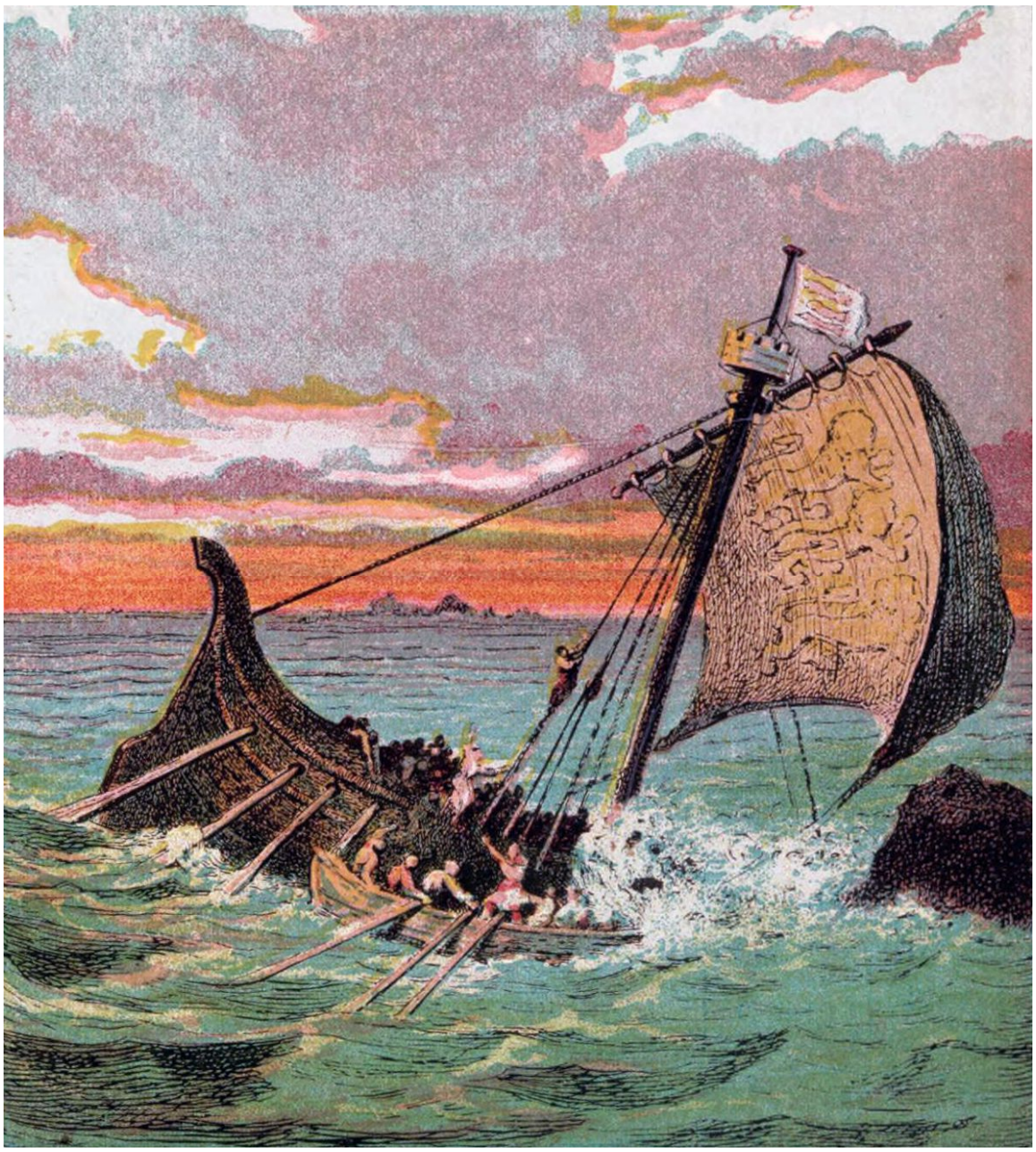
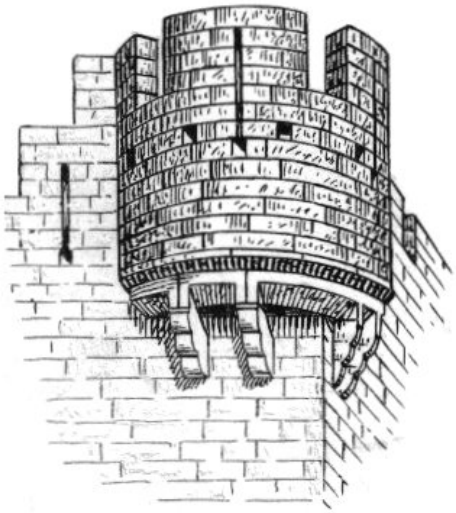
Das Geflüsterte Wort

Nr. 124-125

Oktober 2016



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



124. Spiel

Vorwort

Da unsere einzige Spielerin in den Mutterschaftsurlaub gegangen ist (ein Novum in unserer Runde), haben wir beschlossen ein Zeitalter der Finsternis einzulegen, d.h., die Reiche neu zu verteilen. Die Stammreiche, Handelszentren und Provinzgrenzen wurden leicht verändert. Es gibt nur noch fünf statt sechs Stammreiche und jedes Stammreich erhält an Stelle einer Stadt zwei "Siedlungen" (in alten Spielregeln "Märkte" genannt). Die Karten sind im arma-blog im Bereich „Madragon V: Merondagad“ zum Herunterladen hinterlegt.

