

# *Das Geflüsterte Wort*

*Nr. 120*

*Mai 2015*



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



Jörg, Niko und Roland. Nur ein HZ wechselte den Besitzer.

## **spielerliste**

Hier die aktuelle Spielerliste:

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

## **zitate**

Keine Zitate (zumindest nichts zitierfähiges).

## **regeln**

Diesmal auch keine neuen Regeln.

# **120. spiel**

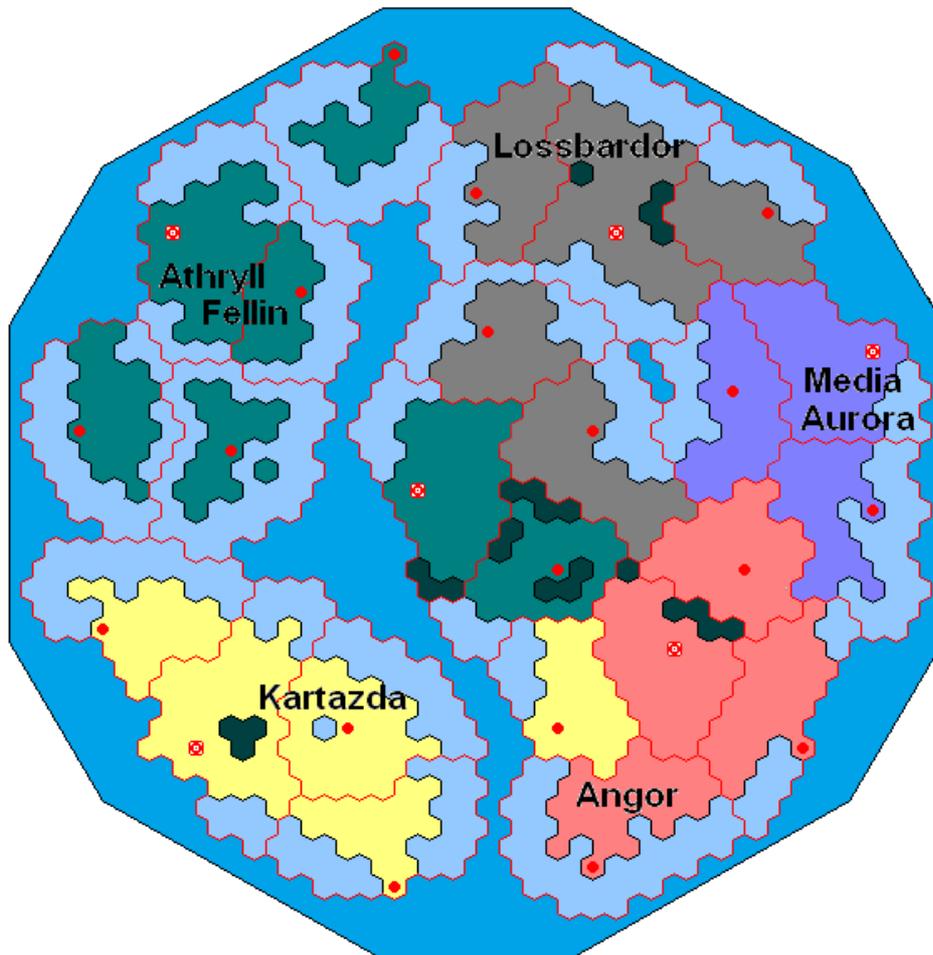
## **vorwort**

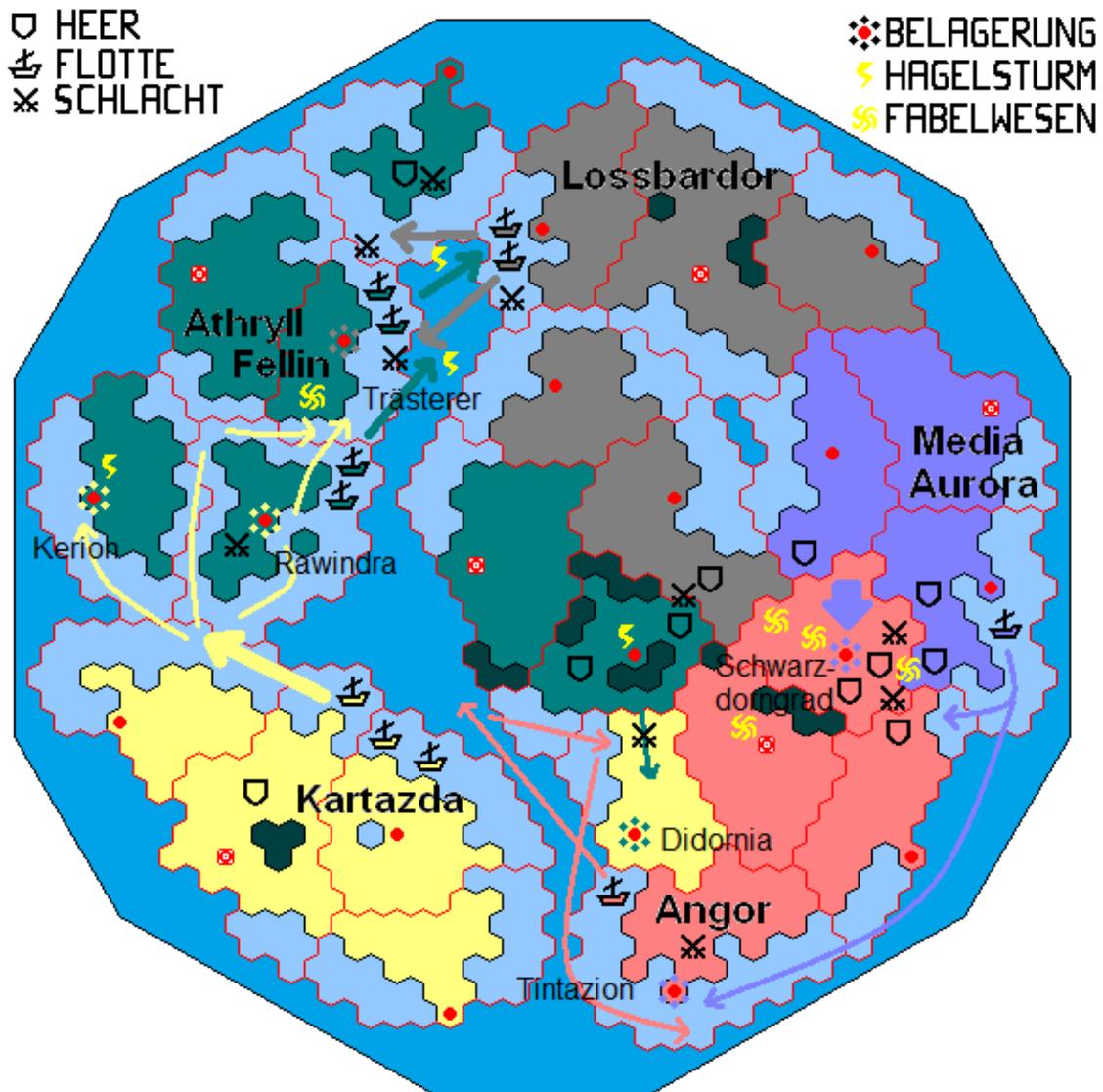
Schon wieder keine Invasoren! Dies bedeutete, das die üblichen fünf Spieler gegeneinander antraten: Bogi, Daniel,



## merondagad 120 Beginn

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





## Diplomatie

Kartazda hatte jeweils einen Verteidigungspakt mit Angor und einen mit Lossbardor geschlossen und Athryll Fellin einen mit Media Aurora. Trotz der defensiven Außenpolitik waren damit die Fronten klar.

