

Das Geflüsterete Wort

Nr. 115

März 2014



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



115. spiel

vorwort

Es waren zwar nicht alle Stammspieler anwesend, aber Daniel wurde angemessen von Kelvin vertreten. Die Kämpfe konzentrierten sich diesmal auf zwei Schauplätze

spielerliste

Hier die aktuelle Spielerliste:

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

zitate

Keine Zitate.

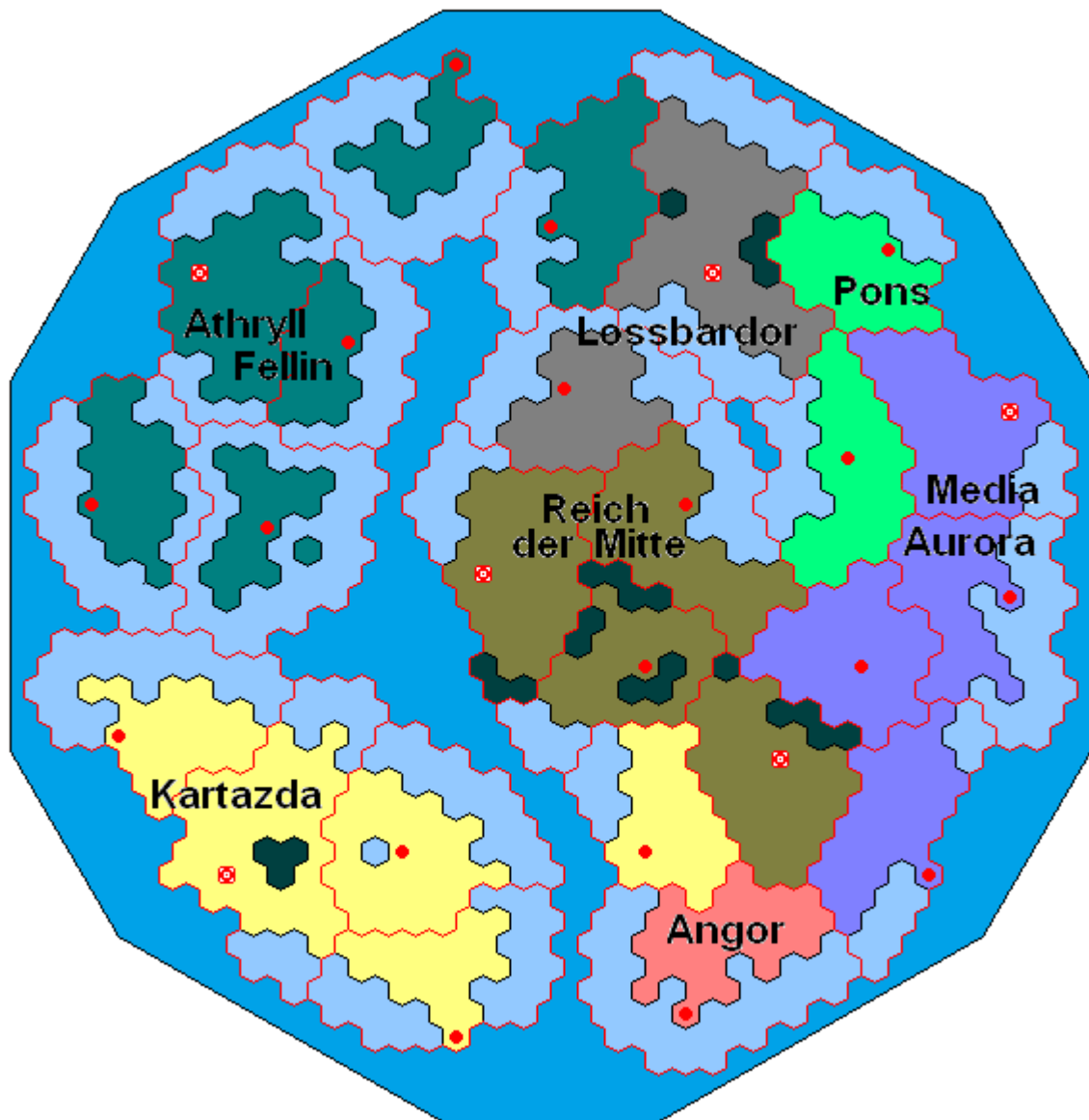
regeln

Es gibt zum nächsten Spiel umfangreiche Regeländerungen, die in die Datei „Arma-Errata“ eingearbeitet wurden und im arma-blog im Bereich Armageddon-Spielhilfen und dort bei Tipps und Tricks hinterlegt wurden. Die Spieler der Runde erhalten zudem eine Datei der Originalregeln mit den eingearbeiteten Änderungen.



merondagad 115

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

Nachdem im vergangenen Jahr beide Invasoren auf der Welt Fuß gefasst hatten, waren die Blicke auf die beiden kleinen Reiche gerichtet, denn sie würden den Ausschlag geben, da ihre Herrscher hungrig nach Land waren.

Es sind jedoch nur wenige schriftliche Dokumente überliefert.

Kartazda hatte sich bei den Bewohnern des Kontinents Valka diplomatisch abgesichert, um endlich einen Schlag gegen seinen norlichen Rivalen um die Seeherrschaft zu führen. Gleiches hatte auch Athryll Fellin getan. Beide Reiche waren allerdings ohne Verbündete. Kartazda hatte auf Angriff gesetzt und mit 600 Schiffen die bislang größte Flotte seiner Geschichte gebaut. Ganz im Ydd der Insel Thasme lagen 300 Schiffe und vor der Stadt Kartazda am gleichnamigen Kap die anderen 300. Athryll Fellin setzte auf Verteidigung und hatte eine Flößflotte erstellt, die der Flotte aus Kartazda zahlenmäßig unterlegen war, jedoch auf seinen südlichen Inseln Findras und Druadan Heere aufgestellt. Die Flöße lagen in der südlichen Meerenge zwischen den beiden vorgeannten Inseln.

