

Viktorianisches im Rollenspiel

Hermann Ritter

1. Rollenspiele

Vorbemerkung

Ich will versuchen, dem Leser in einer Reihe von Artikeln das „Viktorianische Rollenspielen“ nahezubringen, d. h. das Rollenspielen in einer Zeit, als die Helden noch heldisch, die Königinnen noch königlich und die Wilden noch wild waren.

Damit es gleich klar gesagt ist: Ich bin keine wandelnde Enzyklopädie und erhebe daher keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

1.1. „Space 1889“

Das „Space 1889“-Grundregelwerk ist ein richtiger Brocken von Buch mit etwas mehr als 200 Seiten Dicke. Den Anfang bildet eine Einführung in die Welt von „Space 1889“, eine Welt, in der es den Äther zwischen den Planeten wirklich gibt, und wo man mit dampfgetriebenen Raumschiffen zwischen den Monden und Planeten des Sonnensystems hin und her reisen kann. Begrenzt wird dies nur durch die Kapazität der Dampfkessel, die etwa beim Asteroidengürtel nicht mehr genug Sonnenlicht bekommen, um die Raumschiffe weiterhin unter Dampf zu halten.

Das Charaktererschaffungssystem ist eher simpel. Man hat sechs Attribute („Strength“, „Agility“, „Endurance“, „Intellect“, „Charisma“ und „Social Level“), dazu kommen dann noch 24 Fertigkeiten, die den einzelnen Attributen zugeordnet sind (so hängt z. B. das Boxen von der Stärke ab). Alle Werte sind mit 1W6 auszuwürfeln, und man kann auch alle Fertigkeiten auf maximal 7 steigern (nämlich einen Punkt höher als das dazugehörige Attribut).

Dann kommt die Berufswahl, und schon geht es kopfüber hinein in die Welt des viktorianischen Zeitalters. Was will man spielen? Einen Meisterkriminellen, der sich als Doktor tarnt? Oder einen Offizier der Marine? Vielleicht einen Großwildjäger und Forscher? Breiter Raum wird der Schilderung der viktorianischen Welt geopfert, und auch die mögliche Ausrüstung wird umfassen dargestellt. Viele – z. T. farbige – Zeichnungen vervollständigen diesen Überblick.

Dann folgen Beispiele für technische Erfindungen, die während des Spieles gemacht werden können. Viele davon scheinen einem so als wären sie auch aus den phantastischen Romanen dieser Zeit geklaut – z. B. transparentes Aluminium oder Wetterkontrollstrahlen. Schön sind auch das elektrische Gewehr, der Maulwurf, der sich mit seinem stählernen Bohrer durch die Erde wühlt, die dreibeinige Kampfmaschine à la H. G. Wells oder das Shadow'sche Autogyro (aus den Comics, im Film taucht es leider nicht auf).

Die Spieler können selbst forschen und diese Entwicklungen machen. Die Wissenschaftler brauchen sich nicht mehr zu beschweren, dass sie im Abenteuer so wenig zu tun haben – man verbringt auch die Zeit zwischen den Abenteuern mit etwas (und sei es auch „nur“ im Labor). Was wäre dieses System aber ohne die Raumfahrt, und so erfährt man auch, wie man ein Raumschiff baut und seinen Kurs vorherberechnet, und natürlich, was auf einem solchen Flug alles schief gehen kann. Wenn man dann beschließt, vielleicht doch lieber auf der Erde zu bleiben, kann man einiges darüber lesen, wie eine Expedition auf dem blauen Planeten geplant und durchgeführt wird.

Das Regelwerk enthält weiterhin ein Abenteuer und Beschreibungen der anderen Welten des Sonnensystems (soweit sie erforscht sind). Zusätzlich gibt es noch Kapitel über Kampf in allen Formen (zwischen intelligenten Lebewesen, zwischen Menschen und Tieren, zwischen

Schiffen, zwischen Luftschiffen etc.) und einen Anhang mit Datenblättern und Vordrucken (z.B. für den Charakterbogen).

Alles in allem ein umfassendes und sehr gutes Regelwerk, das man auch seinen Spielern guten Gewissens als Hintergrundband in die Hand geben kann (wenn man das Einführungsabenteuer schon gespielt hat).

1.1.1. Regelzusätze/-anhänge

Regelwerke

- „Conklin’s Atlas of the Worlds and Handy Manual of Useful Information“

Dieses Werk enthält einige neue Regeln (eine Seite zum Schiffskampf), eine „Timeline“ (1879 – 1889), Informationen über den Aufbau des Sonnensystems (inkl. der Struktur der Ätherwellen) und Material über Merkur, Venus, Erde (und Mond) und den Mars

- „Ironclads and Ether Flyers“ (insgesamt 108 Seiten)

Dies ist das Regelwerk zum Luft- und Seekampf im 19. Jahrhundert. Das Regelwerk ist so aufgebaut, dass man es Kapitel für Kapitel durcharbeiten kann. Zu den einzelnen Regeln sind immer Beispielszenarien aufgeführt, die man gleich durchspielen kann. Die ersten beiden Kapitel sind dann auch Basisregeln, die an sich für ein normales „Space 1889“-Spiel ausreichen. Hinzu kommen Ausbauregeln, insgesamt sind dies aber nur 34 Seiten. Der Rest des Bandes sind Szenarien, um die Regeln anwenden zu können. Es werden auch Regeln für das Durchspielen von Kampagnen geboten, und man erhält Anweisungen für das Selbstbauen von Schiffen.

Ein detaillierter Anhang beschäftigt sich mit den „Ships of the World“. Wer schon immer mal wissen wollte, wie die Flotte von Haiti oder Mexiko aussah, der erfährt es hier. Eine weitere Liste gibt es dann für die „Aerial Vessels“, doch ist diese – im Gegensatz zur ersten – frei erfunden.

Das ganze Werk ist schön bebildert, teils mit Zeichnungen, teils mit Fotos von Miniaturen. Am Ende erhält man noch einige Kopiervorlagen für diverse Schiffsbögen. Wer sich kurz in diese Materie einarbeiten will: Ein gleichnamiger Artikel in der „Challenge“ 34 bietet eine Einführung in das Spiel.

- Der „Referee’s Screen“

Dies ist eine Zusammenstellung der wichtigsten Tabellen, eigentlich aber überflüssig. Leider.

- Das „Soldier’s Companion“

Er enthält in der ersten Hälfte des Buches (ca. 80 Seiten) Regeln für Schlachten mit Miniaturen („Tabletop“), für den Einsatz von Kriegsmaschinen (Dreifüße a la „Krieg der Welten“, Panzer, Luftschiffe etc.) und Armeelisten (im Rollenspiel-Format). Die Regeln für größere Einheiten können auch im Rollenspiel eingesetzt werden (und funktionieren sehr gut!). Für den militärisch nicht versierten Leser gibt es Einführungstexte, Rangvergleichstabellen etc. pp.

Schön sind die über das Heft verteilten Fotos von Miniaturen, die einzelne Kämpfe oder Schlachten illustrieren sollen. Hier werden viele Waffen eingeführt, die für das viktorianische Zeitalter „futuristisch“ wirken (und ich meine nicht die Luftschiffe!). Das Ganze sieht dann so aus, als hätte Jules Verne einen Panzer entwerfen dürfen.