## spielbericht

Als allererstes gab es eine Überraschung: Der Kentaurenstamm im Wald Volwoden attackierte eine kleine Einheit Legionäre aus Media Aurora und ... wurde vernichtet!

Dann griffen die Orks aus Angor Media Aurora an, denn die Legionen hatten sich bereits direkt an ihrer Reichsgrenze für den Angriff aufgestellt. Der Kampf zu Land wogte mit wechselndem Kriegsglück sieben Wochen lang hin und her und endete mit einem Patt. Bereits in der zweiten Woche stirbt der Held, der den Anführer der Kentauren getötet hatte. Auch der Reiter der Finsternis, der sich häufig in dem Wald aufhielt, tötete nur wenige der Medier. Die Stadt Schwarzdorngrad blieb trotz Onagertreffer außer Gefahr.

Athryll Fellin hatte zwei Flotten gerüstet, bestehend aus jeweils 300 Schiffen. Die Nor-Flotte griff die mit 400 Schiffen etwas größere Flotte von Lossbardor, die vor der Stadt Kestavic vor Anker lag, mit Brandern präventiv an und richtete große Schäden an. Ein aufziehender Sturm beschädigte jedoch die Flotte Athryll Fellins schwer. Im Gegenangriff Lossbardors wurden 100 Schiffe der Fellinen versenkt; auch ein durch Magie gelähmter Held aus Athryll Fellin ertrank dabei.

Der Magier Kartazdas lähmte die Besatzungen der Brander der fellinischen Süd-Flotte, die steuerlos an die Küste trieb und dabei zu stark beschädigt wurde, um noch eingesetzt zu werden.

Athryll Fellin zog seine beiden Flotten zusammen, um zumindest gegen die kleinere Flotte Lossbardors einen Erfolg zu erringen. Mit der mit 600 Schiffen nun größten Flotte auf dem Meer drangen die Kartazder weiter Richtung Ydd vor. Auch die magische Lähmung, die die Magierin der Fellinen über ein Schiff legte, hielt den Vormarsch nicht auf. Allerdings starb durch einen Onagertreffer ein Held Kartazdas. Krieger aus der Stadt Trästärer, die Richtung Süd durch den Wald Camlann zur Unterstützung der von Kartazda bedrängten Städte eilten, wurden vom Einhorn getötet.

Lossbardor landete nun auf der Insel Rogness, aber der Widerstand war heftig und die Landung endete in einer kompletten Niederlage. Dabei fand ein Held aus Lossbardor den Tod. Gleichzeitig ging das kleine Heer Lossbardors im Zentrum von Valka gegen die Befestigungen vor, die Athryll Fellin zum Schutz seiner Kolonien auf dem Festland errichtet hatte. Aber da erst in der sechsten Woche der Durchbruch gelang, blieb es an diesem Kriegsschauplatz bei einem Patt. Auch der Hagelsturm, der über der Stadt Haiian Shad wütete, war nicht kriegsentscheidend.

Angor entsandte 200 Schiffe Richtung Ydd zur Unterstützung Kartazdas gegen Athryll Fellin, die von Letzteren beschossen wurde. Mangels Gegnern konnte die

Flotte Angors jedoch die Heimreise antreten.

In der dritten Woche verlagerte sich die Seeschlacht im Meer der Ungeheuer in Richtung der fellinischen Stadt Trästärer und tatsächlich gelang es den Lossbardoren unter großen Verlusten anzulanden. In der Seeschlacht fiel ein weiterer Held aus Lossbardor. Außerdem fegte nun ein Hagelsturm über die Flotte von Lossbardor und versenkte 100 Schiffe.

Die Kartazder querten die Passage der Sklavenhändler und erreichten in der dritten Woche die Inseln Druadan und Findras. Massierter Onagerbeschuss führt zu starken Beschädigungen der Festungsanlagen der Stadt Kerion auf Druadan. Hinzu kam im späteren Verlauf des Kriegsgeschehens ein weiterer Hagelsturm, der die Stadt in Trümmer legte. Auf Findras wird zudem die kleine Elefantenreiterei von Athryll Fellin im Nahkampf vernichtet und mit der Belagerung der Stadt Rawindra begonnen.

Der Zauberer Media Auroras verirrte sich in der vierten Woche im Gebirge Hyrkla-na im Ydd von Valka und wurde vom großen Schamanen Angors zum Duell gefordert. Der Schamane unterlag und wurde in Richtung Est auf das Meer geschleudert. Er konnte bis zum Kriegsende nicht mehr in die Geschehnisse eingreifen.

Angor landete mit seiner Flotte im Gebiet von Kartazda an der Grenze zur Kolonie von Athryll Fellin auf dem Kontinent Valka. Das kleine Heer wurde jedoch in der fünften Woche vernichtet und Athryll Fellin zog mit Reiterei aus dem Hochland Richtung Süd auf die kaum verteidigte kartazdische Stadt Didornia zu. Media Aurora entsandte 100 Schiffe Richtung Süd, um die nur dürftig besetzte Ork-Stadt Tintazion zu überfallen. Die Angriffe der verbündeten Reiche scheiterten jedoch, bzw. hatten aufgrund des frühen Wintereinbruchs keinen Effekt mehr.

In der siebten Woche eroberte Kartazda die Stadt Kerion; es sollte die einzige Provinz bleiben, die den Besitzer wech-

selte. Um die von Kartazda bedrohte Stadt Rawindra zu erobern, reichte die Zeit nicht mehr. Daher entsandte der Flottenmeister Kartazdas 200 – allerdings nur schwach besetzte – Schiffe zur Unterstützung. Die Magierin Athryll Fellins hatte jedoch alle in der Nähe befindlichen Krieger Lossbardors und Kartazdas gelähmt, so dass sie nicht durch das vom Magier Kartazda geöffnete Tor marschieren konnten.

Damit endeten:

#### der Zweite Einhornkrieg

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

- Seeschlacht von Kestavic (Sieger: Lossbardor)

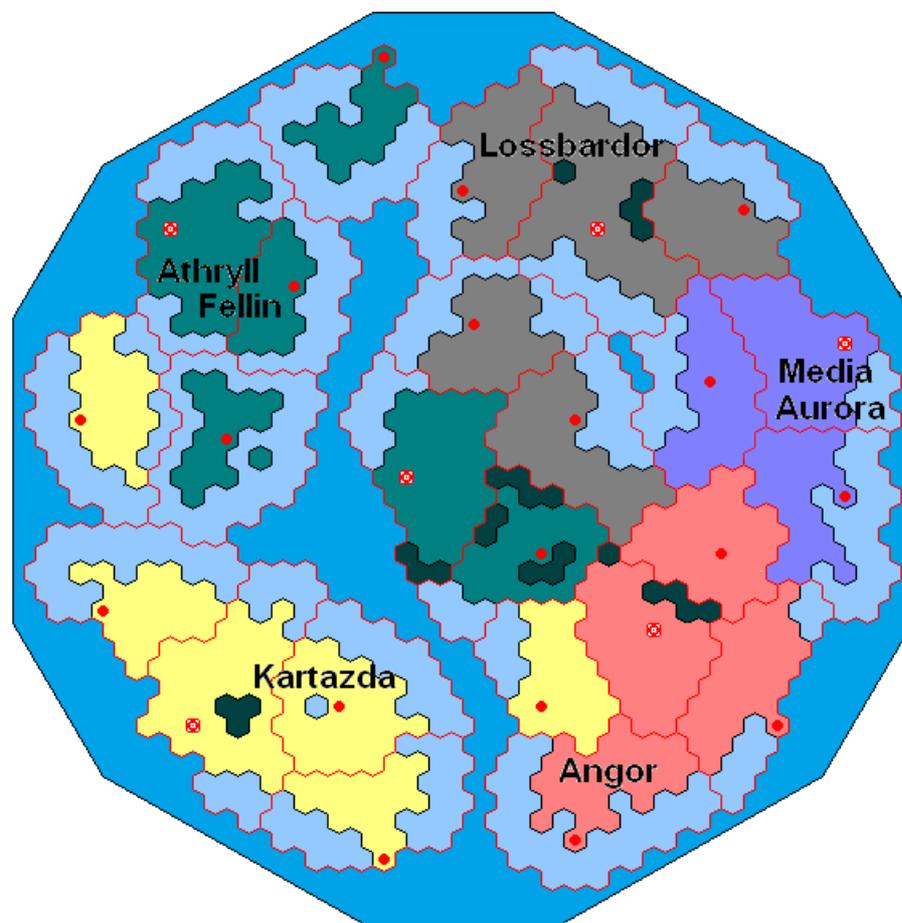
- Seeschlacht von Trästärer (Patt zwischen Athryll Fellin und Lossbardor)
- Belagerung von Trästärer (Sieger: Athryll Fellin)
- Belagerung von Kerion (Sieger: Kartazda)
- Belagerung von Rawindra (Sieger: Athryll Fellin)
- Schlacht an der Pforte des Windes (Patt zwischen Athryll Fellin und Lossbardor)
- Schlacht von Didornia (Sieger: Athryll Fellin)