Im Est hatten sich Lossbardor und Pons gegen Media Aurora verbündet und im Mir das Reich der Mitte und Angor ebenfalls gegen Aurora Media, so dass sich der Herrscher, Primus Iulius Cassius, vier Gegnern gegenüber sah. Er hätte dieses Schicksal abwenden und sich gegen die Abtretung von Land Verbündete erkaufen können; indes, er tat es nicht. Das Reich der Mitte und Angor hatten kleinere Flotten in der Schädelsee gerüstet. Alle anderen Krieger sollten dieses Jahr keine nassen Füße bekommen.

spielBericht

Bereits in der ersten Woche erklären Lossbardor, das Reich der Mitte, Pons und Angor Media Aurora den Krieg. Auf der anderen Seite der Welt greift Kartazda Athryll Fellin an.



Der Zweite Kentaurenkrieg

Die Kämpfe in Media Aurora ziehen sich über den gesamten Est und Mir hinweg und finden in der baumlosen „Weite“, im Hochland Keshtra Belorn vor der Hauptstadt Quiriadorn, in den Wäldern des Wolwoden und im Hochland Madrana sowie vor der Küste vor der Stadt Mal Ostor statt.

Bereits in der zweiten Woche fallen die medischen Held Marcus Gratus (erschlagen durch den lossbardorischen Helden Aetharnoll Schneeschreck) und der Imperator Primus Iulius Cassius. Außerdem wird die medische Elefantenreiterei vernichtet. Der Onager- und Bogenbeschuss der Orks von Angor verursacht verheerende Schäden an Mensch und Material der medischen Verteidiger von Mal Ostor und das Reich der Mitte besetzt den Wald Wolwoden und beginnt mit der Belagerung von Schwarzdorngrad. Allerdings müssen auch die Angreifer herbe Verluste hinnehmen. Lossbardor gewinnt einen und verliert zwei Helden (Thytanygh Eisberster, Maessnar Gipfelsturm). Media gewinnt zwei Helden hinzu, Secundus Reginus und Secundus Aurorus, der neuer Imperator wird.

