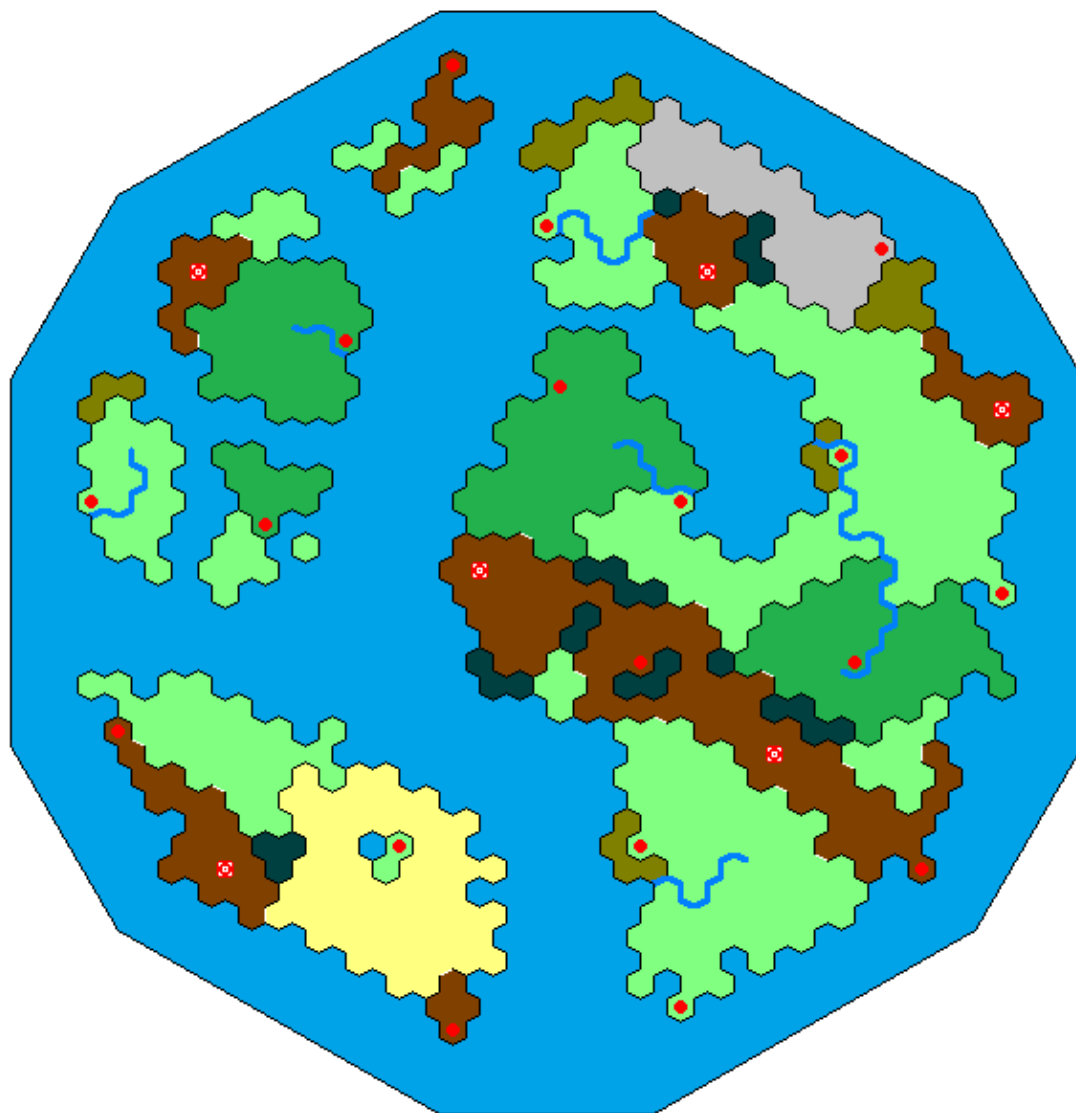


Das Geflüsterte Wort

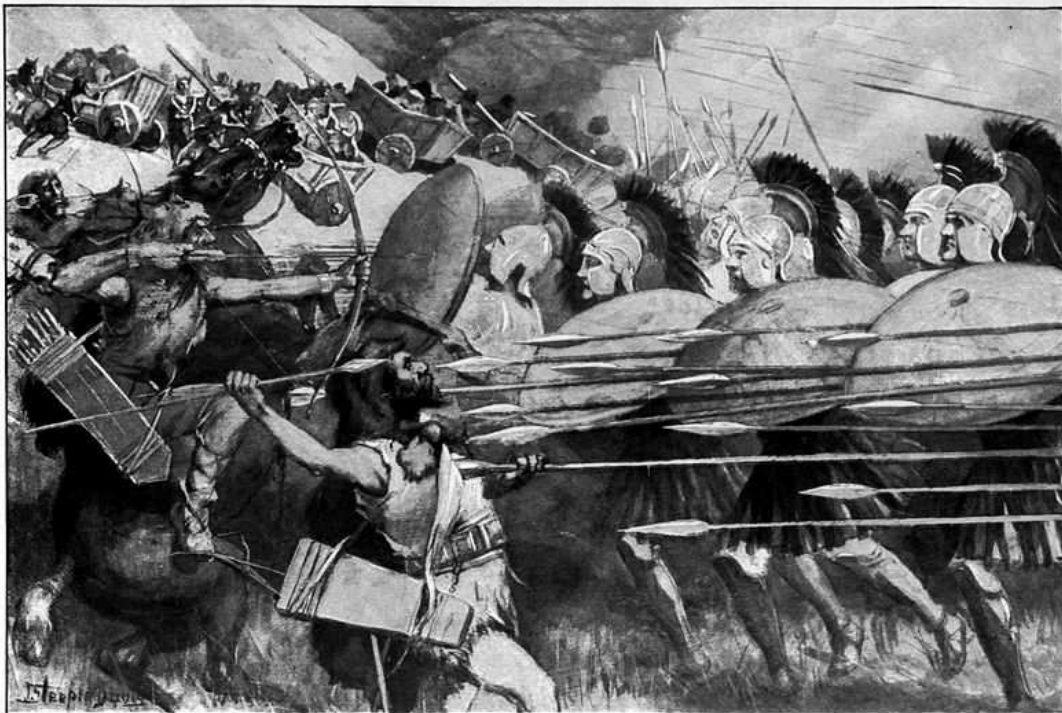
Nr. 111

Februar 2013

meronðagað



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



THE MACEDONIAN PHALANX—BATTLE OF THE CARTS

111. spiel

vorwort

Eine neue Hemisphäre der Welt Madragon wurde entdeckt: Merondagad! Erstes Material steht bereits im Armageddon-Forum und im Arma-Blog zur Verfügung.

vorbereitung

Zu Vorbereitung wurde das Armageddon-Forum genutzt (<http://arma-ews.forumieren.com>). So wurden die Reiche verteilt und Regeln diskutiert. Siehe hierzu auch die Regeländerungen zur Ausrüstung, zur Pyramide. Dadurch stand mehr Zeit zum Spielen zur Verfügung.

Hier die aktuelle Spielerliste:

- Ralf (Pons): 6 HZ-Punkte (+1)
- Roland (Athryll Fellin): 6 HZ-Punkte (+1)
- Bogi (Kartazda): 5 HZ-Punkte (0)
- Frank (Reich der Mitte): 5 HZ-Punkte (0)
- Alessandro (Media Aurora): 4 ZHZ-Punkte (-1)
- Jörg (Lossbardur): 4 HZ-Punkte (-1)
- Daniel (Argor/Invasor): 0 HZ-Punkte (0)

zitate

Bogi: „Platz da für Kartazda!“

Bogi (sieht Bonbonpapier auf der Platte herumliegen): "Wer hat den Verpackungsmüll in meine Oase geworfen!"

