reiche des Nors gegen die zwei Reiche im Süd ziehen würden. Aber der Herrscher von Lossbardor überraschte – wie bereits in der Vergangenheit wiederholt geschehen – zumindest die Herrscher der südlichen Reiche mit der Eröffnung eines selbst verursachten Zweifrontenkrieges.

spielbericht

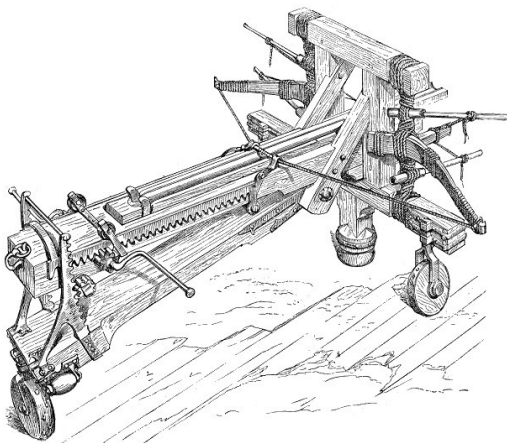
Im Mir geriet **Lossbardor** gegen die Angriffe von **Angor** und **Media Aurora** schnell in die Defensive. Bereits nach kurzer Zeit standen die Orks von Angor vor der Stadt Schwarzdorngrad, während das zahlenmäßig weit überlegene Heer aus Media Aurora die Krieger von Lossbardor in Der Weite in die Flucht schlug und die Städte Equitania und Rimmersgard attackierte.

In **Athryll Fellin** herrschte große Unordnung; der Heerführer wurde vermisst und zahlreiche Krieger Im Ydd verweigerten

ohne ihn ihren Dienst. Daher griff die Flotte von **Lossbardor** die kleinere Nor-Flotte von **Athryll Fellin** an, die vor der Stadt Trästerer ankerte und attackierte zudem die Stadt Fu Shad. Im Süd stach die Flotte von **Kartazda** Richt Ydd in See und verwickelte die Süd-Flotte von **Athryll Fellin**, die vor der Stadt Rawindra ankerte, in verlustreiche Gefechte. Außerdem entsandte der Herrscher von Kartazda ein kleineres Heer auf Valka Richtung Nor gegen die Kolonie von Athryll Fellin. Im weiteren Verlauf des Krieges erschien der vermisst geglaubte Heerführer von Athryll Fellin, brachte wieder Ordnung in das Heer und schlug zurück. Der Angriff von Lossbardor erlahmte; allerdings gelang die Einnahme der Stadt Fu Shad, die jedoch wegen der stark zerstörten Befestigungsanlagen vom Drachen bedroht wurde.

Angor nahm die Stadt Schwarzdorngrad ein und bewegte nun sein Heer Richtung Galh Shad in Athryll Fellin.

Kartazda hatte die Süd-Flotte von Athryll Fellin besiegt und begann mit der Belagerung von Rawindra. Außerdem wurde die Zaubererin Athryll Fellins im Zauberduell besiegt und in den Endlosen Ozean verbannt. Das kleine Heer aus Kartazda wurde hingegen am Pass ins Hochland aufgehalten.



Die bislang klaren Fronten wurden dann aufgrund diplomatischer Aktionen stark verändert und mancherorts drehten sich sogar die Bündnisse. **Lossbardor** trat