Es gibt ganze Kapitel, in denen erklärt wird, wie man Rollenspielfiguren in dieser Ära einen militärischen Hintergrund verpasst (in welcher Armeekampagne waren sie dabei, wie hieß der kommandierende General usw. usf.) Außerdem gibt es Szenario-Vorschläge für diverse „Tabletop“-Schlachten.

Die zweite Hälfte enthält Armee- und Waffenlisten der Staaten der Erde, des Mars, der Venus und des Mondes. Im Anhang finden sich eine Bücherliste, Farbcodes (für Uniformen) und ein Glossar.

Viele der später erschienen Abenteuer geben die Daten der in ihnen beschriebenen Städte für das „Soldier’s Companion“ an.

1.1.2. Artikel

Wer einen kurzen Überblick über „Space 1889“ möchte, der ist am besten mit der „Challenge“ 34 bedient, in der die Informationen zu den Brettspielen geliefert werden und in der auch auf einer 16-seitigen Beilage das Spiel vorgestellt wird.

Eine (sehr kurze) Darstellung des Kampfes zwischen Schiffen (um Missverständnissen vorzubeugen: hier sind keine Luftschiffe gemeint) findet sich im „More Tales from the Ether“.

„Victorian Times & Society“ („Challenge“ 35) ist ein kurzer Einführungsartikel in die Welt von „Space 1889“.

„Darkness Falls from the Air“ ist ein Abenteuer aus der „Challenge“ 36, über das mir leider nichts bekannt ist.

„From Above and Below“ („Challenge“ 37) ist ein (anderthalbseitiges ...) Abenteuer für „Sky Galleons of Mars“.

Ein Abenteuer um die Beerdigung eines geächteten verstorbenen marsianischen Freundes ist „A Journey to Oblivion“ („Challenge“ 38). Dies ist ein atmosphärisch sehr schönes Abenteuer um die Schwierigkeiten, einen Marsianer unter die (richtige) Erde [Marse?] zu bringen.

„More Weapons for Space 1889 and Sky Galleons of Mars“ („Challenge“ 40) gibt die Daten für exotische Ballermänner an, die im Grundregelwerk nicht enthalten waren. Eine weitere Regelerweiterung ist „A Simple Conversion Guide for Flying Vessels“ im selben Heft.

„Cthulhu: 1889“ („Challenge“ 43) enthält Vorschläge für eine Verschmelzung von „Call of Cthulhu“ und „Space 1889“ samt einer „Conversion Table“ und dem Kurzmodul „A Souvenir of Mars“. „Ye Can Always Tell a Yankee, But Ye Canna Tell ‘im Much“ (im selben Heft) macht Vorschläge für amerikanische Charaktere und etwas Hintergrundmaterial zur Lage in den USA im Jahre 1889.

Ebenfalls für „Sky Galleons of Mars“ ist „Surprise at Clearwater“ („Challenge“ 41), als Abenteuer immerhin vier Seiten lang. Im selben Heft findet sich mit „The Puzzle of the Shard“ ein Abenteuer über eine Expedition zum marsianischen Nordpol mit netter Handlung. Außerdem erfährt man Näheres darüber, wie die Kanäle auf dem Mars entstanden sind.

„The Biology of Liftwood“ („Challenge“ 42) ist das, was der Titel vermuten lässt.

Ein relativ brutales Metzelspiel um Drachen, böse Bäume und alte Tempel ist „The Tree of Souls“ („Challenge“ 46). Etwas für Leute, die schon immer mehr Horror in „Space 1889“ haben wollten.

„Science marches on“ („Challenge“ 68) bietet neue technische Entwicklungen und Erfindungen als Ergänzung zu denen im Grundregelwerk.

In der „Challenge“ 74 erschien „Twenty Thousnd Leagues Through Martian Skies“ und ist – wie der Titel vermuten lässt – ein Captain Nemo-Abenteuer auf dem Mars.

In der „Challenge“ 76 erschien dann mit „Mission to Shastapsh“ ein eher politisch angehauchtes Abenteuer um die erste Demokratie auf dem Mars.

Die „Challenge“ 77 liefert mit „City of Tomorrow“ die Beschreibung einer geheimen Stadt der Zukunft, Technopolis genannt. Das Ganze wirkt wie eine Mischung aus „Metropolis“ und Jules Verne.

1.1.3. Brettspiele

- „Cloudships & Gunboats“

Dies sind Regeln für den Kampf zwischen Schiffen, jedoch nicht auf der Ebene von Gesamtschiffen, sondern mit Handlungsmöglichkeiten für einzelne Personen. Das Spiel

enthält diverse Pappcounter für Figuren, 6 bunte DIN A 3 Bögen mit Bodenplänen diverser Schiffstypen (im passenden Maßstab für 25 mm Figuren), Datenbögen für alle erwähnten Schiffe und ein 48-seitiges Regelheft.

Dieses Spiel versteht sich als Brücke zwischen Rollenspiel und dem „Sky Galleons of Mars“- Brettspiel (s. u.), indem es Luftkämpfe zulässt, in denen einzelne Figuren (sprich: die Spieler) Einfluss auf das Kampfergebnis nehmen können. Da das Regelheft relativ kurze Regeln enthält, aber viel Hintergrundmaterial zu den gängigen Schiffstypen bietet, ist es einfach, das Rollenspiel um die Schiffskampfmöglichkeit zu erweitern.

Und ich habe die Erfahrung gemacht, dass es Rollenspielern Spaß macht, im Kampf auf einen (vielleicht angeschossenen und brennenden?) Luftschiff herumzurennen und zu versuchen, ihre Haut und die Hülle des Schiffes zu retten.

- „Sky Galleons of Mars“

Dies ist eigentlich schon ohne das Rollenspiel ein sehr schönes Spiel, obwohl es leider meistens völlig unterschätzt wird. Mit dem Spiel erhält man 16 Plastikmodelle von „Sky Galleons“, diverse Pappcounter für Beschädigungen und Höhenmarkierungen, 2 bunte, ca. DIN A1 große Landschaftskarten, zwei „Reference Charts“ mit den wichtigsten Tabellen (damit jeder Spieler eine in der Hand hat), einen 16 Seiten langen Überblick über das „Space 1889“-Universum und das 40 Seiten dicke Regelwerk.

Es handelt sich hierbei um ein Luftkampfspiel, in dem sich in verschiedenen Höhenstufen fliegende Schiffe gegenseitig aus dem Luftraum bomben wollen. Natürlich gibt es verschiedene Baustile und -prinzipien, zum Beispiel die leichten, aber wendigen marsianischen Schiffe oder die dick gepanzerten, aber schwerfälligen irdischen Designs. Nicht alle Crews sind gleich gut, und nicht jedes Schiff ist für den Kampf gebaut. Auch Taktik und Würfelglück spielen eine Rolle.

Das Spiel besteht aus Grundregeln (7 Seiten) und Ausbauregeln (24 Seiten), wobei die Grundregeln zum Spielen völlig ausreichen. Bei den Ausbauregeln ist es dann Geschmackssache, ob und welche Regeln man in das laufende Spiel einbaut.