Bogi (zu Daniel): „Du hast deine Flotte geteilt. Das darf Nelson machen, du nicht. Du bist nicht Nelson!“

regeln

14. Schiffe

14.3 Bewegung

Bewegung des Schiffes

Besitz

Floß: Man kann einzelne Flöße eines „Doppelfloßes“ in Besitz nehmen. Wird ein einzelnes Floß eines „Doppelfloßes“ von einem anderen Spieler in Besitz genommen, wird die Verankerung zum Doppelfloß automatisch gelöst.

17. Ewiges Spiel

17. 1 Vorbereitung

Ausrüstung

Für jede Hauptstadt erhält man 1 BF und 2 Tu, für jede Stadt 1 Tu, die auf dem jeweiligen HZ aufzustellen sind. Ein Spieler erhält für die Hauptstadt anstelle von 1 BF und 2 Tu eine Pyramide.

Gebäude von HZ's dürfen aus dem Bestand der sonstigen BEH ausgebaut werden, Hauptstädte auf insgesamt 60 BEH, Städte auf insgesamt 20 BEH.

19. Madragon-Hausregeln

19.1 Merondagad

Fabelwesen

In folgenden Ländern halten sich Fabelwesen auf:

- Einhorn im Yddlichen Wald von Camlann auf der Insel Lindesor
- Drache im zentralen Wald Galigant auf Valka
- Kentaur im mirlichen Wald Volwoden auf Valka
- Wüstenzweig in der Wüste Garama auf Thasme
- Troll in der Eiswüste Yselond auf Valka
- Greif im Süd-Tiefland des Kontinents Valka
- Seeschlange (Wasser außer auf den als Binnengewässer gekennzeichneten KF (Oase von Garamant, Strom Darior, Drachensee)

Pyramide

Auf dem Kontinent Thasme wird an Stelle von BF und Tu eine Pyramide aufgestellt. Regeln siehe 18.17 Ewiges Spiel – Pyramide.

19.2 Schätze

Aufstellung

Bei Spielbeginn wird auf dem Spielplan ein ungehobener Schatz durch Zufallswurf ermittelt. Sollte ein Gebirgsfeld ausgewürfelt werden, wird der Wurf wiederholt. Der Schatz wird durch eine entsprechende Figur gekennzeichnet. Ein ungehobener Schatz hat keine REH.

Schätze heben

Um einen Schatz zu heben, muss man mindestens einen Krieger auf dem betreffenden Kleinfeld platzieren. Befindet sich der Schatz auf einem Wasser-KF, muss sich der Krieger auf einem Schiff aufhalten, das mit mindestens einem Teil auf dem KF steht.

Ein Schatz kann von einem Krieger gehoben werden, wenn der Spieler auf dem Kleinfeld die Majorität besitzt und der Krieger mindestens eine 12 gewürfelt hat. Schätze heben ist eine Handlung. Pro Runde kann ein Spieler nur einmal versuchen, den Schatz zu heben.

Aufenthalt, Transport, Besitz, Quadrigen und Elefanten, Pechguss, Onager, Brandpfeil, Schiffe, Selbstvernichtung, Fabelwesen, Zauberer

Es gelten die gleichen Regeln wie für Widder.

Umwandlung

Ein Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, einen Schatz umwandeln in:

- 1 H oder
- 1 R und 3 Mn oder
- 6 Mn oder
- Tiere und Geräte im Wert von 6 BEH oder
- 12 ZEH

Um einen Schatz umwandeln zu können, muss dieser in einem eigenen HZ stehen. Die Umwandlung muss erklärt werden.

Umgewandelte Krieger, Tiere und Geräte müssen auf das KF des Handelszentrums oder ein Nachbar-KF gestellt werden, in denen der Spieler die Majorität besitzt. Es dürfen keine Überbesetzungen verursacht werden. Die Figur für den Schatz wird aus dem Spiel entfernt.

Neue Schätze

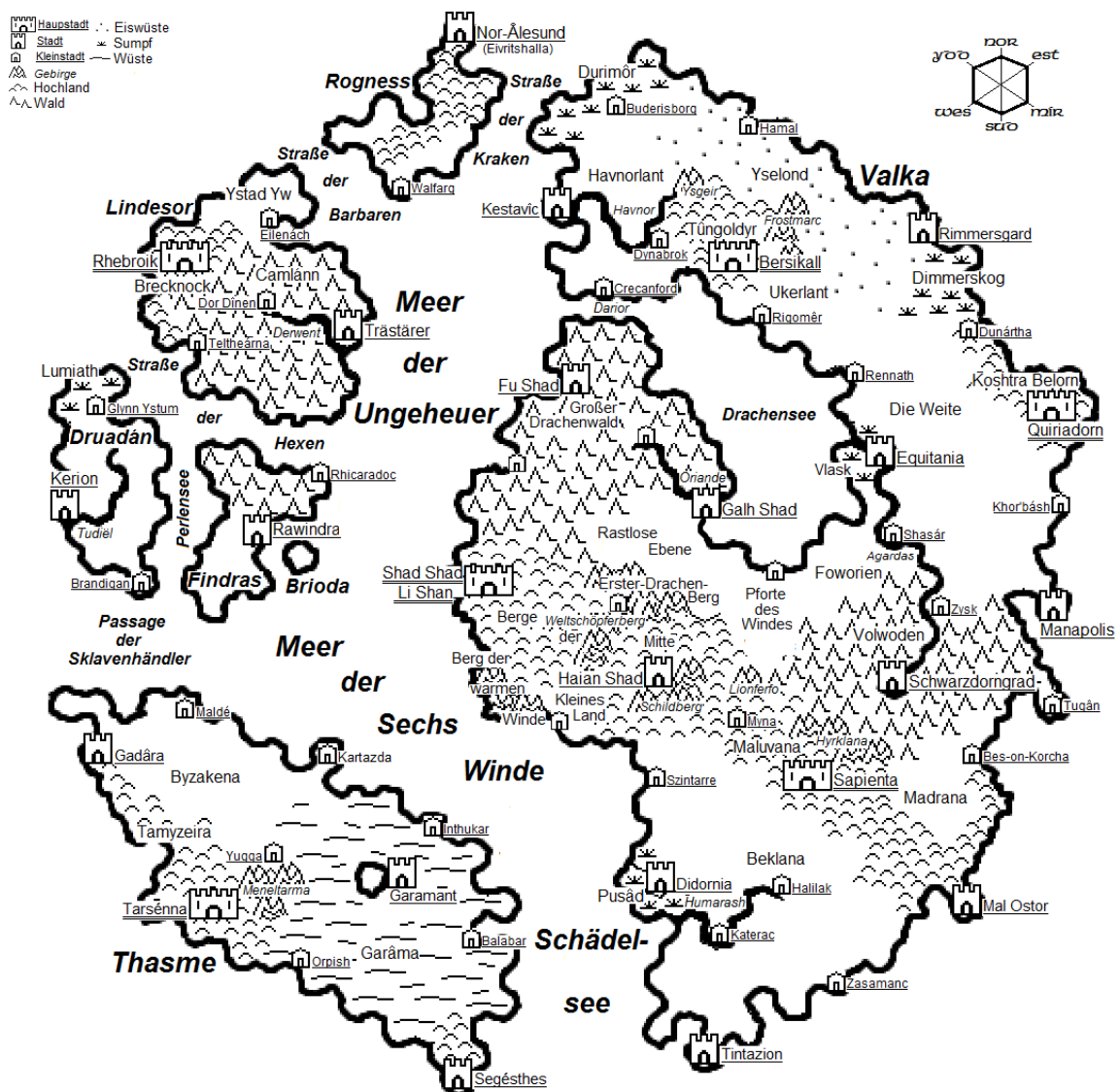
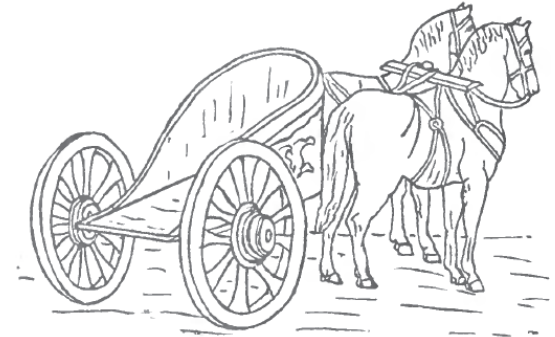
Nachdem ein Schatz von einem Spieler gehoben wurde, würfelt er das KF eines neuen ungehobenen Schatzes aus.

