

Das Geflüsterte Wort

❧ 100 ❧

Mai 2009

Internet-Ausgabe



Matthias Bogenschneider – Alt-Gatow 67 – 14089 Berlin
(0 30) 6 93 92 28 – c.ardt@debitel.net



„Armageddon ist ein Charakterspiel“
(unbekannt)

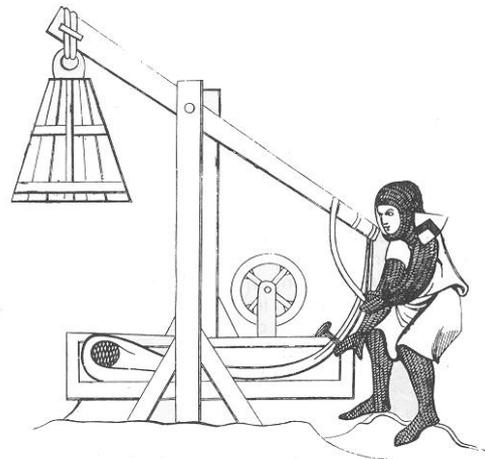
Vorwort

Dies ist die einhundertste Nummer des Geflüsterten Wortes. Wobei zu bemerken ist, dass es (leider) keine 100 Ausgaben des „GW“ gibt, da einige Mehrfachnummern erschienen sind und es auch zu einer ganzen Reihen von Spiele keine Ausgabe gab. Die Nummerierung gibt lediglich die Anzahl der Spieltage wieder. Dennoch sind insgesamt 60 Ausgaben herausgegeben worden und einige davon waren sicherlich 30 Seiten stark. Leider enthalten die älteren Ausgaben kein Datum, aber die Ausgabe Nr. 1 muss im April 1983 entstanden sein. Die Arma-Runde existiert allerdings länger. Daher ist dieses GW auch eine Rückschau auf 30 Jahre Armageddon-Spiel.

Das Geflüsterte Wort

Wann das erste „Geflüsterte Wort“ oder kurz „GW“ erschien, lässt sich leider nicht mehr genau sagen; es muss im März/April 1983 gewesen sein. Anfangs wurde – zumindest von einigen Spielern – eine Menge „Enzy“

geschrieben. Die ersten Beiträge waren entweder hand- oder maschinenschriftlich erstellt. Das änderte sich erst, als mir jemand ca. 1987 seinen Atari 1040 ST verkauft hat. Es entstanden – zumindest von einigen Reichen – in den ersten Jahren Kulturbeschreibungen, Wapen (auch von Provinzen oder Städten), diverse Landkarten, meist ein, manchmal mehrere Spielberichte, Fotoseiten (inklusive blöder Kommentare) und zahlreiche Cartoons (meist „Hägar“) mit geänderten „Sprechblasen“. Hinzu kamen Statistik, Beschlüsse der Spielerversammlung und natürlich die Zitate. Ab dem 50. Spiel wurden die Ausgaben unregelmäßiger und dünner. Dann fehlen fast 15 Ausgaben. Mit der dritten Madragon-Karte erscheint auch wieder das GW; es enthält jedoch fast ausschließlich nur Karten vom Kriegsgeschehen und Statistiken.



Äolis

Ende 1979 hat mich ein Freund und Klassenkamerad zu sich nach Hause eingeladen, wo er mir ein Spiel vorstellen wollte: Armageddon. Er hatte eine Karte (rechteckig, damit sie auf den Tisch passte und mit Buntstift farblich gestaltet) und „Matten-Willys“ (Papp-Marker) in zwei Farben (mit grünem Buntstift bemalte und

weiße (d.h., unbemalte); letztere bekam ich, was dazu führte, dass – als wir die ersten Figuren beschafften – die Sockel meiner Figuren weiß wurden. Sie sind es noch heute). Die Welt hatte ursprünglich keinen Namen. Sie bestand aus einem Kontinent mit dem Namen Äolis, einer kleinen Insel und einem kleinen Stück Land am Rand in einer Ecke der Karte. Franks Reich hieß „Nerdon“ und meines „Traav“ und wir schrieben unsere erste „Enzy“. Gespielt wurde in Franks geräumigen Kellerraum. Die Arma-Regeln, die wir benutzten, waren die zweite Ausgabe, die noch das sog. „Kampftabellen-System“ enthielt. Anfang 1980 stieß ein neuer Spieler dazu, dessen Namen ich leider vergessen habe. Allerdings kann mich an den Namen seines Reiches erinnern: Aschmenados. Später kam ein vierter dazu. Der dritte Spieler schied dann aus und ein fünfter stieß kurz hinzu, dann waren wir wieder zu zweit.

Kampftabelle

Die erste und zweite Ausgabe der Regeln basierte auf der sogenannten Kampftabelle, in der aufgelistet war, welcher Krieger welchen Wert benötigt um eine andere Figur zu schlagen. Der Angegriffene konnte sich nicht wehren und Lanzenreiter waren bevorzugt, was dazu führte, dass fast nur Lanzen gerüstet wurden. Außerdem konnten sich Bogenschützen unterstützen, d.h., man würfelte und schaute erst dann, was man mit dem Wurf gerade noch erreichen konnte. Wer den Erstschlag ausführen konnte, hatte aufgrund dieses Systems die Schlacht und den Krieg fast immer gewonnen. Der Trick bestand darin, mehrere Angriffswellen vorzuschicken. Um den maßgeblichen Erstschlag auszuführen belauerte man sich jedoch über mehrere Runden

lang, was das Spiel nicht gerade spannend machte.

Aufgrund des Studienbeginns erweiterte sich die Runde (und auch die Karte, an der ein Stück mit einem kleineren Kontinent angehängt wurde). Die Zahl der Interessenten stieg sprunghaft an, die Karte wurde um das Doppelte vergrößert (und es musste in der Folge auf dem Fußboden gespielt werden).

