

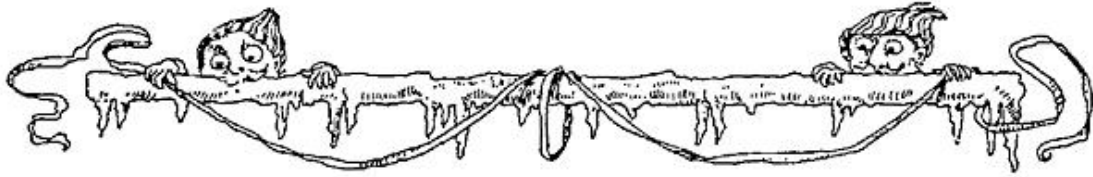
Das Geflüsterete Wort

Nr. 114

November 2013



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



112. Spiel

VORWORT

Alle Spieler waren da und es gab allein sieben verschiedenen Kampfschauplätzen. Es gab Seeschlachten, Landschlachten, Belagerungen und Kombinationen davon.

Spielesliste

Hier die aktuelle Spielerliste:

1. Roland (Athryll Fellin, HZ: 7 (+1))
2. Bogi (Kartazda, HZ: 6 (-1)),
Frank (Reich der Mitte, HZ: 6 (+/-0))
3. Nikolaus (Media Aurora, HZ: 5 (-1))
4. Jörg (Lossbardor, HZ: 3 (-2))
5. Ralf (Pons, Invasor, HZ: 2 (+2))
6. Daniel (Angor, Invasor, HZ: 1 (+1))

Zitate

Nikolaus schießt auf die Krieger von Angor. Ralf: „Du hast den Krieg nicht erklärt.“ Bogi: „Das sind Orks. Auf die darf man immer schießen.“

regeln

10. Turm

10.4 Pech

Onager, Widder, Leiter, Quadrigawagen

Vorgriff: Wird die Leiter zerstört und befindet sich ein Krieger auf der Leiter, muss der Krieger nur wegen des Pechgusses ums Leben würfeln.

11. Widder, Schildkröte

Transport

Zu streichen ist: „... von Mauern, jedoch nicht durch Tore von Türmen ...“

12. Leiter, Belagerungsturm

12.1 Leiter

Aufenthalt

Sie kann sich in und auf Türmen aufhalten.

Aufstellen

Befindet sich eine Leiter auf einem Kleinfeld neben einer Mauer oder der Seitenwand eines Belagerungsturmes kann sie von zwei Kriegern noch in derselben Runde, in der sie dorthin gebracht worden ist, aufgerichtet und gegen eine Mauer oder Seitenwand gelehnt werden. Dies ist nur möglich, wenn das Kleinfeld der Leiter und das Kleinfeld der Mauer, bzw. der Seitenwand gleiches Niveau besitzen und zwischen Leiter und Mauer, bzw. Seitenwand kein Fluss oder Graben ist. An Schildkröten oder Elefanten kann die Leiter nicht gelehnt werden.

Transport

Zu streichen ist: „... von Mauern, jedoch nicht durch Tore von Türmen ...“

Auf- und Absteigen

Noch in derselben Runde, in der die Leiter an den Turm gelehnt wird, kann 1 Krieger auf die Leiter steigen. Er macht dabei keinen Schritt. Er kann in der nächsten Runde wieder von der Leiter absteigen.

Nahkampf auf der Leiter

Ein Krieger, der auf einer Leiter steht, befindet sich auf dem gleichen Niveau wie das Kleinfeld, in dem sich die Leiter befindet. Er kann gegen Krieger auf dem gleichen Kleinfeld sowie gegen Krieger auf benachbarten Kleinfeldern Nahkampf führen. Er kann darüber hinaus gegen Krieger, die sich

auf einer angrenzenden Plattform eines Turmes, Bergfriedes oder eines Belagerungsturmes befinden, Nahkampf führen. Voraussetzung bei der Mittelplattform eines Bergfrieds ist, dass eine Lücke in den Mauern einen Zugang zur Plattform ermöglicht. Sowie er gegen andere Krieger Nahkampf ausüben kann, kann auch gegen ihn gekämpft werden.

Übersteigen auf eine Plattform

Ein Krieger, der bereits in der vorherigen Runde auf einer Leiter stand, kann auf eine Plattform übersteigen. Dafür benötigt er 2 Schritte. Dies ist nur möglich, wenn das Kleinfeld der Leiter und das Kleinfeld der Mauer oder der Seitenwand des Belagerungsturmes gleiches Niveau besitzen und zwischen Leiter und Mauer, bzw. Seitenwand kein Fluss oder Graben ist. Umgekehrt kann ein Krieger auch von einer Plattform mit 2 Schritten auf eine unbesetzte Leiter steigen und in der nächsten Runde von dort auf das Kleinfeld. Er kann nicht über eine Mauer, auch nicht über die Mauer eines unvollständigen Turmes oder Bergfriedes oder die Seitenwand eines unvollständigen Belagerungsturmes steigen.