Ferner haben wir beschlossen nicht mehr dann aufzuhören, wenn es 01:00 Uhr in der Frühe ist, sondern grundsätzlich 12 Kleinrunden zu spielen und das Spiel lediglich zu unterbrechen. Beim nächsten Termin wird dann weitergespielt. Dies ist aufgrund eines Wechsels der Örtlichkeit möglich, an dem die Platte - mitsamt Figuren - nicht abgebaut werden muss.

Spielerliste

Hier die aktuelle Spielerliste (eine Siedlung zählt 0,5 Punkte):

1. Bogi (Partholain, HZ: 6 (+1))
2. Roland (Assunal Fellin, HZ: 5 (+/-0))
3. Daniel (Angor, HZ 5 (+/-0))
4. Jörg (Lossbardor, HZ: 5 (+/-0))
5. Niko (Eld, HZ: 4 (-1))

Zitate

Keine Zitate.

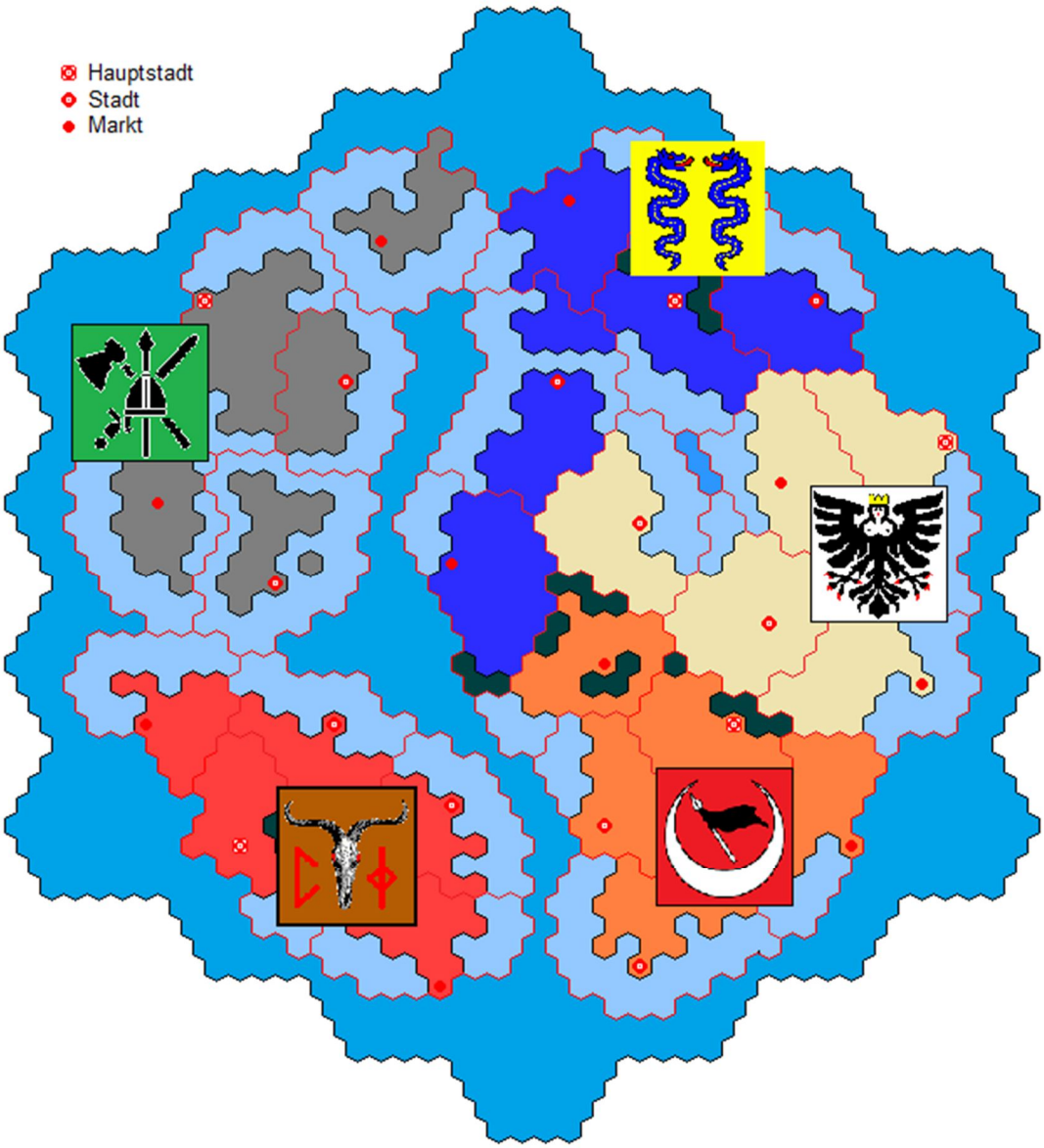
Regeln

Bei Spielbeginn erhält jeder Spieler 1 Zauberer (mit 30 ZEH), 3 Helden, 3 Recken und 30 Mann sowie für jede Hauptstadt 2 Recken und 12 Mann, für eine Stadt 1 Recken und 6 Mann sowie für 1 Siedlung 4 Mann. Die Summe aller Krieger ergibt die Anzahl an Baueinheiten, die man erhält.
Für jede Hauptstadt erhält man zusätzlich 1 Bergfried und 2 Türme, für jede Stadt 1 Turm und für jede Siedlung 6 Mauern (jeweils einschließlich Grundfesten), die auf dem jeweiligen Handelszentrum aufzustellen sind. Ein Spieler erhält für die Hauptstadt an Stelle von 1 Bergfried und 2 Türmen eine Pyramide. Der Bergfried und die beiden Türme müssen so aufgestellt werden, dass einer davon die Hauptstadt enthält und der Bergfried und jeder der Türme wenigstens einen der anderen berührt.