die Stadt Equitania an **Media Aurora** ab, das sich nunmehr gegen **Angor** wandte, woraufhin die Orks **Kartazda** aufforderten, ihr Verteidigungsbündnis einzuhalten. Letzteres basierte eigentlich auf der Befürchtung des Auftauchens zweier Invasoren, aber Kartazda musste dem Ruf folgen. Außerdem schloss **Athryll Fellin** einen Nichtangriffsvertrag mit **Angor** gegen das Versprechen der Übergabe der Stadt Galh Shad, so dass die Orks nunmehr mit einem kleinen aber starken Heer Richtung Fu Shad aufbrachen. Mit Kartazda wurde auf dem Kontinent Valka ein Waffenstillstand geschlossen und das Heer von Kartazda dürfte das Territorium von Athryll Fellin durchqueren, um gegen **Media Aurora** zu ziehen. Allerdings wurde der Kampf um Rawindra fortgesetzt. **Lossbardor** bot zudem Kartazda die Stadt Fu Shad an, was Kartazda jedoch zurückwies. **Athryll Fellin** schloss daraufhin mit Lossbardor Frieden und Lossbardor entsandte seine geschrumpfte Flotte zum einen zur Stadt Fu Shad, die von Krieger aus Angor bedroht wurde und zu anderen Richtung Rawindra, um Kartazda anzugreifen.

Das kaum geschwächte Heer **Media Auroras** rückte langsam aber sicher Richtung Süd vor und es kam bereits zu Kämpfen innerhalb der zerstörten Mauern von Schwarzdorngrad; auch die Belagerung der Stadt Manapolis durch **Angor** von See her hielt den Angriffsschwung nicht auf.

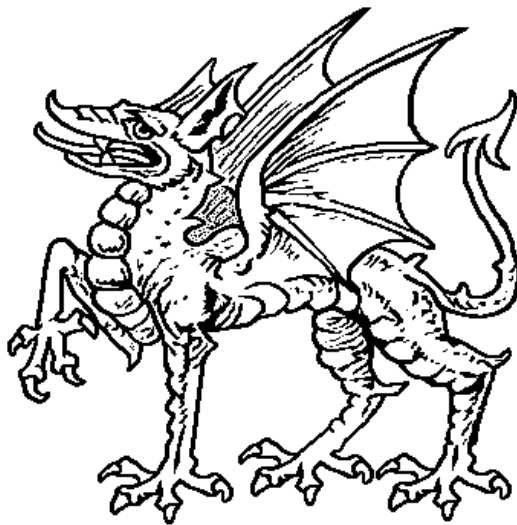
Da der Drache unter den Kriegern **Lossbardors** gewütet hatte, gelang **Angor** die Eroberung von Fu Shad im Handstreich. Allerdings konnten die Krieger aus Lossbardor in die von **Athryll Fellin** geräumte Stadt Galh Shad eindringen, bevor dies den Orks aus **Angor** gelang. Das Heer aus **Kartazda** hatte das Hochland überquert und attackierte die Krieger aus **Media Aurora** und **Lossbardor**.

Kartazda behielt zwar auf See weiterhin die Oberhand gegen **Athryll Fellin** und **Lossbardor** und landete auf den Inseln Druadan und Findras, konnte jedoch

seine Vorteile nicht nutzen, da sein Zauberer keine Zaubereinheiten erhielt. Als die Zaubererin von Athryll Fellin mit der höchstmöglichen Zauberkraft, die ein Zauberer haben kann, aus dem Endlosen Ozean zurückkehrte, musste Kartazda seinen Angriff einstellen.

Lossbardor konnte die Stadt Fu Shad von **Angor** zurückerobern, die Angriffe sowie die Angriffe von Angor gegen die Stadt Galh Shad abwehren und **Angor** wiederum dem Angriff von **Media Aurora** auf Schwarzdorngrad trotzen.

Im Ergebnis konnten **Angor** und **Media Aurora** je eine Stadt von Lossbardor erobern und **Lossbardor** übernahm zwei Städte von Athryll Fellin. Größtes Reich bleibt mit zwei Hauptstädten und fünf Städten **Athryll Fellin**, gefolgt von **Kartazda** und **Lossbardor** mit je einer Hauptstadt und vier Städten, **Angor** mit einer Hauptstadt und drei Städten und **Media Aurora** mit einer Hauptstadt und zwei Städten.



