

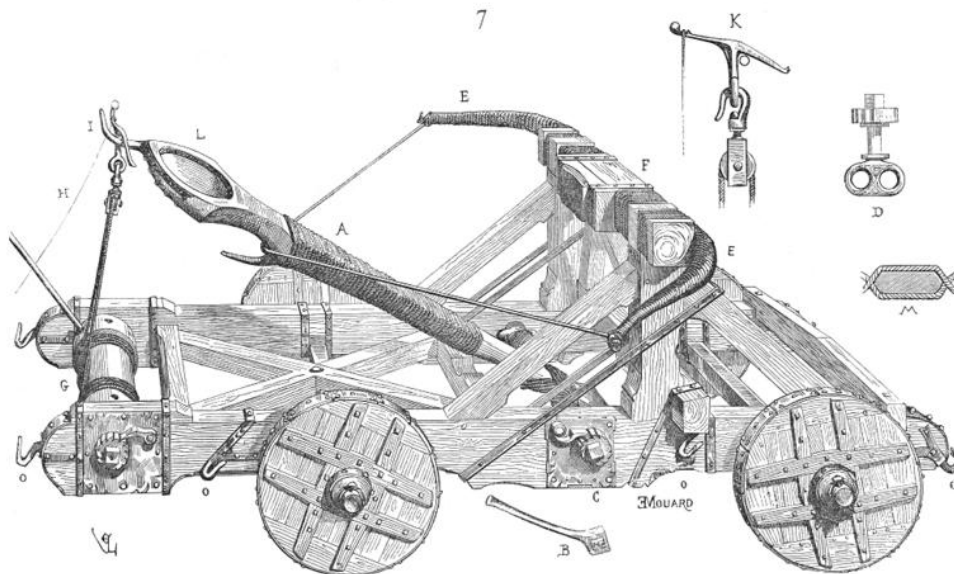
*Das Geflüsterte Wort*

*Nr. 107*

*September 2011*



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



## 107. Spiel

### Vorwort

Dieses Mal konnte Viktor nicht mitspielen. Sein Reich Nyx wurde abwechselnd von Ralf und Bogi passiv verteidigt.

Hier nun die aktuelle Spielerliste:

1. Bogi (Urst): 8 HZ-Punkte (+1)
2. Ralf (Reich der Sammler): 6 HZ-Punkte (0)
3. Frank (Bethmora): 5 HZ-Punkte (+1)
5. Jörg (Reich des Kalor): 3 HZ-Punkte (0), Tomas (Troy): 3 HZ-Punkte (+1)
6. Viktor (Nyx): 2 HZ-Punkte (-3)

### Zitate

Bogi: "Dann hab ich 'nen Schniepel abgeschnitten und jetzt hab' ich 'nen Ständer"

Bogis Frau telefoniert mit einer Freundin: „Ralf war gestern hier und hat seine Figuren abgeliefert.“  
 Freundin: „Wieso? Mussten die noch ins Trainingslager?“

### Regeln

#### Invasoren/Passive Verteidigung

Sowohl Invasoren als auch passiv verteidigte werden in der Spielerreihenfolge hinten angestellt

(regeltechnische Fassung einer lange gängigen Tradition).

### 17. Ewiges Spiel

#### 17.3 Kampf

##### Ausscheiden eines Spielers

Am Ende des ersten Absatzes wird ein neuer Satz eingefügt:

„Das Reich wird in der Spielerreihenfolge hinten angestellt.“

### 17. Ewiges Spiel

#### 17.4 Weiterführung

##### Invasor

Am Ende des dritten Absatzes wird ein neuer Satz eingefügt:

„Der Invasor wird in der Spielerreihenfolge hinten angestellt.“

### Sirene

Wird die Bedrohung durch die Sirene (durch hinreichend hohes Würfeln) abgewehrt, so sind alle dadurch geschützten Figuren so lange vor den Auswirkungen der Sirene sicher, bis ggf. ein neuer Wind die Bedrohung erneuert. D.h., sie müssen bei einer eventuellen weiteren Bewegung nicht erneut würfeln, wenn sie weitere durch

den aktuellen Wind bedrohte Felder betreten.