#### der Sechste Kentaurenkrieg

zwischen **Angor** und **Media Aurora** mit folgenden Schlachten:

- Schlacht und Belagerung von Schwarzdorngrad (Sieger: Angor)
- Überfall auf Tintazion (Sieger: Angor)

## *meronðagað 120 ende*



## Det jeflüsterte Wort

Ausgabe für Neukölln  
(extra langsam geschrieben)

## Sexskandal in Kartazda!!

Mehrere Augenzeugen haben unabhängig voneinander wiederholt beobachtet, dass zahlreiche Harpyen, die im Gebirge Meneltarma auf

der Insel Thasme hausen, ihre nackten Brüste in der Öffentlichkeit zeigten. Die Priesterschaft des Molochs war entsetzt. Damit dies zukünftig nicht mehr passieren kann, wurden die Augenzeugen geblendet.



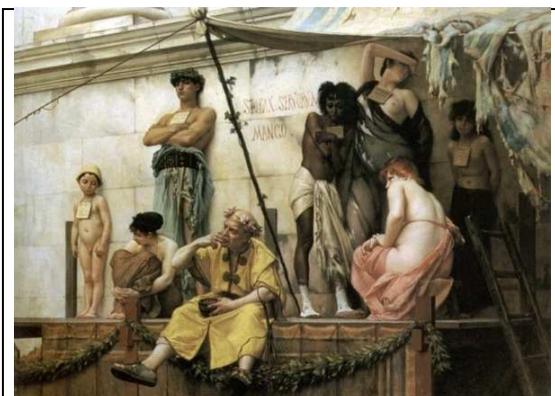
## Kentauren- stamm aus- gerottet!!!

Ein ganzer Stamm edelmütiger Kentauren wurde von den Legionären aus Media Aurora hingemetzelt. Sie kamen in Frieden, um Handel zu treiben und ahnten nichts Böses. Da war es um sie geschehen! Hinterhältige Medianer zogen hinterrücks ihre Messer und meuchelten sie alle!!!

Der Verband der Fabelwesen (VdF) reichte bei allen Herrschern eine Protestnote ein. Sollte diese sinnlose Bluttat nicht gesühnt werden, töteten sie solange ihre Krieger, bis die Schuldigen bestraft würden.

Anzeige

**Solange der  
Vorrat reicht**  
Frische Sklaven von  
der Insel Druadan!  
**Große Auktion in der  
Stadt Kartazda!!!**



**Auch telemagische Gebote  
möglich!**

## statistik

### Teilnahme

Nach 10 Spielen erscheint es angebracht, eine erste Statistik aufzustellen. Wir beginnen mit den teilnehmenden Spielern. Ausgehend von sieben Spielerplätzen ergibt sich folgendes Bild (*grün* bedeutet Anwesenheit, *schwarz* Vertretung und *rot* Abwesenheit (inkl. passive Verteidigung)).

	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	
1	Jörg	Jörg	Jörg	Jörg	Jörg	Jörg	Jörg	Jörg	Jörg	Jörg	10
2	Bogi	Bogi	Bogi	Bogi	Bogi	Bogi	Bogi	Bogi	Bogi	Bogi	10
3	Ralf	Roland	Roland	Ralf	Ralf	Ralf	Ralf	Roland	Ralf	Ralf/ Kelvin	5
4	Frank	Frank	Frank	Frank	Frank	Ralf	Ralf	Bogi	Bine	Bine	5
5	Roland	Roland	Roland	Roland	Roland	Roland	Roland	Roland	Roland	Roland	10
6	Alessandro	Niko	Niko	Niko	Niko	Roland	Niko	Roland	Niko	Niko	8
7	Daniel	Daniel	Daniel	Daniel	Kelvin	Daniel	Daniel	Daniel	Kelvin	Daniel	7
	7	5	6	7	7	5	6	4	5	5	5,7

Allessandro ist nach dem ersten Spiel ausgestiegen und wurde durch Niko ersetzt, Frank wurde nach dem 118. Spiel durch Bine ersetzt. Kelvin hat Daniel zweimal vertreten und teilt sich formal ab dem 120. Spiel einen Spielerplatz mit Ralf. Daniel und Ralf haben jeweils einmal den Termin vergessen.

Im Schnitt waren nur 5,7 Spieler anwesend. Würde man die Abwesenheiten durch Verspätungen hinzunehmen, wäre die Zahl noch kleiner. Zum Vergleich: Die Spielrunde „Madragon IV“ hatte bei sechs Spielerplätzen eine Anwesenheitsquote von 5,5.

Bleibt die Teilnehmerquote weiterhin so gering, sollte man meines Erachtens die Anzahl der Stammreihe von sechs auf fünf reduzieren. Da sich dann weniger Figuren auf der Platte befänden, würden auch wieder mehr Runden gespielt werden.

### Gegnerschaft

Die folgende Tabelle zeigt, wie viele Gegner der jeweilige Spieler hatte (einschließlich Vertretung und passive Verteidigung).

Gegner	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	gesamt	Quotient
Alessandro	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	3
Bogi	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	13	1,3
Daniel	2	-	2	-	1	1	1	1	3	2	13	1,44
Frank	2	2	1	1	1	2	2	2	-	-	13	1,63
Jörg	4	1	1	2	1	3	1	1	4	1	19	1,9
Niko	-	2	1	3	4	2	1	0	3	1	17	1,88
Ralf	1	4	2	1	1	2	3	2	-	-	16	2
Roland	1	2	2	1	1	3	1	1	3	3	18	1,8

Abgesehen vom statistisch nicht relevanten Wert von Alessandro führt Ralf vor Jörg, Niko und Roland. Frank liegt im Mittelfeld und Bogi hatte knapp vor Daniel die wenigsten Gegner. Die hohe Anzahl von Ralfs Gegnern erklärt sich durch die wiederholte passive Verteidigung.

Die folgenden Tabellen schlüsseln auf, wen der einzelne Spieler angegriffen hat, bzw., gegen wen er sich zu verteidigen hatte.

