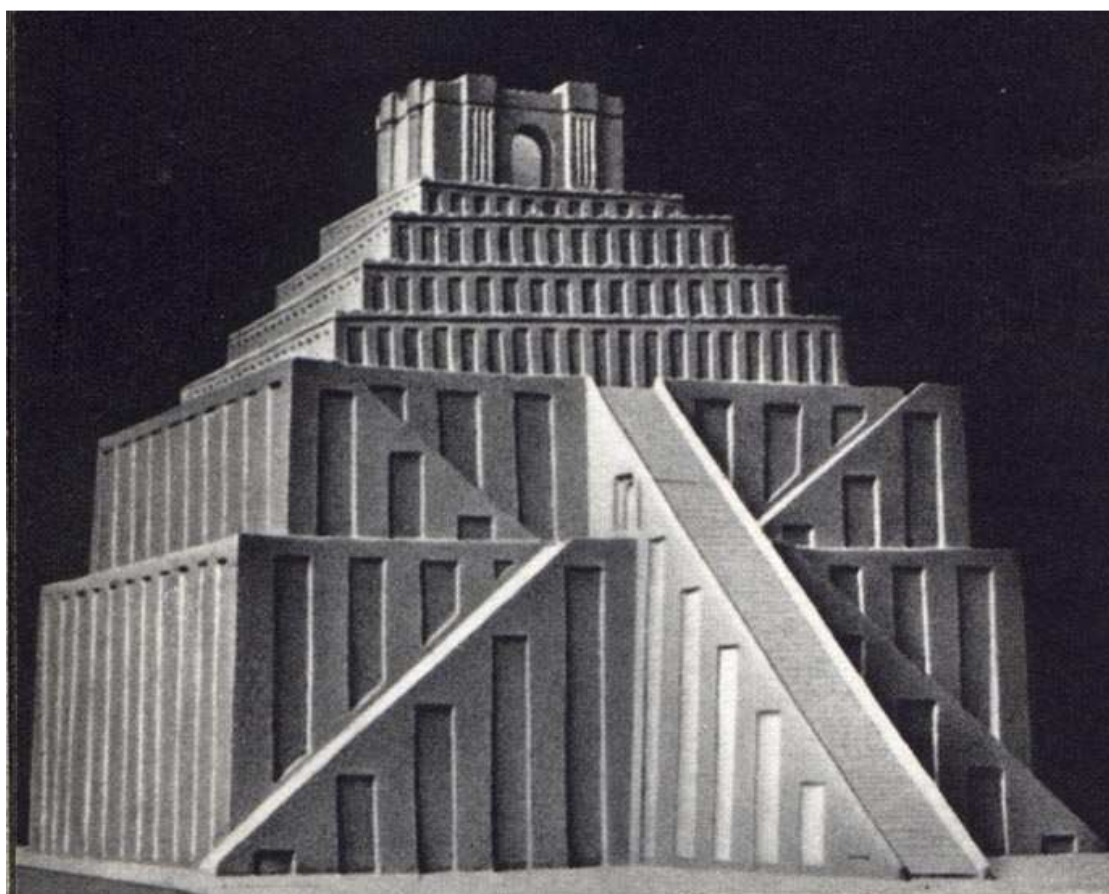
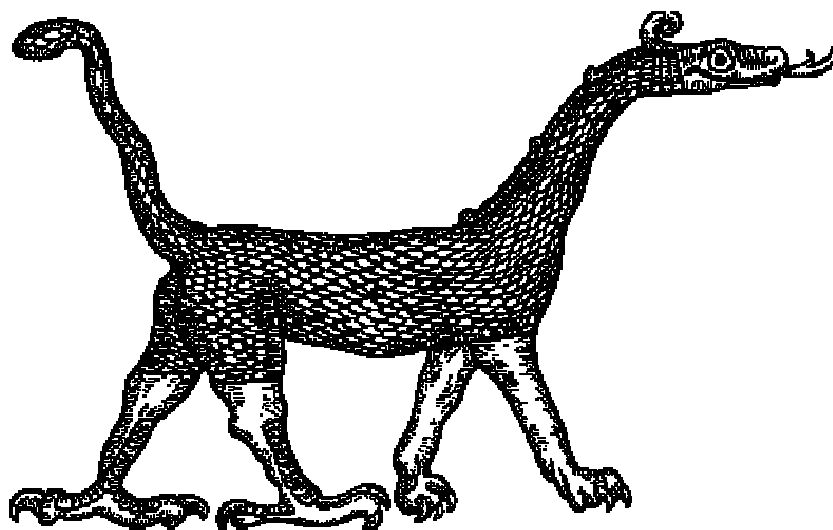