Beschränkungen beim Bauen

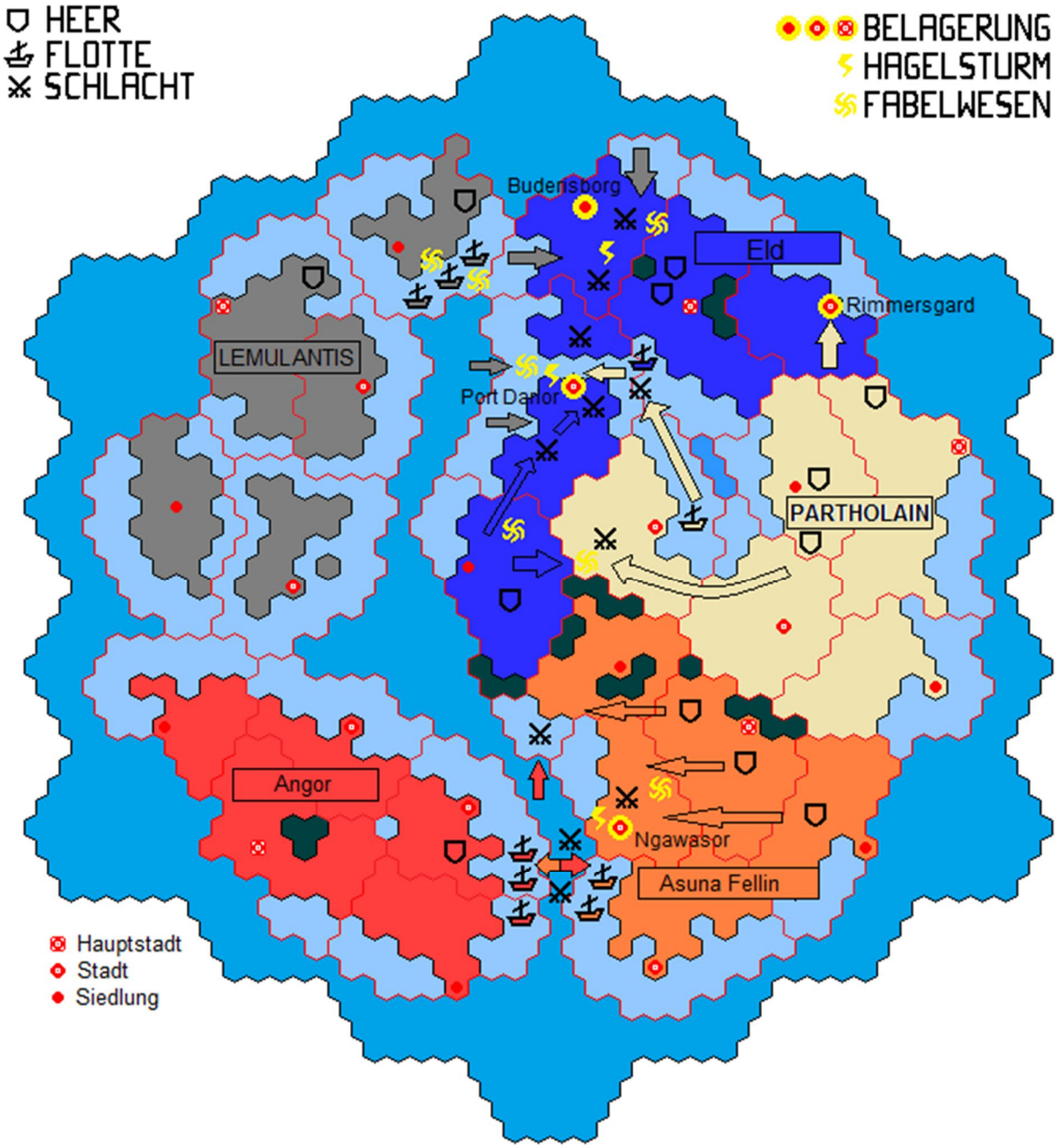
Weitere Gebäude dürfen aus dem Bestand der sonstigen Baueinheiten gebaut werden, in Provinzen von Hauptstädten auf insgesamt 66 Baueinheiten, in Provinzen von Städten auf insgesamt 24 Baueinheiten und in Provinzen mit Siedlungen auf insgesamt 12 Baueinheiten. Dabei dürfen die bestehenden Gebäude, die man bei der Aufstellung erhält, ausgebaut werden, indem z.B. aus einem Turm ein Bergfried wird oder unabhängig davon weitere Gebäude errichtet werden, z.B. eine Brücke oder eine längere Mauer.