Landeskapazitätzahl

Nach der zweiten Ausgabe der Regeln wurde – zusätzlich zu den Handelszentren – auch aus dem Land selbst gerüstet. Jedes Kleinfeld hatte einen Wert, die sog. „Landeskapazitätzahl (LKZ)“. Ein Tieflandfeld hatte drei Punkte, Hochland und Wald zwei, Sumpf, Bergland, Wüste und Eiswüste einen, Gebirge und Wasser Null. Vor jeder Rüstung musste jeder seine Felder zählen, ab bestimmten Beiträgen erhielt man eine bestimmte Anzahl an Figuren und BEH. Der Nachteil an dem System war, dass es meist ausreichte, eine Feldschlacht zu gewinnen und das Land des Gegners weitflächig zu besetzen. Wer als letzter an der Reihe vor der Rüstung war, konnte seinem Gegner noch weite Teile seines Reiches abnehmen, in dem er einfach hindurch ritt. Befestigungen wurden nur selten angegriffen, Belagerungsgeräte selten benutzt. Es gab immer wieder Zankereien um einzelne Kleinfelder, die Grenzen mussten ständig protokolliert werden und die Zählerei war ebenfalls zeitraubend.



Die Neue Welt

1981 die Spielr der ersten Stunde in Follow ein und lernten das originale Ewige Spiel kennen (wo wir dann in der Folge auch Heerführer wurden). Wir beschlossen, nach der dritten Ausgabe der Regeln zu spielen (wenn auch mit ein paar abweichenden Hausregeln). Die alte Karte erschien zudem zu groß für die wenigen Spieler und nachdem sich das „Personal-karussell“ wieder ein bisschen gedreht hatte, wurde eine neue Spielrunde eröffnet: die „Neue Welt“.

Die Karte der Neuen Welt passte wieder auf den Tisch (gespielt wurde nach wie vor in Franks Kellerraum) und der Spielerstamm stabilisierte sich: Einer brachte sogar seine Freundin mit. Letzteres wurde nicht gerade positiv aufgenommen und führte zu einem kuriosen Vorfall führte: Dem „Brennenden Schiff“!

Das brennende Schiff

1982 hatte keiner der Spieler Figuren, ausgenommen BT's, Türme, etc. Gespielt wurde mit Pappplättchen. Auch die Schiffe waren noch zweidimensional. Mit einer Ausnahme: Rosso hatte ein schmuckes Schiff mit Mast und Segel gebastelt. Der Mast bestand aus einem Streichholz, an

dessen Spitze noch der Zündkopf war. Irgendjemand zündete diesen an als Rosso gerade wegschaute, die Freundin eines Spielers bemerkte dieses, rief laut „Nein!“ und pustete die Flamme aus. Letzteres führte dazu, dass mindestens ein Drittel der Pappplättchen in hohem Bogen über die Karte verteilt wurden, woraufhin ein mehrstimmiger männlicher Chor - minutenlang - seine Verzweiflung herausbrüllte. Da unbemerkt ein Rekorder mitgelaufen war, konnten wir uns auch später und wiederholt die Szene anhören.

Da – im Nachhinein leider – Hausregeln für ein Wirtschaftsspiel aufgenommen wurden (Holz-, Stein- und Tier-Baueinheiten aus der Rüstung aus Wald, Hochland bzw. Tiefland) verlief das Spiel äußerst schleppend. Nachdem wieder ein paar Spieler aufgehört hatten wurde die Runde eingestellt. Die Karte bestand aus zwei Kontinenten, einen großen im Norden und einen kleineren im Süden. Dazwischen lagen ein paar Inseln. Die Wasserfläche war im Vergleich zur Landfläche sehr gering, so dass kaum Platz für Seegefechte war. Alles in allem war die Karte nicht besonders ausgewogen gestaltet. Obwohl wir mittlerweile nach der siebten Auflage der dritten Regel-Ausgabe spielten, verwendeten wir immer noch die „Landeskapazitätzahl“ für die Rüstung, was eine ausgewogene Gestaltung der Karte erforderte.

Die „Lex Bogenschneider“

Da die „Wartefrist“ für aus dem Spiel ausgeschiedene Spieler aufgehoben worden war, weil ja niemand wollte, dass jemand quasi „Aussetzen“ musste, kam ich auf die Idee, mein Invasionsheer mehrfach hintereinander zu verheizen, a) weil die meisten Reiche mit mehreren hundert

Kriegern hochgerüstet waren und b) weil es einfach Spaß gemacht hat. Daher wurden die als „Lex Bogenschneider“ eingeführten Regeln durchgesetzt, dass Invasoren, die ein zweites oder drittes Mal oder noch öfter hintereinander erscheinen, jeweils weniger Invasorenpotenzial erhalten sollten. Spielverderber!



Madragon I und II

Hier beginnt nun die historisch belegbare Phase, da mit dem ersten Spiel auf der ersten Madragon-Karte das GW herausgegeben wurde.

Die erste Madragon-Karte war etwa 1,3 Meter im Durchmesser. Sie bestand zuerst aus einem großen Kontinent mit einem kleinen Binnenmeer und einigen wenigen kleinen Inseln. Die zweite Karte war eine leicht vergrößerte Ausgabe der ersten (etwa 1,5 m Durchmesser) und dreidimensional.

Madragon

Der Name Madragon ist ein – nicht ganz korrektes – Anagramm von

Armageddon. Der Name entstand beim zweiten Spiel und war ursprünglich nur für die erste Karte gedacht. Die Karte wurde verändert, in dem mehrere Wasserstraßen vom Binnenmeer zum Endlosen Ozean geschaffen wurden. Außerdem wurde die zwei-dimensionale gegen eine – größere - dreidimensionale Karte ausgewechselt. Auch als auf einer völlig anderen Karte weitergespielt wurde, blieb der Name erhalten und ist nunmehr der Name der Spielrunde und auch meiner Abenteuer-Rollenspielwelt.