Ergänzende Hinweise: Das Würfeln wegen der Bedrohung durch die Sirene erfolgt beim ersten Schritt, der in ein bedrohtes KF hineinführt. Außerdem gilt weiterhin, dass die Sirene permanent wirkt. Also müssen neu hinzukommende Figuren separat würfeln, z.B. beim Betreten eines Schiffes, für welches die Bedrohung bereits durch die bisherige Besatzung abgewehrt wurde. Kommentar: Die Alternative zu diesem Vorgehen wäre unangemessen hart, nämlich dass nach erfolgter Abwehr einer Bedrohung erneut bei jedem weiteren Schritt und beim Hinzukommen gegnerischer Krieger würfeln zu lassen. Die Konsequenz der jetzt festgelegten Regel ist, dass ein Schiff sich nach einmaliger Abwehr der Bedrohung beliebig und unbehellig weiterbewegen kann, bis die Bedrohung evtl. nach einem

Windwechsel erneut geprüft werden muss.

## 15. Fabelwesen

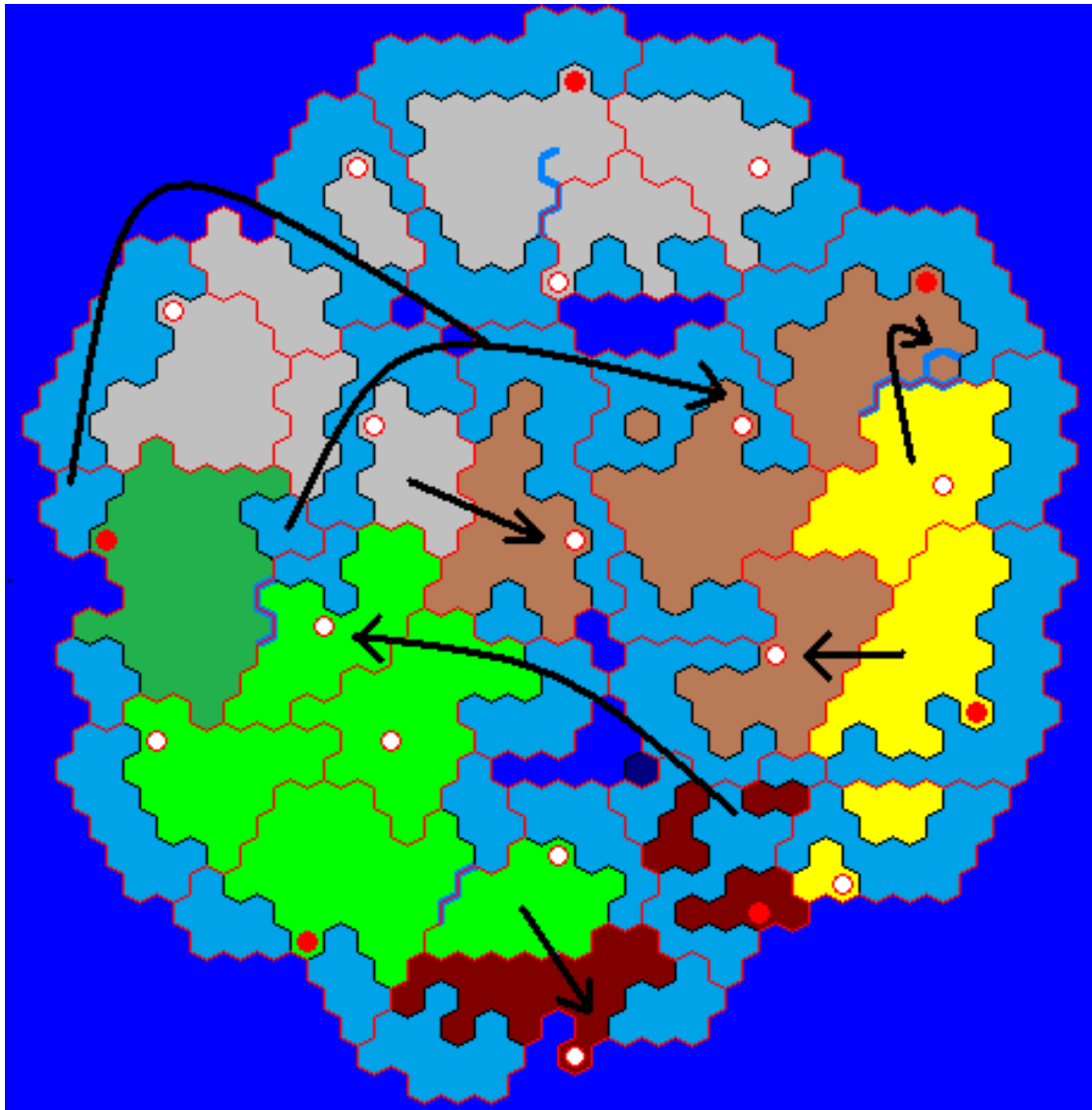
### 15.5 Sirene Bedrohung

Am Ende des dritten Absatzes ist einzufügen:

*„Die Krieger, die sich vor der Bedrohung der Sirene gerettet haben, sind vor der Wirkung der Sirene bis zum Auswürfeln des nächsten Windes sicher. Werden Krieger, Tiere und Geräte in den Wirkungsbereich der Sirene hinein- oder hindurch bewegt, werden jeweils nur diese von der Sirene bedroht, nicht jedoch die Krieger, Tiere und Geräte, die sich bereits vorher vor der Bedrohung gerettet haben.*

*Für die bedrohten Krieger wird beim Hinein- oder Hindurchbewegen nur einmal gewürfelt. Es gelten dabei jeweils die jeweils höchsten Zahlenwerte der Kleinfelder, in die sich die Krieger, Tiere und Geräte hinein- oder hindurchbewegt haben.“*