Umlegen

Zwei Krieger können eine Leiter umlegen, auch wenn sich ein Krieger auf der Leiter aufhält. Die Leiter kann in derselben Runde weitertransportiert werden.

Ums Leben würfeln

Ein Krieger, der sich auf einer Leiter befindet, würfelt nur ums Leben, wenn diese umgeworfen wird, nicht jedoch wenn sie umgelegt oder zerstört wird. Der von der Leiter gefallene, überlebende Krieger steht dann wieder auf dem Kleinfeld.

13. Onager

13.3 Wirkung

Mauer

Ist an die Mauer eine Leiter angelehnt, so fällt die Leiter um. Ein aufge-

stiegener Krieger befindet er sich wieder auf dem Kleinfeld.

Widder, Leiter, Onager

Wird eine Leiter, die an einem Turm aufgestellt ist, durch einen Onager-Treffer zerstört, muss der Krieger, der auf der Leiter steht, nur wegen des Onager-Treffers ums Leben würfeln, nicht jedoch, weil er von der Leiter herabstürzt. Letzteres tritt nur ein, wenn eine Leiter umgeworfen wird.

Belagerungsturm

Ist an den Belagerungsturm eine Leiter angelehnt, so fällt die Leiter um. Ein aufgestiegener Krieger befindet er sich wieder auf dem Kleinfeld.

14. Schiffe

14.3 Bewegung

Treiben

Wenn ein Schiff gegen ein anderes treibt, beendet es seine Bewegung. Bewegt sich ein treibendes Schiff mit mindestens einem Teil in den Endlosen Ozean jenseits des Spielfeldes, ist es mit allem, was sich darauf befindet, vernichtet.

Übersteigen

Berühren sich zwei Schiffe mit je 1 Seitenlinie, so können Krieger von einem Schiff auf das andere übersteigen, wenn der, der das andere Schiff steuert, nichts dagegen einwendet. In allen anderen Fällen muss das Schiff geentert werden (siehe Entern).

Entern

Berühren sich zwei Schiffe mit je 2 Seitenlinien, so befindet sich das Schiff in Enterposition und Krieger können von einem Schiff auf das andere übersteigen.

14.5 Strom

Bewegung im Strom

Steuerlose Schiffe treiben nur mit der Strömung, unabhängig vom Wind. Der Strom treibt die Schiffe vor der Bewegung des Spielers je ein Feld auf dem Strom weiter. Ein im Strom

treibendes Schiff strandet nicht, solange es sich mit mindestens einem Feld auf dem Strom befindet. Sobald ein steuerloses Schiff den Strom verlassen hat, endet das Treiben auf dem Strom.

14.6 Kampf Krieger im Wasser

Sie können sich jedoch auf ein landbares Landfeld oder auf ein Schiff auf einem benachbarten Wasserfeld über eine Seitenlinie des Schiffes retten, wenn der, der das Schiff steuert, nichts dagegen einwendet.

Im Strom befindliche Krieger treiben nur mit der Strömung, unabhängig vom Wind. Der Strom treibt die Krieger vor der Bewegung des Spielers je ein Feld auf dem Strom weiter. Sobald im Wasser befindliche Krieger den Strom verlassen haben, endet das Treiben auf dem Strom. Werden im Strom treibende Krieger auf ein Wasserfeld getrieben, auf dem sich bereits

treibende Krieger befinden, findet ein Handgemenge statt.