Die neue Karte - merondagad

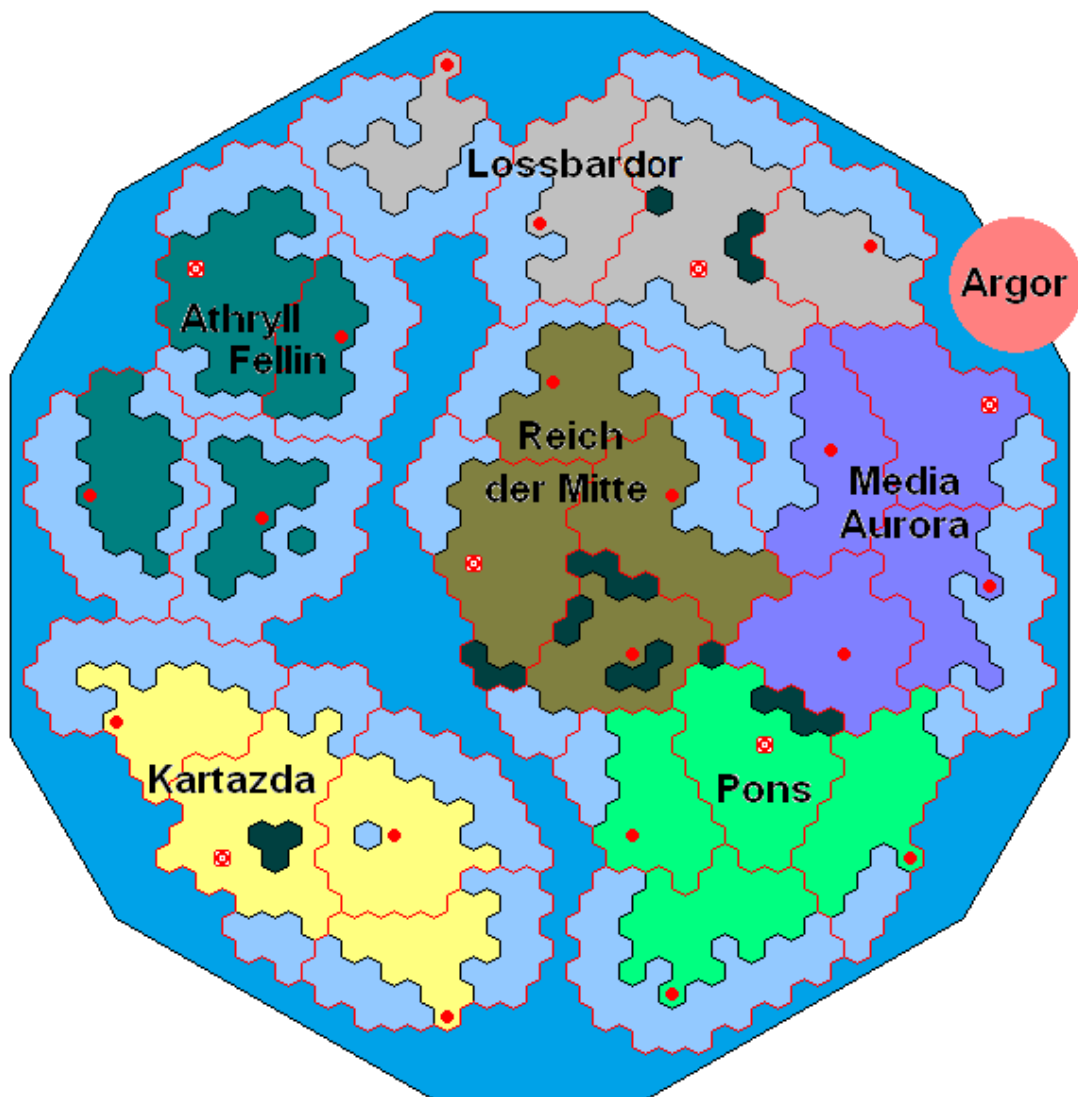
Im 111. Jahr nach der Erschaffung der Welten beginnt ein neues Kapitel der Geschichte. Merondagad, eine bislang unbekannte Hemisphäre, tritt zum ersten Mal in die Geschichtsschreibung ein. Viele kleinere und größere Völker sind auf den Kontinenten Valka und Thasme sowie den Inseln Lindesor, Druadan, Rogness, Findras und Brioda angesiedelt. Im großen Wald von Lindesor hausen Einhörner, in der Eiswüste im Nor Valkas Trolle, im zentralen Wald von Valka Drachen, im mirlichen Wald von Valka Kentauren und in der Wüste von Thasme die Wüstenzwerge. Auch durchpflügt eine

Seeschlange die Meere und über den Himmel zieht der Reiter der Finsternis.

Sechs Reiche teilen sich die Ländereien auf. Dazu kommt das Invasorenvolk von Argor.



Reich/Volk	Organisation	Vertreter	Name
Lossbardor	Monarchie	Harkongr	Jorky Kalorson
Media Aurora	unbekannt	unbekannt	unbekannt
Pons	Städtebund	Oberster Denker der Kladde von Pons	Firmo Animo
Kartazda	Föderation	Ratsältester	Arsakes Balas
Athryll Fellin	unbekannt	Heerführer	Avandorr Shina ar Mollug
Reich der Mitte	Monarchie	Der Eine-unter-den-Schwingen-der-Drachen	Fuach en Kiang
Argor	unbekannt	unbekannt	unbekannt



Diplomatie

Einige der Herrscher entsandten Botschafter an ihre Nachbarn und ein Teil dieser Botschaften sind erhalten geblieben:

Arsakes Balas
Ratsältester des Bundes von Kartazda
Sufet von Kartazda

an den ehrwürdigen Herrscher des Greifenreiches

Mögen Wohlstand und Gesundheit Euch und den Eurigen zuteil sein!

Mögen Myrrhe und Weihrauch aus der Wüste Garama, die ich mit dieser Botschaft überbringen lasse, Euch wohl gefallen, auch die Träger der Geschenke sollen Euer sein. Es sind starke Burschen von der Insel Druadân.

Ich ersuche Euch im Namen des Bundes von Kartazda, der alle Völker und Städte von Thasme vertritt, um nichts anderes als Frieden. Denn der Frieden ist es, der den Handel ermöglicht und den Wohlstand nährt.