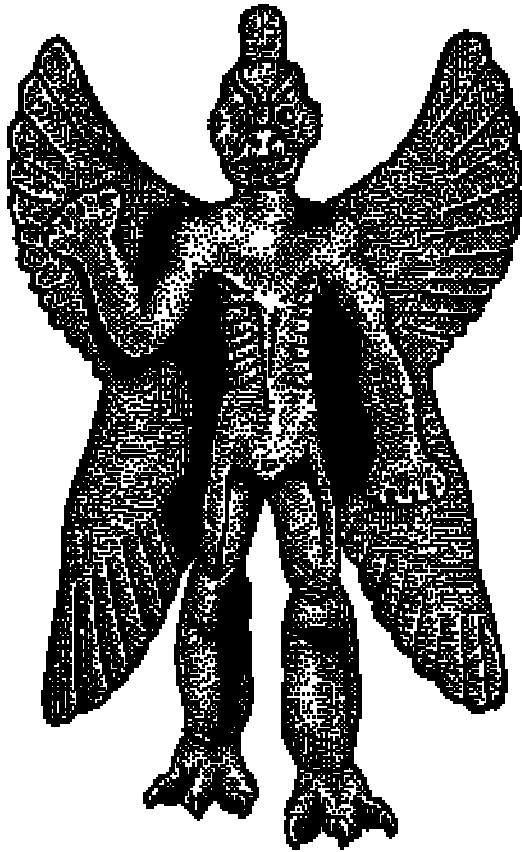
*Das Geflüsterete Wort*

*Nr. 122*

*Dezember 2015*



Matthias Bogenschneider – Alt-Gatow 67 – 14089 Berlin –  
030/75 52 52 00 – [m.bogenschneider@gmx.de](mailto:m.bogenschneider@gmx.de)



**Der Moloch erwartet euch!**

## 122. Spiel

### VORWORT

Diesmal wieder nur zu sechst, das „dynamische Duo“ (Ralf und Kelvin) fehlte. Wie gewonnen, so zerronnen lautete das Motto für Bine. Die mühselig eroberte Hauptstadt ging wieder verloren. Außerdem bekam diesmal der Redakteur auf die Mütze und büßte die Hälfte seines Reiches ein, aber der Tag der Vergeltung wird kommen!

### spielerliste

Hier die aktuelle Spielerliste:

1. Roland (Athryll Fellin, HZ: 10 (+/-0))
2. Jörg (Lossbardor, HZ: 8 (+2))
3. Daniel (Angor, HZ 7 (+1))
4. Bogi (Kartazda, HZ: 3 (-3))
5. Niko (Media Aurora, HZ: 2 (+2))
6. Bine (Blutsteinlande, HZ: 0 (-2)),  
Kelvin (Tyranos, HZ: 0 (+/-0))

### zitate

Daniel (überrascht, zu Jörg): „Was machst du da (mit deinen Kriegeren) in meinem Land!“

Jörg: „Ja, was wohl? Wie heißt nochmal das Spiel?“

### regeln

Es wurde beschlossen, die „**Gelände-Würfe**“ von 6 auf 7 zu erhöhen, da die Wirkung als zu gering erachtet wurde.

## 4. Gelände

### 4.2 Aufenthalt

#### Erfrieren, Verdursten, Versinken

Würfelt man für ein gefährliches, mit Kriegeren besetztes Kleinfeld mindestens **7**, so ist das betreffende Kleinfeld geschützt und den Kriegeren geschieht nichts. Würfelt man unter **7**, so sind die Krieger auf dem Kleinfeld ungeschützt, und sie müssen "ums Leben würfeln".

## 8. Elefant

### 8.1 Aufenthalt, Bewegung

#### Aufenthalt

Hält sich neben dem Elefanten eine Figur auf, wegen der ums Verdursten gewürfelt werden muss, so braucht der Elefant mit seinen Reitern selbst dann nicht ums Leben würfeln, wenn das Würfeln ums Verdursten weniger als **7** ergibt. (Hausregel)

#### Mammut

Hält sich neben dem Mammut eine Figur auf, wegen der ums Erfrieren gewürfelt werden muss, so braucht das Mammut mit seinen Reitern selbst dann nicht ums Leben würfeln, wenn das Würfeln ums Erfrieren weniger als **7** ergibt.

