

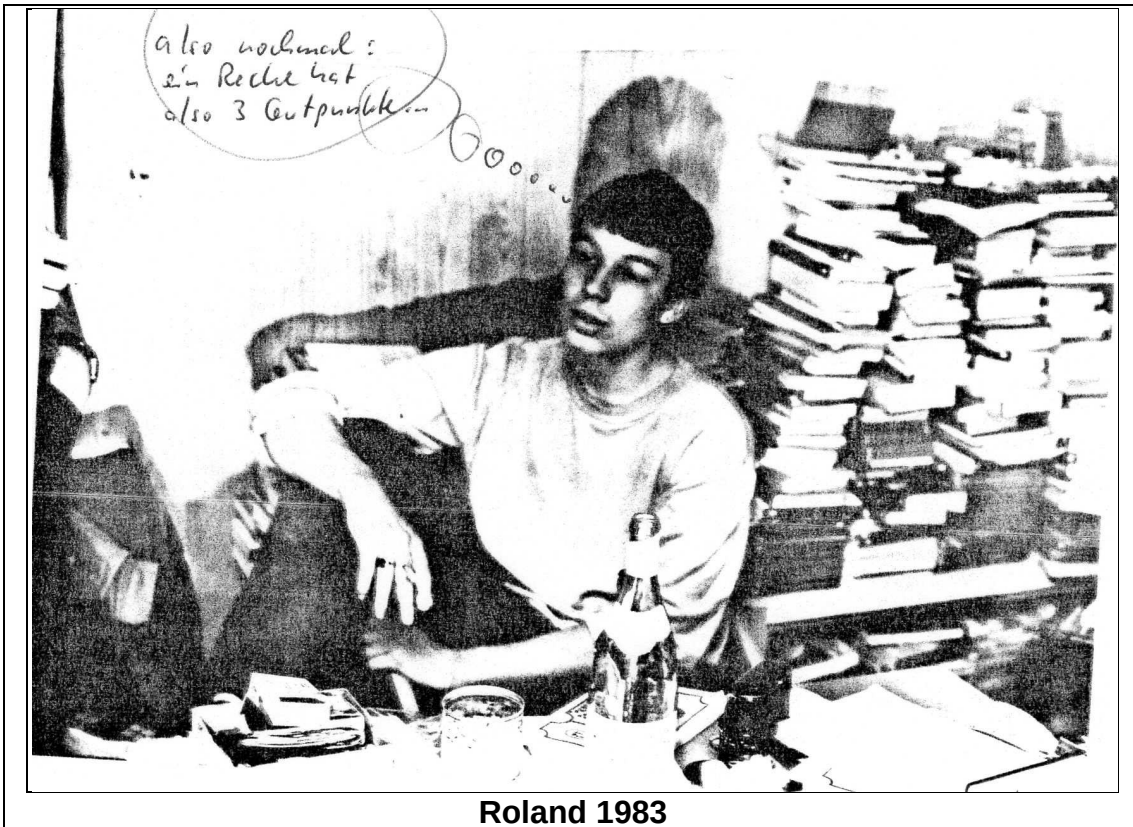
Das Geflüsterte Wort

Nr. 112

Juli 2013



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



Roland 1983

112. spiel

vorwort

Das war ein ungewöhnliches Spiel:

- Außer einem Scharmützel zwischen Athryll Fellin und Media Aurora in Foworien gab es keine Landschlachten, sondern nur Belagerungen.
- Es gab nur einen einzigen Hagelsturm, der jedoch von entscheidender Bedeutung war.
- Ein Elefant (inklusive Besatzung) des Reichs Media Aurora überlebte fünf Onagertreffer (!!!), bis der sechste ihn tötete.
- Die Befestigung der Stadt Schwarzdorngrad, bestehend aus zwei Türmen einschließlich Grundfesten, wurden innerhalb von neun Runden durch Onagerbeschuss und den Reiter der Finsternis völlig dem Erdboden gleichgemacht.

arma-forum

Ich möchte euch dringend bitten, das Arma-EWS-Forum (<http://arma-ews.forumieren.com>) zu nutzen. Zum einen wegen der Abstimmung der

neuen Spieltermine und zum anderen wegen der Regelabstimmungen. Während der Spiele ist dafür keine Zeit! Mangels Teilnehmern mussten die letzten Regelabstimmungen für ungültig erklärt werden. Bitte stimmt über die Terminvorschläge und die neu eingebrachten Regelvorschläge ab!

Hier die aktuelle Spielerliste:

1. Roland (Athryll Fellin): 7 HZ-Punkte (+1), Bogi (Kartazda): 7 HZ-Punkte (+2)
2. Frank (Reich der Mitte): 6 HZ-Punkte (+1)
3. Nikolaus (Media Aurora): 5 HZ-Punkte (+1)
4. Jörg (Lossbardur): 4 HZ-Punkte (0)
5. Ralf (Pons/passive Verteidigung): 1 HZ-Punkt (-5)
6. Daniel (nicht teilgenommen), Victor (nicht teilgenommen)

zitate

Diesmal keine Zitate. (Die müsste mal ein anderer aufschreiben als ich.)