Gespielt wurde im Wechsel in den Wohnungen der Spieler, sofern genug Platz war, am häufigsten in Franks Kellerzimmer bei seinen Eltern, später auch in der ... äh ... nur eher oberflächlich gereinigten Wohnung eines weiteren Spielers oder – noch etwas später - bei in einer Wohnung im Wedding.

„Spielerversammlung! Spielerversammlung!“

Der größte Chaot von allen Spielern war **Kalle**: Er redete ziemlich viel Stuss wenn er betrunken war und das war er anfangs meistens. Einmal hielt er in jeder Hand jeweils eine angefangene Bierflasche und brüllte immerzu: „Spielerversammlung! Spielerversammlung!“

Auf der ersten Madragon-Karte wurden 28 Spiele gespielt. Auf der zweiten Madragon-Karte 35 Spiele, insgesamt 63 Spiele. Das erste Spiel fand am 14.03.1983 statt, das letzte musste ca. Ende 1990 stattgefunden haben. Die letzte Ausgabe des GW ist die Nr. 49; dann geht es erst mit der Nr. 65 mit der neuen Karte (Madragon III) weiter.

70 Krieger zuviel

Zwei Spieler waren längere Zeit miteinander verbündet und versuchten

mehrere Spiele lang, ein Nachbarreich zu erobern. Aber so oft wir auch angriffen, irgendwie wurden das nicht weniger Krieger. Da wir damals noch eine Verlustliste führten, habe ich mal nachgerechnet und festgestellt, dass der Angegriffene eigentlich -40 Krieger hätte haben müssen. Er hatte aber immer noch 30 ...

Der Domino-Krieg

Von allen Kriegen war dieser besonders bemerkenswert: Aus einem kleinen Scharmützel entstand innerhalb von 10 Sekunden ein Weltkrieg. Es begann damit, dass einer der Spieler dem anderen den Krieg erklärte, woraufhin – aufgrund der verschiedenen Geheimverträge - diesem von einem Dritten der Krieg erklärt wurde, dem wiederum von einem anderen, usw., bis sich zwei große Parteien gebildet hatten, die ursprünglich in dieser Form gar nicht Krieg gegeneinander führen wollten. Der Domino-Effekt führte zum „Domino-Krieg“.

Es gab drei Finsternisse: 14. Spiel, 28. Spiel und 49 Spiel.

Die am längsten existierenden Reiche waren **Phochafus I** (33 Spiele), das Reich der **Dunklen Horde I** (27 Spiele) und **Islargyn II** (26 Spiele). Einige Reiche wurden nach einer Finsternis kulturell weiter geführt. Die langlebigste Kultur war **Islargyn** (40 Spiele).

Der – wenn man so will – erfolgreichste Spieler war **Vrador**. Seine Reiche wurden in den 42 Spielen, an denen er teilnahm, kein einziges Mal vernichtet.

Der damalige Medizinstudent **Rosso** benannte seine Reiche meist nach Medikamenten (Azyklovir, Xovirax).

Der Reiterkrieg

Ich (Lomsk) hatte ca. 25 Reiter auf schweren Pferden, die Hälfte davon Offiziere und mein Gegner

(Phochafus) hatte fast 60 Berittene, allerdings die Hälfte Bögen und zudem auf leichten Pferden. Abgesehen davon, dass Bogenreiter schon mal eine schlechte Idee sind, kamen die Phochafuser in drei Wellen aus ihrem Hochland hinab in meine Tiefebene. Sie wurden gänzlich vernichtet, während ich nur die Hälfte meiner Truppen verlor. Eine denkwürdige Schlacht!

Interessanterweise hat einiges von der Enzy lange überlebt: **Hreuthland** mit der Stadt **Hreuthliburg**, die Städte **Corge Arun**, **Aselinn**, **Schiket**, die **grünen Komangani**, das Land der **Schwefelzwerge Onda Rhunz**, die **S'Spras's**, die Reiche **Phochafus**, **Logres**, **Terekenalt** und **Eschrinna**, die heilige Klosterinsel **Nevesse**, die Herrscher **Vrador**, **Cava** „der aus der Höhle kam“, **C. Vilisi**, **Selex der Senile**, **Wemethos** und **Waltharios**, **Rurik** „der Unberatene“ und last but not least die gefürchteten **Loxen** und **Gabriels Faust** ...

Hausregeln

In den Anfangsjahren gab es immer wieder richtig Zoff zwischen den Spielern, was meist die Regelauslegung betraf. Die Spielerversammlung sah sich genötigt, zahlreiche neue Regeln zu erlassen. Auch anderes, in der Nachschau blödsinnig Erscheinendes wurde geregelt. Und es wurden einige ziemlich schwachsinnige Sonderregeln eingeführt. Hier ein paar Beispiele:

- „Komangan erhält wegen Aufstellungsfehlern (Nachschubberechnung) die Grundausrüstung. (Später aufgehoben da er ohnehin nicht viel mehr hatte).“
- Ab dem 11. Spiel wird wieder die Sitzreihenfolge als Spielerreihenfolge eingeführt (unter Protest von Matthias und Frank).“

- (Nachdem vier (!) Seeschlangen eingeführt wurden): „Seeschlangen können verschiedenen Geschlechts sein. Kommen sich verschiedengeschlechtliche zu nahe, so können sie sich paaren und Kinder kriegen, gleichgeschlechtliche könne sich gegenseitig vernichten (noch näher auszuführen).“
- „Man kann sich dreimal hintereinander vertreten lassen. Ein viertes Mal geht nur nach angenommenem Antrag an die Spielerversammlung. Ausnahmen in dringenden Fällen sind möglich.“
- „Wenn jemand bei Spielbeginn nicht da ist und sich nicht vorher entschuldigt hat, so verliert er ab Spielbeginn alle 5 min einen Krieger.“
- „Das Fabelwesen ‚Troll‘ wird in ‚Tirson‘ umbenannt.“
- „Bei Fehlwürfen mit den Würfeln muss mit allen drei Würfeln noch mal gewürfelt werden.“
- „Im Spielraum darf nicht mehr geraucht werden.“
- „Bei berittenen Helden ist zur Kennzeichnung die Sockelfarbe des Pferdes entscheidend (schwarzer oder goldener Rand). bei recken gilt auch eine Standarte (Lanze mit Banner o.Ä.) als Kennzeichnung, ansonsten analog ein roter (silberner) Rand um den Pferdesockel.“
- „Es wird erst gegessen (Mittag), wenn fertig aufgebaut ist!“
- „Für den Zustand von Toren und Verankerungen besteht Kennzeichnungspflicht!“
- „Die ‚Lex Bogenschneider‘ wird ab sofort wieder eingeführt!“