In der dritten Kriegswoche fällt Secundus Reginus im Kampf gegen Pons in der Weite und der medische Held Gracchus Livius im Kampf gegen die Orks vor Mal Ostor. Angor erhält einen Helden hinzu. Vor der Hauptstadt von Media Aurora, Quiriadorn geht ein Hagelsturm nieder, der Freund und Feind schädigt. Auch über der Hauptstadt Sapienta, die sich im Besitz des Reiches der Mitte befindet,

geht ein Hagelsturm nieder, der jedoch nicht kriegsentscheidend ist.

In der vierten Woche verliert Media Aurora wiederum einen Helden (und gewinnt einen hinzu) und Lossbardor gewinnt einen hinzu. Die Verbündeten rücken auf die Städte von Meid Aurora weiter vor. Ein Hagelsturm in der Weite vernichtet Menschen und Material von Pons.

In der fünften Woche verliert Media Aurora Imperator Secundus Aurorus auch den letzten Helden, gewinnt jedoch einen hinzu, als ein Recke den Helden Deng Leng aus dem Reich bei der Verteidigung von Schwarzdorngrad erschlägt. Der Kentaur greift in die Kämpfe um Schwarzdorngrad ein. Der Greif attackiert das Heer von Angor in der Steppe Beklana.

In der sechsten Woche steht das pontische Heer vor der Stadt Manapolis, erleidet dort jedoch bei den Kämpfen auf der schmalen Halbinsel herbe Verluste; es fallen die gelähmten Helden Indagator Sapitio und Frendo Curiosus. Media Aurora gewinnt zwei Helden hinzu. Der Greif attackiert das Heer von Angor ein weiteres Mal in der Steppe Beklana.

In der siebten Woche erobert das Reich der Mitte die rauchenden Ruinen von Schwarzdorngrad. Damit hält die Stadt den traurigen Rekord der allermeisten Eroberungen, denn sie wechselt zum dritten Mal in nur fünf Jahren im Kampf den Besitzer.

In der achten Woche drehen die Angreifer den Spieß im Kampf um Manapolis um, lähmen die Verteidiger und erschlagen ihrerseits die Helden aus Media Aurora, so dass die Stadt in ihre Hände fällt. Außerdem erobern die Orks aus Angor die Stadt Mal Ostor. Der Widerstand von Media Aurora konzentriert sich auf die Hauptstadt Quiriadorn, die aufgrund der Verluste der Angreifer außer Gefahr ist. Damit endet der Zweite Kentaurenkrieg.



Der zweite Seeschlangenkrieg

In der ersten Woche verhaken sich in der Passage der Sklavenhändler die Flotten aus Kartazda und Athryll Fellin. Der Flottenmeister von Kartazda beschließt, den Angriff auf die südlichen Inseln von Athryll Fellin abubrechen und die Hälfte seiner Schiffe Richtung Nor zu führen, um die nur schwach besetzte Stadt Trästerer anzugreifen, während die andere Hälfte die Küsten von Thasme nur noch verteidigen sollten.

In der zweiten Woche scheitert der Plan, da die fellinische Zaubererin Jaelithe era Veneficus die Seeschlange in die kartazdische Flotte lenkt; zweihundert Schiffe sinken mit Mann und Maus. Außerdem fällt der kartazdische Held Telkerilki Ardorigo in der Seeschlacht der Passage der Sklavenhändler. Ein Hagelsturm schädigt die Flotte von Athryll Fellin in der Perlensee.