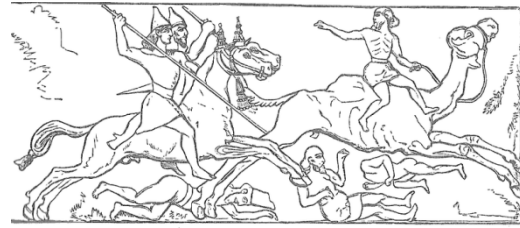
regeln

15. Fabelwesen

15.4 Drache, Greif, Troll, Seeschlange

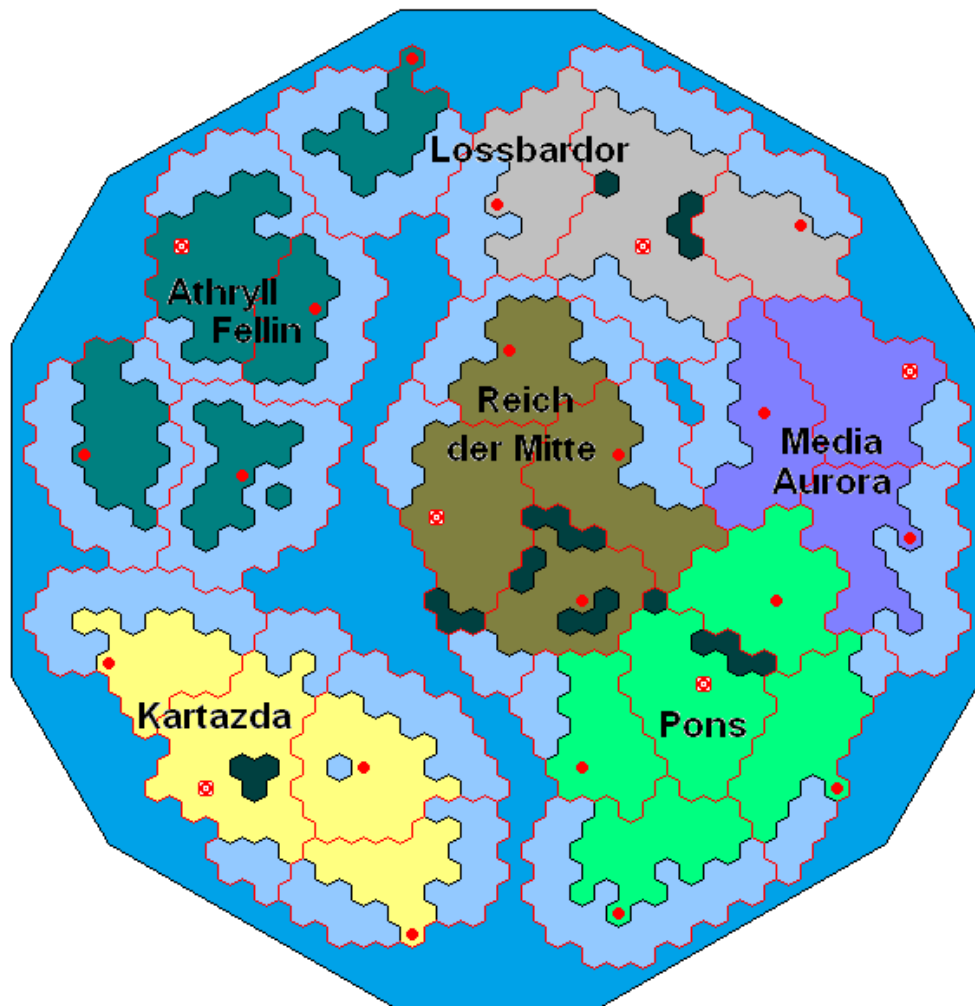
Bewegung

Die Seeschlange wird am Spielfeldrand reflektiert wie der Reiter der Finsternis.



merondagad 112

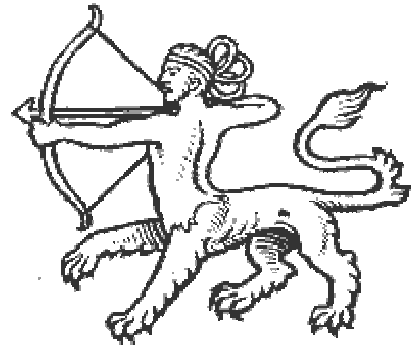
Reich/Volk	Organisation	Vertreter	Name
Athryll Fellin	unbekannt	Heerführer	Avandorr Shina ar Molluq
Kartazda	Föderation	Ratsältester	Arsakes Balas
Lossbardor	Monarchie	Harkongr	Jorky Kalorson
Media Aurora	unbekannt	unbekannt	unbekannt
Pons	Städtebund	Oberster Denker der Kladde von Pons	Firmo Animo
Reich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



Diplomatie

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

Arsakes Balas sandte gleichlautende Botschaften an die herrscher von Lossbardor, des Reiches der Mitte und Athryll Fellin. Im Folgenden ist der Brief an Jorky Kalorson beispielhaft abgebildet.