Außerdem entstanden darüber hinaus „ungeschriebene Gesetze“:

- Keine Getränke auf die Spielplatte stellen!
- Keine Frauen unangekündigt mitbringen!



Zu viele Elefanten an Bord!

Ein Spieler hatte – in dem Irrglauben, man könne auch auf Schiffen auf einem Elefanten reiten – vier Elefanten auf ein Langschiff gerüstet. Nach den Regeln war das sogar möglich, so dass er keinen entfernen dürfte. Aufsteigen und vom Schiff herunter reiten ging nicht, also was tun? Der Zauber „Tiere bewegen“ kann nur auf fremde Tiere angewendet werden und es fand sich niemand, der die 72 (!) ZEH aufwenden wollte. Selbstmord können nur Krieger begehen, also musste er zwei seiner Elefanten erschlagen um zumindest die beiden anderen und das Schiff einem sinnvollen Zweck zuzuführen und das hat natürlich gedauert ...

Madragon III

Mit dem 64. Spiel begann nach einer Pause ein kompletter Neuanfang. Es entstand eine komplett neue Karte, die etwa 1,7 m Durchmesser hatte und Platz für neun bis elf Spieler bot. Die Spielrunde existierte für 35 Spiele. Nach bereits 12 Spielen fand die erste Finsternis statt, nach weiteren 10 Runden eine zweite und dann noch eine dritte. Die Spielrunde endete mit dem „Abtauchen“ des Besitzers der Spielplatte im Frühjahr 1998. Die letzte Ausgabe

Enzyklopädisch sind nur einige Dinge erwähnenswert: **Kronk** und **Shtonk** von **Zonk**, **der Messias**, **Bonzius Biratus** und **Sprassland**, das als einzige der Kulturen den Sprung von der alten auf die neue Karte geschafft hat.

Im Sturm gesunken

Auf der zweiten Madragon-Karte gab es eine schmale lange Meeresstraße. In diese fuhr Rosso (Acyklovir) mit seinen sechs Schiffen. Als er das Binnenmeer erreichte, feuerte er auf dem Bug des vordersten Schiffes einen Onager ab und erwürfelte einen Hagelsturm. Als er seine Figuren ums Überleben würfeln ließ, schaffte er auf dem Heck des Schiffes einen zweiten Hagelsturm und auf dem Heck des zweiten Schiffes einen dritten. Er verlor die Hälfte seiner Flotte, nur weil er einen Schuss abgegeben hatte, durch eigene Hand!



Madragon IV

Debbi hatte noch als Jugendliche eine „Mini-Karte“ der Alten Welt in mühevoller Kleinarbeit „gemalt“. Auf dieser Karte wurde nur zweimal gespielt (Spiel 96-97).

Nach längerer Pause ließ ich mir eine kleine Platte von einem Meter Durchmesser vom Tischler machen und erstellte zwei Karten für die Vor- und die Rückseite der Tischlerplatte, eine Mini-Ausgabe der Alten Welt (Magira) und eine Mini-Ausgabe der dritten Madragon-Karte.

Auf der Mini-Madragon-Karte wurde ebenfalls bisher zweimal gespielt (Spiel 98-99).



Alte Zitate

- "der größte Teil von uns, auch wenn es die Minderheit ist..." (Kalle)
- "... ich muss mich mit dir unter vier Zeugen unterhalten..." (Kalle)
- "... hast du irgendwas für meine Asche?" (Kalle)
- "Was macht der Wind?" (Ralf)
"Fffffff..." (Rosso)
- "Mein Land heißt A-E-I-...AE...A-E-R-I-N...Aerin--" (Bogi)
"Das reicht schon!" (Klaus)
"Neiin!" (Bogi)

- "Das müssen wir erst mal zusammen bekacken!" (Klaus)
- "Das war vorher aber anders!" (Roland, nachdem ihm neue Grenzen diktiert wurden)
- "Held gegen Held ist fair!" (Frank)
"Die machen's ja alle nacheinander!" (Rosso über seine 3 Helden, die Rolands Helden angriffen)
- "Der hat ja noch nicht mal 'nen goldenen Ständer!" (Frank über Rolands Helden)
- "Dann schlägt dieser Held auf 'nem Schwert auf diesen Recken..." (Roland)
- "Sie neigen zur Häufchenbildung." (?, über Francos umkippende Plastikpferde)
- "Dominoeffekt (?, ebenfalls über Francos umkippende Plastikpferde)
- "Fusselfüßli" (?, statt Phochafuser)
- "Erst hurra, dann naja!" (Rosso)
- "Da reitet ja schon wieder ein Pferd auf'm Mann" (Rosso)
"Gibt's bei dir 'ne Stadt, die Sodom heißt?" (Frank)
- "Der steht da, wo dein Elefantenrüssel ist!" (Rosso)
- "Leichte **oder** schwere Pferde, leichte **oder** schwere Quadrigen? (Bogi, will kulturspezifische Rüstung protokollieren)
"Beide schwer!" (Rosso)
- "Ist das ein Chaos, ein Glück sind da nicht meine!" (Rosso über Rolands Krieger beim Aufmarsch)
- „Kann man Pferde nicht besteigen? (Toli)
- "Eiter der Finsternis" (?)
- "Meine Türme landen immer mit den Füßen zuerst!" (Klaus)
- "Wie heiß ich?" (Hagen über seine Herrscherfigur)
"Hagen!" (Frank)
- "Ich mach'n **Frank!**" (Rosso anstelle von "Ich **mach'n**, Frank!")
- "Verdammt, jetzt kommt's mir erst!" (Klaus)
- "Ich bin Vrador! - Nur für heute!" (Hagen; er war Vrador 46 Spiele lang)
- "Karst, kannst machen! ... Ich weiß nicht, bist du abhängig von Narod oder Terekenalt?" (Kirsten)
- "... eine Klaus-Leichte Begrädigung..." (Rosso)
- "Einzelfeldbeschiss!" (?)
- "Das is'n Rudiment vergangener Relikte!" (Rosso)
"Ein Rudiment vergangener Relikte?!" (Frank, betont)
"Vergiss es, ich hab'n Bier drin!" (Rosso)
- "Müssen die dann auch langsamer laufen?" (Hagen über geschwächte Figuren)