Angriff	Teilnahme	Alesandro	Bogi	Daniel	Frank	Jörg	Niko	Ralf	Roland	Gesamt	Quotient
Alesandro	1x aktiv	-	0	0	0	1	-	0	0	1	1
Bogi	10x aktiv	0	-	0	1	2	1	2	3	9	0,9
Daniel	7x aktiv, 2x Vertretung	1	0	-	1	1	3	2	2	10	1,11
Frank	5x aktiv, 2x Vertretung 1x passiv	0	1	0	-	0	1	2	0	4	0,5
Jörg	10x aktiv	0	2	1	2	-	4	2	2	13	1,3
Niko	7x aktiv, 2x Vertretung	-	0	1	0	0	-	3	0	4	0,44
Ralf	5x aktiv, 1x Vertretung 2x passiv	1	0	0	0	0	3	-	0	4	0,5
Roland	10x aktiv	0	2	1	4	4	0	1	-	12	1,2

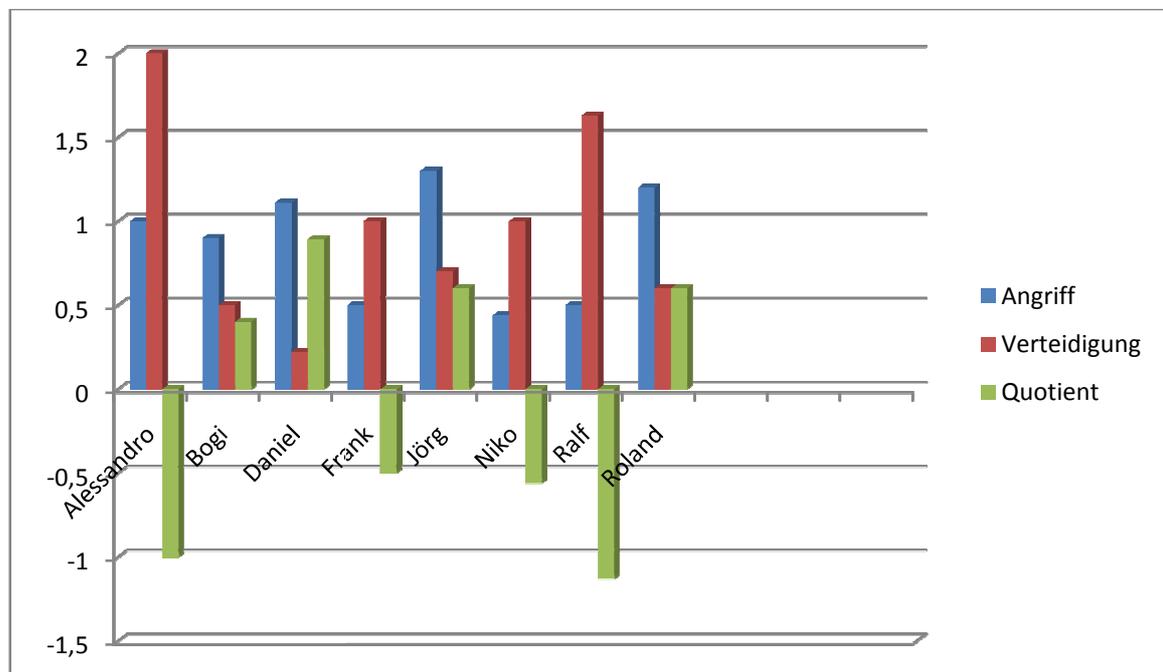
Die Aggressivsten waren Jörg (davon vier Angriffe auf Niko), Roland (je vier Angriffe auf Frank und Jörg) und Daniel (davon drei Angriffe auf Niko).

Verteidigung	Teilnahme	Alesandro	Bogi	Daniel	Frank	Jörg	Niko	Ralf	Roland	Gesamt	Quotient
Alesandro	1x aktiv	-	0	1	0	0	-	1	0	2	2
Bogi	10x aktiv	0	-	0	1	2	0	0	2	5	0,5
Daniel	7x aktiv, 2x Vertretung	0	0	-	0	0	1	0	1	2	0,22
Frank	5x aktiv, 2x Vertretung 1x passiv	0	1	1	-	2	0	0	4	8	1
Jörg	10x aktiv	1	2	0	0	-	0	0	4	7	0,7
Niko	7x aktiv, 2x Vertretung	-	0	1	1	4	-	3	0	9	1
Ralf	5x aktiv, 1x Vertretung 2x passiv	0	2	2	2	2	4	-	1	13	1,63
Roland	10x aktiv	0	3	2	0	1	0	0	-	6	0,6

Am häufigsten Opfer eines Angriffs war Ralf, gefolgt von Frank und Niko.

Da der Präventivschlag ja eigentlich auch zur Verteidigung gehört gibt der Vergleich zwischen Angriffs- und Verteidigungsquotienten ein eindeutigeres Bild:

Angriff	Angriffs-Quotient	Verteidigungs-Quotient	
Alessandro	1	2	-1
Bogi	0,9	0,5	0,4
Daniel	1,11	0,22	0,89
Frank	0,5	1	-0,5
Jörg	1,3	0,7	0,6
Niko	0,44	1	-0,56
Ralf	0,5	1,63	-1,13
Roland	1,2	0,6	0,6



Jörg ist der aggressivste Spieler, gefolgt von Daniel (was dem Umstand geschuldet ist, dass er als Invasor begonnen hat) und Roland. Und das „Opfer“ ist eindeutig Ralf, wobei zu berücksichtigen ist, dass Ralf und Frank mehrfach vertreten wurden. vergleicht man jedoch die Quotienten, so ist Daniel der „Marodeur Merondagads“, da sich bei Jörg Angriff und Verteidigung etwas ausgleichen.

### Besitz

Zuerst sieht man eine tabellarische Übersicht über den Besitz der Handelszentren je Spiel in absoluten Zahlen.

HZ's absolut	Start	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	gesamt	Quotient
Alessandro	5	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	4
Bogi	5	5	7	7	6	5	6	5	6	6	7	60	6
Daniel	0	0	-	0	1	2	2	3	4	5	5	22	2,2
Frank	5	5	6	6	6	7	4	2	0	-	-	36	4,5

Jörg	5	4	4	5	3	4	4	5	6	6	6	47	4,7
Niko	5	-	5	6	5	2	2	3	3	4	4	34	3,78
Ralf	5	6	1	0	2	3	4	2	0	-	-	18	2,25
Roland	5	6	7	6	7	7	8	10	11	9	8	79	7,9

Von den absoluten Beträgen her ist natürlich Roland mit Abstand der Gewinner, gefolgt von Bogi und Daniel bildet das Schlusslicht. Da diese Betrachtung jedoch Invasoren benachteiligt, muss man eine zweite Tabelle erstellen. Ich habe von der „Startmenge“ bei jedem Spiel hinzu gewonnene HZ-Punkte addiert und verlorene HZ-Punkte subtrahiert. Maßgeblich für den „Erfolg“ ist die aktuell letzte Zahl.

HZ's relativ	Start	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
Alessandro	5	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bogi	5	0	+2	+1	+1	0	+1	0	+1	+1	+2
Daniel	0	0	-	0	+1	+2	+2	+3	+4	+5	+5
Frank	5	0	+1	+2	+2	+3	0	-2	-4	-	-
Jörg	5	-1	-2	-1	-3	-2	-2	-1	0	0	+1
Niko	5	-	+1	+2	+1	-2	-2	-1	-1	0	0
Ralf	5	+1	-3	-4	-2	-1	0	-2	-4	-	-
Roland	5	+1	+2	+1	+2	+3	+5	+7	+8	+6	+5

Jetzt liegen Daniel und Roland gleichauf. Kombiniert man die Ergebnisse der beiden Tabellen, kommt man zu folgendem Ergebnis:

	Start	Gesamterfolg
Roland	5	12,9
Bogi	5	8
Daniel	0	7,2
Jörg	5	5,7
Niko	5	3,78
Alessandro	5	3
Frank	5	0,5
Ralf	5	-1,75

Der erste Platz geht an Roland, der zweite – mit Abstand – an Bogi, knapp vor Daniel. Jörg und Niko liegen im Mittelfeld, Frank ist ein Verlierer und Ralf ein kompletter Verlierer.