Arsakes Balas
Ratsältester des Bundes von Kartazda
Sufet von Kartazda

an den ehrwürdigen Herrscher Jorky Kalorson
Harkongr von Lossbardor

Mögen Wohlstand und Gesundheit Euch und den Eurigen zuteil sein!

Mein Gesandter, Akerbas Balas, überbringt Euch den Wunsch des Bundes von Kartazda, fürderhin Frieden zu halten und den Wohlstand unserer Reiche durch Handel zu mehren.

Dieser Wunsch entspringt auch der Sorge, da die Lage im Reich Pons sich erkennbar verschlimmert hat. Es ist Euch sicherlich nicht entgangen, dass in Pons Unruhen ausgebrochen sind. Der Bund von Kartazda, dessen Händler bislang ungehindert Zugang zu allen Märkten des Reiches Pons hatten, sind der zunehmenden Gefahr ausgesetzt, ihre Gesundheit, ihr Leben und sogar ihr Eigentum zu verlieren! Hinzu kommt, dass die Vorfahren der Iliki aus den südlichen Teilen des Reiches Pons stammen, so dass sich Kartazda möglicherweise genötigt sieht, zum Schutz seiner Brüder und Schwestern ordnungsstiftend einzugreifen.

Mein Mittelsmann wird Eurer Majestät einen entsprechenden Friedensvertrag zur Unterschrift überbringen.

Arsakes Balas
für den Bund von Kartazda
im 112. Jahre nach der Erschaffung der Welten

Hier die Antwort aus Athryll Fellin:

Heerführer von Athryll Fellin
Avandorr Shina ar Molluq

Gegeben an:

Arsakes Balas
Ratsältester des Bundes von Kartazda
Sufet von Kartazda

Mögen Euch Wohlstand und Gesundheit nicht minder zuteil sein, mögen Wohlstand und Gesundheit auch den Eurigen zu Teil werden!

Die Sicherheit Eurer Schwestern und Brüder ist selbstverständlich von höchster Dringlichkeit für den euch, den Bund von Kartazda.

Es ist uns ein tiefes Bedürfnis Euch unsere uneingeschränkte moralische Unterstützung anzubieten. Seid Euch gewiss im Geiste werden wir mit Euch für Recht und Ordnung eintreten.

Nun will es Schaidha so, Ihr würdet es wohl als Schicksal bezeichnen, dass in Galigant Abkömmlinge eines unseligen Drachenartigen ihr Unwesen treiben und in Havnorlant eine altwürdigen Familie aus dem Geschlecht der Phrunrihrs überfallen und gemeuchelt wurde.

Tief bestürzt uns dabei, die unwidersprochene Tatsache, Niemand von der ansässigen Obrigkeit fühlt sich berufen für Aufklärung zu sorgen, oder den armen verstörten Hinterbliebenen beizustehen.

Es ist unsere Pflicht mit Nachdruck für Abhilfe zu sorgen, eine Flotte mit Hilfsgütern wird gerade aufgestellt. Sicher haben Eure Händler von verstärkten Einkäufen aus Athryll Fellin berichtet.

Jeder gute Handel dient dem Wohlstand, jedes gute Schwert den Frieden.

Mit großem Wohlwollen erwarten wir Euren diplomatischen Vertreter Arsakes Balas und werden mit allen Ehren empfangen.

Erster Heerführer von Athryll Fellin
Avandorr Shina ar Molluq

Gegeben im Jahre 59
nachdem letzten Drachenschlupf

Zwischen Fuach-en-Kiang und Arasakes Balas kam es zu einem persönlichen Treffen, in dem ein feierlicher Frieden

geschlossen wurde. Aus Lossbardor kam keine Antwort.



spielbericht

Im **Pons** brach die Zentralgewalt zusammen (passive Verteidigung) und die Herrscher von **Kartazda**, **Lossbardor**, **Media Aurora** und des **Reichs der Mitte** sahen die Gelegenheit, ihre Einflussphären – ungehindert von Invasoren - zu vergrößern. Daraufhin wurden die Städte von Pons stark befestigt.

Die Seemacht **Kartazda** setzte mit ihrer Flotte über die Schädelsee und attackierte die Stadt Tintazion ganz im Süd von Pons. Der Held des vergangenen Krieges, Mago Bolkaridi, ertrank vor der pontischen Küste, nachdem sein Schiff zweimal von Onagern getroffen wurde. Den Oberbefehl übernimmt an seiner Statt Bomilkar Barkas.

Lossbardor hatte eine große Flotte bei der Stadt Rimmersgard am Endlosen Ozean gerüstet und stach Richtung Süd in See.