15.4 Drache, Greif, Troll, Seeschlange

Bewegung

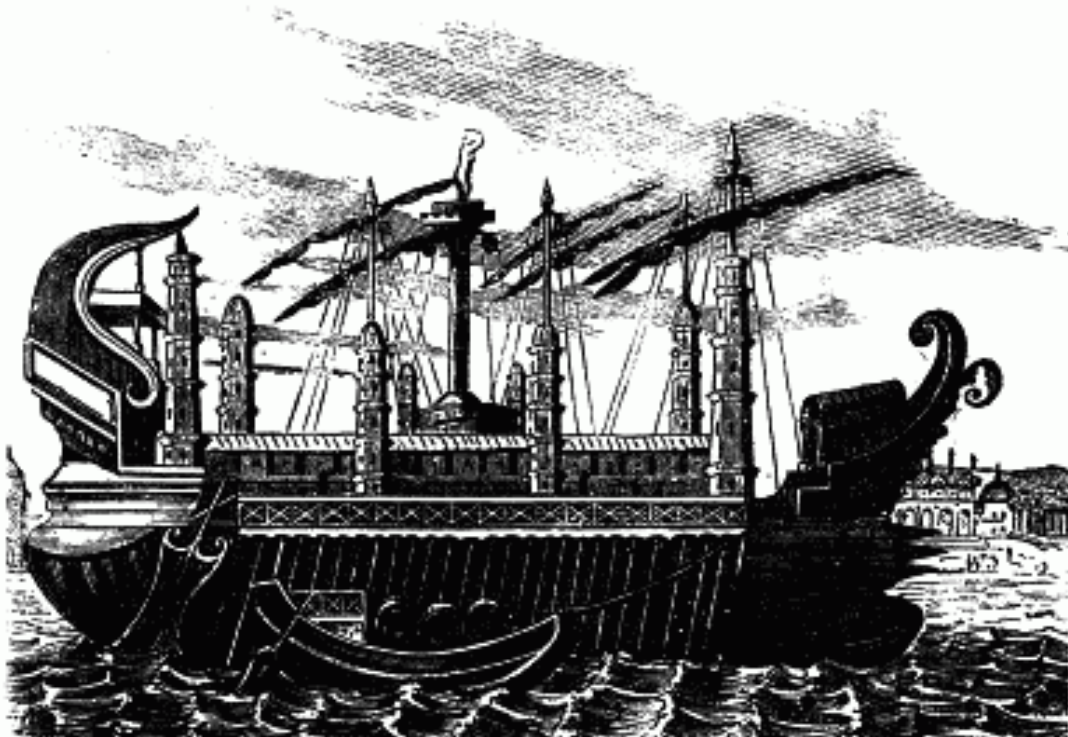
Die Seeschlange prallt am Rand des Spielfeldes so ab, dass der Austrittswinkel dem Eintrittswinkel entspricht. Bestehen mehrere Möglichkeiten, wird ausgewürfelt, in welche Richtung sie sich weiterbewegt.