- "Ich hab' doch zwei Städte ... eine links, eine rechts!" (Hagen)

Knack!

Üblicherweise nimmt man einen geschlagenen Reiter vom Pferd und stellt das Pferd wieder auf die Spielplatte. Es gibt jedoch Spieler, die so viele Figuren haben, dass sie die Reiter auf den Pferden festkleben. Hier eine Tragödie in drei Akten:

1. Akt: Hagen nimmt eine Spielfigur von Franco in die Hand: „Hier, ich gebe dir den Reiter.“

2. Akt: Franco: „Neeeiin!“

3. Akt: Knack!

- "Narod ist nicht Licht oder Finsternis, sondern Feuchtigkeit!" (?)
- "Impanosträ ist nicht Licht, sondern Schlusslicht" (?)
- "Arachnoidea = Arach-no-idea" (Bogi)
- Ponthius Pilathus = PP" (?)
- "Ich biete dir eine sichere Zukunft." (Frank zu Christian, erst Stille, danach brüllendes Gelächter)
- "Wenn alle anfangen zu spielen und einer ist nicht da, dann ist das der Spielbeginn" (Kalle)
- "Ich krieg' keinen Wind!" (Tolle)
- "Die können doch jetzt die Leute nicht bemannen?!" (?)
- "Ihr könnt die Quadriga noch entmannen." (?)
- "Entmannung eines dicken Tiers!" (?)
- "Wenn Blicke töten könnten..." (Kalle)
"Dann würde Rosso jetzt in den letzten Ziegen lügen!" (Frank)
"Nee, auf der letzten Ziege liegen!" (Kalle)
- "Da hinten reiben sich so viele Leute!" (Kalle)
- "Ich muss wieder mächtig werden!" (Hagen)
- "Recke um die Ecke!" (Horst)
- Das Telefon klingelt.
"Was macht das Telefon im Mülleimer?!" (Frank)
"Klingeln!" (Rosso)
- "Was soll ich bloß mit dem Graben machen?" (Hagen)
"Einen Graben schüttet man zu!" (Bogi)
"Aber der Wüstenzweig ist hinter mir her!" (Hagen)
"Dann schüttet man einen Graben schneller zu!" (Franco)
- "Vor'm Fluss erst absteigen, dann durchgehen und dann wieder aufsteigen!" (Hagen zu Peter lehrhaft)
"Das musst du gerade sagen!" (Bogi)
"Klar, ich bekomme es ja oft genug zu hören!" (Hagen)
- "Zuerst: Hagen gegen den Rest der Welt - später: Die Reste von Hagen gegen die Welt!" (?)
- "Es tut mir schon richtig leid!" (Hagen zu Peter, als letzterer ständig verliert)
"Das ist Armageddon; wir sind ja nicht zum Vergnügen hier!" (Peter)

- „Es ist ja nicht so wichtig, was ich mache ... ich ziehe später“ (Harald, gen. „der Horst“)
- „Ick muss wieder mächtig werd'n ... det hat keenen Sinn!“ (Hagen)



- Frank: „Wir provozieren jetzt einmal!“
Ralf: „Ja, genau auf die Platte!“
- „Schaut mal nach, wo die Richtung lang is' ...“ (Rosso)



- „Wenn man einen Markt mit zwei Bergfrieden befriedigt ...“ (Ralf)
- „Muschi!“ (Hagen über Peters Reich „Mizujin“)
- Hat mal jemand einen Gummi da?“ (Ralf, einen Elefanten mit einem Aufsatz verbindend)
- (Franco kippt Bier auf dem Boden aus, Franco und Bogi starren beide gebannt auf den sich ausbreitenden Fleck, dann unisono): „Zu spääääät.“
- „Du wist nicht mehr lachen, wenn er dich totlacht!“ (Hagen)
- „Wenn ich für mich spiele, möchte ich Hagen nie als Hagen spielen.“ (Rosso)

- „Einfach nur Opfer! Ist ja suuuper!“ (Hagen, bei Beginn der „Domino-Krieges“)
- „Hak mich mal ab, ich mache sowieso nur noch ein bisschen Schieberei ...“ (Frank zum Protokollanten)
- (Rosso und Frank kommen nach diplomatischen Verhandlungen zurück in den Raum)
Frank: „Wir haben diplomatische Noten ausgetauscht.“
Hagen zu Rosso: „Ja, Note 6!“
- „Das ist das Schöne am passiv Verteidigen, nicht diese Faxen mit dem Verhandeln!“ (Stefan)
- Vorher hadd isch aber mehr Böbbels auffer Bladde!“ (Kelvin, sächselnd)

Autobahn-Bau

Franco mochte keinen Wald, da er die Bewegungen seiner Reiterei behinderte. Also baute er ungefähr 12 Grundfesten direkt nebeneinander quer durch den Wald: die Phochafuser Autobahn!