Merondagad 124 Beginn



Reich/Volk	Wappen	Vertreter	Name
Assuna Fellîn			
Partholain			
Lemulantis			
Eld			

Orks von Angor		Häuptling	



Vorgeschichte

Dreißig Jahre sind vergangen. Dreißig Jahre, nachdem der Vulkan Lionferfo, der „Eiserne Löwe“ Feuer und Asche auf Merondagad herabregnen ließ. Die Ordnung zwischen den Völkern und innerhalb der Völker ging in die Brüche und die alten Reiche vergingen. Schlimmer noch: alte Schrecken erstarkten: Trolle und Wüstenzwerge verhielten sich nun wie Greif oder Kentaur. Der Greif zog in die in das große Tiefland „Die Weite, während in der einstigen Greifenebene Beklana ein Mantikor sein Unwesen trieb und auf der kleinen Insel Brioda singen nunmehr die Sirenen.

Die Orks flüchteten über das Meer auf den Kontinent Thasme, wo sie auf keinen nennenswerten Widerstand stießen und ein neues Angor gründeten. Vom einstigen Reich Kartazda blieben nur die Namen der Städte und Landschaften und die Pyramide, die aus festem Stein erbaut Äonen übersteht. In das ehemalige Gebiet der Orks hingegen zogen die Bewohner des zentralen Hochlands, angeführt von den Fürsten und Kriegern des Reiches Athryll Fellin und gründeten das neue Reich Assuna Fellin. Die norliche Halbkugel wurde hingegen von Invasoren aus den Weiten des Endlosen Ozeans besetzt: im Ydd entstand auf den Trümmern Athryll Fellins das Inselreich Lemulantis, im Nor siedelte ein Volk mit einer Vorliebe für lange komplizierte Namen (wir wollen das Reich der Einfachheit halber „Eld“ nennen) im Gebiet des alten Lossbardor und im Est gründeten Neusiedler das Reich Partholain. Viele der alten Städte blieben erhalten, aber einige von ihnen hatten ihre Bedeutung verloren, andere wurden aufgegeben und in einiger Entfernung neu gegründet, wiederum andere wurden zu Ruinen, in denen nur noch Geister umgehen. Aber es entstanden auch neue Siedlungen und mit dem Ende des Zeitalters der Finsternis schälten sich fünf Großmächte heraus, um … wieder gegeneinander zu Felde zu ziehen!

Spielbericht

Die Orks aus Angor hatten Appetit auf ihr altes Reich und attackierten in der Schädelsee mit einer großen Flotte den zahlenmäßig unterlegenen Gegner Assuna Fellin auf dem Meer. Doch die Bemühungen der Orks wurden durch den heftigen Widerstand der Fellinen zunichtegemacht und die bereits bei der Stadt Ngawasor (ehemals Didornia) gelandeten Krieger wurden vernichtet.

Im Nor hatten – unabhängig voneinander – Lemulantis und Partholain – Eld angegriffen. Bisher war das Kriegsglück allein auf der Seite von Partholain. Mit seiner kleinen Flotte wurde auf der Drachensee die gleich starke Flotte von Eld vernichtet und die Stadt Port Darior am gleichnamigen Strom eingenommen. Außerdem bedrängen die Partholinn die alte Stadt Rimmersgard im eisigen Yselond. Die Lemulanter hingegen blieben zwar siegreich auf dem Meer gegen Eld, konnten auch auf dem Festland landen und die Siedlung Buderisborg am Sumpf Durimor einnehmen, wurden jedoch wieder vertrieben. Eld hatte zudem ein kleines Heer im zentralen Hochland zu stehen, dass zum einen die Stadt Port Darior entsetzen sollte und zum anderen einen Entlastungsangriff auf die partholinnische Stadt Angwisdana (ehemals Galh Shad) durchführte. Beides misslang aufgrund der Gegenwehr Partholains und der Attacken von Fabelwesen.

Da Eld mit seinen Kriegern das Hochland verlassen und somit die Siedlung Shad li Shan (die einstige Hauptstadt des Reiches der Mitte Shad Shad li Shan) schutzlos zurücklies, sahen die Orks die Möglichkeit, um sie im Handstreich einzunehmen, welches jedoch von Assuna Fellin verhindert wurde.

Bei Buderisborg und Rimmersgard im Nor und in der Schädelsee im Süd setzten sich die Kämpfe fort. Die Siedlung Buderisborg wechselte zwischen Lemulantis und Eld zwei Mal den Besitzer, blieb letztendlich jedoch Eigentum von Eld. Auch die Stadt Rimmersgard konnte gegen die Angreifer aus Partholain - knapp - von Eld gehalten werden. Im Süd verlagerten sich die Kämpfe Richtung Nor, aber die Landungsversuche der Orks von Angor wurden von Assuna Fellin zurückgeschlagen.