16. Zauberer

16.2 Zauberliste

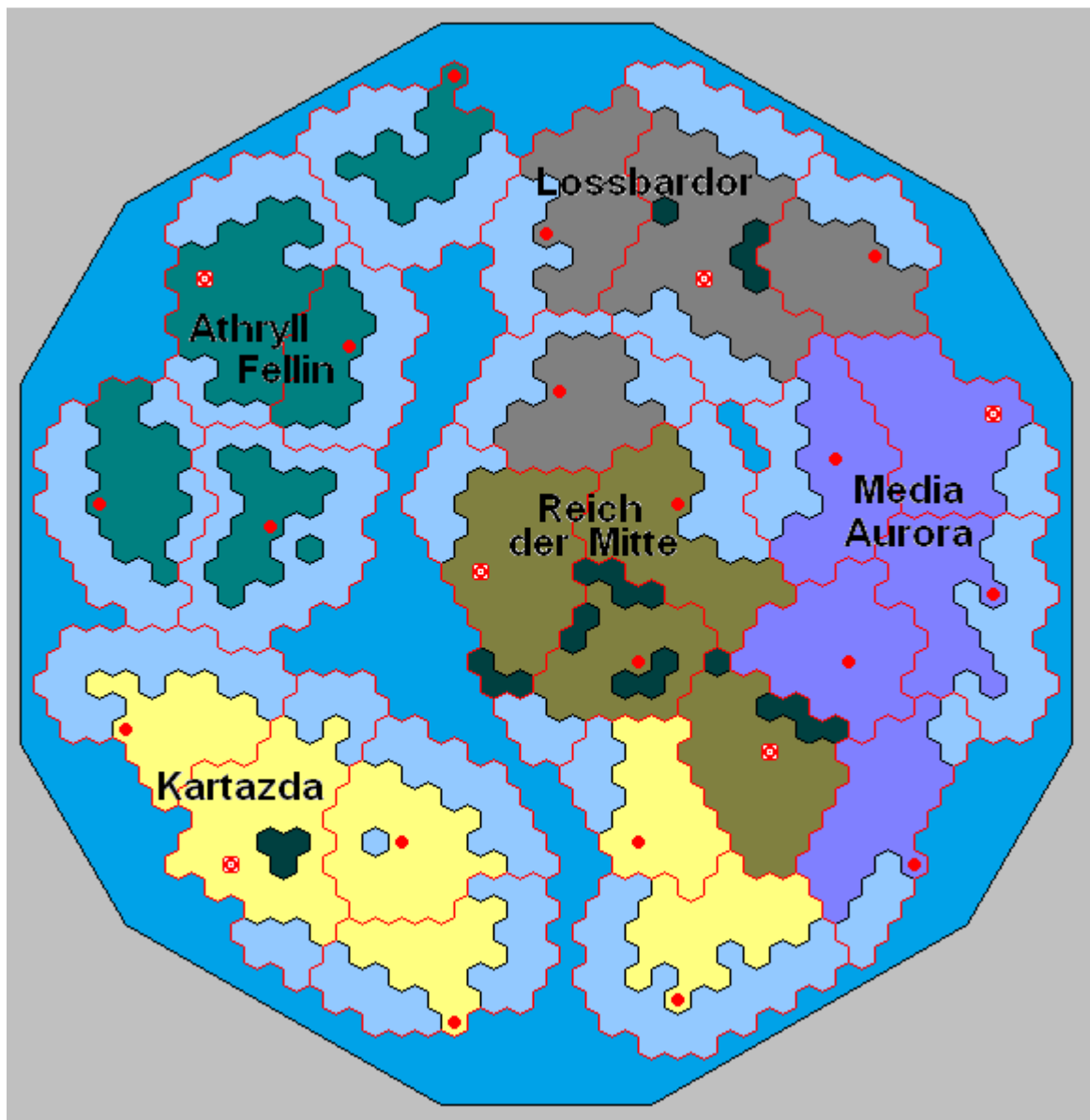
Fluss vertrocknen

Wurde während der Wirkung des Zaubers eine Leiter an eine angrenzende Mauer oder Seitenwand eines Belagerungsturmes angelehnt, so ist die Leiter zerstört, sobald der Zauber seine Wirkung verliert. Befindet sich ein Krieger auf der Leiter, muss dieser jedoch nicht ums Leben wülfeln.



merondagad 114

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



Diplomatie

Nach der Eroberung von Pons im vergangenen Jahr hatte Firmo Animo in den Weiten des Endlosen Ozeans Wege und Mittel gefunden, um eine Invasionsflotte zusammenzustellen. Auch die Orks von Angor waren nicht untätig geblieben und versuchten, ein drittes Mal Fuß zu fassen. Die Nachrichten von jenseits des Endlosen Ozeans beunruhigten die Herrscher von Merondagad jedoch nur wenig, denn es wurden keine Verträge zur Abwehr von Invasoren geschlossen. Stattdessen paktierten einige mit ihnen, um daraus einen Vorteil zu gewinnen. Überliefert ist lediglich ein Vertrag zwischen Kartazda und Lossbardor. Leider sind die Dokumente verloren gegangen.

Die Seemächte Athryll Fellin und Kartazda hatten wie immer große Flotten gerüstet, wegen der drohenden Gefahr durch die Invasoren aber auch für eine Heimatarmee gesorgt. Jorky Kalorson von Lossbardor hatte sein Heer und eine kleine Floßflotte für einen Angriff auf Media Aurora positioniert. Ihm gegenüber stand ein etwas kleineres Heer von Imperator Lucius Aurorus. Das Reich der Mitte hatte eine mittelgroße Flotte im Meer der Sechs Winde gerüstet und ein Heer im Hochland Maluvana. Damit war ein Angriff auf Media Aurora, als auch auf Kartazda möglich.

Die pontische Flotte erschien im Est von Merondagad vor der Küste von Lossbardor. Die Orks von Angor tauchten dieses Mal im Süd der Welt auf.

Pons und Lossbardor schlossen einen Vertrag gegen Media Aurora, Kartazda und Angor einen Nichtangriffsvertrag. Im Gegenzug erhielten die Orks die Stadt Tintazion. Athryll Fellin erklärte seine Unterstützung für Media Aurora und das Reich der Mitte schloss Frieden mit Media Aurora, um sich Kartazda zuzuwenden.