Sieben Szenarios, Regeln für eine Kampagne (mit Regelungen für Unterhaltungskosten, Reparaturen etc.) und für den Entwurf eigener Schiffe runden dieses Spiel ab.

Wer es sich nicht gleich kaufen will: In „Cloudship Design“ („Challenge“ 34) wird ein kurzer Überblick über dieses Spiel gegeben. Mit „Smoking Flax“ wird im selben Heft auch ein kurzes Szenario dafür angeboten. Das Modul „Cloud Captains of Mars“ enthält einen Anhang zu den „Sky Galleons“-Regeln mit neuen Waffen und neuen Schiffstypen.

- „Temple of the Beastmen“

Ein typischer Schnellschuss, um noch etwas Geld aus dem „Space 1889“-Universum zu schnitzen. Da ist es bezeichnend, dass man im Grundregelwerk (16 Seiten) die Regeln für „Winning the Game“ vergessen hat und auf einem Extrazettel in der Box nachliefern musste. Nun, man erhält dazu 8 Seiten über das „Space 1889“-Universum, 48 Kartenteile sowie diverse Karten mit Schätzen etc. für ein Brettspiel a la „Mystic Wood“. Beim Vordringen in einen Kraag (eine marsianische Gebirgsfestung) muss man immer wieder neue Räume erkunden, für die dann immer wieder neue Teile angelegt werden. Kein überraschendes Konzept, eine insgesamt schwache Durchführung.

1.1.4. Zeitschriften

Die beste Zeitschrift zum Thema war die „Ether Society Newsletter“. Früher bekam man einfach ein Probeexemplar, wenn man denen geschrieben hat. Heute ist das wohl nicht mehr so, weil nach dem „Niedergang“ von „Space 1889“ der Vertrieb umorganisiert worden ist. Die „Ether Society Newsletter“ war ein echtes „Hausmagazin“, voll mit netten, aber unkritischen Artikeln über „Space 1889“ ohne jeden Hinweis auf andere Systeme (abgesehen von hin und wieder vorkommenden Querverweisen auf „Call of Cthulhu“) und ohne jeden

Anflug von Kritik. Aber dafür waren die Hefte sehr amüsant und boten eine Menge an Hintergrundinformationen.

Das „Ether Society Newsletter“ wird seit Nummer 5 unter der Rubrik „Ether Society News“ in der „Transactions of the Royal Martian Society“ fort geführt. Ob von dieser nach Ausgabe 8 (1994) weitere Nummern erschienen sind, ist nicht festzustellen.

Anders waren da die „Transactions of the Royal Martian Geographical Society“ gelagert. Hier wird nicht nur ab und an etwas Kritik an der Herstellerfirma GDW geübt, nein, mit Artikeln über „Cthulhu 1889“ wird auch der Grundstock für einen weiteren Ausbau der „Space 1889“-Unterlagen hin in die Richtung von mehr Horror und mehr Hintergrundgeschichte gelegt. Diese Entwicklung wurde leider dadurch vernichtet, dass die Unterstützung von GDW für „Space 1889“ eingeschlafen ist.

1.1.5. Hintergrundmaterial

Ich will – kurz – im Überblick erwähnen, wo man welches Hintergrundmaterial zu den im „Space 1889“-Universum liegenden Welten findet (leider gibt es nämlich keine solche Liste im GDW-Material, und es langt ja wenn einer – sprich ich – suchen musste).

- Merkur

Eine kurze Weltbeschreibung (4 Seiten) findet sich im „Conklin’s Atlas of the Worlds“. Außerdem gibt es noch den Artikel „Mercury – the Nodding World“ in „Challenge“ 45 (samt dem Kurzabenteuer „Le Durieux’s Mad Journey“).

- Venus

Kurzinformationen sind im Grundregelwerk enthalten, sehr viel detaillierter und mit vielen Karten (insgesamt 20 Seiten) ausgestattet ist hingegen die Weltbeschreibung im „Conklin’s Atlas of the Worlds“. Im „Solier’s Companion“ werden die Armeen der Venus vorgestellt (z.B. deutsche Schutztruppen, die auf die Echtenmenschen aufpassen dürfen).

- Erde

Verständlicherweise sehr detaillierte Beschreibung (mit den besten Karten ...). eine ausführliche Weltbeschreibung mit guten Hintergrunddaten (Reisezeiten, Schiffsrouten, Karten; insgesamt 24 Seiten) findet sich im „Conklin’s Atlas“. Hier erfährt man endlich, wo auf dem Balkan Graustark, Ruritania, Wallachia und Rumelia liegen.

Das „Soldier’s Companion“ enthält genaue Auflistungen aller Armeen (so z. B. der legendären „Parhoon Mountain Artillery“ – eine der vielen englischen Einheiten auf dem Mars!) und viel Hintergrundmaterial für jemanden, der seiner Figur einen militärischen Hintergrund verpassen möchte. Schön sind hier die Armeelisten für Graustark und Ruritania ... Die Grenzen zwischen Realität und Phantasie sind fließend, viele Informationen, die erfunden wirken, sind völlig wahr (z. B. „Rabehs Imperium“); das lesen lohnt sich für Geschichtsfreaks schon alleine wegen des Unterhaltungs- und Informationswertes.

- Mond

Über den Erdtrabanten finden sich 5 Seiten im „Conklin’s Atlas“, die Hinweise auf die Abstammung der Mondmenschen vom Vulkan (nunmehr Asteroidengürtel) enthalten. Die Armeen der Mondmenschen werden dann im „Soldier’s Companion“ dargestellt. Ebenso wird in „The River of Life“ (in „Tales from the Ether“) vieles über den Mond berichtet, das vorher noch nicht bekannt war.

Eigenartigerweise ist der Mond der „Planet“, über den am wenigsten geschrieben wird. Irgendwie wirken die Veröffentlichungen hier auch nicht ganz in sich schlüssig.

- Mars

Im „Space 1889“ wird der Mars am ausführlichsten dargestellt, immerhin ist er der für die Spieler reizvollste Planet. dort gibt es alles: exotische Außerirdische, fremde Gewürze, schöne

Frauen, Flugschiffe, versunkene Städte, Piraten, uralte Legenden, Verschwörungen, Intrigen, wahnsinnige Kultisten usw.

Hintergrundmaterial (u. a. über Sprachgebiete, 12 Seiten) findet sich im „Conklin's Atlas“, einschließlich guter Übersichtskarten (Bodenschätze!). Das „Soldier's Companion“ enthält Armeelisten für den Mars und eine Auflistung der wichtigsten Staaten auf dem Mars. Der „Space 1889“-Übersichtsartikel („Challenge“ 34) enthält auch einen Artikel über „The Canals of Mars“ samt Illustrationen und Erläuterungen zum Wasserkreislauf auf dem Mars.

- Der Äther

Der Artikel „The Ether“ („Challenge“ 34) widmet sich dem Aufbau des Äthers zwischen den Planeten, der Äthertheorie und der Anwendung dieser Theorien in „Space 1889“.

Abenteuer

- Merkur

„The Burning Desert“ (in „Tales from the Ether“): Eine Reise auf den Merkur hat man sich doch schon immer gewünscht, und in diesem Falle ist der Gegner nun wirklich ein „mad scientist“ der höchsten Güte.