- Ein Reich hieß einmal „die Tönderbörg-Biraten (kein Schreibfehler) Bogi: „Sind das sächsische Piraten?“
Später las Kelvin ganz leise für sich selbst „Biraden“, allerdings herrschte gerade völlige Stille, so dass es jeder hören konnte.
- Ralf: „Die gestärkte Axt ohne gestärktes Pferd neben der gestärkten Axt auf dem gestärkten Pferd ...“
Bogi (seufzt): „Zeig doch einfach auf die Figur!“
- Ralf: „Na immerhin einen Lecken, einen Hecken!“ (Gelächter) Ach, ich sag gar nichts mehr! Dabei habe ich gar nichts getrunken!“
Debby: „Doch! Hast Du!“
Ralf: „Ach ja, stimmt ja!“
- Ralf (über eine Figur): „Hat der schwarze Füße?“
Bogi: „Der hat keinen schwarzen Füße! Aber ne Fahne!“
- Bogi (zu Lars): Erklär doch das Schiff zu deinem Schiff!“
Lars: „Stimmt! Das Schiff gehört jetzt mir!“
Jörg, dessen Weg jetzt blockiert ist, schaut Bogi leicht verärgert an)
Bogi: „Ja, wir arbeiten mit allen Tricks.“
Lars: „Weil wir sonst nichts können!“

Bogi: „Eben!“

Außerhalb des Spiels

Es passierten noch ein paar Dinge, die mit dem Spiel nicht direkt etwas zu tun hatten:

- Einmal hatte sich Franco aus seiner Wohnung ausgeschlossen. Als wir vom Essen zurückkamen musste erst einmal der Schlosser gerufen werden, so dass das Spiel um mehrere Stunden unterbrochen wurde und Franco sehr viel Geld blechen musste.
- Nachdem ich vor Francos Wohnung im Wedding ausgestiegen war, schnüffelte ein freundlicher Hund an meinen Beinen. Sein Herrchen stand direkt daneben. Dann hob der Hund ein Bein und pinkelte mir auf den Schuh!
- Als wir einmal zum Essen gingen, pries der Kellner der Pizzeria Lasagne mit Broccoli an. Ich sagte scherzhaft: „Kein Brotzoli!“ Das gefiel dem Kellner offenbar so gut, dass er es jedes Mal erwähnen musste, wenn er auch nur in die Nähe unseres Tisches kam. Es wurde so zum geflügelten Wort.

Schlussbemerkung

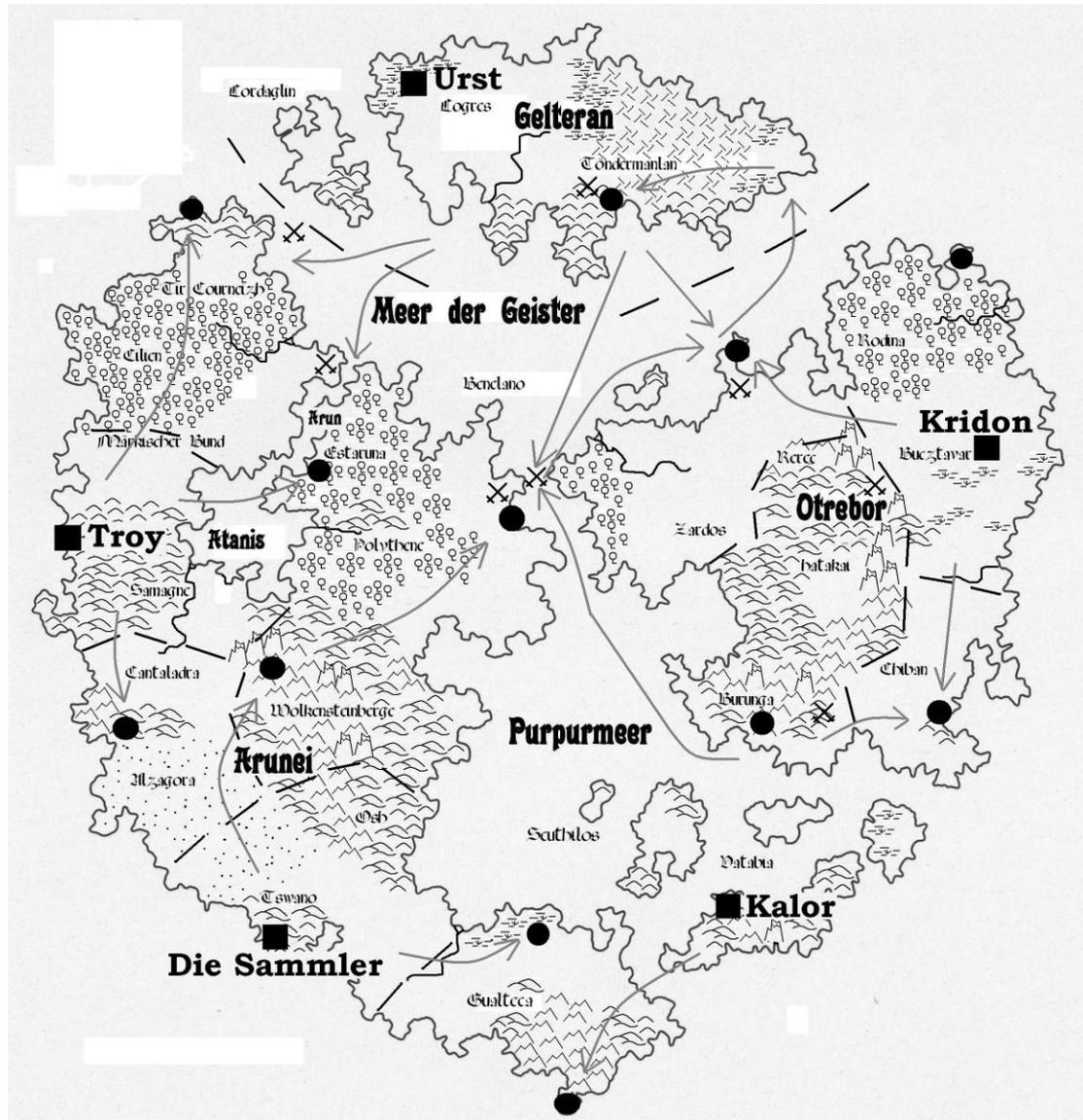
„Hat Spaß gemacht!“ (Hagen)