In der dritten Woche fällt auch das letzte Schiff der Nor-Flotte der Seeschlange zum Opfer. Unter den Toten befindet sich der Flottenmeister Melkar Bolkaridi. Die Flotte aus Athryll Fellin ist in der Passage der Sklavenhändler in der Überzahl.

In der vierten Woche fällt der fellinische Held Phrumrihr Avad bei der Invasion von Thasme.

In der fünften Woche existiert die Flotte von Kartazda nicht mehr, der letzte Held, Adherbal Magonid, wurde vor der Stadt Rawindra gelähmt und getötet, und es gibt kein Landheer: die kartazdischen Städte sind auf sich allein gestellt. Die

Seeschlange wütet jetzt auch in der Passage der Sklavenhändler.

In der sechsten bis achten Woche rücken die fellinischen über eine Floßbrücke über die Passage der Sklavenhändler langsam gegen die Stadt Gadara vor und nehmen sie nach kurzem Widerstand in der neunten Woche ein. Als letztes über gibt Athryll Fellin die Stadt Kestavic an Lossbardor.

Athryll Fellin hatte eine Stadt abgegeben und eine erobert und behielt seinen Status als eines der führenden Mächte. Das **Reich der Mitte** eroberte eine Stadt hinzu und zog damit mit Athryll Fellin gleich. Kartazda verlor eine Stadt und stieg ab zur Mittelmacht, Lossbardor gewann eine Stadt hinzu und stieg auf zur Mittelmacht, Pons gewann zwei Städte hinzu, Angor eine, beiden bleiben aber Kleinstaaten. Media Aurora verlor drei Städte und sank vom Status einer Mittelmacht auf einen Kleinstaat herab.

Damit endeten:

der **Zweite Kentaurenkrieg**

zwischen Lossbardor, Pons, dem Reich der Mitte sowie den **Orks von Angor** auf der einen sowie **Media Aurora** auf der anderen Seite mit der folgenden Schlachten:

- Schlacht in der „Weite“ (Sieger: Pons)
- Belagerung von Manapolis (Sieger: Pons)
- Belagerung vom Schwarzdorngrad (Sieger: Reich der Mitte)
- Belagerung von Quiriadorn (Sieger: Media Aurora)
- Schlacht und Belagerung von Mal Ostor (Sieger: Angor)