„Dwellers in the Dark“ („Challenge“ 52): Eigenartige Lebensformen auf dem Merkur, die es zu erforschen gilt.

„Le Durieux's Mad Journey“: Ein Kurzabenteuer in „Challenge“ 45.

- Venus

„Drums Along the Border“ (in „Tales from the Ether“): Für Deutsche ist das „Space 1889“-Spielen auf der Venus immer besonders reizvoll, weil hier die Deutschen einen echten Heimvorteil haben. Wo sonst findet man Personen wie Oberst Hans Kurt oder die Orte Sumpfstadt und Neuregensberg? Ach ja, und das Abenteuer ist auch ganz nett.

„Valley of the Hunters“ („Challenge“ 56): Nettes Forschungsreiseln durch die Dschungel der Venus (lustig sind auch hier die eigenartigen deutschen Namen, die die Engländer so gerne verteilen).

„Valley of Twisted Apes“ („Challenge“ 64): Eigentlich ein „Cthulhu“-Abenteuer, für das aber eine Ansiedlung im „Space 1889“-Universum vorgeschlagen wird. Erschreckende Reise, auf der man mal nicht mit Kreaturen aus dem Cthulhu-Mythos in Konflikt gerät.

- Erde

„Anarchy in the Ether“ (in „Tales from the Ether“): Um die Erde kreist – wie um den Mars – eine Raumstation, Harbinger genannt. Diese sichert die Heliographen-Verbindungen zwischen Erde und Mars, also eine Art Licht-Morsen durch das All. Diese Station wird nun das Ziel eines anarchistischen Anschlages, den nur die Abenteurer verhindern können. Ein Abenteuer, das geradezu ideal für eine frühe Phase der Kampagne ist, da – außer logischem Denken – kaum Fähigkeiten vorausgesetzt werden müssen und die Abenteurer nach diesem Erlebnis sicherlich einschlägigen (englischen) Regierungskreisen bekannt sein werden.

„Fist of Allah“ („Challenge“ 47): Ein pyramidenförmiges Raumschiff in der Wüste Nordafrikas, wahnsinnige Araber und die Fremdenlegion. Schnuckelig.

„Secret of the Lost City“ („Challenge“ 66): Und wieder eine verlorene Stadt in Südamerika!

„Sub African!“ („Challenge“ 57): Solo-Abenteuer, ziemlich miserabel.

„Time Voyager“ („Challenge“ 48): Da sich dieses Spiel mit H. G. Wells und Zeitreisen beschäftigt und solche Zeitreisen eigentlich in den „Space 1889“-Kosmos passen, habe ich dieses Abenteuer immer auf Con benutzt, um das System vorzustellen. Das Abenteuer ist sehr gut gemacht und spielt sich sehr flüssig, passt aber – wie gesagt – schlecht in eine Kampagne.

„Tom Fleet and His Steam Colossus“ („Challenge“ 61): Hier hat sich jemand viel Mühe damit gemacht, im Rahmen des „Space 1889“-Universums „BattleTech“ durch den Kakao zu ziehen. Tom Fleet wohnt in Nevada, und er baut menschenähnliche, überlebensgroße, dampfgetriebene Roboter, die man auch herumfahren kann. Der Diener im Haus heißt natürlich nur rein zufällig Kurita ... Ein sehr schönes amüsantes Abenteuer.

- Mond

„The Crash“ (in „Space 1889“): Einführungsabenteuer, in dem die Abenteurer an ein Raumschiff und (mehr oder weniger unabsichtlich) an ihr erstes Abenteuer kommen. Sollte man als erstes mit seiner Gruppe spielen (und sei es nur, damit sie nachher ohne Gefahr im Regelwerk stöbern kann!).

„River of Life“ (in „Tales from the Ether“): Dieses Abenteuer schließt sich zeitlich an das Abenteuer im Grundregelwerk an und bietet weitere Informationen über den Mond, einschließlich einiger Begegnungen mit den Mondbewohnern; Nachkommen der Vulcanier oder Phaetoniden, die vor der Explosion ihres Planeten (des heutigen Asteroidengürtels) in den Mond geflohen sind.

- Zwischen Erde und Mars

„Ether Ship Etiquette“ („Challenge“ 39) gibt Informationen über die Reise in Ätherraumschiffen (Kleidung, Verhalten etc.) und Daten für die „RMS Servia“ (samt Passagierlisten), so dass man eine Reise Erde-Mars nett und erheiternd durchspielen kann (und sei es nur, um die Äther-Äquivalente zu irdischen Äquatorfeiern kennenzulernen).

- Mars

„Ausonian Stalker“ (in „Tales from the Ether“): Eine Mischung aus Frankenstein und Phantom der Oper in den Abwasserkanälen einer marsianischen Stadt (und natürlich ist ein deutscher Wissenschaftler an allem schuld!).

„Beastmen of Mars“: Eine Serie von fünf Abenteuern, die die Spieler mit den Geheimnissen der Steppenmarsianer konfrontieren sollen. Dabei dürfen sie Schätze suchen, Höhlen erkunden und diverse marsianische Verkehrsmittel kennenlernen. Besonders beliebt ist das Auftauchen von König Hattabranx (endlich mal ein Bösewicht, der die Bezeichnung „Wicht“ verdient) und Kleuht Na Vriss, der Macht hinter dem bösen, bösen Wurm kult.

Kleuht Na Vriss ist eine Mischung aus Fu Manchu und Charles Manson, und wenn man ihn und dieses Modul ordentlich ausspielt, dann lehrt man seinen Spielern wirklich das Fürchten. Und das ganz ohne Cthulhu-Monster ...

„Canal Priests of Mars“: Wer sich schon immer mal wie der Dalai Lama auf dem Mars fühlen wollte, ist hiermit gut bedient. Ein obskurer marsianischer Kult erkennt in einem der Abenteurer ihren wiedergeborenen Obermufti wieder (nun gut, man hält ihn für die Wiedergeburt von Seldon, der legendären Gestalt auf dem Mars), und das führt dann doch zu einigen Verwicklungen.

Das Abenteuer ist furios geschrieben, und es beginnt mit einer Reise zum Mars. Alleine die Gästeliste des Schiffes ist genial (ein Marquis, der sich mit Boxen beschäftigt, ein marsianischer Priester, der auf Seldon aufpassen soll, ein Physiker, der nicht an den Äther glaubt, eine junge Millionärin, der weltbeste Cricket-Spieler etc.), und das ist erst ein Viertel des Abenteuers. Wahrscheinlich das beste Modul für „Space 1889“.

„Caravans of Mars“ beschreibt die Aetheria-Elysium-Wüste samt einem Abenteuer, welches eine Reise mit einer Karawane beschreibt. Die Beschreibung der Wüste ist sehr ausführlich und interessant gemacht (eines der vielen Module, an denen man sich festlesen kann), das Abenteuer ist eine nette Reisegeschichte für eine neugierige und interessierte Gruppe.

„Caught in the Mire“ (in „More Tales from the Ether“): Nettes Kurzabenteuer mit Piraten, Sumpfbewohnern und Marsianern aller Couleur.