Der Regeltext zur **Wirkung des Onagers** wurde präzisiert. Am Beispiel eines Onagertreffers auf einem beschädigten Floß, auf dem ein Belagerungsturm steht, in dem sich Krieger befinden, wurde (u.a. im arma-forum) diskutiert, ob die Wirkung gleichzeitig erfolgt oder eine Reihenfolge hat. Das Ergebnis war: die Wirkung erfolgt gleichzeitig. Die Krieger im Belagerungsturm müssen nur deshalb

nicht ums Leben würfeln, weil sich die Wirkung des Treffers – gleichzeitig - auf Floß und Belagerungsturm erstreckt (beides wird beschädigt, bzw. zerstört), aber der Schiffsuntergang **als Folge** der Zerstörung erst danach erfolgt (und auch erst im Kapitel 14. Schiffe erläutert wird).

## 13. Onager

### 13.3 Wirkung

#### Wirkung

Der Onager wirft einen Stein in einer ballistischen Kurve. Der Stein trifft immer nur das oberste Niveau eines Kleinfeldes. Auf diesem Niveau sind jedoch alle Figuren **gleichzeitig** betroffen, auch eigene.

...

#### Floß

Der erste Treffer beschädigt das Floß, was keinerlei Auswirkungen hat. Der zweite Treffer **versenkt** zerstört das Floß. **Danach sinkt es.**

#### Langschiff, Segelschiff

Der erste Treffer beschädigt Bug oder Heck. Das hat keine Auswirkungen, außer, dass Krieger auf der beschädigten Schiffshälfte nicht mehr gegen Bogen gedeckt sind und die Schiffe nicht mehr rammen können. Wird derselbe Schiffsteil zweimal getroffen, **ist er zerstört. Danach** sinkt das Schiff.

Außerdem gab es eine ausführliche Diskussion zum Thema „Zauberer, die über Gebäuden schweben“ einschließlich „Versetzen von Figuren in uns aus Gebäuden“. Aufgrund von älteren Regelauslegungen sowie Hausregeln oder deren Auslegung (alles im arma-forum nachzulesen) gab es keine Regeländerungen. Stattdessen wurde das Kapitel 0. Spielmechanismen ergänzt.

## 0. Spielmechanismen

### 0.4 Besondere Spielmechanismen

#### Aufenthalt

Für Zauberer gelten besondere Aufenthaltsregeln, da diese über dem jeweiligen Kleinfeld „schweben“. Siehe hierzu Abschnitt Eigentum und Besitz die Anmerkungen zu Gebäuden sowie Kapitel

16.1 Aufenthalt, Bewegung und 16.2 Zauberliste: Versetzen.

**Gebäude:** Für den Besitz- oder Eigentümerwechsel von Gebäuden existieren keine Regeln. Wer das Gebäude gerüstet und aufgestellt hat, bleibt bis zum Ende des Spieltages Eigentümer.

D.h., dass sich der Zauberer des Spielers auch bis zum Spielende über den zum Spielbeginn aufgestellten Türmen, Burgen und Burghöfen aufhalten kann. Der Zauberer des Eigentümers darf:

- Figuren auf leere Plattformen eigener Gebäude versetzen, wenn das Gebäude leer ist oder
- er innerhalb des Gebäudes die Majorität besitzt
- Figuren aus eigenen Gebäuden heraus versetzen

Der Zauberer eines anderen Spielers darf

- sich über fremden Gebäuden aufhalten, wenn diese frei von gegnerischen Kriegeren sind
- Figuren auf leere Plattformen fremder Gebäude versetzen oder Figuren heraus versetzen,

- wenn es ihm vom Eigentümer erlaubt wird oder
- die Gebäude frei von Kriegeren sind oder
- sich keine gegnerischen Krieger darin befinden und er (auch zusammen mit anderen Spielern) die Majorität innerhalb des Gebäudes hat oder
- sich keine gegnerischen Krieger darin befinden, wenn es ihm von einem anderen Spieler erlaubt wird, der (auch zusammen mit anderen Spielern) die Majorität innerhalb des Gebäudes hat.

#### Majorität

Die Majoritätsregel tritt immer dann in Kraft, wenn sich Krieger verschiedener Spieler auf einem Kleinfeld befinden und sie sich nicht darüber einigen können, wer

...

- bestimmen kann, ob auf eine Plattform eines Turmes oder auf ein Schiff Figuren versetzt werden dürfen

...