Media Aurora setzte auf Infanterie, Onager und Elefanten und drang in den Wald Volwoden mit dem Ziel der pontischen Stadt Schwarzdorngrad auf. Bereits in der ersten Woche begann die Zerstörung der Befestigungsanlagen durch massiven Onagerbeschuss.

Das **Reich der Mitte** hatte seine Truppen, die auch zahlreiche schwere Reiter enthielt, an seiner Südgrenze massiert und überschritt diese in Richtung Sapiaenta, der Hauptstadt von Pons. Der Drachenkaiser tat dieses ungeachtet der Bedrohung durch die große Flotte aus Athryll Fellín, das dem Reich der Mitte den Krieg erklärte.

Athryll Fellin überquerte das Meer der Ungeheuer und konnte die nur schwach verteidigte Stadt Fu Shad im Ydd des Reiches der Mitte durch Onagerbeschuss stark beschädigen, die Verteidiger töteten und bereits nach fünf Wochen durch die Zaubererin Jaelithe era Veneficus mittels Magie besetzten. Außerdem wurde die Stadt Kestavic in Lossbardor mit Bögen beschossen.

Ein kleines Entsatzheer des **Reiches der Mitte** wurde auf halbem Wege im Wald Galigant vom Drachen verschlungen.

Kartazda konnte nach heftiger Gegenwehr der Verteidiger aus Pons die Stadt Tintazion in der fünften Woche einnehmen. Hohepriester Syphax hatte die Heilige Schar unter Führung von Bomilkar mitsamt Sturmleitern magisch beschleunigt, so dass die Verteidiger durch das schnelle Übersteigen der Mauern überrascht wurden.

Lossbardor erreichte in der sechsten Woche die Küste von Pons auf Höhe der Stadt Mal Ostor. Der Weg weiter nach Süd war jedoch durch die Seeschlange versperrt, die einen Teil der Flotte zerstörte. Da nur eine Anlandung in der kleinen Tiefebene Madrana möglich gewesen wäre, die bereits von den Kriegern aus Media Aurora größtenteils besetzt war, brach Lossbardor seinen Angriff ab.

Media Aurora zerstörte innerhalb kurzer Zeit einen Großteil der Befestigungsanlagen von Schwarzdorngrad durch Beschuss und eroberte die Stadt in der siebten Woche.

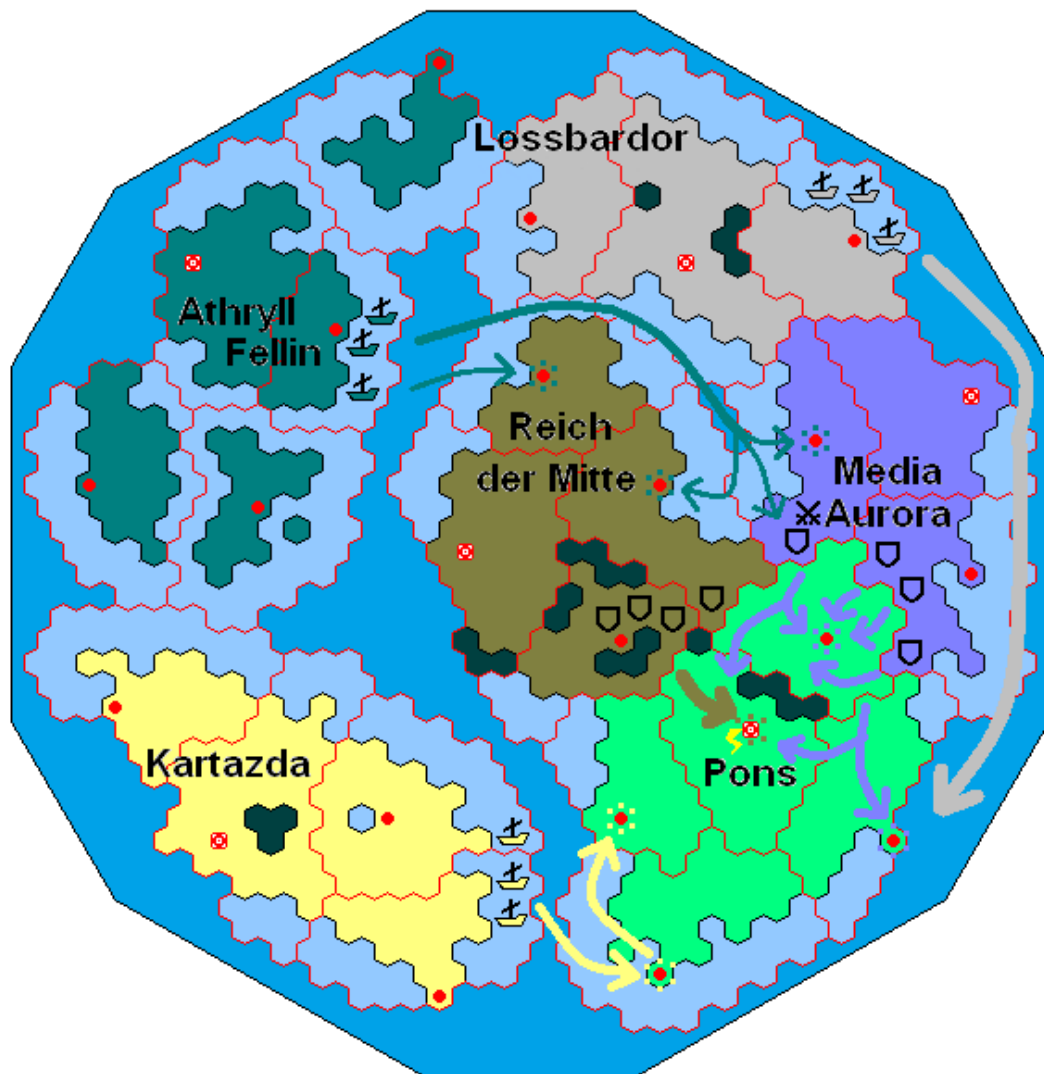
Das **Reich der Mitte** berannte die Hauptstadt Sapiaenta und erlitt dabei große Verluste. Das einzige Tor wurde mehrmals mittels Magie geöffnet und wieder geschlossen. Dabei wurde ein pontischer Held durch den Helden Krahin aus dem Reich der Mitte erschlagen. Außerdem belagerte das Reich der Mitte die pontischen Städte Didornia und Mal Ostor.