Am Ende des Krieges wechselte lediglich die Stadt Port Darior den Besitzer und verschafft Partholain einen Zugang zum Meer der Ungeheuer.
Damit endeten:

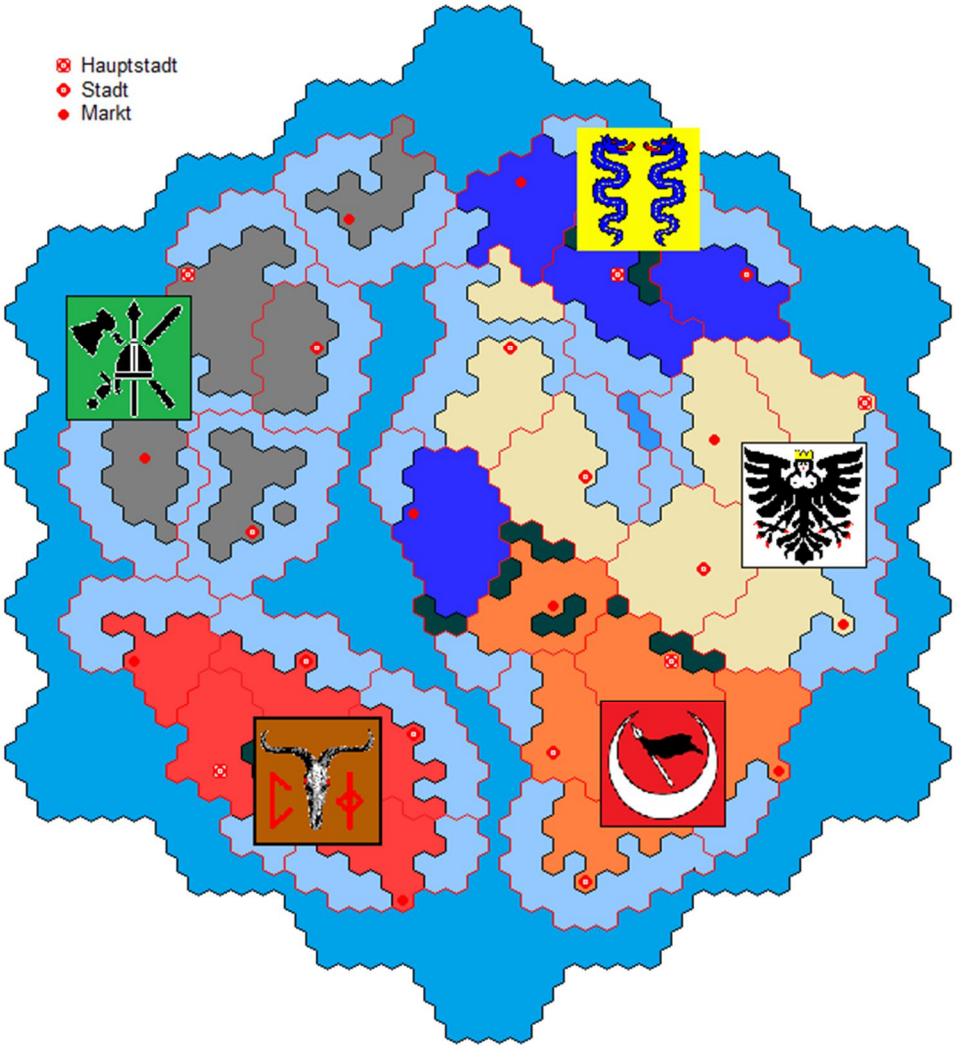
der **Seekrieg in der Schädelsee**
zwischen **Assuna Fellin** und **Angor**, mit den folgenden Schlachten:

- Seeschlacht in der Schädelsee (Sieger: Assuna Fellin)
- Belagerung von Ngwasor (vormals Didornia) (Sieger: Assuna Fellin)

der **Dritte Drachenkrieg**
zwischen **Partholain** und **Lemulantis** auf der einen und **Eld** auf der anderen Seite mit folgenden Schlachten:

- Schlacht am Asgardas (Patt)
- Belagerung von Rimmersgard (Sieger: Eld)
- Belagerung, Seeschlacht und Schlacht von Port Darior (Sieger: Partholain)
- Belagerung und Schlacht von Buderisborg (Sieger: Eld)
- Schlacht am Havnor (Sieger: Eld)
- Schlacht von Angwisdana (Sieger: Partholain)