„City of Death“ („Challenge“ 54): Endlich mal ein Abenteuer, das als „very dangerous“ bezeichnet wird. Und so ist es auch – etwas für Abenteurer, die glauben, alles mit dem Gewehr lösen zu können. Die Gegner sind fanatische marsianische Killer, und viele Killer sind der Abenteurer Tod ...

Genial als unauffälliger Wink an die Spielergruppe, den Spielleiter netter zu behandeln.

„Cloud Captains of Mars“: Karkarham ist der Umschlagplatz für alles, was verboten und gesucht ist. Dazu erhält man hier Informationen über die legendären „Cloud Captains“, Menschen, die in ihren „Cloud Ships“ den Himmel des roten Planeten unsicher machen. Echte

Helden, wie sie Errol Flynn nicht hätte besser spielen können. Hier kann man ihnen begegnen, während man über die Straßen von Karkarham flaniert (jedenfalls solange man nicht geschnappt und ans Rad gespannt wird). Und Vorsicht! Man sollte sich in marsianische Innenpolitik hineinziehen lassen!

„Cult of Doom“ („Challenge“ 60): Marsianische Sektierer und menschliche Anarchisten arbeiten gemeinsam gegen die Briten. Diese „Challenge“ ist auch eine „Swimsuit-Issue“, man kann daher ein Bild von Marsianern und Menschen in viktorianischen Badeanzügen bewundern.

„Dioscuria“ und „Escape form Dioscuria“ („Challenge“ 58 bzw. 59): Beschreibung einer von den Deutschen kontrollierten Stadt auf dem Mars samt dazugehörigem Abenteuer.

„Exogamous Mating“ („Challenge“ 68): Marsianer-Menschen-Liebesgeschichte mit dramatischem Hergang.

„Imprisoned in Noachis“ („Challenge“ 55): Gefangen im Kerker. Gäh.

„Krolik Run“ („Challenge“ 64): Beschreibung einer Villa und eines geplanten Überfalls darauf. Sehr kurz und mangelhaft ausgearbeitet. Da waren wohl noch in aller Eile ein paar Seiten für die nächste „Challenge“ zu füllen!

„Liftwood Conspiracy“. Es geht um eine geheime Expedition und die Expedition ist so geheim, dass sogar die Abenteurer gefragt werden. Ein Gäh-Abenteurer erste Güte, voll mit unterdurchschnittlichen Illustrationen. Nicht umsonst das einzige „Space 1889“-Abenteuer, das nicht von GDW veröffentlicht worden ist.

„The Lurker in the Moor“ (in „More Tales from the Ether“): Eine Art „Cthulhu 1889“-Abenteuer, ohne dass „Cthulhu“ wirklich draufsteht. Es geht um einen eigenartigen Wissenschaftler, komische Monster und einen Sumpf. Brrr.

„Madness in the Moab“ (in „More Tales from the Ether“). Leider ist der Plot unter dem Sand verborgenen (!) marsianischen Stadt etwas zu weit hergeholt. aber dafür sind die Beschreibungen der Abenteurergruppe als unter dem Sand gefangene Menschen sehr schön.

„Magical Mystery Tour“ („Challenge“ 63). Die Marsianer machen (mal wieder) Ärger, und ein Zauberer von der Erde soll ihnen die Überlegenheit der Menschen mit Hilfe seiner Tricks klarmachen.

„Melas: Portrait of a Martian City“ und „Treasure of Melas“ („Challenge“ 69 und 70): Stadtbeschreibung und dazugehöriges Abenteuer. Die Stadt ist sehr gut ausgearbeitet, das Abenteuer ist hochinteressant und gut geschrieben. Ein kleines Juwel.

„Monastery of Tasharvan“ („Challenge“ 62). Kein Kommentar, da peinlich.

„The Mystery of fort Dickerson“ (in „More Tales from the Ether“). Ein „Whodunnit“: Wer hat die armen Soldaten umgebracht, und warum hat er es getan?

„Noorlan Revolt“ („Challenge“ 53): Ebenfalls kein Kommentar, da peinlich.

„Playing Fields of Mars“ („Challenge“ 73): Abenteuer für Kindercharaktere, die gemeinsam mit ihrem Lehrer ein paar „lustige Abenteuer“ auf dem Mars erleben. Eine Art „Hanni & Nanni on Mars“.

„Rescue at Thoth“ (in „Liftwood Conspiracy“): Schlechte Pläne, schlechte Handlung. Hugh, ich habe geschrieben.

„Secret of the Ancients“ („Challenge“ 43): beschreibt eine unterirdische Maschinenanlage mit vulkanisch-marsianischer Technologie. Was für Wissenschaftler, die gerne an Geheimnissen herumknobeln.

„Secret of the Swamp“ („Challenge“ 71): Hrmpf.

„Stoppelords of Mars“ ist nicht nur ein einfacher Hintergrundband zur Nepenthes-Thoth Steppe, sondern auch eine umfassende Beschreibung dieser Landschaft (Tiere, Klima, die Stadt Stastapsh) samt Modul.

„Thymiamata: 1889“ („Challenge“ 49, 50 und 51): Stadtbeschreibung samt Abenteuer. Ausführlich und schön zu spielen. Kompliment.

„To Rescue a Lady Fair“ („Challenge“ 67): Prinzessin kann man auch auf dem Mars befreien. Man kann's aber auch lassen ...

„Windsinger Saga“ („Challenge“ 44): Kurzabenteuer mit Daten für „Sky Galleons of Mars“.

„Wreck of the Sloop John B.“ („Challenge“ 72): Ein verlassenes Schiff führt zu einer Ruine in der Wüste (und im Hintergrund singen leise die „Beach Boys“).

- Marsmonde

„Moon of Madness“ („Challenge“ 65) beschreibt eine Expedition auf den Phobos. Man findet Überreste der vulkanischen Zivilisation und eine Menge schreckliche Dinge ... Ein Horror-Szenario aus der „Annual Horror Issue“ von „Challenge“.

Sonstiges zu „Space 1889“

Ja, es gibt ein „Space 1889“-Computerspiel. Nein, gefallen hat es mir nicht. Ich habe immerhin die Kopie der „London Times“ vom 1. August 1889 behalten, die beilag. Sonst aber auch nichts.

1.2. Sonstige viktorianische Rollenspiele

Vorbemerkung

Nun wende ich mich anderen viktorianischen Rollenspielen zu. Allerdings sollte man hier die Eingrenzung „viktorianisch“ nicht allzu eng sehen – wenn mir etwas inhaltlich zu passen schien, obwohl es zeitlich eigentlich nicht dazugehört, dann habe ich es trotzdem mit aufgenommen. Die Reihenfolge der folgenden Aufzählung ist alphabetisch und stellt daher keine Bewertungsliste dar (... dies als Vorbemerkung für die Leute, die immer nur den Anfang und das Ende einer Liste lesen ...).

1.2.1. Amazing Engine „For Faerie, Queen & Country“

„For Faerie, Queen & Country“ („FQC“) ist ein „Universe Book“ für TSRs Universalregelwerk „Amazing Engine“, es ist also kein System an sich!