Wir vernahmen Gerüchte über kriegs- und beutelüsterne Kreaturen, die in den Weiten des Endlosen Ozeans lauern und Vorbereitungen treffen, in unsere Hemisphäre mordbrennend einzudringen. Die Gefahr ist nahe! Daher gebt mir bald Kunde Eurer Geneigtheit und sendet mir Eure Friedensboten.

Arsakes Balas
für den Bund von Kartazda
im 111. Jahre nach der Erschaffung der Welten

Fírmo Anímo
Oberster Denker der Kladde von Pons
aus dem Volk der Indagatoren

Wir, Fírmo Anímo, Oberster Denker des Volkes der Indagatoren, wünschen Euch Wissen und Weisheit!
Mögen Eure Bibliotheken immer gefüllt sein.

Darum erwidern Wir gern Euer mit Wohlwollen empfangenes Geschenk. Ein Buch, welches eine kleine Beschreibung der bekannten Länder und ihrer Einwohner liefert. Im Anhang findet Ihr Karten, die unsere Vermesser unter Einsatz ihres Lebens anfertigten. Es ist die aktualisierte Ausgabe, welche vor kurzer Zeit von unserem obersten Bibliothekar, der Bibliothek von Sapientia in unserer Hauptstadt übergeben wurde.

Die Kladde von Pons, also die Vereinigung der nach Wissen strebenden Städte, kann Euren Wunsch nach Frieden nur ausdrücklich unterstützen.
Unsere Entdecker haben leider nicht nur friedliebende Menschen wie uns im Rund der Welt entdeckt.

Unser Geschenk und die Zusicherung des Friedens soll Euch durch Frenco Frenator unseren Friedensboten überreicht werden. Wundert euch nicht über sein etwas seltsames Verhalten. Er hat sein bisheriges Leben nur in der Bibliothek verbracht und soll nun unter Menschen, um den Umgang mit ihnen zu erlernen. Uns würde es freuen, wenn er einige Zeit in Euren Landen weilen dürfte.

Firmo Animo

Für die Kladde von Pons

Im Jahre 111 nach der Beschreibung der ersten Seite



Arsakes Balas

Ratsältester des Bundes von Kartazda

Sufet von Kartazda

an den ehrwürdigen Herrscher des Drachenreiches

Mögen Wohlstand und Gesundheit Euch und den Eurigen zuteil sein!

Mögen Pferde aus der Ebene von Byzakena und Salz aus der Wüste Garama, die ich mit dieser Botschaft überbringen lasse, Euch wohl gefallen, auch die Träger der Geschenke sollen Euer sein. Es sind starke Burschen von der Insel Druadân.

Ich ersuche Euch im Namen des Bundes von Kartazda, der alle Völker und Städte von Thasme vertritt, um nichts anderes als Frieden. Denn der Frieden ist es, der den Handel ermöglicht und den Wohlstand nährt.

Wir vernahmen Gerüchte über kriegs- und beutelüsterne Kreaturen, die in den Weiten des Endlosen Ozeans lauern und Vorbereitungen treffen, in unsere Hemisphäre mordbrennend einzudringen. Die Gefahr ist nahe! Daher gebt mir bald Kunde Eurer Geneigtheit und sendet mir Eure Friedensboten.

Arsakes Balas
für den Bund von Kartazda
im 111. Jahre nach der Erschaffung der Welten

Werter Arsakes Balas, Ratsältester des Bundes von Kartazda und Nachbar,

Gruß aus dem Reich der Mitte!

Mit Sorge sehen wir, wie die Wellen der Unruhe an unsere Gestade schlagen, der Tang riecht nach Fäulnis, die einst klaren Winde tragen Rauch und Tränen. Die Drachen brüten nicht und der Wald schüttelt die Blätter vor der Zeit ab. Umso gelassener können wir der Zukunft entgegensehen, haben wir doch vertrauenswürdige Nachbarn wie Euch an Unserer Seite! Seid bedankt für die ausgesprochenen Warnungen und seid ebenso bedankt für Euer Angebot. Wir sehen in diesem Angebot ein Zeichen der Hoffnung für die Zukunft unserer Völker und senden dieses Schreiben als Friedensboten und Bestätigung, dass Wir diesem Eurem Ansinnen gerne entsprechen und hiermit den Frieden zwischen unseren Völkern besiegeln! Wir werden dies zu geeigneter Zeit – auf jeden Fall bevor irgendein Ungemach unsere gemeinsame Welt heimsuchen kann – persönlich feierlich bestätigen können!

Gesiegelt mit dem Atem des Drachen, Beschlossen im Namen der Mitte

*Jahr 111
Fuach en Kiang
Der Eine-unter-den-Schwingen-der-Drachen*



Arsakes Balas
Ratsältester des Bundes von Kartazda
Sufet von Kartazda

an den ehrwürdigen Herrscher des Trollreiches

Mögen Wohlstand und Gesundheit Euch und den Eurigen zuteil sein!

Mögen Datteln aus der Oase von Garamant und Glas aus der Stadt Segesthes, die ich mit dieser Botschaft überbringen lasse, Euch wohl gefallen, auch die Träger der Geschenke sollen Euer sein. Es sind starke Burschen von der Insel Druađân.

Ich ersuche Euch im Namen des Bundes von Kartazda, der alle Völker und Städte von Thasme vertritt, um nichts anderes als Frieden. Denn der Frieden ist es, der den Handel ermöglicht und den Wohlstand nährt.

Wir vernahmen Gerüchte über kriegs- und beutelüsterne Kreaturen, die in den Weiten des Endlosen Ozeans lauern und Vorbereitungen treffen, in unsere Hemisphäre mordbrennend einzudringen. Die Gefahr ist nahe! Daher gebt mir bald Kunde Eurer Geneigtheit und sendet mir Eure Friedensboten.

Arsakes Balas
für den Bund von Kartazda
im 111. Jahre nach der Erschaffung der Welten

Jorky Kalorson
Harkongr von Lossbardor

an den edlen Ratsältesten Arsakes Balas

Mit Wohlgefallen habe ich Eure Geschenke in Empfang genommen und mein Herz sprudelt über vor Freude bei ihrem Anblick.

Ich versichere Euch, nichts Böses will ich Eurem Reich und nur zu gerne würde ich dem Frieden mit Eurem Reich zustimmen. Leider gibt es aber ein winziges Problem, die mir im Augenblick die Hände für ein von Euch gewünschtes Abkommen verhindern. Es besteht ein lockeres Bündnis zwischen meinem Reich und dem eines anderen Reiches, welches, ohne zu viel zu verraten, unser beider Nachbar ist. Sollte dieser Nachbar auf die Idee kommen, Euer Reich anzugreifen oder wird andersherum von Euch angegriffen, so müsste ich eventuell Beistand leisten. Ich betone hier ganz besonders „eventuell“, da die Abmachung sehr offen gehalten wurde.

Seit versichert, edler Arsakes Balas, dass ich mich, so schnell es geht, um Klärung der Rechtslage bemühe.

Zum Schluss möchte aber noch einmal ausdrücklich betonen, dass mein Reich keinen Handel mit Eurem Reich wünscht und ich es lieber sehen würde, wenn wir gemeinsam gegen unsere mannigfaltigen Gegner vorgehen könnten.

Es grüßt Euch Hochachtungsvoll aus dem hohen Nor
Harkongr Jorky Kalorson von Lossbardor

Anmerkung: Aufgrund eines Übersetzungsfehlers wurde das Wort „Handel“ im Brief Jorky Kalorsons versehentlich mit „Handel“ übersetzt.