spielbericht

Mutig attackierte die Flotte aus dem **Reich der Mitte** (300 Schiffe) die

zahlenmäßig überlegene Flotte von **Kartazda** (500 Schiffe) im Meer der Sechs Winde, während sich das Heer in Richtung der kartazdischen Kolonie Didornia an den Pusad-Sümpfen durch die Beklana-Ebene bewegte. Kartazda übergab die Stadt Tintazion an Angor und erhielt dafür 100 Schiffe von den Orks, so dass seine Seemacht weiter anwuchs. Die Seeschlacht wogte mit wechselndem Erfolg hin und her und verlagerte sich zum Teil an die Küste des Kleinen Landes. Das Reich der Mitte versenkte einen Teil der kartazdischen Flotte und umgekehrt. Die Krieger aus dem Reich der Mitte enterten viele Schiffe Kartazdas, aber die Kartazder verließen ihre Schiffe und enterten ihrerseits die nun treibenden oder unterbesetzten Schiffe des Reichs der Mitte. Ausschlaggebend war letztendlich ein verheerender Sturm, der vor allem die Schiffe des Reichs der Mitte traf und mit ihrer Vernichtung endete. In der Seeschlacht starben die kartazdischen Helden Bomilkar Barkas, Seemeister der Flotte, und Hiram, Prinz von Garamant sowie die gerade beförderten Helden des Reichs der Mitte Tschung Leng und Qu Bing. Allerdings hatte sich in der vierten Woche um die Stadt Didornia der Belagerungsring fast geschlossen. Nach der für die Kartazder siegreichen Seeschlacht konnte Didornia erfolgreich entsetzt werden, denn schmale Zugang durch die Pusad-Sümpfe zur Stadt konnte mit Hilfe der Flotte gehalten werden, obwohl ein weiterer Sturm über der Flotte der Kartazder wütete. Fuachen Kiang vom Reich der Mitte und Arsakes Balas vom Bund von Karazda schlossen daher Frieden.

Die **Orks von Angor** landeten an der Südküste von Valka, überschritten die Grenze zu **Media Aurora** und marschierten durch die Ebene Beklana in Richtung der Stadt Mal Ostor im Hochland von Maluvana, wobei Tausende der Krieger Opfer des Greifen wurden. Der Angriff scheiterte am frühen Wintereinbruch vor den Toren der Stadt.

Im Nor der Steppe, genannt „Die Weite“, genauer gesagt im lossbardorischen

Teil, dem Ukerlant, trafen die Heere aus **Lossbardor** und **Media Aurora** aufeinander und kämpften sechs Wochen lang um die Vorherrschaft, aus der Lossbardor als Sieger hervorging. Ausschlaggebend war nicht nur die zahlenmäßige Übermacht des Heers von Harkongr Jorky, sondern auch das verheerende Unwetter im Nor des Hochlands Koshtra Belorn, das die Onager von Media Aurora zerstörte. Der Imperator Luicius Aurorus startete sogar einen Entlastungsangriff auf die Stadt lossbardorische Rimmersgard, die ihre Tore geöffnet hatte, um die Reihen der Lossbardorer zu verstärken. Der Angriff schlug jedoch fehl.

Lossbardor gelang die Eroberung der Stadt Equitania insbesondere mit Hilfe seiner kleinen Flößflotte in der Drachensee.

Im Est segelte die Flotte von **Pons** Richtung Süd und traf auf eine kleine Flotte aus **Media Aurora**. Auch dort herrschte ein Sturm, der die Flotte von Pons dezimierte. Es gab ein Seegefecht bei der Kleinstadt Khor'Bash. Danach landeten die Pontiner an der Küste an.

Vom Ydd war die Flotte von **Athryll Fellin** über das Meer der Ungeheuer gesegelt, um die **lossbardorischen** Städte Kestavic und FuShad (vormals Galafort) anzugreifen. Wegen der Seeschlange gelang die Überfahrt nur unter hohen Verlusten; sie zerstörte 200 Schiffe. Heerführer Avandorr Shina ar Molluq traf zwar nur auf geringen Widerstand der Lossbardorer, konnte jedoch nur die Stadt Kestavic einnehmen, in der der Held Milo „Orktöter“ von Rogness im Kampf fiel und sein namenloser Gegner kurz darauf. Bei der Stadt FuShad fraß der Drache einige fellinische Krieger.

Vor Wintereinbruch trat Lossbardor an Pons die Städte Rimmersgard und Equitania ab.

Athryll Fellin hatte sein Reich ausgeweitet, das Reich der Mitte blieb unverändert, Kartazda und Media Aurora

verloren jeweils eine Stadt, Angor gewann eine Stadt und Pons zwei. Verlierer war Lossbardor.