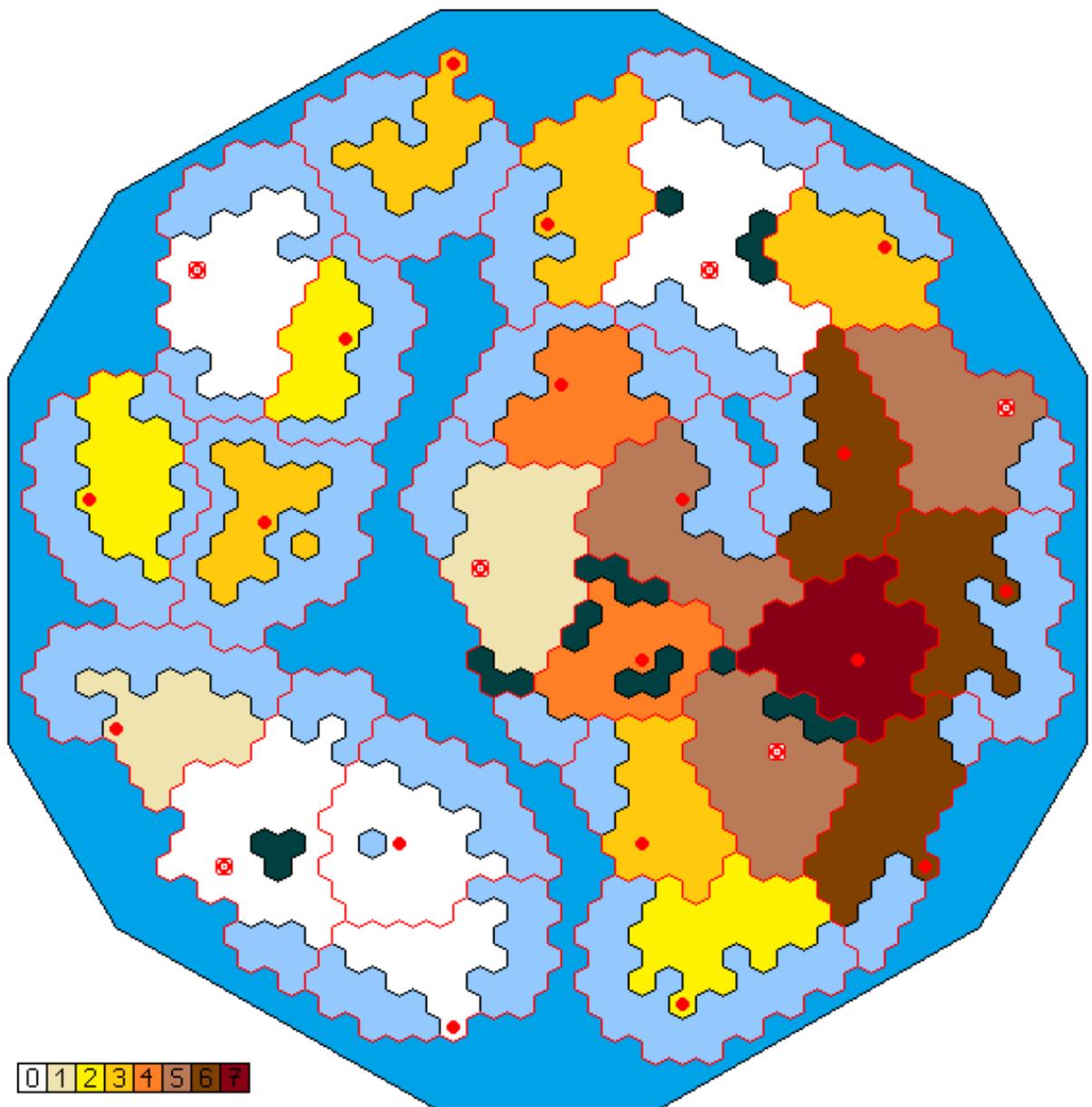
## Ehrungen

Die Kaiser-Krone für das erfolgreichste Reich	Die Mordbrenner-Medaille für den kühnsten Eroberer	Der Bettler-Brief für das erbärmlichste Reich	Die Stein-Statue für das häufigste Opfer
			
Avandorr Shina ar Molluq AthryllFellin	Oggrim der Furchtbare Angor	Firmo Animo Pons	Firmo Animo Pons

## geographie

### Konflikte

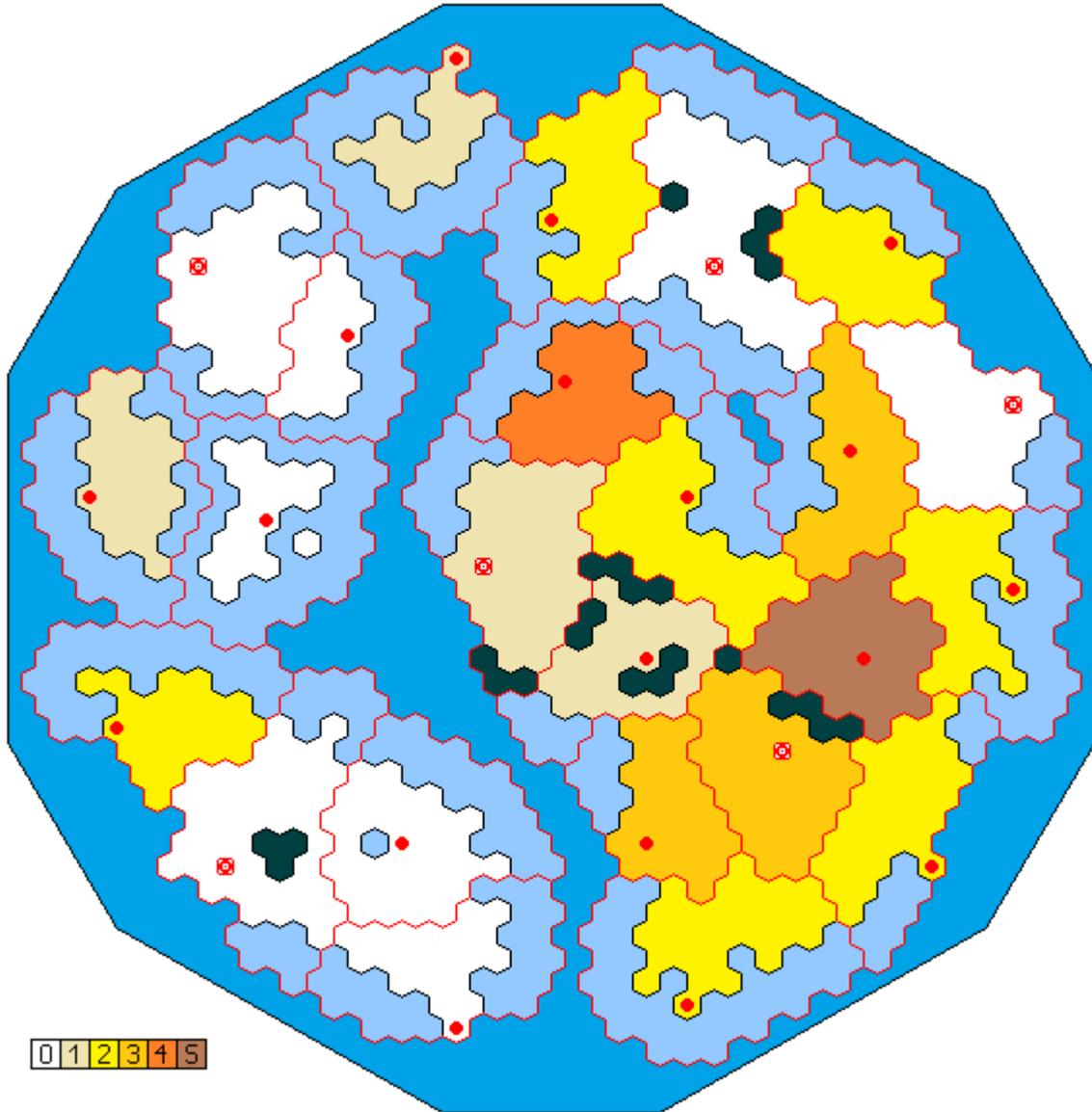
Die Karte zeigt die Provinzen an, in denen innerhalb der ersten zehn Jahre Kämpfe stattgefunden haben. Am stärksten umkämpft war die Provinz Schwarzdorngrad, sowie die angrenzenden Provinzen Equitania, Manapolis und Mal Ostor. Dies lag insbesondere daran, dass die Invasoren von Pons sich quasi durch das Stammland von Media Aurora hindurchgekämpft hatten, um vom Auftauchfeld (II) zum ehemaligen Stammland im Süd zu gelangen.



