

20 Flying Men – ein wichtiges Stück des *Arabian Nights* Hintergrundes

Gedanken von Jo

Hintergrund

Vor etwa 20 Jahren spielten wir regelmäßig *Magic: die Zusammenkunft*. Wir nahmen, was wir kriegen konnten, daher spielten wir vor allem auf Deutsch. Aber meine Freunde und ich hatten schon von den älteren, englischen Editionen des Spiels gehört, darunter *Arabian Nights*. In dieser Edition sollte es quasi-legendäre Karten geben wie etwa den Juzam Djinn.

Als wir nach und nach ältere Spieler kennen lernten, kamen wir auch in Kontakt mit Händlern, die uns schließlich den Zugang zu den, für uns unglaublichen, Karten gaben. Ich besaß in der Tat für einige Zeit einen Juzam Djinn, verkaufte ihn aber bald wieder. Die Karte war für mich weder besonders erfolgreich im Spiel, noch war ich ein besonderer Freund der Bildgestaltung.

Flying Men

Es gab jedoch einige Karten in *Arabian Nights*, die ich wirklich mochte und immer noch sehr mag. Eine davon ist 'Flying Men'. Aus heutiger Sicht mag eine blaue 1/1 fliegende Kreatur nicht mehr der Brüller sein. Damals war das etwas Besonderes. Die meisten blauen 1/1 hatten entweder keine Fähigkeiten, hatten Nachteile oder waren teurer. Somit war es recht interessant diese Karte zu haben, wenn man Blau spielen wollte. Dummerweise handelt es sich um eine *Arabian Nights* Karte und war somit nicht einfach so in großer Zahl verfügbar. In Geld gesprochen: man musste damals (meiner Erfahrung nach) zwischen 13 und 20 DM (6,50–10 Euro) aufwenden, wenn denn ein Händler mal einen hatte.

Ich mochte die Karte jedoch nicht nur aufgrund ihrer Spielbarkeit, auch das Bild rechne ich zu den Gelungenen. Ich finde jetzt nicht grundsätzlich alles von Christopher Rush super, aber diese ist für mich spitze. Meine (etwas unbeholfenen) Versuche den grundsätzlichen Flair im Comic-Style umzusetzen sind meine Art meine Wertschätzung zu zeigen.



Drei Karten; sollte keine schwere Entscheidung sein!



Mein Comic-Flying-Man

Fluff

Es gibt noch andere Aspekte dieser Karte, die mich faszinierten, so der Hintergrundtext, auch Fluff: 'Saffiyah clapped her hands and twenty flying men appeared at her side, each well trained in the art of combat'. Offizielle Übersetzung: 'Saffiyah klatschte in die Hände, und wie aus dem Nichts erschienen zwanzig fliegende Männer, die alle in der Kunst des Kämpfens ausgebildet waren.'. Ich liebe Fluff. Fluff ist der Grund, warum ich *Magic* gespielt habe (und heute noch mit meinem alten Kram spiele) anstatt Uno, Skat oder Doppelkopf, der Grund, warum ich Warhammer oder Ähnliches spiele, lieber als Schach oder Risiko, und warum ich RoboRally cooler finde als etwa Fang-den-Hut.

Der Fluff brachte mich auf eine ganz simple Idee: Man sollte doch am besten 20 Flying Men in der Sammlung haben! Vor 20 Jahren hatten wir nicht die Möglichkeiten von heute. Wir verließen uns auf Freunde und Bekannte, Bekannte von Bekannten oder die wenigen kleinen Händler. Irgendwann hatte ich in der Tat Flying Men beisammen, verkaufte aber auch wieder welche um Geld für Tabletop-Figuren zu haben (zu dem Thema gab es in der Tat mal einen kurzen Artikel im InQuest 30 vom Oktober 1997). Als ich kürzlich meine alten *Magic*-Sammelordner hervorkramte, fand ich immerhin noch zehn Flying Men.

Heute ist vieles anders! Mit Internet und Plattformen wie www.magickartenmarkt.de war es recht einfach weitere zehn Flying Men zusammen zu tragen. Es war außerdem hilfreich, dass der Preis deutlich gefallen war. Es gibt jetzt sehr viel spielstärkere Kreaturen und Flying Men gibt es mittlerweile als Reprint in *Time Spiral*. Daher kriegt man einen (echten) Flying Men (grammatikalisch echt furchtbar) für unter 2 Euro.

Geschafft!

Kurz gesagt: Ich habe jetzt 20 Flying Men! Meine Sammlung passt jetzt zum Fluff. Da wir keine Karte haben, die 'Saffiyah' heißt, habe ich Shahrazad zweckentfremdet:



Ich habe auch noch etwas mit meinen Comic-Flying-Men gespielt. Das Ergebnis ist, zumindest meiner Ansicht nach, ein kleines Stück Kunst mit dem Titel '20 Flying Men'. Das ist meine Art den Hut zu ziehen vor einem Genie wie Richard Garfield, der MTG erdacht hat, vor Künstlern wie Christopher Rush und vor jedem, der am Prozess beteiligt war ein Spiel zu erschaffen, das einfach Spaß macht und eine so eingängige Hintergrundgeschichte hat.

Ich hoffe, der eine oder andere kann diese Gedanken teilen.