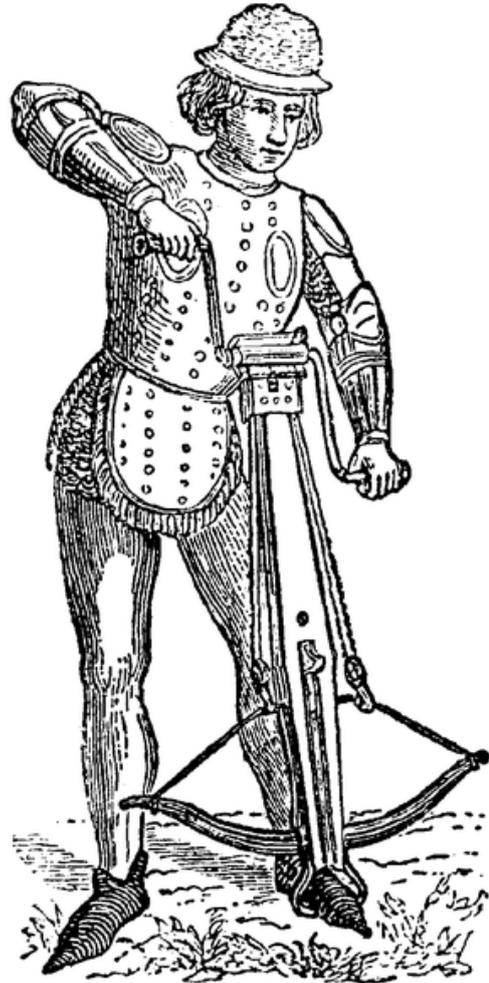
99. Spiel

Hier kommt noch Kartenmaterial vom 99. Spiel:

VORHER



- Debby erschlägt einen Phalangenkrieger von Ralf.
Ralf: „Also theoretisch ist jetzt ein Mann tot.“
Debby: „Theoretisch?“
Ralf: „Na, wir wollen doch jetzt nicht pingelig sein!“
- Debby zu Bogi: „Wenn du mich jetzt nicht mehr lieb hast, schlage ich dein Erbe aus!“
- Bogi: „Jörg, hast du denn jetzt einen Zauberer?“
Jörg: „Ja, war im Sonderangebot!“
- Ein einzelnes Feld wird mehrmals von Onagern getroffen, aber nur ein Pferd eines Recken stirbt. Jörg: „Mein Recke ist jetzt traumatisiert!“
- Lars (beim Bogenschießen): „Dreimal von hinten!“
- Ralf (schaut auf seinen Turm): „Oh, da habe ich ja noch drei Bögen!“ Dann schüttelt er den Turm und belauscht das Klappern der Figuren: „Ja, habe ich!“
- Bogi (zu Ralf): „Musst du nicht hungern?“
Ralf: „Nö, wieso? Ich habe doch Kuchen!?“



Diplomatie

Geheimdepesche

Ich grüße euch, Herrscher von Bredeburg!

Unsere erste Begegnung verlief unter einem ungünstigen Stern, kam es doch zu Kämpfen zwischen unseren Völkern die doch nur auf den hitzköpfigen Charakter meiner Seesoldaten zurück zu führen ist. Sie waren es eben nicht gewöhnt das freie Meer versperrt zu sehen, Ihr werdet das als seefahrendes Volk bestimmt verstehen. Wie ich hörte, waren eure Unternehmungen nicht so vom Glück begünstigt. Aber ist das ein Wunder? Saß euer Verbündeter, der Herrscher von Busztavar nicht wie eine feige Henne auf ihre Eier und überließ euch das kämpfen an drei Fronten? Jetzt hat

er viele Handelszentren und Ihr habt nichts. Ist das Gerechtigkeit? Soll das so bleiben?

Ich sage- Nehmt euern Hass und die Verachtung, die ich in euren Augen gegenüber meiner Person sah, zurück und lasst Verstand walten. Vielleicht fällt uns beiden eine Lösung ein, die Bedrohung von Busztavar entgegen zu wirken.

Hochachtungsvoll

Kalor, Herrscher von Capurak, Beschützer der Inseln, u.s.w.

An

Kalor, Herrscher von Capurak, Beschützer der Inseln, u.s.w.

Namens und im Auftrage Ihrer allerheiligsten Majestät, Hochkönigin Maewyn von Urst übermittle ich, Aelmere Corwyn, Erzkanzler und Herzog von Middanmearc, gesegnete Grüße.

Zu meinem Bedauern scheinen Eure Informationen bezüglich des Verhältnisses zwischen der Hochkönigin von Urst und dem Herrscher über Rodina und Bucztavar von Fehlwissen getrübt zu sein. Unsere freundschaftlichen Bande stehen außer Frage, so dass ein Angriff auf unser Nachbarreich zum derzeitigen Zeitpunkt nicht in Betracht kommt.

Da jedoch ihre allerheiligste Majestät grundsätzlich friedliebender Natur und uns bekannt ist, dass Ihr auf die Verleumdungen des Tyrannen von Osh hereingefallen seid, ist die Herrscherin von Urst geneigt - trotz Eures unprovokierten Angriffs auf unsere friedliebende Nation im vergangenen Jahr - Gnade und Vergebung zu zeigen.

So offeriere ich Euch einen Nichtangriffsvertrag, der sich auf die ganze Welt Madragon erstrecken würde.