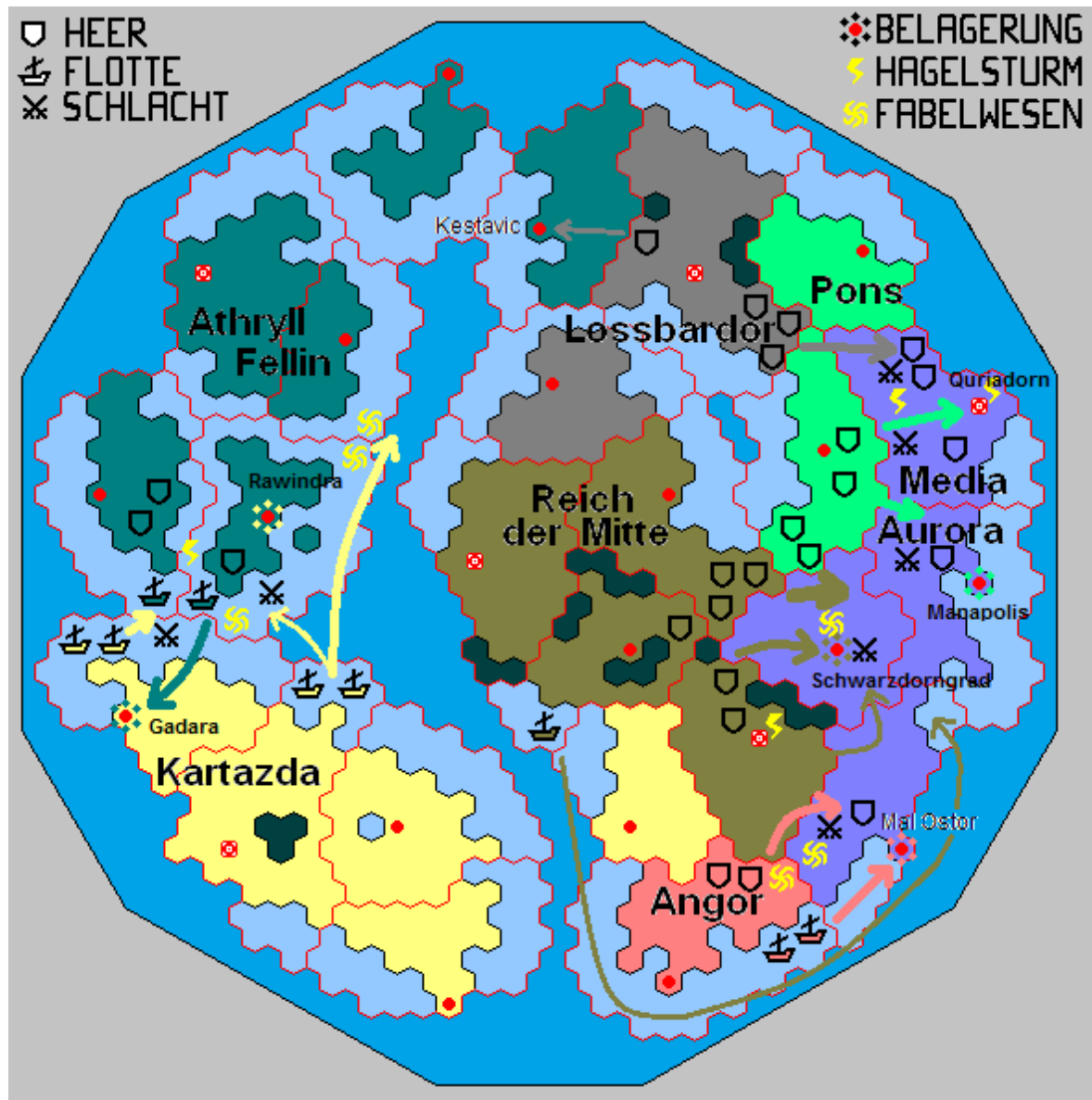
der **Zweite Seeschlangenkrieg**

zwischen **Athryll Fellin** und **Kartazda** mit folgenden Schlachten:

- Seeschlacht am Kap Druadan (Sieger: Athryll Fellin)
- Belagerung von Gadara (Sieger: Athryll Fellin)