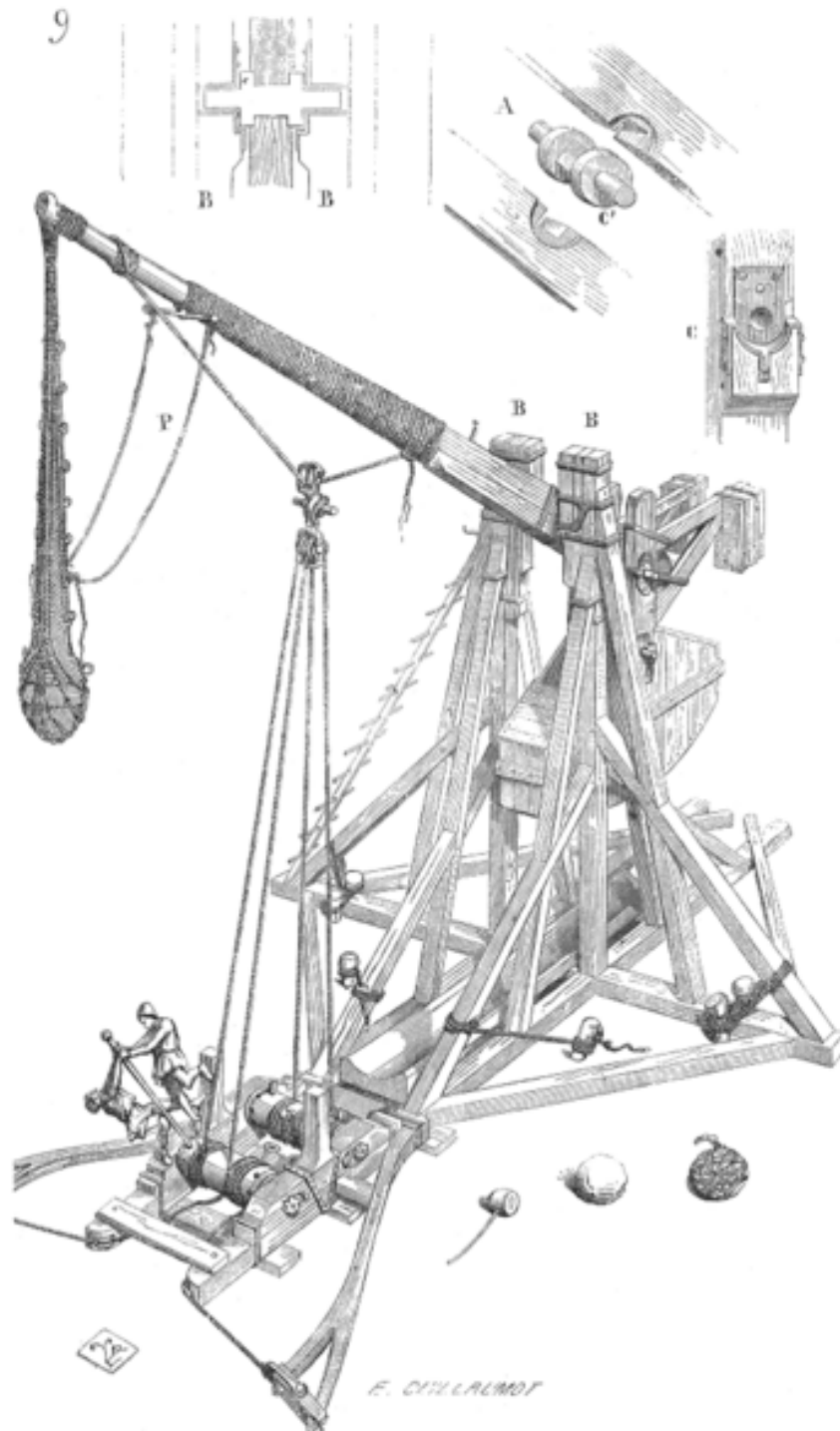
Befinden sich Krieger mehrerer Spieler auf dem Kleinfeld oder auf dem Schiff, so können sich Verbündete bei der Bestimmung der Majorität zusammentun. Die Verbündeten müssen sich allerdings einig sein, wer von ihnen die

Kontrolle oder das Eigentum übernehmen soll. Hat niemand die Übermacht,

...