In der sechsten Woche fuhr die Flotte aus **Athryll Fellín** den Strom Darior hoch und schwärmte ungehindert in der

Drachensee aus. Attackiert wurde die Stadt Galh Shad im Reich der Mitte. Außerdem griff Athryll Fellín nun auch Media Aurora an: Die Stadt Equitania wurde belagert und in der südlichen Drachensee sowie an der Südküste in Foworien kam es zu Kämpfen mit den Mediern. Die Flotte aus Athryll Fellín konnte jedoch keine weiteren Eroberungen machen, sondern zog sich reich an Beute wieder in die Heimat zurück.

Kartazda wandte sich nach der Eroberung von Tintazion Richtung Nor der pontischen Stadt Didornia zu. Eine Eroberung der Stadt erschien allerdings aufgrund der hohen Verluste unwahrscheinlich. Der Reiter der Finsternis überquerte jedoch Didornia und brachte den Verteidigern hohe Verluste bei. Die an den Pusad-Sümpfen angelandete Flotte entsandte im Gewaltmarsch Krieger, die mit viel Glück die Stadt in der neunten Woche eroberten. Auch diese Krieger wurden von Syphax magisch beschleunigt, so dass die Verteidiger überrumpelt werden konnten.

Media Aurora marschierte nach der Eroberung von Schwarzdorngrad ins pontische Hochland von Maluvana ein und griff zum einen die Stadt Mal Ostor an und unterstützte zum anderen das Reich der Mitte im Angriff auf Sapiaenta. Die Verteidiger aus Pons hielten sich jedoch wacker und die Verluste der Angreifer waren groß. In der achten Woche ging jedoch ein Hagelsturm über den bereits beschädigten Festungsanlagen von Sapiaenta nieder, gefolgt vom Reiter der Finsternis, der zweimal über die Hauptstadt von Pons zog und einen weiteren pontischen Helden tötete. In der neunten Woche fiel Sapiaenta in die Hände des Reichs der Mitte; lediglich Mal Ostor verblieb im Besitz von Pons.



Damit endeten:

der **Große fellinische Plünderzug**

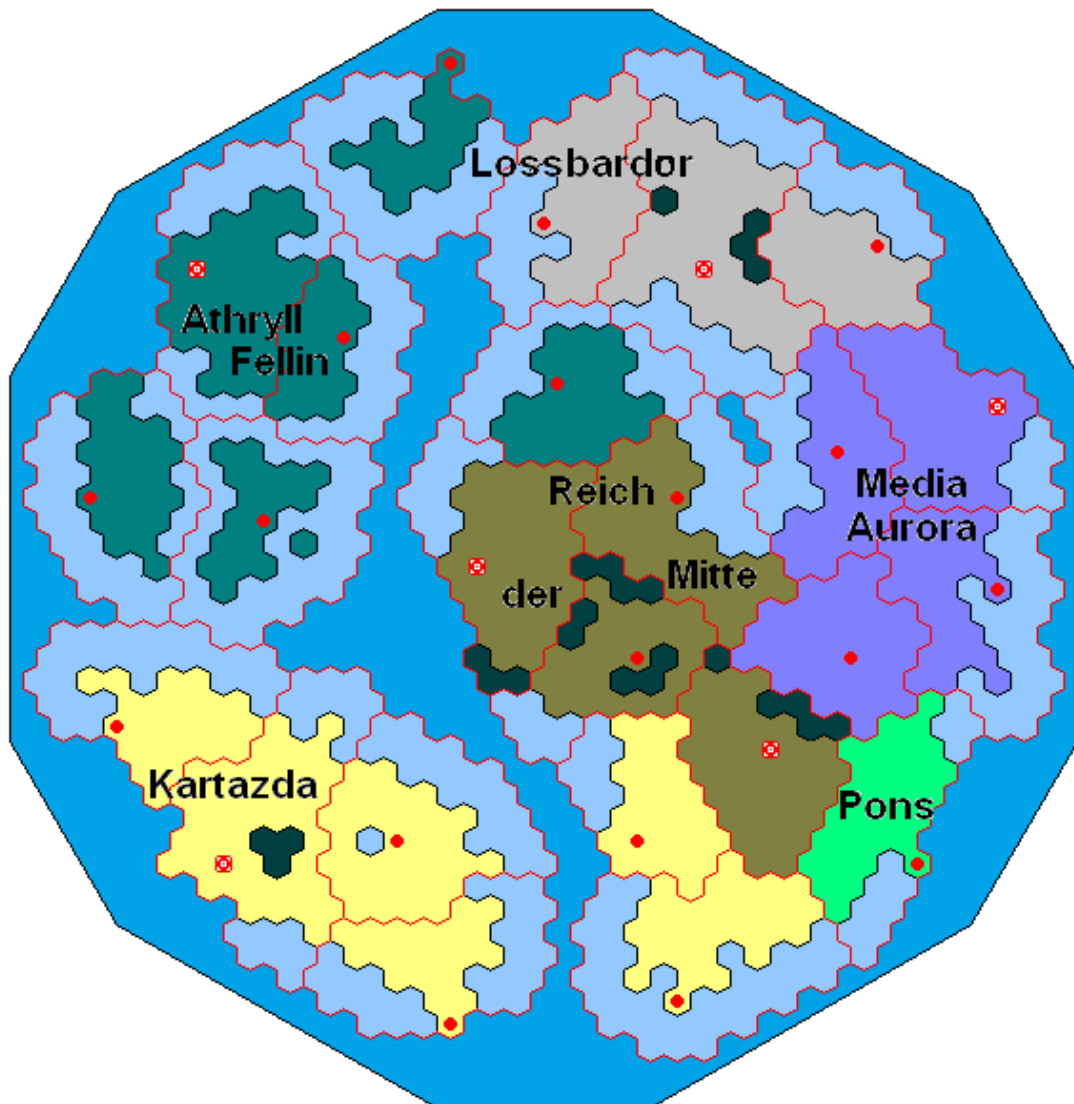
zwischen **Athryll Fellin** auf der einen sowie **Lossbardor**, **Media Aurora** und dem **Reich der Mitte** auf der anderen Seite mit folgenden Schlachten:

- Belagerung von Equitania (Sieger: Media Aurora)
- Belagerung von Fu Shad (Sieger: Athryll Fellin)
- Belagerung von Gulh Shad (Sieger: Reich der Mitte)
- Beschuss von Kestavik (Sieger: Athryll Fellin)
- Scharmützel in Foworien (Sieger: Media Aurora)

der **Erste Greifenkrieg** zwischen **Pons** auf der einen und **Kartazda**, **Media Aurora** und dem **Reich der Mitte** auf der anderen Seite mit folgenden Schlachten:

- Belagerung von Didornia (Sieger: Kartazda)
- Belagerung von Mal Ostor (Sieger: Pons)
- Belagerung von Sapienta (Sieger: Reich der Mitte, Media Aurora)
- Belagerung von Schwarzdorngrad (Sieger: Media Aurora)
- Belagerung von Tintazion (Sieger: Kartazda)

maDRagon 113



ehrentafel 112

Held	Reich/Volk	Ort des Todes	Art des Todes
?	Pons	Sapienta	mit Plattform in den Tod gestürzt, nach diese durch den Reiter der Finsternis zerstört wurde
?	Pons	Sapienta	gelähmt und von unbekanntem Krieger erschlagen
Mago Bolkaridi	Kartazda	pontische Küste vor Pusad-Sümpfen	ertrunken nach zwei Onager-Treffern
Promptus	Pons	Sapienta	erschlagen von KraHin, Drachendiener 1. Klasse (Reich der Mitte)

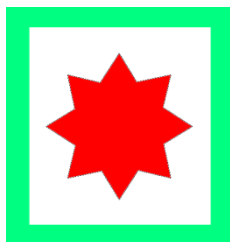


Frank und Bogi 1984

enzyklopäisches

kartazda

Der Bund von Kartazda ist eine Föderation von Städten, Stämmen und Fürstentümern. Nicht alle von ihnen auf dem Kontinent Thasme sind Mitglied des Bundes.



Die Nasamonen

Die eigentliche Urbevölkerung Thasmes sind die Nasamonen. Die Menschen sind feingliedrig, hoch gewachsen und von brauner bis schwarzer Hautfarbe; ihre Augen sind dunkel und die Haare kraus und schwarz. Ihre Religion ist polytheistisch, beruht vor allem auf vergöttlichten Naturgewalten und in ihrer Vorstellung leben die Götter auf den Spitzen des Gebirges Meneltarma. Ihr Symbol ist der achtzackige rote Stern.