Damit endeten:

der **Dritte Greifenkrieg**

zwischen den **Orks von Angor** auf der einen sowie **Media Aurora** auf der anderen Seite mit der folgenden Schlacht:

- Schlacht von Mal Ostor (Sieger: Media Aurora)

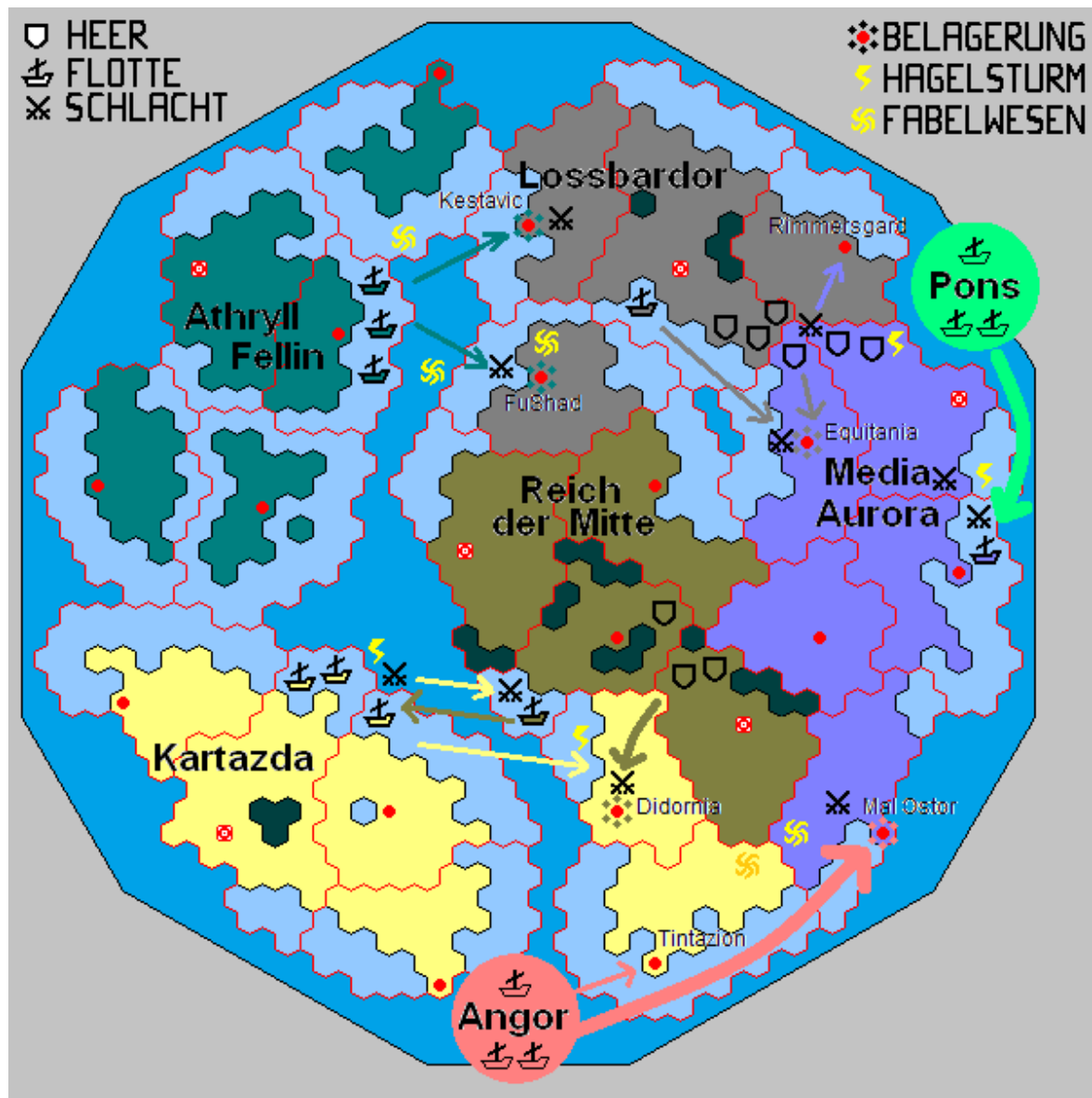
Der **Seeschlangenkrieg**¹ zwischen **Lossbardor** und **Pons** auf der einen und **Athryll Fellin** und **Media Aurora** auf der anderen Seite mit folgenden Schlachten:

- Ukerlant-Schlacht (Sieger: Lossbardor)
- See- und Landschlacht von Khor'bash (Sieger: Pons)
- Belagerung von Equitania (Sieger: Lossbardor)
- Belagerung von Kestavic (Sieger: Athryll Fellin)
- Belagerung von FuShad (Sieger: Lossbardor)

Der **Didornia-Krieg** zwischen Kartazda und dem Reich der Mitte mit folgenden Schlachten:

- Seeschlacht im Meer der Sechs Winde (Sieger: Kartazda)
- Seeschlacht in der Schädelsee (Sieger: Kartazda)
- Belagerung und Schlacht von Didornia (Sieger: Kartazda)