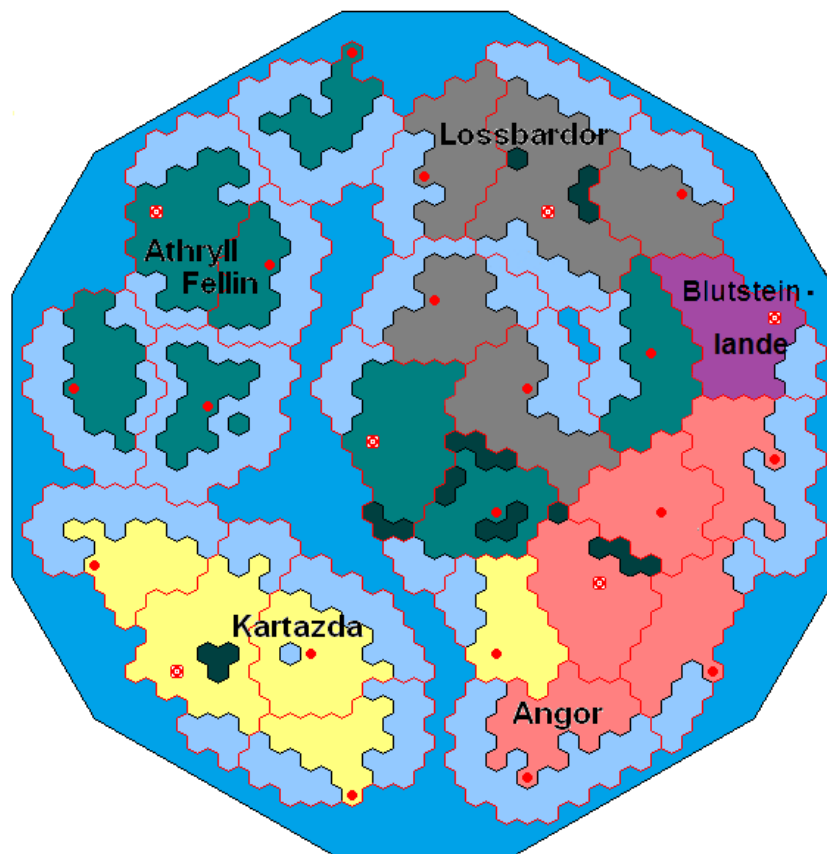
- können Figuren auf die Plattform eines Turmes versetzt werden

...