## Spielbericht

Das Reich Nyx war von Rebellionen erschüttert und die Provinzen waren quasi unabhängig. Die innere Schwäche wurde von den Nachbarn genutzt, um sich jeweils ein großes Stück aus dem Reich heraus zu schneiden.

Das Reich der Sammler und Urst hatten sich bereits frühzeitig auf einen Frieden geeinigt. Nun galt es nur noch, mit dem Reich Troy eine Vereinbarung zu treffen, um den Rücken frei zu haben. Der Herrscher Troys stimmte dem Vorschlag von Urst zu und Urst öffnete Troy die Zufahrtswege ins Meer der Geister, damit Troy sich

einen Anteil an Nyx sichern konnte. Urst selbst ging im Zentrum mit dem Ziel Gorméne in Stellung. Die Sammler stellten sich im Süden an der Grenze zu Kalors Reich auf, so dass Kalor gehindert war, sich am Angriff auf Nyx zu beteiligen. Das Reich Bethmora hingegen war zwar ein lästiger Konkurrent im Süden los und konnte sich auf den Angriff auf die Stadt Ashoban konzentrieren, hatte mit Troy nun jedoch im Streit um die Beute einen überraschenden Konkurrenten im Nor.

Urst hatte den kürzesten Weg sowie das größte Heer und zerstörte in den

ersten Wochen einen Großteil der Befestigungsanlagen der Stadt Gorméne. Die Eroberung der Stadt verzögerte sich jedoch, da der letzte überlebende gegnerische Recke einen urstischen Helden erschlug und tapfer Widerstand leistete. In der siebten Woche wurde Gorméne von Urst in Besitz genommen. Danach nahm Urst an den Kämpfen nicht mehr teil.