Ratsältester Arsakes Balas
Sufet der Stadt Kartazda

an

Jorky Kalorson
Harkongr von Lossbardor

Ich grüße Euch im Namen des Bundes von Kartazda!

Mit großem Bedauern vernehme ich die Kunde, dass Ihr keinen Handel mit uns treiben und damit nicht an der Steigerung unseres gegenseitigen Wohlstandes teilnehmen wollt. Diese Kunde wurde im Senat der Iliki sehr schlecht aufgenommen. Von dort verbreitete sich die Kunde in die Basare, wo sich spontan Händler versammelten und ihren Unmut öffentlich äußerten. In der Stadt Kartazda selbst kam es sogar zu Ausschreitungen. Dabei sind bedauerlicherweise einige Menschen Lossbardorischer Herkunft verletzt worden oder haben – noch schlimmer – ihr Eigentum verloren. Ich werde dafür sorgen, dass die Betroffenen angemessen entschädigt werden.

Doch ich will Euch nicht mit unseren innenpolitischen Problemen behelligen, sondern auf Euren Brief zurückkommen.

Ihr schriebet: „**Sollte dieser Nachbar auf die Idee kommen Euer Reich anzugreifen, oder wird anders herum von Euch angegriffen so müsste ich eventuell Beistand leisten.**“

Ich akzeptiere Euer Beistandsangebot! Auch wenn Ihr keinen Handel mit uns treiben wollt. Möglicherweise können wir eine andere Regelung treffen. Z.B. könnten die Iliki Handelsposten in Eurem Land eröffnen, dann müsstet Ihr Euch um gar nichts weiter kümmern.

So verbleibe ich denn als Euer neuer Freund und treuer Verbündeter

Arsakes Balas

Ratsältester des Bundes von Kartazda
geschrieben und gesiegelt auf der Galeere „Göttin der Morgenröte“

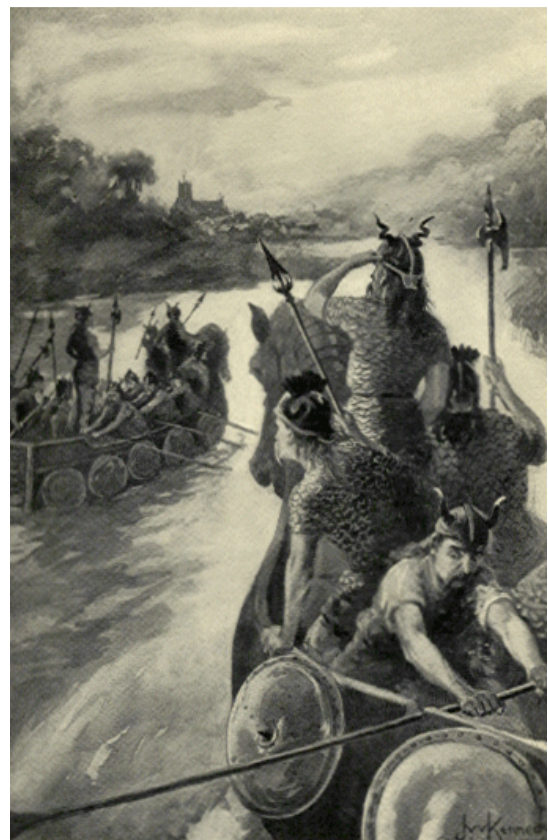
Dann erschien im Est der Hemisphäre eine Flotte im Endlosen Ozean mit einem Volk, das sich selbst als Argorer bezeichnete.

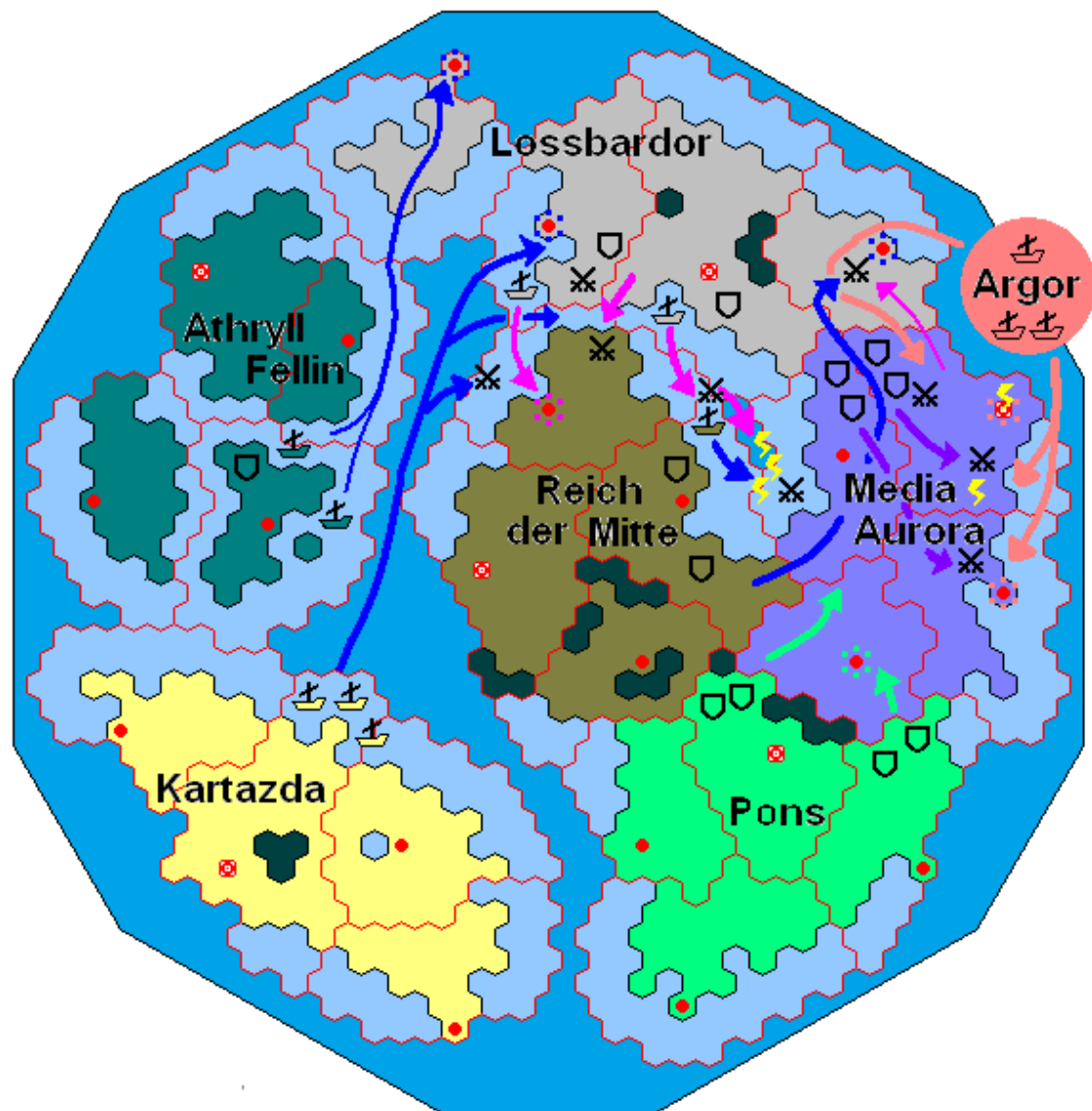
Danach kam es auch zu persönlichen Treffen zwischen den Herrschern oder ihren Vertretern. Von deren Gesprächen ist Folgendes überliefert:

Den Herrscher von Media Aurora hatte sich Lossbardor als Gegner ausgesucht, ohne sich jedoch mit seinen Nachbarn vertraglich zu binden. Firmo Animo von Pons verweigerte Media Aurora einen Frieden. Gleiches tat der Herrscher der Argorer, so dass sich der Herrscher von Media Aurora in einem Zweifrontenkrieg wiederfand, obwohl die Gegner nicht miteinander verbündet waren. Hinzu kam, dass sein Heer an der Grenze zu Lossbardor stationiert und damit am falschen Orte war.