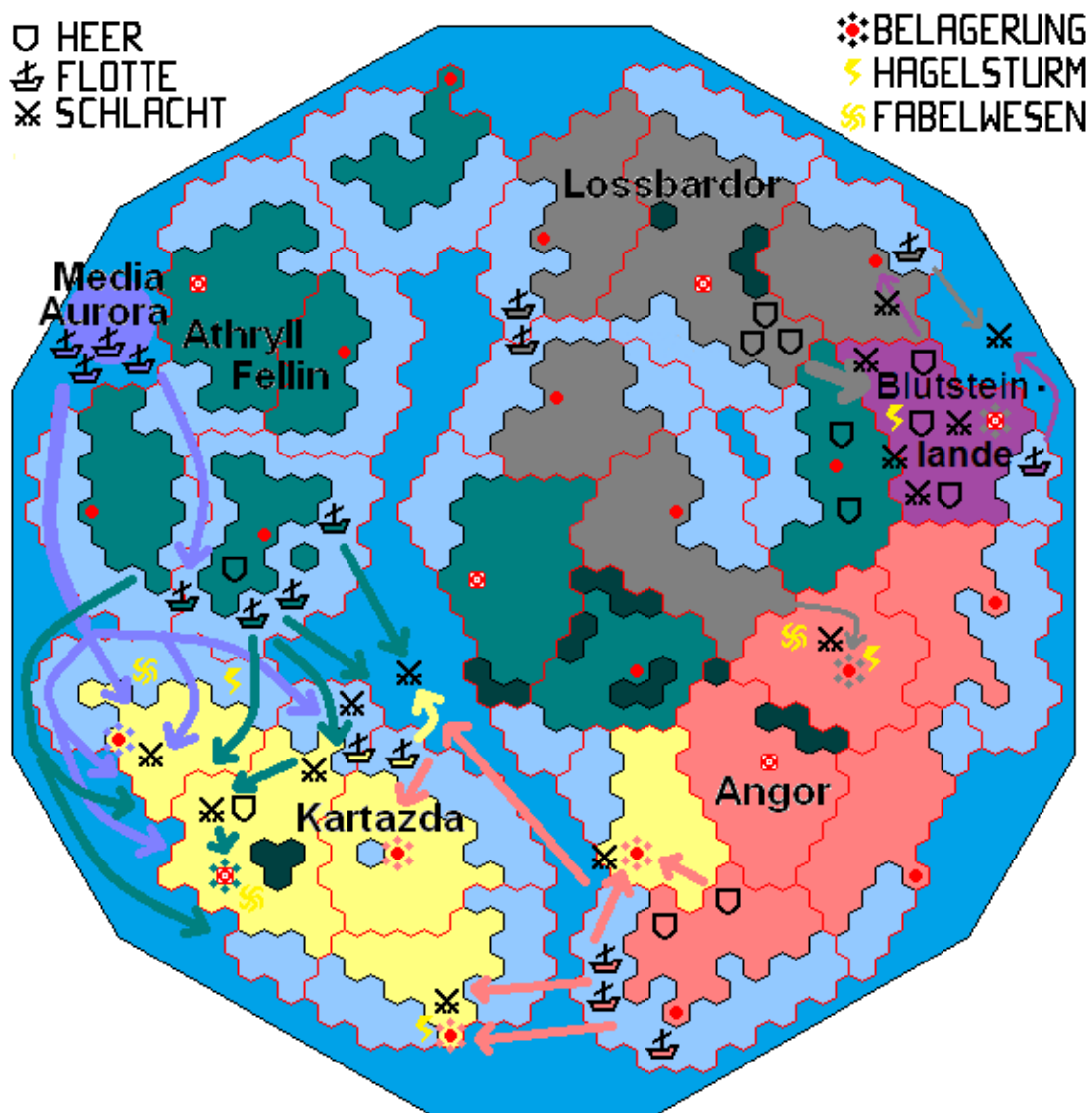


## meronðagað 122 Beginn

Reich/Volk	Wappen	Vertreter	Name
Athryll Fellîn		Heerführer	Avandorr Shina ar Molluq
Blutsteinlande			Teres
Kartazda		Sufet (Ratsältester)	Arsakes Balas (†)
Lossbardor		Harkongr	Jorky Kalorson
Media Aurora		Imperator	Lucius Aurorus
Orks von Angor		Häuptling	Oggrim der Furchtbare







## spielbericht

Da der Betreiber der Website und Autor der Spielberichte in das Spielgeschehen im Übermaß eingebunden war, fällt der Spielbericht dieses Mal sehr knapp aus.

Athryll Fellin hatte ein Bündnis geschmiedet, das alle Reiche mit Ausnahme der Blutsteinlande und Kartazda umfasste und gegen letzteres Reich gerichtet war. Die einzige Unbekannte blieb der Auftauchpunkt des Invasors Media Aurora, der sich bislang immer als treuer Verbündeter von Athryll Fellin erwiesen hatte. Doch die Götter des Schicksals

standen auf der Seite der Angreifer und die mit 400 Schiffen eher kleine Flotte Kartazdas sah sich auf dem Meer einer Übermacht von 2.200 Schiffen gegenüber. Vier Wochen lang konnte Kartazdas Seemacht den Gegner mit viel Kriegsglück hinhalten. Dann erfolgte an drei Stellen die Invasion der Insel Thasme. Außerdem entsandten Athryll Fellin und Media Aurora mit zahlreichen Onagern bestückte Schiffe an die Südküste von Thasme und nahmen im Hochland Städte und Heer Kartazdas unter Beschuss. Ein Hagelsturm über der Stadt Segesthes und das Auftauchen des Reiters der Finsternis auf der Pyramide von Tarsén-

na spielten den Angreifern zusätzlich in die Hände. Die kaum verteidigte Stadt Didornia auf dem Kontinent Valka fiel bereits kurz nach Beginn der Kampfhandlungen an Angor und die Städte Segesthes und Gadara in der siebten Woche an Angor, bzw. Media Aurora. Der Wintereinbruch in der neunten Woche verhinderte die völlige Vernichtung von Kartazda. Die Wüstenstadt Garamant wurde bereits belagert und die erste Leiter war bereits an die Pyramide angelehnt. Bei der Verteidigung der Akropolis von Kartazda fiel Arsakes Balas, Sufet des Bundes von Kartazda.

Im Est übersah die noch unerfahrene Herrscherin der Blutsteinlande die sich nähernde Gefahr und wurde von den weit überlegenen Kräften aus Athryll Fellin und Lossbardor angegriffen. Das Landheer der Blutsteinlande wurde in der Weite schnell vernichtet. Zwar ob siegten die Blusteinlande bei gleichen Kräften in der Seeschlacht gegen Lossbardor, aber dem Heer aus Lossbardor gelang es, sich in die Hauptstadt vorzukämpfen und diese in der neunten Woche einzunehmen.