## Besitzwechsel

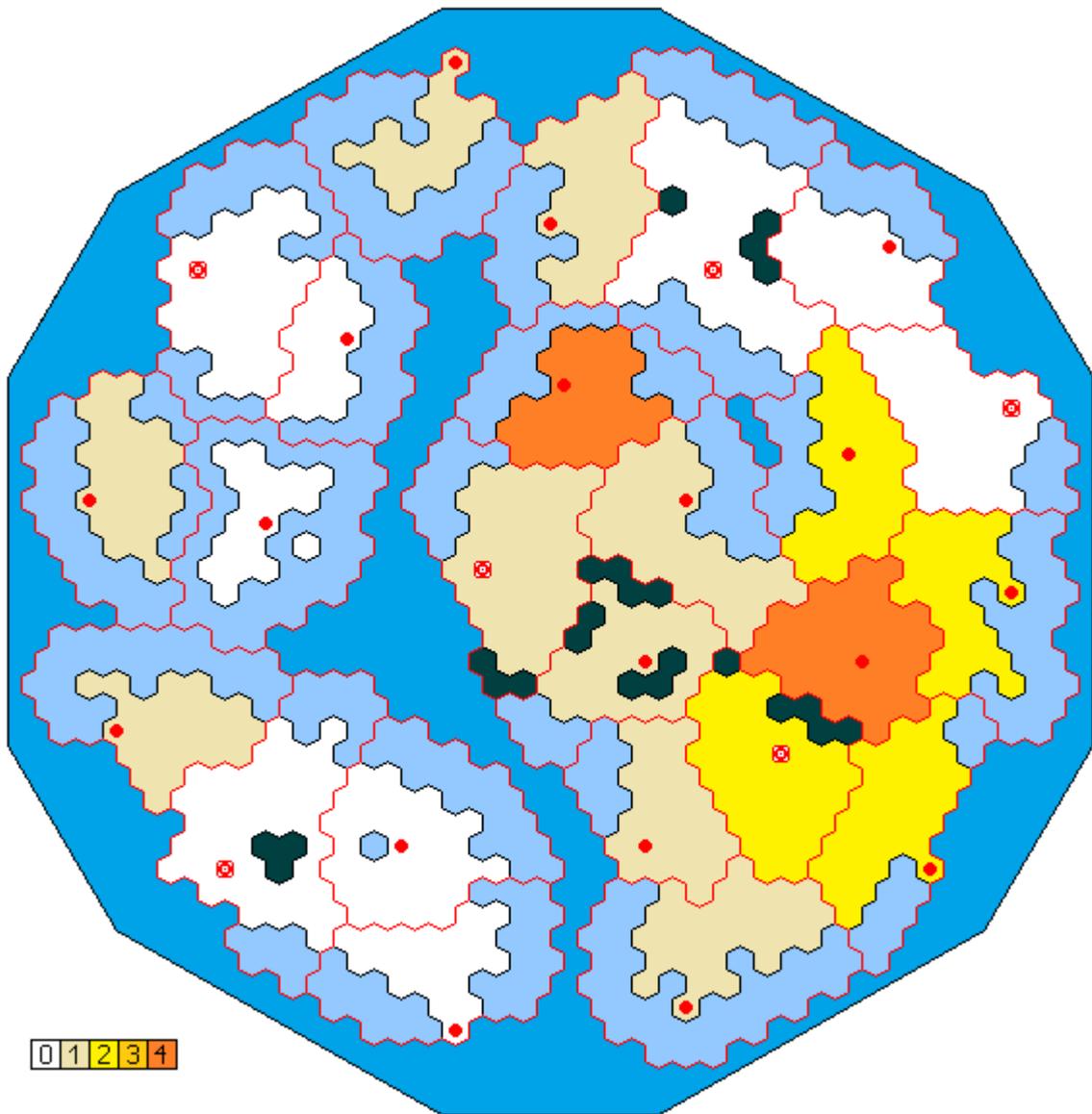
Im Folgenden sind die Provinzen erkennbar, deren Besitz gewechselt hat, sowohl durch Eroberung als auch durch friedliche Übergabe.

Auch hier hat die Provinz Schwarzdorngrad die wechselvollste Geschichte, diesmal jedoch gefolgt von der Provinz Fu Shad (Drachenstadt).