ehrentafel 115

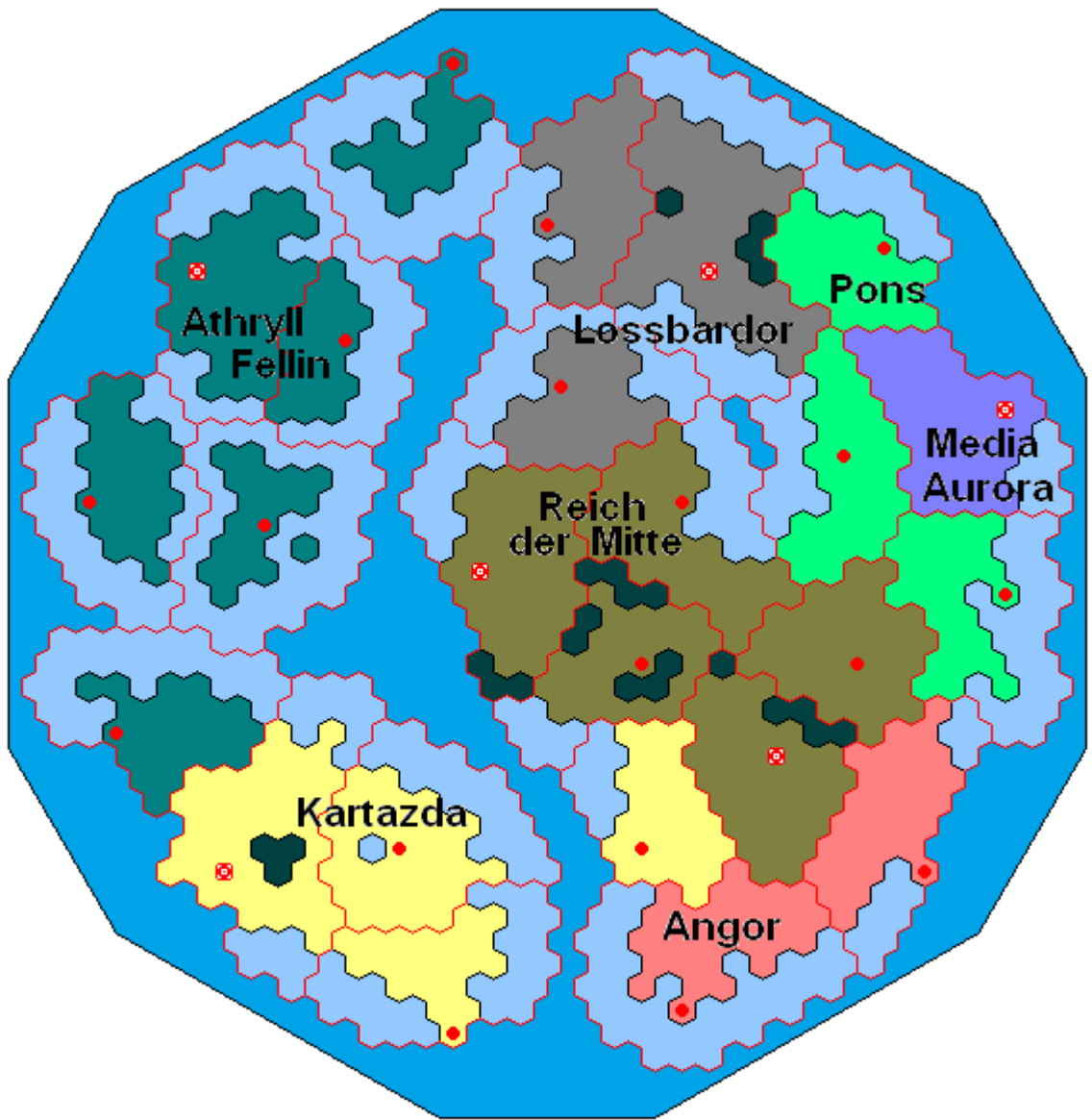
Held	Reich/Volk	Ort des Todes	Art des Todes
Adherbal Magonid	Kartazda	vor Rawindra	gelähmt und im Nahkampf durch Bogen von Athryll Fellin getötet
Deng Leng	Reich der Mitte	Schwarzdorngrad	im Nahkampf gegen Recken von Media Aurora getötet
Frendo Curiosus	Pons	vor Manapolis	gelähmt und im Nahkampf getötet von Kriegern aus Media Aurora
Gracchus Livius	Media Aurora	vor Mal Ostor	im Nahkampf gegen Krieger aus Angor getötet
Indagator Sapitio	Pons	vor Manapolis	gelähmt und im Nahkampf getötet von Kriegern aus Media Aurora
Maessnar Gipfelsturm	Lossbardor	Die Weite	unbekannt
Marcus Gratus	Media Aurora	Die Weite	erschlagen von Aetharnoll Schneeschreck (Lossbardor)
Melkar Bolkaridi	Kartazda	Meer der Sechs Winde	Seeschlange
Primus Iulius Cassius	Media Aurora	Die Weite	unbekannt
Secundus Reginus	Media Aurora	Die Weite	Krieger aus Pons
Telkerilki Ardorigo	Kartazda	Passage der Sklavenhändler	im Nahkampf gegen Recken von Athryll Fellin getötet
Thytanygh Eisberster	Lossbardor	Die Weite	unbekannt
unbekannt (1)	Media Aurora	vor Manapolis	im Kampf gegen Lossbardor
unbekannt (2)	Media Aurora	vor Manapolis	gelähmt und im Nahkampf getötet von Kriegern aus Pons
unbekannt (3)	Media Aurora	vor Manapolis	gelähmt und im Nahkampf getötet von Kriegern aus Pons
unbekannt (4)	Media Aurora	Schwarzdorngrad	im Kampf gegen Reich der Mitte