Merondagad 124 Ende



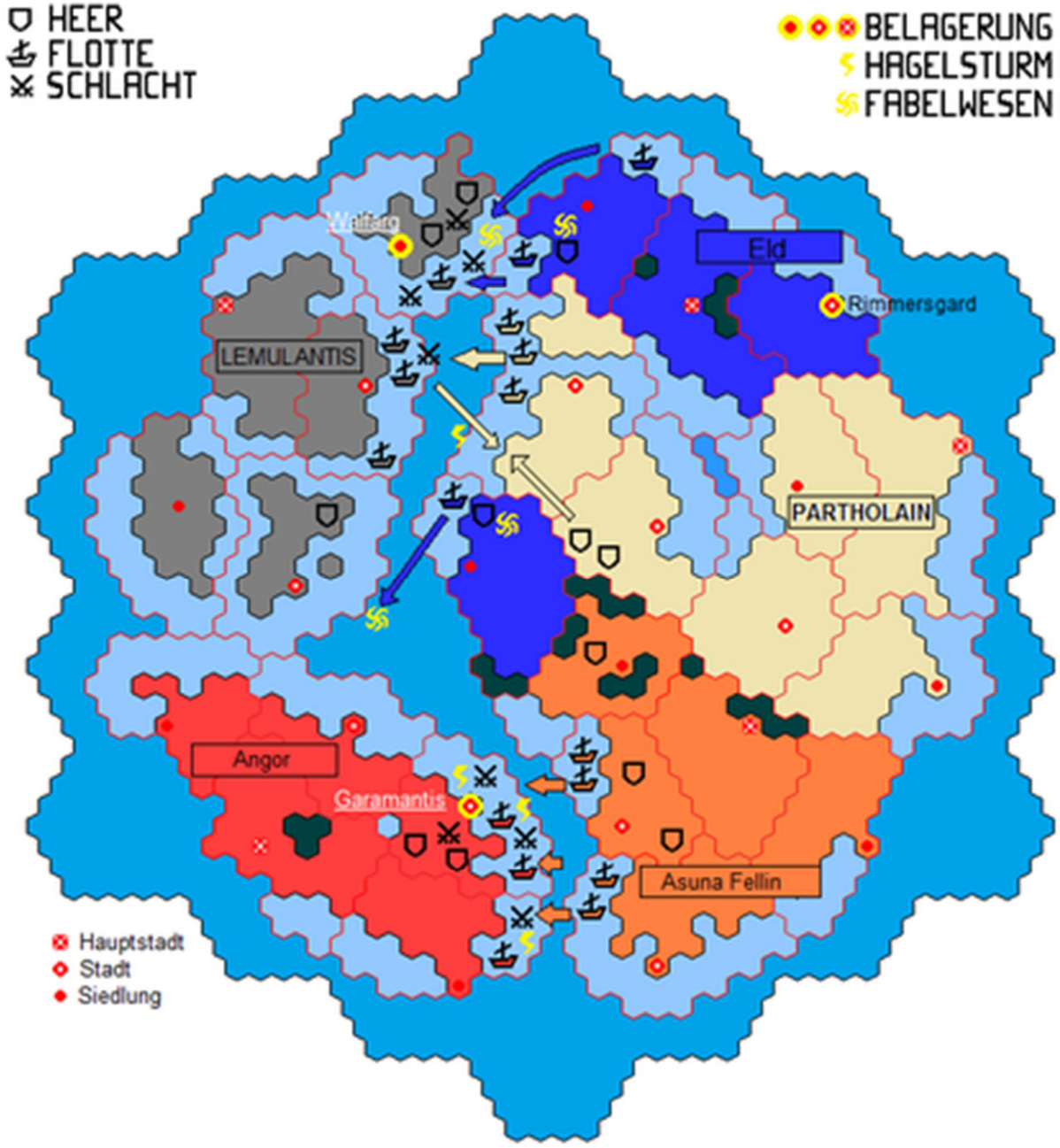
125. Spiel

Reich/Volk	Wappen	Vertreter	Name
Assuna Fellîn			
Partholain			
Lemulantis			
Eld			
Orks von Angor		Häuptling	

Spielbericht

Partholain nahm sofort bei Einbruch des Winters und dem Ruhen der Waffen diplomatischen Kontakt zum Herrscher von Eld auf. Für den sicheren Besitz von Port Darior versprach Partholain Waffenhilfe gegen Lemulantis und Assuna

Fellin zog auf einen Rachefeldzug gegen die Orks von Angor. Im Nor trafen die Flotten von Eld und Partholain auf die Flotte von Lemulantis, die innerhalb von vier Wochen fast vollständig vernichtet wurde. Allerdings verloren auch die Angreifer viele Krieger. Eld landete auf der Insel Rogness, schlug die Verteidiger in die Flucht und belagert nun die Siedlung Walfarg. Im Süd wurde die Flotte der Orks von den Schiffen aus Assuna Fellin fast überrannt. Vier Hagelstürme, die überwiegend zu Ungunsten von Angor tobten, ließen von der Ork-Flotte nicht viel übrig, Assuna Fellin belagert bereits die Stadt Garamantis.



Die Reste der Flotte von Lemulantis wurde schnell besiegt und den Kriegern aus Eld und Partholain fielen zahlreiche Schiffe und Wurfgeschütze in die Hände, so dass einerseits weiterer Nachschub vom Kontinent Valka abgeholt und über das Meer der Ungeheuer gebracht und die Siedlung Walfarg und