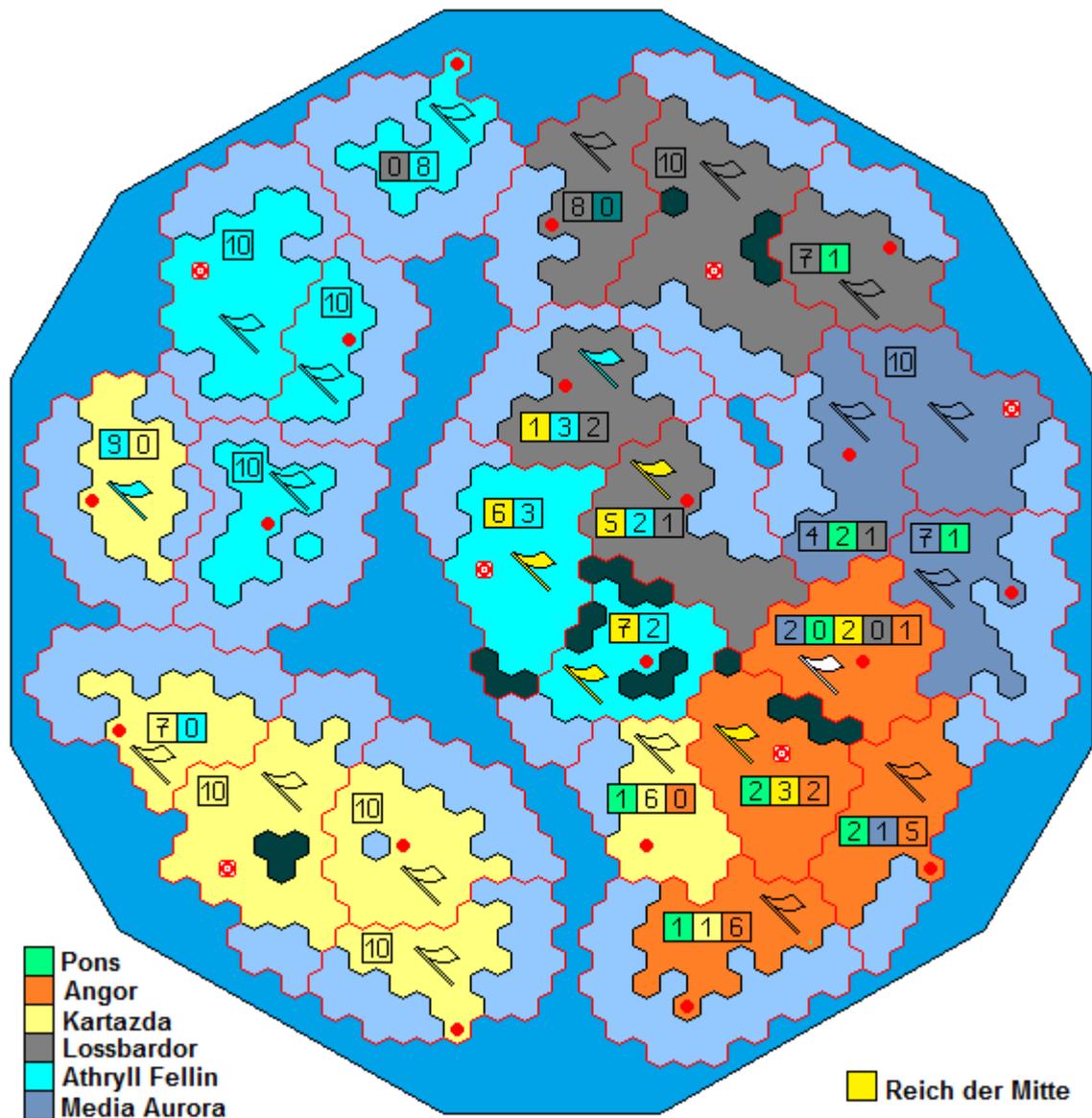
## Eroberung

Diese Karte zeigt die Provinzen, die im Kampf erobert wurden. Auch hier sind es die Provinzen Schwarzdorngrad und Fu Shad, die immer wieder neue Herren hatten.



## Gebietsansprüche

Die Karte zeigt die aktuellen Besitzer der Provinzen. Die Zahlen in den Kästchen geben die Anzahl an Jahren (Spieltagen) an, die Farbe, welches Reich die Provinz gehalten hat (jeweils von Beginn bis Ende eines Spieltages). Eine „0“ bedeutet, dass die Provinz weniger als ein Jahr lang gehalten wurde. Die Farbe der Fahne zeigt an, wer die Provinz am längsten gehalten und den höchsten Anspruch auf sie hat. Die weiße Flagge bedeutet, dass aktuell niemand einen Anspruch hat.



## einiges ueber armbrueste

Das Wort Armbrust geht auf lat. *arcubalista* (Bogenschleuder, dt. auch „Arcubal-liste“) zurück, im Französischen *arbalète*. Im 17. Jahrhundert war noch das Wort „Balester“ verbreitet. Die Eindeutschung des Begriffs führte zu einer Kombination der Wörter „Arm“ und mhd. *berust/berost* (Ausrüstung bzw. Bewaffnung) zum Wort „Armbrust“ (regional auch *Armborst*, *Armst*, *Arbrost*). In der Mehrzahl spricht man von den Armbrüsten bzw. die Armbrüste. Der Plural Armbrüste ist ebenfalls möglich. Der Hersteller einer Armbrust war der Armbruster.

Die Armbrust ist im Prinzip ein horizontal auf einer Mittelsäule montierter Bogen, der es dem Schützen durch eine Rückhaltevorrichtung für die Sehne ermöglicht, die Waffe ohne Anstrengung gespannt zu halten und dadurch lange und genau zu zielen. Durch geeignete Konstruktion (stärkere Bögen) kann die Armbrust erheblich mehr Energie speichern und auf ein Projektil übertragen, als es einem Bogenschützen durch bloße Armbkraft möglich wäre. Deshalb können keine langen, elastischen Holzpfeile verschossen werden, die unter den auftretenden Beschleunigungskräften zerbrechen würden, sondern kurze, steife Bolzen oder - seltener - Keramik- oder Steinkugeln zu Jagd- und Sportzwecken (mit einem kleinen Korb als Projektilaufnahme).

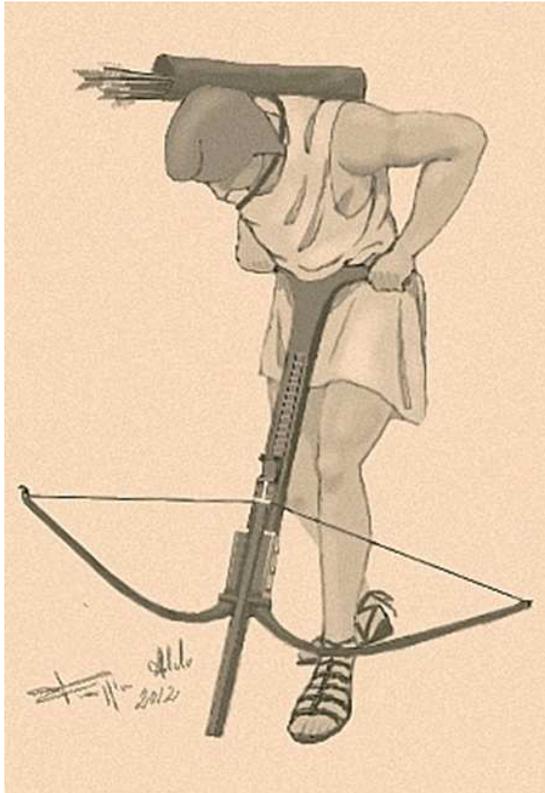
Die Armbrust durchlief drei wesentliche Entwicklungsstufen:

1. Die **Armbrust mit hölzernem Bogen** (bevorzugt Eibenholz wegen dessen Elastizität) stellt die Urform dar. Sie wurde meist beidhändig gespannt, wobei das „Mündungsende“ der Waffe mit dem Fuß/den Füßen des Armbrustschützen in einer Art Steigbügel am Boden gehalten wurde. Spannhilfsmittel brauchten wegen der begrenzten Zugkraft nicht eingesetzt zu werden. Stärkere Armbrüste wurden mit dem Spanngürtelhaken gespannt, einem eisernen Haken, der vorn an einem Leibgurt hing. Zum Spannen des Bogens

kniete sich der Schütze hin, um die Armbrustsehne in den Spannhaken zu legen, setzte dann seinen Fuß in den Steigbügel (Stegreif) und spannte die Armbrust beim Aufstehen oder er hakte den Spanngürtel im Stehen ein, setzte einen Fuß in den Bügel und trat die Armbrust zum Boden hinunter.

2. Die leistungsfähigere Form der **Armbrust** war mit einem **Kompositbogen** (lat. *componere* = zusammensetzen) ausgestattet. Der Bogen war bei dieser Variante aus Schichten von Horn und Tiersehnen verleimt und bog sich ohne Bogensehne nach vorn (sog. Reflex). Diese Art von Bogen kam in Europa wahrscheinlich zu Ende des 12. Jahrhunderts durch Übernahme der Komposittechnik aus Byzanz oder Arabien in Gebrauch. Diese Art von Armbrust bedurfte wegen ihrer hohen Zugkraft meist einer Spannhilfe in Form von Flaschenzügen, Hebelkonstruktionen wie Geißfuß und Wippe, Winden oder Schrauben. Der Kompositbogen war sehr empfindlich gegen Feuchtigkeit. So soll es vorgekommen sein, dass sich derartige Konstruktionen in der Schlacht bei einsetzendem Regen auflösten.
3. Die historisch leistungsfähigsten Formen der **Armbrust** wie die **Arbalist** mit **stählernem Bogen** kamen im 14. Jahrhundert auf. Sie war im Gegensatz zur Kompositbogenkonstruktion nicht mehr witterungsanfällig; zum Spannen mussten ebenfalls die o. a. Hilfen angewendet werden.