Von außen ist das Ganze hübsch aufgemacht, 130 Seiten A4 mit nettem Cover (eine s/w-Photographie mit gezeichneten Elfen). Spielen soll „FQC“ irgendwann in den 1870ern, in einer Welt von Holmes, Challenger, Darcy, Nightingale, Darwin und Burton. Der entscheidende Unterschied zur realen Epoche besteht darin, dass in „FQC“ zwei parallele Welten nebeneinander existieren: die der Menschen und die der Elfen. So gibt es nicht nur die englische Regierung, sondern auch den *Unseelie Court* der „bösen Elfen“, und es gibt Magie, so z. B. die menschlichen Helfer, der Elfen, die Thaumaturgisten. Und wir wollten auch schon immer wissen, dass Napoleon III. Ogerblut in seinen Adern hat.

Es gibt keine USA und kein Kanada, sondern nur eine englische Kolonie Nordamerika, die den Unabhängigkeitskrieg verloren hat. In Nordamerika existieren immer noch Strafkolonien, in die auch noch gerne deportiert wird (so taucht die tatsächliche Strafkolonie Australien dann auch im ganzen Regelwerk nicht auf). Indien ist dank seiner Magier unabhängig, uns spätestens hier zeigt sich – wie auch am Beispiel Nordamerika – die England-Zentriertheit dieses Systems. Politisch hat sich in England überhaupt nichts gegenüber unserer Realität der 1870er verändert: Die Königin heißt Victoria, es gibt immer noch dieselben Ritterorden, Politiker etc., aber keine indischen Kolonien, keine Besitzungen in Australien etc. pp. Dass das britische Weltreich ohne Indien rein wirtschaftlich nicht lebensfähig gewesen wäre, scheint bei TSR (wie so oft) niemanden zu interessieren.

Auch der Status Irlands ist nicht ganz klar – ist es jetzt nun als Ri Nan Og unter den Tuatha unabhängig, oder ist es Teil des englischen Weltreiches?

Politisch geht die Schilderung insgesamt wenig über Anarchisten und Geheimorganisationen hinaus; technisch wird „viktorianische SF“ von Anfang an ausgeschlossen (d. h. es gibt keine Luftschiffe, U-Boote etc.), dafür beschäftigen sich mehrere Seiten mit Ausspracheregeln für Elfish und englische Dialekte.

Währung und Fertigkeiten werden erklärt (letztere sehr umfangreich), ebenso gibt es Regeln über den Erwerb von Erfahrung (dank „Experience Points“) sowie das Erlangen von Titeln bzw. Auszeichnungen (z. B. das „Victoria Cross“).

Das Magiesystem ist zwar in der Darstellung seiner Möglichkeiten sehr ausführlich, ab es wirkt auf mich eher lächerlich bis abstoßend. So sieht die Formel für Zauberei folgendermaßen aus:

(Agent) + Action(s) + Target + (Effect) + (Condition) + (Taboos);

und es gibt ein Fremdwort für Käsemagie („Tyromancy“).

Religion und Kampfsystem werden geschildert, dann folgt ein Kapitel namens „Peak-Martin’s Index of Fairie“. Außer kurzen Erläuterungen und Spieldaten (auch zu den einzelnen Reichen der „Fairies“) erhält man keine Information über deren Aussehen etc., obwohl sich doch gerade hier Illustrationen angeboten hätten. Dasselbe gilt auch für „Crompton’s Illustrated Tourbook of Great Britain“, welches sich wie eine Abschrift aus einem Reiseführer liest und – trotz der Bezeichnung „illustrated“ – ohne Illustrationen auskommt.

Geld, Einkommen, Lohn, Lebensführung und – endlich mal eine gute Idee! – auch sanitäre Einrichtungen, Kochgelegenheiten und Beleuchtung finden Erwähnung. Die Geschichte reduziert sich auf „recent discoveries“ der letzten zwei Jahrzehnte. Die Ausführungen über Polizei/Gesetz und die halbe Seite über Frauen (!) („If you want a credible victorian millieu, entrenched sexism is spart of the package.“) sind eher eine Unverschämtheit, denn ein Lesevergnügen.

Kurz geht man noch auf das Freizeitverhalten ein („pubs“) und erwähnt am Rande einige wichtige Personen der Ära (die vollständige Liste im Regelwerk sei hier wiedergegeben: Arnold, Butler, Darwin, Dickens, Grace, Nightingale. Und das alles auf nicht mal zwei Seiten).

Das Regelwerk enthält auf seinen immerhin 130 Seiten ganze zehn Stahlstiche, die oft nicht zum Text passen und jedem beliebigen Buch das viktorianische Zeitalter entnommen sein könnten. Eine einzige Illustration scheint für das Regelwerk angefertigt worden zu sein, sie zeigt ein paar Monster (aber an der falschen Stelle und ohne Erläuterungen). Lobenswerte Erwähnung muss allein eine heraustrennbare Karte finden, die auf der einen Seite eine DIN A 2-formatige, farbige Übersichtskarte von England, Schottland und Wales trägt (klugerweise so dargestellt, dass sie nicht in einem Stück ist, sondern links die und rechts die andere Hälfte) und auf der Rückseite einen schwarz-weißen Plan von London.

Fazit: Finger weg!

1.2.2. Castle Falkentein

- „Castle Falkenstein“ – das Grundregelwerk

Insgesamt 224 Seiten A 4, davon die ersten 128 Seiten auf Hochglanzpapier als Hintergrundband/Reisejournal und die zweite Hälfte auf dickerem, dunklem Papier als Regelteil. Das Cover ist wunderschön, so auch die farbigen Innenillustrationen des ersten Teiles, die wie Aquarelle wirken (sollen). Das Ganze erzählt eine „echte Hintergrundgeschichte“, in der ein Mensch unserer Erde von zwei Bewohnern von „New Europe“ (der Welt von „Castle Falkenstein“) entführt worden ist. Dieser Entführte gibt uns nun eine Schilderung seiner Welt. Sie unterscheidet sich nicht nur durch ihre Geographie (wichtig: eine „achte See“, „Inner Sea“ genannt, von nördlich von Nürnberg und Bayreuth bis

zur Nordsee reichend), sondern auch durch die Elfen und Drachen, die es in ihr gibt, von unserer Welt.

Im Gegensatz zu anderen viktorianischen Rollenspielen haben hier die Frauen dieselben Chancen wie die Männer – für Mitspielerinnen ein sehr angenehmer Effekt und Anreiz, und auch für das Gefüge der viktorianischen Welt von unserer Warte des 20. Jahrhunderts aus ein angenehmer Zug. Die Erklärung des Charaktertypen im Vortext ist mit Hinweisen auf Regelteile verknüpft (diese nette Entwicklung wird auch weiter beibehalten); in dem gesamten, 128 Seiten langen Vorspann wird eigentlich eine einzige durchgehende Geschichte erzählt.

Es geht um den uralten Kontrakt zwischen Seelie Curt und Unseelie Court und die Rolle der Menschen darin. Und es geht um König Ludwig von Bayern, der mit magischer Hilfe Castle Falkenstein schuf: eine wunderbare Festung, eine Art neuer Mittelpunkt der „freien Welt“. In „New Europe“ gibt es Magie (hier: „Magick“) in Hülle und Fülle, und sie wird auch gerne eingesetzt. Die ganze Welt ist eine gelungene Mischung aus erfundenen, literarischen Figuren (Holmes etc.) und historischen Persönlichkeiten (von Bismarck usw.).