Harkongr Jorky Kalorson von Lossbardor hatte sich durch sein Taktieren und widersprüchliche Aussagen in seinen eigenen diplomatischen Fallstricken verfangen. Er behauptete zudem gegenüber Arsakes Balas vom Bund von Kartazda, dass er eine weitere Botschaft übersenden wollte, um einige Dinge richtig zu stellen. Das Schiff sank jedoch noch in Sichtweite des Hafens. Der Bund von Kartazda, der seine begehrlichen Blicke auf die Gebiete von Athryll Fellin gerichtet hatte, lehnte weitere

Friedensgespräche mit Lossbardor ab, verbündete sich dagegen sogar mit Athryll Fellin und erklärte öffentlich seine Unterstützung für das Reich der Mitte, welches durch eine öffentliche Dankeserklärung Fuach en Kiangs erwidert wurde. Es gelang Jorky Kalorson allerdings, einen Vertrag mit Argor zu schließen. Dessen ungeachtet beginnt der Frühling mit einem Angriff Lossbardors auf das Reich der Mitte.





spielBericht

1. woche

Lössbardor hatte im Strom Darior und an der Norküste der Drachensee eine Floßflotte (ca. 1.000 Flöße) gerüstet, die der Floßflotte des Reiches der Mitte (ca. 600 Flöße), die am Ydd-Ufer der Drachensee lag, zahlenmäßig überlegen war. Im Nor der Drachensee beginnt die Seeschlacht mit nur geringen Verlusten auf beiden Seiten. Am Strom Darior findet ein Zweikampf zwischen zwei Helden statt: KraKin, 1. Diener des Drachen, aus dem **Reich der Mitte**, tötet Hersir Sigur aus Lössbardor. 200 Flöße aus Lössbardor ziehen zur Stadt Fu Shad und beginnen mit dem Beschuss der Stadt.

Das Heer von **Media Aurora** zieht sich von der Grenze zu Lössbardor zurück und rückt nach Süden ab. Die Krieger aus **Pons** überschreiten die Grenze zu Media Aurora.

Die Flotten von **Athryll Fellin** (ca. 800 Flöße) und **Kartazda** (500 Segelschiffe, angeführt von Mago Bolkaridi, Sufet von Inthukar und Bomilkar Barkas, Sufet von Kartazda) werfen die Leinen los und ziehen Richtung Nor ins Meer der Sechs Winde, werden jedoch von Gegenwinden behindert.

Argor teilt seine Flotte in je etwa gleiche Hälften, ein Teil bewegt sich Richtung Nor, ein Teil Richtung Süd.

2. woche

Lossbardor zieht einen Teil seiner Flotte zurück an das Norufer der Drachensee und bemannt sie mit weiteren Kriegern. Dennoch wird die Flotte des **Reiches der Mitte** weiter zurück gedrängt. Auch an der Estküste des Drachenwaldes kommt es zu Scharmützeln. Fuach-en-Kiang schließt einen Vertrag mit Media Aurora und entsendet seine Reiterei einschließlich der schweren Echsenreiter über die Grenze. Sie sollen an der Mir-Seite die Drachensee umrunden, durch Die Weite marschieren, um Lossbardor in den Rücken zu fallen.

Im Wald Volwoden geschieht etwas Außergewöhnliches: Die einzige Kriegerschar außerhalb der Stadt Schwarzdorngrad tötet den Anführer der Kentauren. Der Name des **medischen** Hauptmanns lautet Octavianus Magnus. Damit ist jedoch der beste Schutz der gesamten Südgrenze Media Auroras hinfort und die schwere Reiterei aus **Pons** flutet in den Wald.

Die Flotten von **Arthyll Fellin** und **Kartazda** schleichen weiter Richtung Nor. Der Zauberer des Bundes von Kartazda, Hohepriester Syphax, versetzt sich mit 2.000 Kriegern vor die Hauptstadt des Reiches der Mitte.

Die Nor-Flotte **Argors** landet im Yselond in der Nähe der Stadt Rimmersgard an, die Südflotte zieht weiter Richtung Süd und beschießt die Hauptstadt von Media Aurora, Quiriadorn.

3. woche

Die Seeschlacht in der Drachensee verlagert sich nach Süden mit schweren, aber ausgeglichenen Verlusten auf beiden Seiten, aber weiterhin mit einer Übermacht von **Lossbardor**. Ein aufziehender Sturm verursacht Verluste auf beiden Seiten.

Das Heer von **Media Aurora** zieht weiter Richtung Süd und liefert sich Fernkämpfe mit den Kämpfern aus Argor und Pons.

Pons verursacht durch Onagerbeschuss schwere Schäden bei den Verteidigern der Stadt Schwarzdorngrad und beginnt mit der Belagerung.

Syphax ruft erfolgreich den ilikischen Gott der Winde an und beschleunigt 100 Schiffe der **Kartazder**, die die kleine Floßflotte Lossbardors vor der Stadt Fu Shad attackieren. Der ilikische Held Mago Bolkaridi, Sufet von Inthukar, tötet einen Recken aus Lossbardor.

Die Südflotte von **Argor** geht an der Küste zwischen Quiriadorn und der Stadt Manapolis an Land und es kommt zu heftigen Gefechten mit den Kämpfern von Media Aurora.

4. woche

Der Sturm in der südlichen Drachensee wird immer schwerer und reißt 200 Flöße und 12.000 Krieger von **Lossbardor** und dem **Reich der Mitte** in die Tiefe, darunter auch PeNin, 1. Diener des Drachen. Dennoch geht die Seeschlacht unverdrossen weiter.

Der **pontische** Held Promptus tötet im Wald Volwoden den **medischen** Helden Octavius Magnus.

Auch in der Steppenlandschaft Der Weite geht ein Hagelsturm nieder, zerstört Belagerungsgerät der Medier und tötet 2.000 Mann.

Die Flotten von **Kartazda** und **Athryll Fellin** leiden unter der anhaltenden Flaute im Meer der Sechs Winde. Der erschöpfte kartazdische Zauberer Syphax verliert ein Zauberduell gegen die Zauberer von Lossbardor, Yodeinior, und wird Richtung Wes in den Endlosen Ozean südlich von Thasme geschleudert.

Die **argorischen** Krieger verlassen die Nor-Flotte und ziehen Richtung Süden in Die Weite. Die Krieger der Südflotte erreichen die Stadt Manapolis und beginnen einen Sturm mit Leitern.

5. woche

Die Seeschlacht auf der Drachensee endet mit der völligen Vernichtung beider Flotten; übrig bleibt ein leeres Floß, das mit dem Wind treibt. Die Reiterei des **Drachenreichs** zieht weiter norwärts an der medischen Stadt Equitania vorbei.

Die Flotten aus **Athryll Fellin** und **Kartazda** erreichen das Meer der Ungeheuer.