Im antiken Griechenland ist seit dem 5. Jahrhundert v. Chr. eine Urform der Armbrust bezeugt, der **Gastrophetes**.



„Gastraphetes - catapultancestor - anticatapulta“ von Selinous, Aldo Ferrugia - Eigenes Werk. Lizenziert unter CC BY-SA 3.0 über WikimediaCommons –

Frühe Formen von Armbrüsten finden sich auch in China, z.B. bei den Keramikfiguren des ersten Kaisers Qin Shihuangdi († 210 v. Chr.): Wehrbauern wurden bei drohender Invasion von Reitervölkern aus dem Nordwesten damit ausgerüstet, damit sie von der Großen Chinesischen Mauer den Ansturm der Reiterhorden abwehren.

Spätestens den Normannen in Frankreich gelang es, die Armbrust zu einer kriegstauglichen Waffe in Europa weiterzuentwickeln. In der Schlacht von Hastings (1066) setzten die Normannen gegen die Angelsachsen Armbrüste ein.

In Europa wurde die Verwendung von Bögen und Armbrüsten in Kämpfen zwischen Christen durch das Zweite Lateranische Konzil 1139 verboten, da sie wegen ihrer Reichweite und ihrer Durchschlagskraft gegen Rüstungen als unritterlich galten. Der Einsatz gegen Heiden, insbesondere gegen arabisch/islamische Gegner, blieb jedoch erlaubt. Diese mo-

ralische Ächtung war jedoch in der Kriegspraxis nicht durchsetzbar. Ironie des Schicksals: Ausgerechnet ein bekannter Förderer der Armbrust, Richard Löwenherz, kam 1199 durch einen Armbrustbolzen zu Tode.

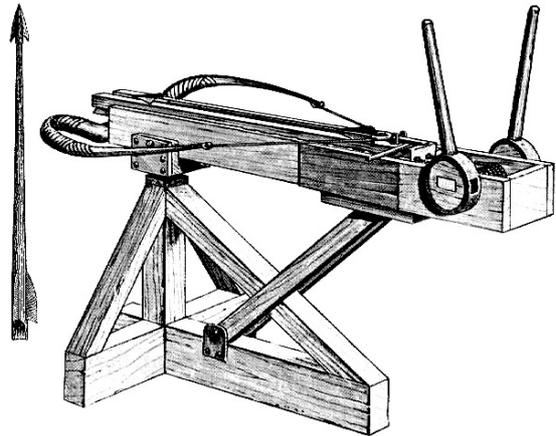
Die Kadenz war im Vergleich zu den im 13./14. Jahrhundert erfolgreicheren Langbögen aus England wesentlich langsamer (1–2 pro Minute gegenüber max. 10–12 beim Langbogen). Sie war daher weniger zur offenen Feldschlacht geeignet, sondern mehr als Scharfschützenwaffe für statische Belagerungskämpfe. Weiterhin war die Ausbildung des Schützen an der Armbrust einfacher und stellte weniger physische Ansprüche als die des Bogenschützen, so dass sie aufgrund aller Faktoren zur Hauptwaffe der Städter wurde. Aus dieser Tradition entstanden die Schützengilden und regelmäßige Schützenwettbewerbe als Training und Leistungsprüfung für wehrhafte oder wehrpflichtige Bürger.

In China gab es als Variante eine **Repetierarmbrust**. Über der Schuss-Schiene war eine Führung mit Magazinkasten angebracht. Betätigt wurde die Armbrust mit einem Schwinghebel. Hebel vor: Sehne hängt sich in der Führung ein. Hebel zurück: Sehne wird gespannt und beim Erreichen des Endpunkts freigegeben, wobei sie einen Bolzen aus dem Magazin mitnimmt. Durch diesen Mechanismus wird zwar für Armbrüste eine hohe Kadenz (Schussfolge) erreicht, aber die Reichweite, Zielgenauigkeit und Durchschlagskraft ist gering. Deshalb wurde dieser Waffentyp vor allem zur Abwehr von Massenangriffen eingesetzt, dabei kamen teilweise vergiftete Bolzen zum Einsatz. Es ist belegt, dass derartige Waffen noch beim Boxeraufstand 1905 verwendet wurden. Versionen der Armbrust sind die Balester sowie die Feuerarmbrust.

Eine **schwere Armbrust** arbeitet oftmals mit einer Winde oder Kurbel zum Aufziehen. Die englische Winde ist eine Art Flaschenzug, der auf der Säule der Armbrust angebracht ist. Die Sehne wird in die doppelten Spannhaken am oberen

Radgehäuse eingelegt und durch beidhändiges Drehen der beiden auf einer Welle sitzenden Kurbeln über Seile gespannt. Die sogenannte deutsche Winde arbeitet mit einer Zahnstange anstelle von Seilen. Diese technische Neuerung tauchte im 14. Jahrhundert auf. Das Spannen erfordert wegen des Flaschenzugmechanismus etwa 40 Sekunden. Weil der Spannvorgang viel Zeit kostet, wurden solche Armbrüste vor allem zur Jagd oder für den Kampf aus festen Stellungen heraus, nicht jedoch in der offenen Feldschlacht verwendet. Die Armbrüst mit Winde entwickelt einen nicht zu unterschätzenden Rückstoß. Die schwere Armbrüst hat mit ihrer Abschusskraft von ca. 400 bis 800 Kilogramm eine enorme Durchschlagskraft, mit der auf einer Kampfdistanz von 50 bis 200 Metern ein Harnisch oder Helm mühelos durchgeschlagen werden konnte.

Die **Oxybeles** entstand um 375 v. Chr., ihre Blütezeit war während den Feldzügen Alexanders des Großen. Sie zeichnete sich vor allem durch ihre Präzision aus, die sowohl bei Belagerungen als auch bei Feldschlachten von großer Wirkung war. Vom Schlachtfeld verschwand diese Waffe mit dem Aufkommen der römischen Scorpione (also um 200 bis 100 v. Chr.), die wesentlich leichter waren und eine größere Reichweite besaßen. Die Oxybeles bestand aus einem Kompositbogen, der auf einer Holzkonstruktion montiert war. Sie war also somit, anders als die Balliste, kein Torsionsgeschütz. Als Geschosse dienten Pfeile, die nur einen Schaft hatten und eine dreikantige Spitze besaßen. Vom Aufbau war sie vergleichbar mit der tragbaren Gastraphetes. Aufgezogen wurde sie mit Hilfe einer Seilwinde.



„Oxebeles“ von Arz - Eigenes Werk. Lizenziert unter CC BY-SA 3.0 über WikimediaCommons –

Neben den tragbaren Armbrüsten für die Feldschlacht gab es auch noch größere stationäre Geräte mit höherer Leistung, die auf Schiffen und zur Verteidigung von Burgen und Städten eingesetzt wurden wie die sogenannte **Turmarmbrüst** oder **Flaschenzugarmbrüst**, ähnlich der römischen Balliste, bei der allerdings die Torsionsspannung von verdrehten Faserbündeln genutzt wurde. Sie war zum Horizontalschuss bestimmt und hatte die typische Armbrüstform. Man baute Turmarmbrüste mit einer Länge von bis zu zehn Metern.

Quelle: Wikipedia