Ursprünglich besiedelten die Nasamonen in kleinen Stammesverbänden den gesamten Kontinent. Ihre Kulturstufe entsprach der einer späten Megalithkultur. Sie besiedeln nunmehr nur noch das Zentrum von Thasme, bilden jedoch auch einen Großteil der Sklaven in den Städten. Die Nasamonen haben im Bund von Kartazda den geringsten Einfluss. Sie sind nur mit der Stadt Yugga vertreten, in dem sie die Mehrheit stellen und an dem sich das wichtigste Heiligtum der Nasamonen, der große Megalithtempel von Yugga, befindet. Vertreten wird die Stadt Yugga von den Hohepriesterinnen des Heiligtums. Die Nasamonen sind vor allem Hirten (Ziegen, Schafe) und Bauern. Die Nasamonen stellen im Bundesheer leichte Infanterie und Bogenschützen.



Die Tartesser

Die Tartesser wanderten in prähistorischer Zeit von den Inseln Druadan und Findras in den Ydd von Thasme ein

und verdrängten die dort ansässigen Nasamonen aufgrund ihrer überlegenen bronzezeitlichen Kultur. Die Tartesser sind von kräftiger Statur. Ihre Hautfarbe war ursprünglich hell, die Haarfarbe mehrheitlich braun, blond oder sogar rot, die Augen blau bis grün. Durch die Vermischung mit den Nasamonen entstand ein Typus mit bronzefarbener Haut und einem dominiierenden Teil mit dunklen Augen und Haaren. Die Religion der Tartesser ist polytheistisch, beruht vor allem auf dem Gegensatz zwischen männlicher und weiblicher Natur und wird in Höhlen oder anderen verborgenen Orten praktiziert. Das Symbol der Tartesser ist das Pferd.

Im Bund von Kartazda sind drei der fünf Stämme der Tartesser vertreten. Der größte und mächtigste Stamm ist der der Turduler. Sie stellen den Hochkönig der Tartesser, der in der Stadt Gadara residiert und dem auch die Stämme der Karpetaner und Bastetaner tributpflichtig sind. Die drei Stämme teilen sich das Hochland Tamyzeira und das unmittelbar angrenzende Tiefland von Byzakena. Der räuberische Stamm der Sordonen nomadisiert in der Ebene Byzacena und hat sich bisher jedem Unterwerfungsversuch entziehen können. Der an der Norküste lebende Stamm der Varduler liegt im Einflussgebiet der Stadt Maldé, einer Gründung der Iliki. Die Tartesser sind Hirten (Vieh, Schafe, Pferde), Bauern und Bergleute, aber auch Handwerker (vor allem Schmiede) und Krieger. Die Tartesser stellen im Bundesheer große Teile der leichtbewaffnete Krieger und der Reiterei.



Die Garamanten

Die Garamanten stammen direkt von den Nasamonen ab. Sie besiedeln den ganzen Mir von Thasme, insbesondere den überwiegenden Teil der Wüste Garama. Ihr eigentliches Siedlungsgebiet ist die Oase von Garamant, wo sie eine eigene Hochkultur gründeten. Ihr Wissen über die Wüste, die günstigen klimatischen

Verhältnisse bei gleichzeitigem Druck einer optimalen Ausnutzung der kleinen landwirtschaftlichen Fläche der Oase und ein früher Kontakt zu anderen Völkern jenseits der Schädelsee beschleunigten den Fortschritt. Nur die Garamanten kennen die Orte, wo die Vorkommen von Salz, Weihrauch und Myrrhe liegen und wie man an die magischen Knochen und das Elfenbein der ausgestorbenen Tiere gelangt, die die Wüste einst besiedelten. Vom Aussehen gleichen die Garamanten den Nasamonen, sind jedoch im Schnitt größer. Ihr Symbol ist ein Palmblatt.

Die Garamanten haben eine einzigartige monotheistische Religion, in deren Mittelpunkt das Orakel von Garamant steht. Die Garamanten werden von einem König regiert, dessen Herrschaftsbereich jedoch kaum über die Grenzen der Oase hinausgeht. Sie sind Hirten, Bauern und Handwerker (vor allem Steinmetze), und beherrschen im Mir von Thasme den Handel mit ihren Karawanen. Die Garamanten stellen im Bundesheer vor allem Bogenschützen und Streitwagen.