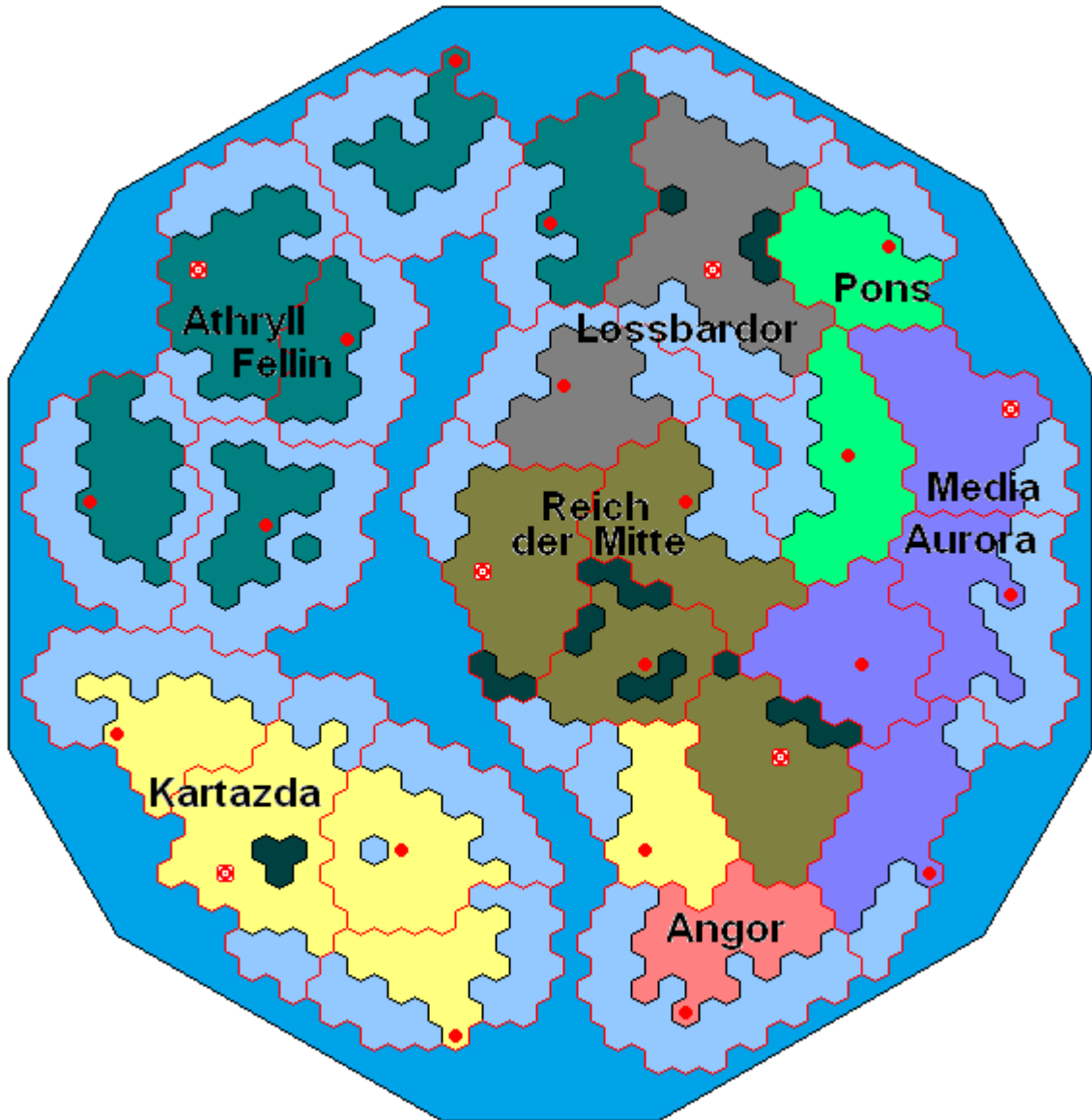
¹ Die Seeschlange fraß einerseits zahlreiche Schiffe von Athryll Fellin und ist andererseits das Wappen von Media Aurora.