Damit endeten:

der Erste Einhornkrieg

zwischen **Athryll Fellin** auf der einen sowie **Lossbardor** und **Kartazda** auf der anderen Seite mit den folgenden Schlachten:

- Seeschlacht von Trästerer (Pattzwischen Athryll Fellin und Lossbardor)
- Schlacht und Belagerung von Fu Shad (Sieger: Lossbardor)
- Seeschlacht von Rawindra (Sieger: Kartazda)
- Schlacht und Belagerung von Rawindra (Sieger: Athryll Fellin)

der Fünfte Kentaurenkrieg

zwischen **Lossbardor** auf der einen Seite und **Angor** und **Media Aurora** auf der anderen Seite mit folgenden Schlachten:

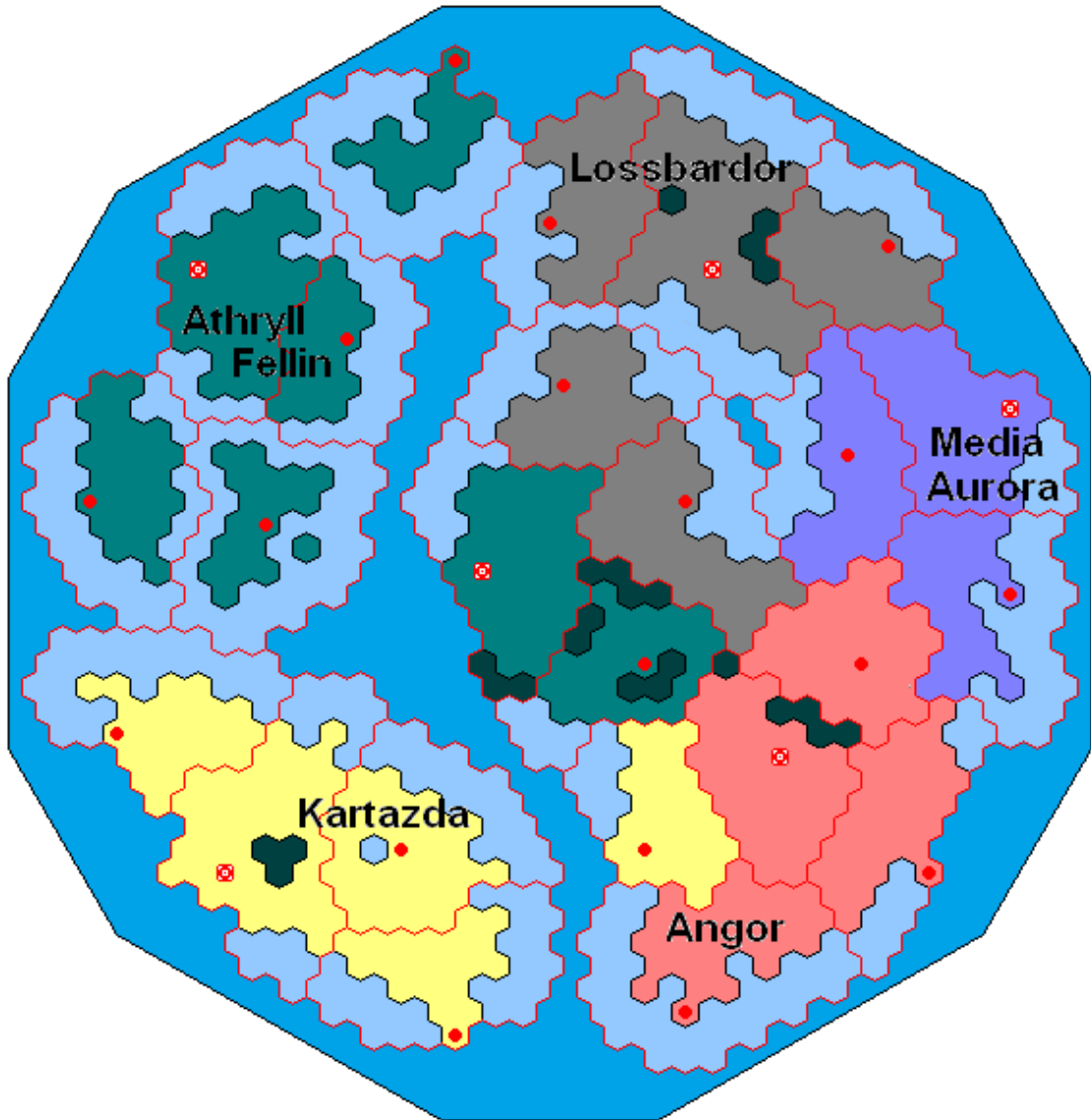
- Schlacht und Belagerung von Equitania (Sieger: Kampf wurde abgebrochen)
- Belagerung von Rimmersgard (Sieger: Kampf wurde abgebrochen)
- Schlacht und Belagerung von Schwarzdorngrad (Sieger: Angor)