Man erfährt viel über Geheimorganisationen, magische Erfindungen, großartige Waffen, das Elfenvolk, die Struktur der Welt, die Mode, Sitten und Gebräuche, die Gesellschaft und natürlich „Magick“ und ihre Gesetze. Das Ganze ist mit vielen Fotos, Zeichnungen und bunten „Aquarellen“ unterlegt.

Am Ende der Vorgeschichte kommt es dann zu einem Bündnis zwischen den Zwergen (endlich erfährt man, wo die weiblichen Zwerge sind!), den Magiern, einigen freien Ländern und den Drachen gegen die Unseelies und die Preußen (wen sonst?).

Das Spielsystem ist auch sehr schön, besonders, da es auf Würfel verzichtet. Der Verfasser behauptet nämlich, er habe versucht, in „New Europe“ Rollenspiel einzuführen, und man (der englische Kronprinz) habe ihm klargemacht, dass Würfeln nichts für Leute ihrer Schicht sei. Daher wird alles mit Spielkarten gelöst. Ein berauschend einfaches Konzept.

Viele Elemente der viktorianischen Literatur und Kultur werden erklärt, damit man sie in das Spielgeschehen einbauen kann. So wirkt das ganze Rollenspiel auch eher wie eine Mischung aus einem „Whodunnit“-Abenteuer und einem Stehgreiftheater als wie ein Rollenspiel. Das spricht jedoch keineswegs gegen „Castle Falkenstein“ – im Gegenteil!

Am Ende der Regelerklärungen werden einige Beispielcharaktere mit ihren regeltechnischen Angaben vorgeführt; das Lustige hieran ist, dass diese Charaktere zur Hälfte reale, zur Hälfte fiktive Figuren sind. Eine interessante und brisante Mischung.

Den Abschluss bilden dann lange Listen von wichtigen Dingen wie Artefakten und Beförderungsmittel sowie Erläuterungen dazu. Das obligatorische Einführungsabenteuer spielt in Wien, heißt „Like Clockwork“ und liest sich wirklich lustig. Allgemein ist zu bemerken, dass das Buch nicht nur wunderschön ausgestattet ist, sondern auch eine Menge Hinweise auf Sekundärliteratur, Filme etc. enthält. Schön sind auch die vielen kleinen Anspielungen, so z. B. auf Ruritania, den „Lord of the Rings“ oder die wirkliche Bedeutung des Kürzels FASA (man suche nur nach den „Freedonian Air Pirates“).

Fazit: Obwohl nicht rein viktorianisch (dort hätten Drachen etc. nichts zu suchen), bietet es doch eine Menge Anregungen – und garantiert viele Stunden Lesespaß!

- „Steam Age“

Der Hintergrundband „Steam Age“ bietet Hintergrundmaterial über „neue“ technische Erfindungen der Falkenstein-Welt und Informationen über bedeutende Erfinder. Aufgemacht als Auszüge aus „Popular Invention“ ist die Druckfarbe (braun auf etwas dunklerem Papier) nicht immer optimal. Dafür sind viele Illustrationen lustig und informativ. Neben einzelnen Themen – z. B. Fahrzeugen (Autos etc.) – gibt es immer erheiternde Randbemerkungen wie die Beschwerden über Jugendbanden, die auf Dampfmotorrädern durch die Städte ziehen und die Polizei verwirren.

In Tokio taucht natürlich eine Art Dampf-BattleMech auf, der logischerweise bei zu starker Benutzung zu heiß wird. Man fliegt unter Dampf und bohrt sich unter die Erde, man schießt Kabinen zum Mond („Lunar Shell“) und baut fliegende Festungen (wie das Schiff von Robur, dem Eroberer). Auch hier sehen die Flugschiffe noch aus, als hätte man die Aufbauten eines Kriegsschiffes unten an einen Ballon geklebt (z. B. S. 43 – 49).

Viele Beschreibungen enthalten Ideen für Abenteuer (z. B. die angedeutete Existenz von Atlantis bei Berichten über Tieftauchexperimente). Einzelne Figuren (wie Captain Nemo, Jules Verne und Charles Babbage) werden auch interviewt oder ausführlich beschrieben, ihre Pläne werden kurz dargestellt.

Am Ende folgen noch einige Hintergrundartikel aus dem „Popular Invention“ über den Weg zum Mastermind oder zum Luftpiraten.

Alles in allem: ein sehr schöner Hintergrundband.

- „Comme il Faut“ oder „All Things Right & Proper“

Dies ist ein Kompendium zu Falkenstein. Hier finden sich Informationen, die aus der Welt von Falkenstein zu uns geschmuggelt worden sind. Endlich erfahren wir, wie man sich dort kleidet („The Well Dressed Gentleman“), benimmt und aufführt. wir lernen etwas über Speisung, Behausung und Beschäftigung („A Typical Day in the Steam Age“) von Menschen und natürlich Nichtmenschen.

Außerdem werden Reisemöglichkeiten vorgestellt (per Schiff und per Zug), soziale Ereignisse beschrieben (von Duellen bis Bällen), Spiele werden vorgestellt (besonders gut ist das preußische Spiel „Castles & Landfortresses“, das mich irgendwie an „Dungeons & Dragons“ erinnert), und mehrere „Timelines“ werden angeboten (eine für bedeutende Personen, eine für Gerüchte etc.). Die Illustrationen sind durchweg passend, die Stahlstiche sind hervorragend reproduziert.

Das letzte Drittel des Buches beschäftigt sich mit häufig gestellten Regelfragen, Ideen für Live-Rollenspiele (sehr schön die Vorschläge zum Erwerb von passenden viktorianischen Kostümen), neue Fertigkeiten, Berufe etc., neue Zauber und einige Seiten Abenteueransätze. Den Abschluss dieses sehr schönen Buches (das sogar meinem Schulfreund Peter gefallen hat) bilden alte Stadtpläne von Paris, Berlin etc.

1.2.3. „Cthulhu by Gaslight“ für „Call of Cthulhu“

- „Cthulhu by Gaslight“

Dies ist kein eigenes Regelwerk, sondern ein Regelanhang zum „Call of Cthulhu“-System, der die Verlegung von „Call of Cthulhu“ in die 1890er ermöglicht (der andere Regelanhang heißt „Cthulhu Now“ und hilft, die bösen Alten in die Gegenwart zu versetzen).

Angenehmerweise enthält „Cthulhu by Gaslight“ dafür, dass es ein Regelanhang ist, erstaunlich wenige Regeln; nur einige unerlässliche Erläuterungen zu den 1890ern (z. B. neue Waffenlisten). Stattdessen werden Vorschläge gemacht, wie man mit einer Gruppe aus den 1920ern (dem Zeitrahmen des „Call of Cthulhu“-Hauptintergrundes) in die 1890er gelangen kann – nämlich per Zeitreise, für die es eine Menge Möglichkeiten gibt (u. a. anhand der Werke von Wells).