Bethmora nahm die Stadt Ashoban von Süd und Nor in die Zange. Die im norlichen Hochland aufgestellten schweren Adelsreiter überrannten die nyxischen Krieger in einer Feldschlacht. Die Stadtmauern hielten jedoch länger Stand und konnten erst durch Onager-Beschuss und nach Aushungern der Besatzung überstiegen werden. Auch hier tötete der letzte verbliebene Recke einen Helden der Angreifer und leistete längere Zeit tapfer Widerstand. Bethmora nahm die Stadt Ashoban in der achten Woche in Besitz.

Da Bethmora die Hauptmacht seiner Armee zur Stadt Ashoban entsandt hatte, war das Kontingent, das in Richtung auf die gut gesicherte

nyxische Hauptstadt Dragulew entsandt wurde, von Anfang an zu klein. Auch fehlten Schiffe, um den Angriff von See zu unterstützen. Zudem patrouillierte der Kentaur im Wald. Hinzu kamen die Unbilden des Wetters. Zwar stellten sich die bethmorischen Krieger als ausgesprochen robust gegen Hagel- und Onagerschlag heraus, aber der Verlust der Belagerungsgeräte wog schwer. Der Angriff wurde in der neunten Woche abgebrochen.

Troy hatte nicht nur den längsten Weg zum Angriffsziel, auch hier spielte das Wetter nicht mit, so dass die Flotte meist gegen den Wind kreuzen musste. Die Stadt Werewo wurde allerdings aufgrund von massivem Beschuss und durch Hagelsturm in sehr kurzer Zeit seiner Befestigung beraubt. Der Zauberer von Nyx

forderte zwar erfolgreich den Zauberer von Troy zum Zauberduell, erklärte den troyischen Zauberer zum Sterblichen und lähmte ihn. Der Versuch, den Zauberer durch einen Pechguss zu töten, scheiterte allerdings an dem (übersehenen) Graben, der sich immer noch zwischen dem Turm und dem Nachbarfeld mit dem Zauberer aus Troy befand. Der eingangs erwähnte Hagelsturm, der sich auf den Zinnen der Stadt entladen hatte, war es, was ihn umbrachte ... In der neunten Woche wurde die Stadt Werewo durch Troy erobert.



Der Krieg zwischen dem Reich der Sammler und dem Reich von Kalor nahm zu Beginn einen konventionellen Verlauf. Die zahlenmäßig weit überlegenen Kräfte der Sammler bestürmten das Hochland von Gualteka, gewannen die Feldschlacht und rückten nach einer Belagerung in der siebten Woche in das ausgeblutete Huantegalpa ein.

Kalors Flotte kämpfte hingegen mehr gegen die Fabelwesen als gegen die Streitmacht der Sammler. Tatsächlich überlebten zwei Krieger innerhalb einer Woche die Bedrohung durch die Sirene, den Reiter der Finsternis sowie einen Hagelsturm und konnten sich nach dem Untergang ihres Schiffes schwimmend an Land retten. Eine bemerkenswerte Leistung!

Die restlichen Schiffe zogen mit ihren dezimierten Besatzungen Richtung Nor, brachten die Sirene zum Schweigen, landeten an der unbewachten Küste des Sammler-

reiches, durchquerten das Hochland und erreichten mit einem Belagerungsturm die Stadt Sinaynis, in der sich nur zwei Krieger aufhielten. Auch die schnell vom Herrscher der Sammler ins Hochland entsandte Adelsreiterei konnte den Angriff Kalors nicht stoppen. Die Adelsreiterei wurde hingegen vom Riesen aufgehalten. Spannend wurde es noch mal beim Nahkampf auf den Zinnen der Stadt. Auch hier wurde ein Held der Angreifer getötet und fast sah es so aus, als ob der verbliebene Held der Verteidiger den Angriff abwehren könnte. Doch in der neunten Woche wurde die Stadt Sinaynis von Kalor erobert.