Als letztes ist zu erwähnen, dass ein weiteres Mal um die Stadt Schwarzdorngrad im Wald Volwoden gestritten wurde. Angor hatte die Stadt nur mit einer kleinen Besatzung versehen und Lossbardor entsandte einen kleinen, aber schlagkräftigen Reitertrupp und konnte sie - mit Hilfe eines Hagelsturms über der arg gebeutelten Stadt - einnehmen. Die Rückeroberung gelang Angor nur durch den Abzug seines Zauberers aus Kartazda, welches wiederum für das heftig bedrängte Inselreich von Vorteil war.

Damit endeten:

der **Erste Wüstenzwerkrieg** zwischen **Angor, Athryll Fellin und Media Aurora** auf der einen und **Kar-**

**tazda** auf der anderen Seite mit den folgenden Schlachten:

- Seeschlacht im Meer der Sechs Winde (Sieger: Angor, Athryll Fellin, Media Aurora)
- Belagerung von Gadara (Sieger: Media Aurora)
- Belagerung von Didornia (Sieger: Angor)
- Belagerung von Segésthes (Sieger: Angor)
- Belagerung von Garamant (Sieger: Kartazda)
- Belagerung von Tarsénna (Sieger: Kartazda)

der **Blutstein-Krieg**

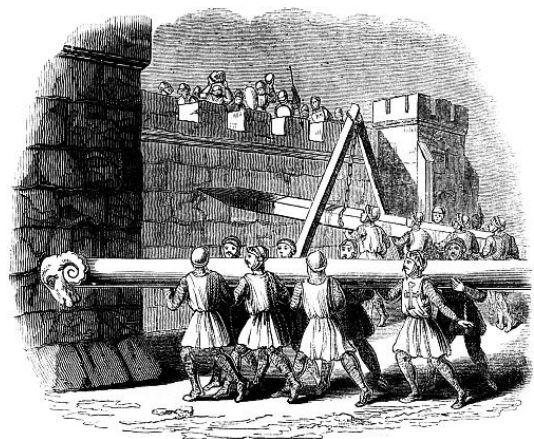
zwischen den **Blutsteinlanden** auf der einen und **Athryll Fellin und Lossbardor** auf der anderen Seite mit folgenden Schlachten:

- Schlacht in der Weite (Sieger: Athryll Fellin und Lossbardor)
- Seeschlacht von Rimmersgard (Sieger: Blutsteinlande)
- Belagerung von Quiriadorn (Sieger: Lossbardor)