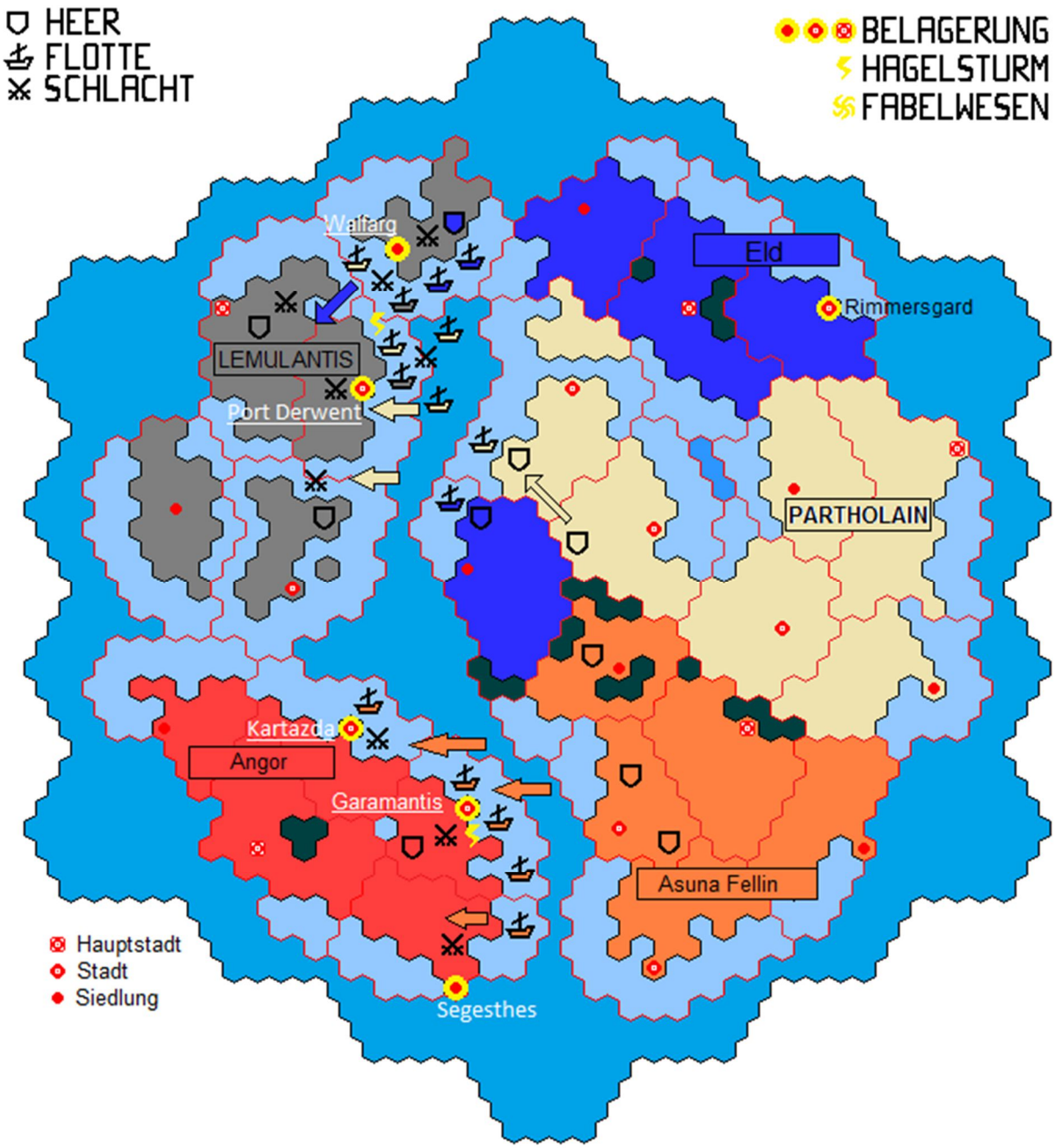
die Stadt Port Derwent unter heftiges Feuer genommen werden konnten. Bereits in kurzer Zeit waren die Befestigungen von Walfarg sturmreif geschossen und die Krieger von Eld marschierten ein.

Der Sturm auf die Stadt Port Derwent gestaltete sich schwieriger. Zum einen bedrohten die Kreaturen des Waldes Camlann die Angreifer und zum anderen rückte ein Entsatzheer Lemulantis von der Hauptstadt Rhebroik aus. Auch wurde die Flotte aus Partholain vor der Hafenstadt Port Derwent von einem Hagelsturm schwer getroffen. In und um Port Derwent kam es zu einer heftigen Schlacht und den Partholinn gelang es sogar in die Stadt einzudringen und der Zauberer von Eld besiegte den Zauberer von Lemulantis im Duell. Die Eroberung gelang jedoch nicht. Auch der versuchte Angriff der Partholinn auf die Stadt Port Findras auf der gleichnamigen Insel scheiterte.

Im Süd rückten die Krieger aus Assuna Fellin unaufhaltsam gegen die stark dezimierten Orks von Angor weiter vor. Der Großhäuptling der Orks war inzwischen von einem anderen Häuptling abgelöst worden und verteidigte verbissen die Festungen Garamantis, Segesthes und Kartazda, konnte jedoch keinen Ersatz schicken, da die Pyramidenstadt nur schwach besetzt war. Alle drei befestigten Orte, zwei Städte und eine Siedlung, vielen in die Hände von Assuna Fellin. An diesem Kampfschauplatz ging vor Garamantis ein fünfter Hagelsturm nieder, der dieses Mal die Flotte der Fellinen traf. Bemerkenswert bei der Belagerung von Garamantis war zudem ein verheerender Pechguss der Orks, bei dem drei Helden und ein Recke mitsamt ihren Leibwachen umkam. Außerdem besiegte die Zaubererin der Fellinen den Schamanen der Orks im Zauberduell.

Das Ende des Würstenzwergkrieges zwischen Assuna Fellin und den Orks von Angor hatte einen eindeutigen Sieger: Die Fellinen eroberten zwei Städte und eine Siedlung und beherrschen nunmehr eine Hauptstadt, vier Städte und drei Siedlungen (7,5 HZ-Punkte).
Im Einhornkrieg erreichten die Angreifer nicht das gesteckte Ziel. Lemulantis verlor lediglich die Siedlung Walfarg an Eld.