Solltet Ihr gewillt sein, die ausgestreckte Hand der Hochkönigin in Freundschaft und Frieden zu ergreifen, lasst es mich bitte umgehend wissen.

Ich erlaube mir den Ausdruck meiner vorzüglichsten Hochachtung

Aelmere Corwyn
Erzkanzler von Urst

Zu Händen Aelmere Corwyn's, Erzkanzler und Herzog von Middanmearc.

An die Hochkönigin Maewyn von Urst.

Edle Lady!

Zu meiner Schande muss ich eingestehen den falschen Versprechungen des Tyrannen von Osh mein Gehör geschenkt zu haben. Daher nehme ich mit großer Hochachtung eure ausgestreckte Hand der Freundschaft in die Meine und stimme einen Nichtangriffsvertrag zum Wohle beider Reiche zu.

Doch möchte ich an dieser Stelle nicht verhehlen, dass ich den freundschaftlichen Gefühlen,

Spielbericht

Von den Geschehnissen des letzten Krieges

aus dem Gedächtnis aufgezeichnet von Aelmere Corwyn, Erzkanzler von Urst und Herzog von Middanmearc

Nachdem Kalors Bemühungen um einen Angriffspakt auf das Reich Kridon verworfen worden war, richteten sich die begehrliehen Blicke des urstischen Adels auf das benachbarte Reich Troy. Nachdem mit allen Reichen außer Troy ein Nichtangriff vereinbart worden war, wurden zwei Flotten ausgerüstet. Eine sollte das Meer der Geister überqueren und den Strom Arun hinauffahren um die Stadt Oneikos anzugreifen, die anderen sollte von der Insel Lordaglin ablegen und die Stadt Ban-ar-Dun zum Ziel haben.

Als mit dem Frühling wieder eine sichere Passage über das Meer möglich wurde, trugen die Späher überraschende Kunde nach Bredeburgh: Troy hatte keine Schiffe gebaut! Das Meer der Geister wurde zum Mare Nostrum! Außerdem hatte sich Troy auf einen Krieg mit seinem Nachbarn im Süd, das Reich der Sammler, eingelassen und hatte einen schwächlichen Angriff auf die Stadt Gorméne und einen schlagkräftigen auf die Stadt Ordum begonnen.

Schnell segelten die bis zum Rand besetzten Schiffe zu ihren gesetzten Zielen. Troy hatte starke Kräfte auf dem linken Ufer des Arun positioniert, jedoch nur schwache auf dem rechten Ufer. Auch fanden sich unter den Gegnern weitaus weniger

Fernkämpfer als erwartet. Ich entschied daher, den Feind durch Fernkampf zu schwächen um dann am rechten Ufer anzulanden. Der Kampf im Wald Kentaureion war heftig aber kurz und schon bald standen unsere Krieger vor der Stadt Oneikos.

Schlechter stand es um die zweite Flotte. Die zahlreichen Krieger am weslichen Ufer des Arun waren unseren Kriegern an Zahl weit überlegen. Unserer Späher berichteten jedoch, dass die Hauptstadt von Troy, Eulenthal, nur äußerst schwach bemannt sei. So querte die Ydd-Flotte das Kap von Ban-ar-Dun mit Richtung Süd, die verblüfften Gesichter der Verteidiger der Stadt hinter sich lassend.

Oneikos war schnell genommen, da ebenfalls nur schwach besetzt. Allerdings hatte Troy jetzt die Gefahr erkannt und brach seine Angriffe auf die Sammler ab. Wir hatten jedoch zahlreiche Pferde von Troy erobert und ich ließ den Hügel im Kentaureion besetzen, zu dessen Füßen alle Angriffe abgewehrt wurden. Gleichzeitig begann von der im Arun liegenden Mir-Flotte ein Pfeil- und Geschosshagel auf die Krieger Troys auf dem weslichen Ufer des Arun niederzugehen, ohne dass große Gegenwehr antwortete, denn die meisten Gegner waren Phalangen oder Berittene. Die Est-Flotte hingegen hatte die Gestade norlich von Eulenthal erreicht und das Invasionsheer bewegte sich auf die Hauptstadt zu. Da sich der Zauberer von Troy völlig verausgab hatte, konnte das Haupttor von Eulenthal ohne Gegenwehr geöffnet werden und die Hauptstadt war unser! Die stark

geschwächten Krieger von Troy strömten nunmehr von Süd und Nor zurück zur Hauptstadt, aber sie waren zu gering and er Zahl um eine ernste Bedrohung zu sein. Im herbst ergab sich sogar die Gelegenheit, sogar die Stadt Ban-ar-dun einzunehmen, aber der frühe Wintereinbruch vereitelte dieses.

Von den anderen Reichen und ihren Kriegen berichteten mir meine Späher Folgendes:

Kalor hatte sich ebenfalls wie Troy auf einen Zweifrontenkrieg eingelassen und - ebenfalls - seine Krieger weit verstreut. Ein kleines Heer griff vom Hochland von Otrebor die Hauptstadt von Kridon, Buzstavar, an, ein weiteres kleines Heer und eine Flotte die Stadt Bingdong. Ein weiteres kleines

Heer griff vom Hochland von Gualteka aus die Sammler-Stadt Coyotlan an und eine zweite Flotte wandte sich Richtung Ydd, umschiffte die Hauptstadt der Sammler um in der Wüste anzulanden. Von dort aus zog das kleine Heer etwas planlos umher. Alle Heere Kalors wurden nach und nach aufgerieben. Kridon nahm die Stadt Ashoban ein und darauf sogar die Hauptstadt Calors, Capurak. Die Sammler hingegen waren durch die Angriffe von Troy so geschwächt, dass sie die Schwäche Kalors nicht ausnutzen konnten.

So endete das Jahr. Urst war nicht mehr das kleinste Reich, sondern das zweitgrößte nach Kridon geworden. So endete das Jahr.

NACHHER