Media Aurora gelingt es, mehrere Angriffe der **Argorer** auf Manapolis abzuwehren. Auch in der Feldschlacht neigt sich die Waagschale zu seinen Gunsten. Die Stadt Schwarzdorngrad ist jedoch verloren und Media Aurora übergibt die Stadt an **Pons** gegen einen Friedensvertrag.

6. woche

Lossbardor versucht vergeblich mit Flößen der Flotte Kartazdas den Weg Richtung Nor zu versperren. In der Seeschlacht werden die Lossbardorer getötet und die Flöße geentert.

Das letzte Floß auf der Drachensee treibt an die Küste und wird von Kriegern aus dem **Reich der Mitte** geentert.

Die Flotte aus **Kartazda** erreicht die Küste von Lossbardor südlich der Stadt Kestavic. Durch Beschuss sterben 3.000 Lossbardorer.

7. woche

Die **Kartazder** landen im Havnorlant an und töten weitere Lossbardorer. Die Flotte aus **Athryll Fellin** erreicht die Insel Rogness.

Die **Drachenkrieger** erreichen die Mir-Grenze von Lossbardor.

Media Aurora kämpft in Der Weite weiter erfolgreich gegen die **Argorer**.

8. woche

Die **Lossbardorer** töten 2.000 Kartazder bei Kestavic. Die Krieger aus **Athryll Fellin** besetzen die Insel Rogness und belagern die Stadt Eivritshalla. Der

Kartazder Mago Bokalridi, Sufet von Inthukar, tötet in der Schlacht am Havnor den lossbardorischen Helden Prins Jarnhneg. Der Zauberer Syphax ist bei seinem Rückweg bereits wieder im Reich der Mitte angelangt.

Das Süd-Heer der **Argorer** ist bis auf klägliche Reste vernichtet. Das Nor-Heer erreicht die Hauptstadt von Media Aurora.

9. woche

Das letzte Floß auf der Drachensee wird durch Onagerbeschuss der **Lossbardorer** versenkt.

Bei der Schlacht am Havnor töten die **Kartazder** den Helden Jarl Agnar und 2.000 Recken. Kartazda beginnt mit der Belagerung von Kestavic.

Der Zauberer von **Athryll Fellin** öffnet das Tor von Eivritshalla. Die Verteidiger werden getötet.

Die **Drachenreiter** erreichen die lossbardorische Stadt Rimmersgard; es kommt zu ersten Gefechten.

Media Aurora obsiegt gegen die Argorer.

Die letzten Kräfte **der Argorer** wenden sich gegen die Drachenreiterei des Reichs der Mitte.

10. woche

Die **Kartazder** geben die Belagerung von Kestavic auf, um ihre Schiffe vor dem Beginn der Winterstürme zu retten.

Athryll Fellin nimmt die Stadt Eivritshalla in Besitz.

Der Zauberer **Argors** lenkt den Troll in das Heer des Reiches der Mitte. Dabei wird ein Held und 1.000 Recken getötet.

Das **Reich der Mitte** bricht seinen Angriff ab. Es stellt sich heraus, dass Argor und Lossbardor vertraglich vereinbart hatten, dass die Stadt Rimmersgard an Argor abgetreten

werden soll, wenn Argor keine Provinz von Media Aurora erobern sollte. Der Vertrag hätte aufgrund der Anwesenheit der verbliebenen Drachenreiter und des Trolls schwer erfüllt werden können. Daher verzichteten die Argorer darauf, in die Stadt zu ziehen.

Damit endeten:

der **Erste Drachenkrieg** zwischen **Lossbardor** und **Argor** auf der einen und dem **Reich der Mitte**, **Kartazda** und **Athryll Fellin** auf der anderen Seite, mit folgenden Schlachten:

- **Seeschlacht auf der Drachensee** (Patt zwischen Lossbardor und Reich der Mitte)
- **Schlacht am Darior** (Sieger: Lossbardor)
- **Seeschlacht von Fu Shad** (Sieger: Kartazda)

- **Belagerung von Eivritshalla** (Sieger: Athryll Fellin)

- **Schlacht am Havnor** (Sieger: Kartazda)

- **Schlacht von Rimmersgard** (Sieger: Argor)

der **Erste Kentaurenkrieg** zwischen Pons und Media Aurora, mit folgenden Schlachten:

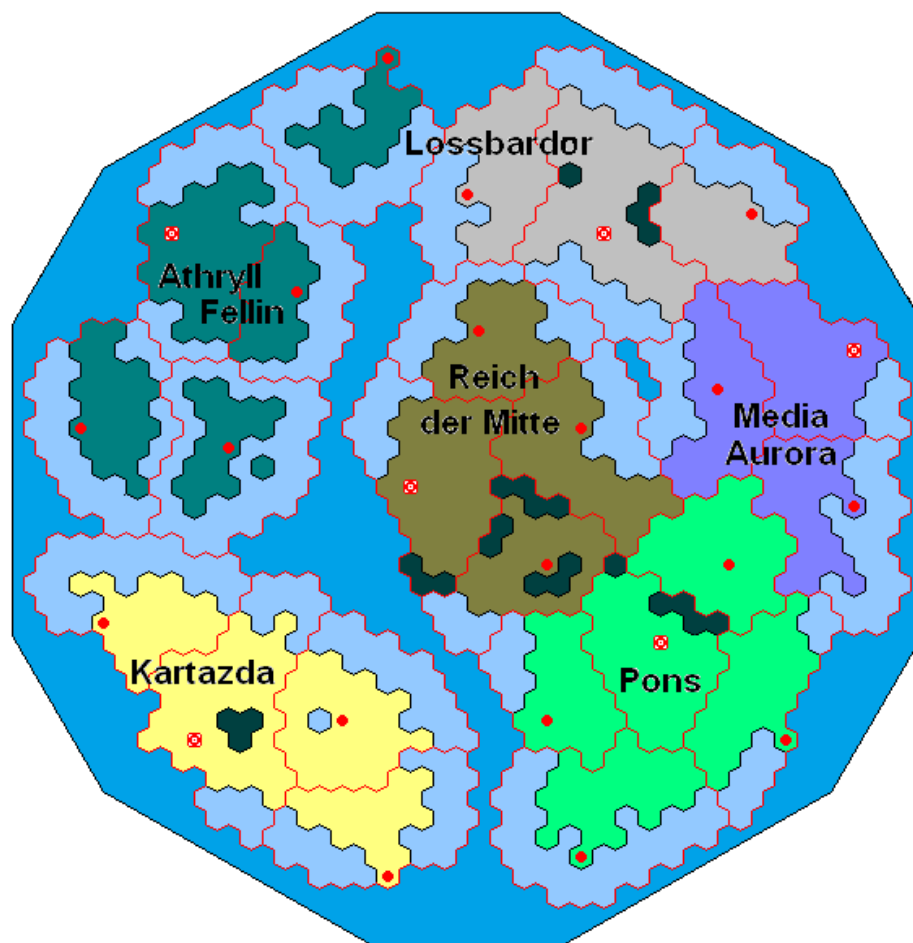
- **Belagerung von Schwarzdorngrad** (Sieger: Pons)

die **Argorische Invasion** zwischen Argor und Media Aurora mit folgenden Schlachten:

- **Schlacht in Der Weite** (Sieger: Media Aurora)

- **Belagerung von Quiriadorn** (Sieger: Media Aurora)

- **Belagerung von Manapolis** (Sieger: Media Aurora)



ehrentafel 111

Held	Reich/Volk	Ort des Todes	Art des Todes
Hersir Sigur	Lossbardor	am Darior	getötet von KraKin, Drachendiener erster Klasse (Reich der Mitte)
Jarl Agnar	Lossbardor	Schlacht am Havnor	getötet von Mago Bolkaridi (Kartazda)
Octavianus Magnus , gen. Kentaurentöter	Media Aurora	bei Schwarzdorngard	getötet von Promptus (Pons)
PeNin , Drachendiener erster Klasse	Reich der Mitte	südliche Drachensee	ertrunken
Prins Jarnhneg	Lossbardor	Schlacht am Havnor	getötet von Mago Bolkaridi (Kartazda)
unbekannt	Reich der Mitte	bei Rimmersgard	gefressen vom Troll

enzyklopäisches

Athryll Fellin

Das Land ist von diversen Völkern und Stämmen besiedelt. Die große Versammlung wählt einen Hochkönig auf Zeit, stimmberechtigt sind dort die Vertreter der einzelnen Völker, Stämme, bzw. Clans. Überwiegend handelt es sich um Menschen, Hügelgnome, Feen, Berggnome, Satyre, Tiefengnome und noch verschiedene andere Gnomenvölker. Zwerge gibt es nicht und Drachen sind ausgerottet...