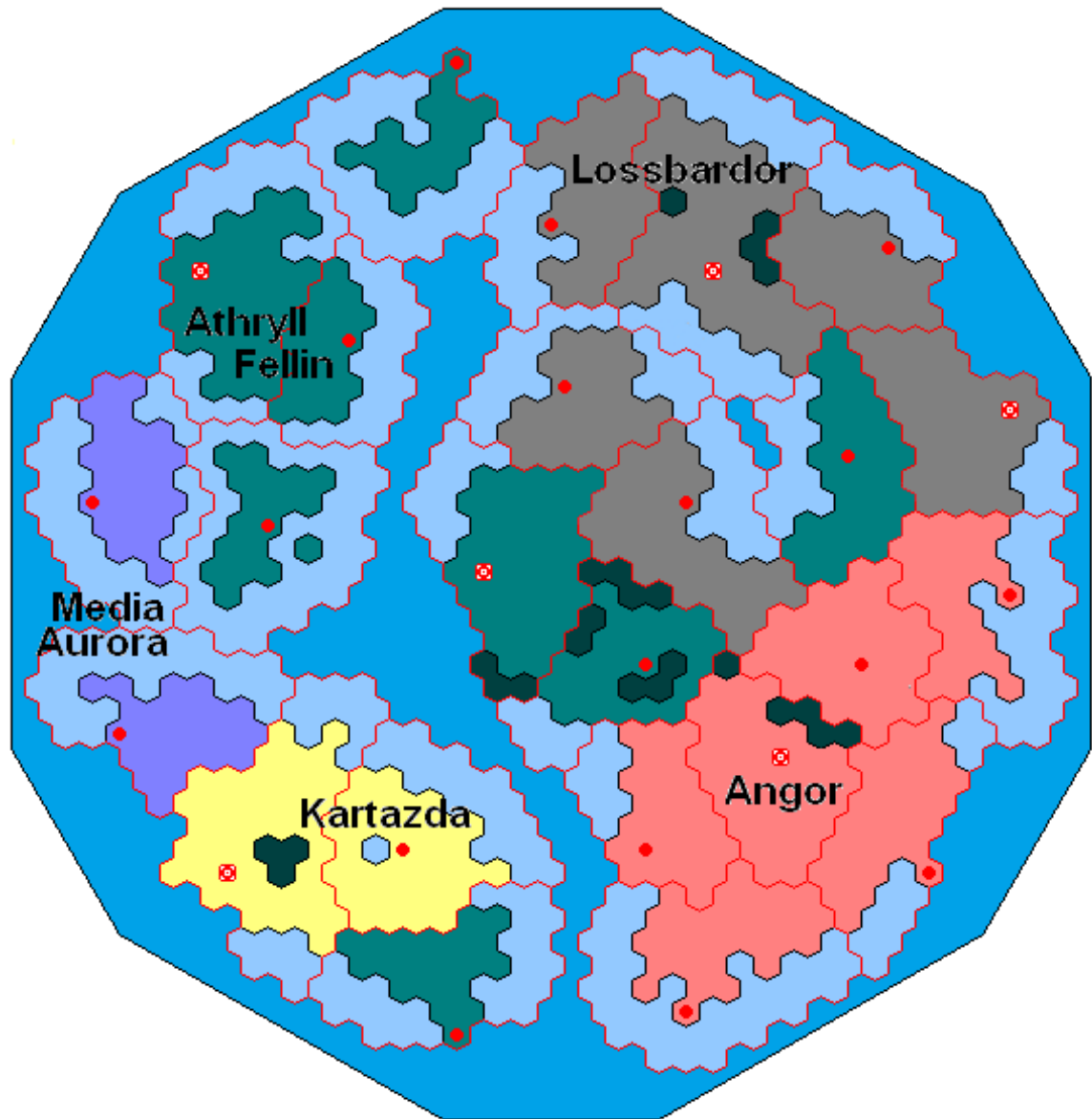
der **8. Kentaurenkrieg**

zwischen Lossbardor und Angor mit folgenden Schlachten:

- Belagerung von Schwarzdorngrad (Sieger: Angor)



*meronðagað 122 enðe*





## Det jeflüsterte Wort

Ausgabe für Neukölln  
(extra langsam geschrieben)

## Aurorer wieder da!

Niemand kann sagen, wie der Imperator ein neues Heer aus dem Boden stampfen konnte. Böse Zungen behaupten, der Heerführer von Athryll Fellin würde dahinter stecken. Jeden-

falls war die Invasion von Media Aurora einigermassen erfolgreich. Zwar konnte das hochgesteckte Ziel, die Eroberung der Pyramide, nicht erreicht werden, aber eine eroberte und eine abgetretene Stadt sind doch ein Anfang!

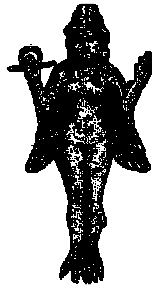
# Der Moloch schläft wieder!!!

Der Hohepriester von Tarsénna, der Großen Pyramide, verkündet: „Die Gefahr ist vorerst gebannt!“ Die zahlreichen Gebete und Opfergaben haben das Monster beruhigt und tief im Innern der Pyramide kehrt wieder Ruhe ein. Durch den Angriff auf den Bund von Kartazda von mehreren Seiten waren nicht mehr ausreichend gläubige Iliki vor Ort, um die rituellen Gebete zu sprechen und Der Moloch erwachte und rief seinen Diener, den Reiter der Finsternis, der Tod und Verderben über die Pyramide und andere Gebiete der Insel Thasme brachte. Nur durch die die Selbstopferung zahlreicher Priester konnte größeres Unheil verhindert werden. Dennoch blicken die Iliki mit Bangen in die Zukunft: Ungläubige haben die Insel Thasme zu Teilen besetzt und schauen habgierig auf die Pyramide, nicht wissend, welches Unheil sie über ganz Merondagad bringen könnten.



Anzeige

**Das Ende ist nah!!!!  
Kartazda steht am Abgrund!**



**Kauft Devotionalien\*  
nur bei Balhammon Magoid!**

\*Für Auswirkungen göttlichen Wirkens wird keine  
Garantie übernommen.

## Vergessene Reiche

Die Flüchtlinge aus den Blutsteinlanden kehren zurück ... und zwar zurück **in die** „Vergessenen Reiche“! Offenbar waren die Kriegsschäden des vergangenen Jahres zu groß, um in ausreichendem Maße die Löcher in den Mauern der Hauptstadt Quiriadorn zu stopfen, durch die die Angreifer aus Lossbardor strömten. Nun wird mit Spannung erwartet, ob die „Vergessenen Reiche“ im nächsten Jahr ein weiteres Volk ins Exil nach Merondagad schicken werden.