ehrentafel 114

Held	Reich/Volk	Ort des Todes	Art des Todes
Bomilkar Barkas, Seemeister	Kartazda	Meer der Sechs Winde	im Nahkampf durch Recken des Reichs der Mitte getötet
Milo „Orktöter“ von Rogness	Athryll Fellin	Kestavic	im Nahkampf durch Recken von Lossbardor getötet
Prinz Hiram von Garamant	Kartazda	Meer der Sechs Winde	im Nahkampf durch verzauberten Krieger des Reichs der Mitte getötet
Qu Bing	Reich der Mitte	Meer der Sechs Winde	im Sturm ertrunken
Tschung Leng	Reich der Mitte	Meer der Sechs Winde	im Sturm ertrunken
Unbekannt (Sieger über Milo „Orktöter“)	Lossbardor	Kestavic	im Nahkampf durch Recken von Athryll Fellin getötet

maDRagon 114 ende



helden und zauberer ende 114

Reich	Zauberer	Held 1	Held 2	Held 3	(Held 4)	(Held 5)
Kartazda	Syphax	Adherbal Magonid	Melkar Bolkaridi	Telterikir Ardorigo	(Akerbas Barkas)	(Azimilik Abbaridi)
Media Aurora	Gnaeus Reginus	Primus Iulius Cassius	Gracchus Livius	Marcus Gratus	(Secundus Aurorus)	(Secundus Reginus)
Reich der Mitte	Sha Tsam	Ting Bong	Hao Tse	Deng Leng		
Pons	Frenator Ingenous	Firmo Animo II.	Indagator Sapitio	Frendo Curiosus		
Angor	Skargok der Finstere	Rag der Vernichter	Aashnar	Baghnakh	(Gorgh'orr-tagh)	(Izgtokh)
Lossbardor	Yodeinior Haetimey	Aetharnoll Schneeschreck	Thytanygh Eisberster	Maessnar Gipfelsturm		
Athryll Fellin	Jaelithe era Veneficus	Raron	Phrumrihr Avad			

Die Helepolis

Die Helepolis (griechisch „Stadteinnehmer“ war ein antiker griechischer beweglicher Belagerungsturm, der zuerst im 4. Jahrhundert v. Chr. belegt ist.

Dieser Belagerungsturm war konisch gebaut und nach hinten offen. Mit 9 Stockwerken war er nach Angaben von Plutarch 41 Meter hoch. Die Breite des Turms betrug die Hälfte der Höhe, also etwa 20 Meter. Der Helepolis stand auf acht massiven Holzrollen, die 3,6 Meter dick waren. Den Helepolis zeichnete eine riesige Spule im untersten Geschoss des Belagerungsturms aus, die von bis zu 200 Mann im Inneren des Turms angetrieben wurde. Diese Spule trieb dann die Rollen des Turms an, sodass sich der Helepolis selbständig vorwärts bewegen konnte. Sonst hätten die Soldaten ungeschützt den Turm von hinten schieben oder von vorne ziehen müssen.

Im Weiteren war der Helepolis auf der Vorderseite mit Eisenplatten ausgekleidet, was ihn gegen Geschosse und Feuer schützte. So konnte diese Belagerungsmaschine laut dem römischen Architekten und Ingenieur Vitruv Geschossen bis zu 30 Kilo Gewicht standhalten. Im Inneren führten zwei breite Treppen in die einzelnen Stockwerke. Die Maschine war mit verschiedenen Ballisten pro Stockwerk ausgestattet: Im untersten waren riesige Katapulte, die Steine von 80 Kilo werfen

konnten. Im zweiten Stock befanden sich Kriegsmaschinen, die 27 Kilo schwere Steine abschießen konnten, mit jenen der oberen Stockwerke war der Abschuss von 14 Kilo schweren Steinen möglich. Auf der oberen Plattform waren Bogenschützen und Speerwerfer stationiert, die von dort aus auf die Verteidiger der Festung schießen konnten. All diese Ausrüstungen brachten das Gefährt allerdings auf 160 Tonnen Eigengewicht.

Vermutlich wurde die vielleicht auf orientalische oder karthagische Vorbilder zurückgehende Helepolis bereits von Dionysios I. von Syrakus eingesetzt; belegt ist der Begriff erst für Alexander den Großen, der eine von einem Poseidonios gebaute Helepolis bei der Belagerung von Tyros 332 v. Chr. einsetzte. Besonders bekannt war die Verwendung von Helepolis durch Demetrios I. Poliorketes bei den Belagerungen von Salamis auf Zypern 307 v. Chr. und Rhodos 304 v. Chr. In diesem Angriff scheiterte die von dem Athener Epimachos erbaute Helepolis allerdings, da die Verteidiger nach Vitruv das Feld vor der Stadt unter Wasser setzten und die Helepolis dadurch einsank und nicht mehr zu bewegen war. Die Helepolis zeichnete sich in späteren Schlachten aus. Diese Belagerungsmaschine war allerdings eher furchteinflößend als wirklich sehr effektiv: aufgrund ihres Gewichts war die Helepolis schwer zu manövrieren und für kleinere Städte nicht geeignet. [Quelle: Wikipedia]