Die Iliki

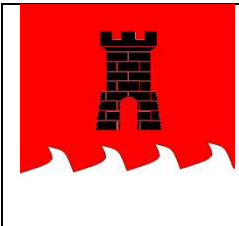
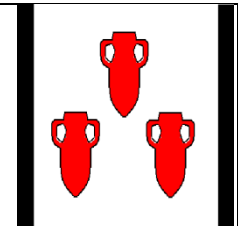
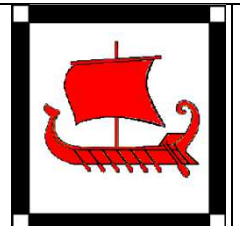
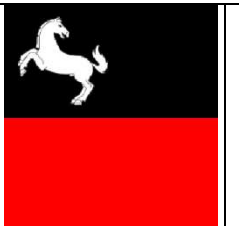
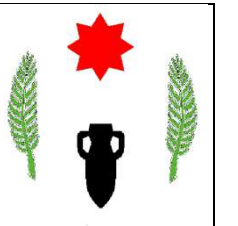
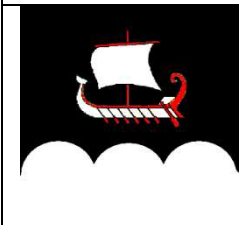
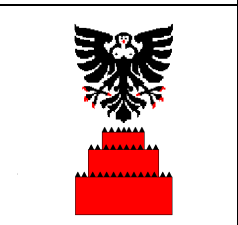
Die Iliki stammen ursprünglich von der Südküste der Greifenebene Beklana ganz im Süd des Kontinents Valka. Die Iliki sind eher gedungen, von hellbrauner Hautfarbe, ihre Augenfarbe dunkel und die Haarfarbe braun bis schwarz. Bereits vor Hunderten von Jahren wandten sich die Iliki dem Meer zu, erst als Fischer und Walfänger, dann als Händler und Seefahrer. Durch den Kontakt mit anderen Völkern entwickelte sich eine Hochkultur, die jedoch immer wieder bedroht wurde durch kriegerische Steppenvölker. Symbole der Iliki sind insbesondere Schiffe und Amphoren. Sie sind vor allem an den Farben weiß, schwarz und rot erkennbar.

Bei ihren Erkundungsfahrten drangen die Iliki immer weiter auf das offene Meer hinaus und entdeckten so Thasme. Sie gründeten ganz an der Mirspitze des Kontinents die Kolonie Segésthés und breiteten sich entlang den Küsten aus.

Später entstanden die Koloniestädte Balabár, Inthukar, Kartazda, und Maldé an der Norküste sowie Orpish und Tarsénna an der Südküste. Ständige Überfälle und nicht zuletzt die Eroberung und teilweise Zerstörung der Heimatstädte führten dazu, dass immer mehr Iliki nach Thasme auswanderten. Die überwiegende Teil der Nasamonen und der tartessische Stamm der Varduler wurden nach und nach unterworfen. Mit dem König von Garamant und dem Hochkönig von Gadara wurden Verträge geschlossen, die die Einflussphären festlegten und von dem beide Seiten profitierten.

Als dem wichtigsten Heiligtum der Iliki in der alten Heimat die Zerstörung durch Barbaren drohte, wurde es nach Thasme gebracht, genauer gesagt an in die am

sichersten gelegene Koloniestadt, Tarsénna. Dort wurde ein gewaltiges Zikkurat zu Ehren des Gottes „Der Moloch“ errichtet. Zwar beten die Iliki auch andere Götter an, insbesondere den Meeresgott Athirat und die Muttergottheit Damakina, aber die ununterbrochenen Abwehrkämpfe gegen die Steppenbarbaren haben die Iliki hart werden lassen und so kam es, dass der Gott der Zerstörung, „Der Moloch“, immer mehr in den Mittelpunkt rückte. Die Iliki sind vor allem Händler, Seefahrer und Handwerker. Sie stellen im Bundesheer die Seeleute und die schwere Infanterie. Die Kriegerelite ist die so genannte Heilige Schar, die abwechselnd als Tempelkrieger die heiligen Stätten bewachen oder als Leibwache der Heerführer dienen.

				
Balabár	Inthukar	Kartazda	Maldé	Orpish
				
Segésthes	Tarsénna			



Der Bund von Kartazda

Die Föderation ist benannt nach der größten Stadt auf Thasme, Kartazda. Sie liegt auf der gleichnamigen Halbinsel am Meer der Sechs Winde. Dort trifft sich der Ältestenrat des Bundes. In ihm sitzen Vertreter der ilikischen Städte (Balabár, Inthukar, Maldé, Orpish jeweils einer, Segésthes und Tarsénna jeweils zwei sowie Kartazda drei), der König von Garamant, der Hochkönig von Gadara

und die Hohepriesterin von Yugga. Sie wählen den Ratsältesten, der die Außenpolitik verantwortet, den Heerführer von Thasme, den Heerführer der Kolonien und einen Seemeister der Flotte. Die Bundmitglieder müssen Schiffe und Krieger stellen; der Ältestenrat darf Heer und Flotte durch Söldner verstärken lassen. Das Symbol von Kartazda ist die Harpye, die an den Hängen des Meneltarma lebt, und bei allen Völkern von Thasme eine religiöse Bedeutung hat.