madragon 115 ende

helden und zauberer ende 115

Reich	Zauberer	Held 1	Held 2	Held 3	(Held 4)	(Held 5)
Kartazda	Syphax				(Hiram II. Garamanti)	(Eugoras)
Media Aurora	Gnaeus Reginus					
Reich der Mitte	Sha Tsam	Ting Bong	Hao Tse			
Pons	Frenator Ingenous	Firmo Animo II.				
Angor	Skargok der Finstere	Rag der Vernichter	Aashnar	Baghnakh	(Gorgh'orr- tagh)	(Izgtokh)
Lossbardor	Yodeinior Haetimey					
Athryll Fellin	Jaelithe era Veneficus	Raron				



enzyklopædie

Didornia

Im Süd des Kontinants Valka, im Ydd der Steppe Beklana liegt die Stadt Didornia. Sie befindet sich am Rand der Pusâd-Sümpfe und ist über Wasserarme mit der Schädelsee und dem Fluss Humarash verbunden. Richtung Nor führt eine Straße zur Hafenstadt Szintarre, Richtung Est eine Straße zur Stadt Halilak und Richtung Süd zur Stadt Katerac. Die Städte Szintarre und Katerac sind zwar autonom aber gegenüber Didornia tributpflichtig.

Fünf kleine Häfen umgeben Didornia, die zwar Hafenanlagen besitzt, die jedoch nicht von großen, hochseetüchtigen Schiffen angefahren werden können. Die Häfen („Imino“ = Hafen) sind nach den Windrichtungen benannt („Garbyo“ = Nor, „Yddio“ = Ydd, „Macerbo“ = Wes, „Naro“ = Süd).



Estlich von Didornia liegt die Greifensteppe, die von mehreren Nomadenstämmen bewohnt wird, die größten Stämme sind die Sumosusto und die Safsiro Aho.

Didornia ist eine sehr alte Stadt, die von einer dekadenten Priesterkaste beherrscht wird. Die Priester leben mitsamt ihren Familien auf mehreren Stufenpyramiden inmitten der Stadt, die insgesamt einen düsteren Eindruck vermittelt. Die ständigen Opferfeuer für die zahlreichen rachsüchtigen Götter, die ununterbrochen besänftigt werden müssen und die stinkenden Ausdünstungen der Pusâd-Sümpfe, die hin und wieder über die Stadt wehen und der gern zur Schau gezeigte Prunk der Priesterkaste, der im schroffen Gegensatz zur Armut der weitgehend versklavten Einwohnerschaft steht, macht Didornia zu keinem fröhlichen Ort.

Die Bewohner Didornias sind blutsverwandt mit den Iliki, den Machthabern auf Thasme und Wortführern des Bundes von Kartazda. Die fortschrittlichen Iliki flüchteten einst über das Meer nach Thasme und ließen die reaktionären Priester größtenteils zurück. Im 112. Jahr eroberten die Iliki Didornia und versuchen seitdem, die Macht der Priesterkaste zurückzudrängen, um Handel und Handwerk wieder zu beleben. Die Priesterschaft will ihren Machtverlust jedoch nicht ohne weiteres hinnehmen. Didornia ist eine gefährliche Stadt, mit finsternen Gassen, in denen jederzeit gedungene Mörder lauern können und auf den Stufenpyramiden geschieht weitaus mehr als nur das Spinnen von Intrigen.