der Zweite Drachenkrieg

zwischen **Athryll Fellin**, **Lossbardor** und **Media Aurora** auf der einen und **Angor** und **Kartazda** auf der anderen Seite mit folgenden Schlachten:

- Schlacht und Belagerung von Schwarzdorngrad (Sieger: Angor)
- Schlacht von Fu Shad (Sieger: Lossbardor)
- Seeschlacht im Meer der Sechs Winde (Sieger: Kartazda)
- Schlacht und Belagerung von Galh Shad (Sieger: Lossbardor)

meronðagað 119 ende



Det jeflüsterte Wort

Ausgabe für Neukölln
(extra langsam geschrieben)

Athryll Fellin in Bedräng- nis!!

**Krieger legen Waf-
fen nieder**

Heilloses Chaos herrschte eine Woche lang im Reich von Athryll Fellin: Der Beginn des Einhornkrieges gegen Athryll Fellin fiel in die heiligen Tagen der felli-nischen Götterwelt, in

der Kämpfe nicht erlaubt sind. So standen nur Krieger fremden Glaubens zur Verfügung, die jedoch – ohne ihre felli-nischen Offiziere - planlos agierten oder sich einer geordneten Gegenwehr verweigerten. Zum Glück für Athryll Fellin konnte der Heerführer das Ruder noch rechtzeitig herumreißen, so dass sich die Verluste in Grenzen hielten.

Orks auf dem Vormarsch!



**Orks von Angor
erobern kurzzeitig
Fu Shad!**

Die Orks von Angor wurden lange Zeit als keine größere Bedrohung erachtet. Nachdem in der Vergangenheit bereits zwei Invasionen zurückgeschlagen wur-

den, schien das kleine Reich der Orks ganz im Süd von Valka nur eine kurze Episode zu werden. Doch weit gefehlt! Unaufhaltsam breiten sich die mörderischen Menschenfresser weiter aus. Schwarzdorngrad wurde erobert, Galh Shad konnte nur durch eine List von Lossbardor besetzt werden und Fu Shad wurde von Lossbardor mit letzten Kräften entsetzt. Wann werden die Herrscher der Menschenreiche der Bedrohung durch die Orks gewahr werden? Wann werden sie ihre eigennütze Ziele überwinden und sich gegen den unaufhaltsamen

Vormarsch dieser Ungeheuer zusammenschließen? Ist dies das Ende der Zivilisation?

Anzeige

**Tempeltänzerinnen
aus Kartazda!**



**Die beste
Unterhaltungsshow
Merondagads!!!
Buchen Sie jetzt!!**

Wetterbericht

Angor: ruhig und sonnig südlich der Bergkette, schwere Stein- und Pfeilhagel norlich davon; Kentaurenstämme töten unterschiedslos Krieger aus Angor und Media Aurora
Athryll Fellin: schwere Stein- und Pfeilhagel sowie Unwetter bei Rawindra und Fu Shad, leichte Stein- und Pfeilhagel bei Trästerer, Galh Shad und Haian Shad; Drache wütet wiederholt im Wald
Kartazda: viel Sonne und trocken; Reiter der Finsternis wütet auf Pyramide
Lossbardor: kühl und heiter außer Rimmersgard, dort leichter Pfeilhagel
Media Aurora: schweres Unwetter über Quiriadorn, Pfeil- und Steinhagel in Der Weite