Zweitgrößtes Reich ist jetzt Partholain mit einer Hauptstadt, drei Städten und zwei Siedlungen (6 HZ-Punkte), gefolgt von Eld und Lemulantis mit jeweils einer Hauptstadt, einer Stadt und drei Siedlungen bzw. einer Hauptstadt, zwei Städten und einer Siedlung (4,5 HZ-Punkte). Schlusslicht ist Angor mit einer Hauptstadt und einer Siedlung (2,5 HZ-Punkte).



Damit endeten:

der **Dritte Einhornkrieg**
zwischen **Lemilantis** auf der einen und **Eld** sowie **Partholain** auf der anderen Seite, mit den folgenden Schlachten:

- Seeschlacht in der Straße der Kraken (Sieger: Eld)
- Seeschlacht vor Port Derwent (Sieger: Partholain)
- Schlacht und Belagerung von Walfarg (Sieger: Eld)
- Schlacht und Belagerung von Port Derwent (Patt)

der **Dritte Wüstenzwergkrieg**
zwischen **Partholain** und **Lemulantis** auf der einen und **Eld** auf der anderen Seite mit folgenden Schlachten:

- Seeschlacht in der Schädelsee (Sieger: Assuna Fellin)

- Belagerung von Garamantis (Sieger: Assuna Fellin)
- Belagerung von Segesthes (Sieger: Assuna Fellin)
- Belagerung von Kartazda (Sieger: Assuna Fellin)

Det jeflüsterte Wort

Ausgabe für Neukölln
(extra langsam geschrieben)

Wetter: Das 125. Jahr sah schwere Unwetter. Vor allem in der Schädelsee (5 Hagelstürme!). Sie versenken die Orkflotte. Zwei weitere Stürme treffen die Flotten von Partholain und Eld im Meer der Ungeheuer.

Orks in Nöten

Die Orks von Angor haben ihren Großhäuptling verloren und damit meine ich: nicht im Kampf! Er ist verschwunden! Eben war er noch da und dann war er fort. Eine fieberhafte Suche begann. Man suchte ihn überall: Sogar an seinem Lieblingsabort! Drei Orks mussten sterben, bevor der vierte lebend zurückkam und röchelnd und um Atem ringend vermelden konnte, dass er auch dort nicht zu finden war. Der Vize-Großhäuptling Kheel Winn musste das Heer führen. Nun ist auch er verschwunden! Der Ältestenrat der Orks von Angor hat daher beschlossen, einen Wettbewerb für einen neuen Großhäuptling zu veranstalten:

Angor sucht den Super-Ork!

Als Voraussetzung müssen die Bewerber mindestens sieben persönliche Fliegen ihr eigen nennen. Einfach eine Trommelpost schicken an: Ältestenrat, Tarsenna, Spitze der Pyramide.

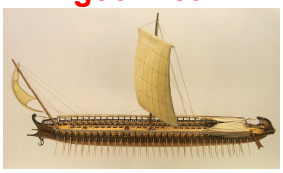
Assuna Fellin hat echt Pech!

Es waren drei Helden und ein Recke aus Assuna Fellin, die das Unmögliche wagen wollten: Die Eroberung von Garamantis! Die Belagerung der Ork-Stadt Garamantis zog sich in die Länge. Von den Zinnen herab verspottete der Schamane der Orks die Angreifer. Da ersannen die drei Helden und der eine Recke einen verwegenen Plan. Sie wollten eine Rampe bauen, um die Zinnen zu stürmen. Allerdings gab es ein Problem: Der Wüstensand war so locker, dass er immer und immer wieder zurückrutschte. Da fiel dem Recken ein, dass es in der Wüste Garama eine klebrige Substanz gibt, die Steinöl geheißen wird. Diese könnten sie unter den Sand mischen, damit er Halt gibt. Dies taten die Helden und der eine Recke und siehe, es war gut! Sie arbeiteten des Nachts, wenn es kühl ist und bald schon nahm die Rampe Form an und erstreckte sich bis kurz unterhalb der Mauerkrone als in Orkkrieger verdächtige Geräusche in der Dunkelheit wahrnahm und eine Fackel über die Zinnen warf, um den Grund der Geräusche zu sehen. Es waren tausende feindlicher Krieger! Angeführt von den Besten der Besten der Besten Assuna Fellins! Bis zu dem Zeitpunkt, als die Fackel den mit Steinöl getränkten Sand berührte und die Tausenden von Kriegern mitsamt der Blüte Assuna Fellins in Flammen aufging. Obwohl Garamantis von den Fellinen erobert und diese mit den Orks kurzen Prozess machten, so konnte doch der Schamane entkommen und diese – für jeden Ork – herzerwärmende Geschichte weiterverbreiten. Und solange es noch einen Ork auf Merondagad geben wird, wird diese Geschichte weiterleben.

Anzeige

The bazaar is open!

Der Markt von Kartazda hat wieder geöffnet!



Baalhamid Magorid freut sich, alte und neue Kunden in seinem Stammhaus begrüßen zu können.

Im Angebot sind:

Ilikischer Wein, Salz und Weihrauch aus der Garama-Wüste, Korallen und Perlen aus Segesthes.Greift zu, solange die Orks nicht zurück sind!