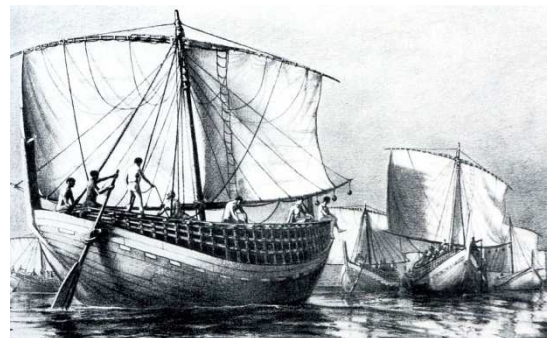
Heerführer ist **Avandorr Shina ar Molluq**, die Helden heißen **Raron**, Eques zu Broik, Meister der Lanze (Mensch), **Qaanaaq Barazina**, Marchesa Träster, Meisterin der schnellen Klinge und **Phrumrihr Avad**, Meister der Äxte (Hügelgnom), Zaubererin ist **Jaelithe era Veneficus**.

Kartazda

Der Bund von Kartazda ist eine Föderation mehrerer Städte, Fürstentümer und Stämme zum gegenseitigen Schutz. Derzeitiges Oberhaupt ist der Ratsälteste und Heerführer **Arsakes Balas**, Sufet (Kunsul) der Stadt Kartazda. Die Kultur ist an das punische Karthago (Iliki) sowie an die Numider (Nasamonen), (historischen) Garamanten (Garamanten) und Keltiberer (Tartesser) in Nordafrika und Spanien angelehnt. Sie besteht aus drei auf

Thasme indigenen Völkern sowie aus den (aus dem Gebiet des Greifenreichs) eingewanderten Neubürgern, d.h., eine Mischung aus Barbaren, Feudalen und Zivilisierten, die ich im Laufe der Zeit einzeln beschreiben werde. Die vorrangige Motivation des Kartazda-Bundes ist der freie Handel.

Die Helden heißen **Adherbal Magonid**, **Bomilkar Barkas** und **Mago Bolkaridi**. Der Zauberer ist **Syphax**, Hohepriester des Molochs.



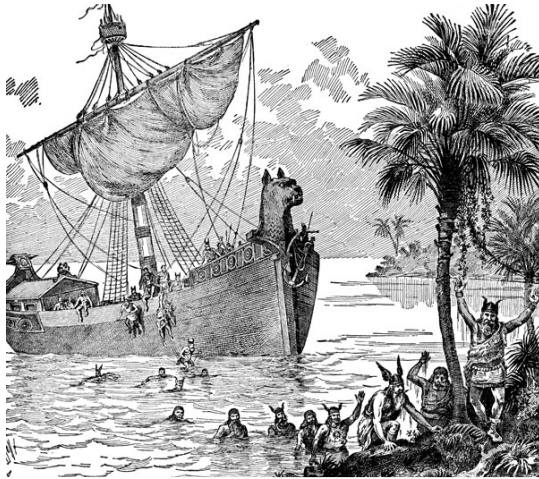
Lossbardor

Volk: Die Forodrim, Volk in der Vergangenheit: Die Haeti

Staatsform: Mischung von Timokratie, Politie (?), Minarchie (?) und etwas Matriarchat.

Besonderheit: Bläulich schimmernde Haut, die Augen glänzen leicht golden. Treue Verbündete wenn sie denn eins eingehen, neigen zu unvorhersehbaren Raubzügen.

Herrscher : **Jorky Kalorson**
Zauberer: **Yodeinior Haetimey**
Held: **Prins Jarnhneg**
Held: **Jarl Agnar**
Held: **Hersir Sigur**



Reich der Mitte

Seit Anbeginn der Zeit gibt es Die Mitte. Alles Menschsein hat seinen Ursprung dort. Und das Zeitalter der Schöpfung wurde zum Zeitalter der Wanderung und aus dem einen Volk wurden die vielen Völker, denn nicht alle Söhne des ersten Drachen wollten unter den Schwingen ihres Vaters sein.

Und so siedelten die Kleinen-Söhne-des-Drachen um die zentralen Berge herum. Und aus dem Zeitalter der Wanderung wurde ein Zeitalter der Wonne, denn die Sonne erstrahlte damals heller und die Böden trugen mehr und reichlich und vielfältig und es wurden mehr und mehr kleine Söhne des Drachen geboren. Und auch diese wollten nicht mehr unter ihren Vätern leben und wanderten und bauten Boote und fanden fremde und seltsame Tiere unter noch seltsameren Himmeln. Und als dann, nach Jahrhunderten, die Sonne ausruhte von ihrem Werk und die Ähren kleiner und die Stürme gewaltiger wurden, plagte Not und Unruhe die Mitte und es vergaßen die Großen und die

Kleinen Söhne-des-Drachen die seltsamen Gestade und noch seltsameren Tiere um sich herum. Und am Weltschöpferberg erinnerte man sich der Väter Drachen und aus der Mitte erwuchs die ordnende Hand der Söhne-unter-dem-Drachen und im folgenden Zeitalter bildete sich die ruheverheißende und die Welt schätzende Tradition, Einen-unter-den-Schwingen-der-Drachen zu erwählen als Mittler zwischen den Vätern und den Kleinen-Söhnen-des-Drachen.

Und die Sonne erstrahlte für den nächsten Zyklus, erholt nach langem Schlaf und warf ihr Licht auf das, was der Mensch - auf sich allein gestellt und abseits göttlichen und väterlichen Wirkens - aus den fernen Gestaden der Welt gemacht hat. Söhne-ohne-Drachen nennt man sie in der Mitte, auch wenn sie sich längst andere, neuere, wurzellose Namen gegeben haben.

Die Mitte hebt neugierig den Kopf. Die Väter regen sich. Fuach en Kiang ist nur ein Mensch. Aber er ist erwählt.

ShadShad LiShan ist die Stadt der Mitte, der Regierungssitz [Hauptstadt], **HaianShad** ist die Bergstadt, **GalhShad** ist die Stadt-an-Fluss-und-Meer [am Binnensee], **FuShad** ist die Drachenstadt im Großen Drachenwald [Waldstadt]

Und die verdienten Generäle-des-Drachen sind:

KraHin, Drachendiener erster Klasse [Held, verdient = erschlug anderen Helden]

PeNin, Drachendiener erster Klasse [Held, verstorben]

KisHin, Drachendiener zweiter Klasse [Recke, verdient = erschlug anderen Recken]