Längere Abhandlungen folgen über England und Europa im Allgemeinen, Amerika, den fernen Osten, Afrika etc. sowie eine „Timeline“ ab 1890. Außerdem gibt es auf vier Seiten einige Kurzbiographien, u. a. von Doyle und Kelvin. Schön sind die Beschreibungen der einzelnen Orte, z. B. einzelner Läden, aber auch bekannterer Orte Londons.

Weitere bearbeitete Themen sind Reisen, Medien, Verbrechen, Slang, Gesetze, Bahnnetz, Hotels und Preislisten. Ein längerer Artikel beschreibt die okkulten Gruppierungen der 1890er, so u. a. die Theosophen, die Freimaurer und den „Golden Dawn“. Hier merkt man halt, dass dies keine neue Rollenspielwelt ist, sondern eine Darstellung unserer Welt aus einem anderen, dunkleren Blickwinkel. Vieles, das so wirkt, als müsste es von den Autoren

erfunden worden sein, ist wirklich geschehen, die meisten der beschriebenen okkulten Gruppen und Personen (z. B. Crowley) hat es wirklich gegeben.

Die insgesamt 64 Seiten dieser Einführung zeichnen sich dadurch aus, dass sie optimal illustriert sind. So finden sich z.B. zwei Karten zum Bahnnetz, mehrere Karten von London, diverse Bodenpläne (u. a. vom Tower, von Holmes' Büro und von Westminster Abbey) und eine Doppelseite mit Illustrationen zu typischer Kleidung dieser Ära. Dazu kommen am Ende des Buches noch eine Europa- und eine Weltkarte, eine zweifarbige Londonkarte zum Ausklappen, eine Bibliographie und ein Vordruck für einen „viktorianischen“ Spielerbogen. Die sonstigen Illustrationen des Bandes (besonders die bunten) haben mir sehr gut gefallen und passen auch in den Kontext – abgesehen von einer Ausnahme, die weder schön noch passend ist.

Der zweite Teil des Werkes besteht aus Szenario-Vorschlägen. erst folgen ein paar Wort zu Wells (s. o.) und Holmes, dann ein über 50 Seiten langes Einführungsabenteuer namens „The Yorkshire Horrors“. Dieses Abenteuer gehört mit zu dem besten, was ich sowohl an „Call of Cthulhu“ als auch an viktorianischen Abenteuern gelesen habe (und spielen durfte)! Es passt nicht nur fugenlos in den Zusammenhang der gesamten Ära, nein, ich konnte es auch mit einigen (minimalen) Änderungen in das „Space 1889“-Universum einpassen. Und es lohnt sich auch, vor dem Hintergrund von „Space 1889“ längere Abenteuer auf der Erde spielen zu lassen.

Details sollen hier natürlich nicht verraten werden, nur so viel: Es geht um die Familie Holmes und den dritten Bruder zu den beiden aus den Romanen bekannten Brüdern Holmes'. Das Ganze ist reichlich mit farbigen Illustrationen und Bodenplänen ausgestattet, alle Begegnungen werden ausführlich beschrieben, und die Geschichte reicht völlig aus, um eine erfahrene Gruppe ein Wochenende lang zu beschäftigen.

Fazit: Für jemanden, der eine möglichst realistische Beschreibung des viktorianischen Zeitalters sucht, sicherlich die beste Empfehlung. Und durch die einfache „Call of Cthulhu“-Regeln (die sowieso jeder zuhause stehen haben sollte) auch ein gutes System mit umfassendem Hintergrundmaterial.

- „Dark Designs“

Dieser Abenteuerband (A4, 130 Seiten) enthält drei lose miteinander verbundene Abenteuer und einige (spärliche) Hintergrundinformationen – etwas zu mager für eine Einführung in eine Welt. Man muss die Abenteuer nicht als Kampagne spielen, obwohl es sich anbietet. Die Figuren sollten Angehörige der „upper class“ sein, da ihnen das in den 1890ern wesentlich mehr Bewegungsfreiheit ermöglicht.

Das Cover ist zwar bunt, wirkt aber auf mich nur abstoßend (und es ist überhaupt nicht klar, was es mit den Abenteuern zu haben soll!).

Das erste Abenteuer, „Eyes for the blind“, spielt in den Tagen vor der Sommersonnenwende (samt Informationen über die Veränderungen des Wetters – die Idee hat mir gefallen!) und erreicht seinen Höhepunkt auf dem Stilbury Hill (nahe Stonehenge). In der Tradition von John Dee (der auch erwähnt werden musste) will jemand ein großes Wesen beschwören, nämlich den Dulcarnon (den männlichen Gott der keltischen Mythologie). Mit von der Partie sind ein böser Zirkus und böse Zigeuner.

Das Abenteuer ist zwar ca. 40 Seiten lang und enthält viele Handouts und Illustrationen sowie eine Karte von London und eine ausklappbare Karte von Südengland mit Wales. Warum dieses Abenteuer nicht genauso gut im 20. Jahrhundert spielen kann, ist mir allerdings nicht klar geworden. Abgesehen von den – wie gesagt spärlichen – Hintergrundinformationen gibt es keinen Grund, dieses Abenteuer in der „Gaslight“-Epoche zu spielen.

Ähnliches gilt auch für das zweite Abenteuer, „The menace from Sumatra“ (22 Seiten). Außer der Holmes-Anspielung im Titel kann die Geschichte um eine obskure Krankheit und böse Monster auch im normalen „Call of Cthulhu“-Zeitraumen spielen.

„Lord of the dance“, das dritte Abenteuer, schließt wesentlich logischer als das zweite an die Geschichte um den Dulcarnon an. Man darf in die Traumlande („Dreamlands“) reisen und einige Anspielungen auf Holmes abarbeiten. Aber im Ganzen wirkt dieses Abenteuer – wie die beiden anderen in diesem Band – eher enttäuschend.

Am Ende des Hefts findet sich dann noch eine zehn Seiten lange Abhandlung mit dem Titel „1890s investigators: A guide“. Dies ist eigentlich eine Unverschämtheit, denn sie besteht aus zwei Seiten Ausarbeitung von Charakteren für eine „Gaslight“-Kampagne, einer Seite über Skills und einem neuen Spielerbogen. Damit das Ganze nicht kopiert werden muss, sind diese fünf Seiten doppelt vorhanden (!). Und etwas eigentlich Neues bieten sie auch nicht. Darüber kann auch die große London-Karte zum Ausklappen im Anhang nicht hinwegtrösten.

Auf dieses Modul würde ich als Spielleiter oder Spieler verzichten wollen.

- „Sacrament of Evil“

Dies ist ein Abenteuerband mit 144 Seiten A4 und insgesamt sechs Abenteuern für „Cthulhu by Gaslight“. Um es gleich vorwegzunehmen: die Optik dieses Produktes ist sehr gut, sowohl was das Cover anbelangt, als auch bei Karten, Handouts, Illustrationen usw.

Die „Introduction“ ist sehr kurz und wenig ausführlich.

Im ersten Abenteuer, „The Eyes of a Stranger“, geht es um einen Kristallwürfel, mit dessen Hilfe sich ein außerirdischer Yekub von Körper zu Körper „hangelt“. Daneben lernt man noch etwas über die Freimaurer, über Seancen, Jack the Ripper (leider ein „schon wieder“ auf den Lippen des Rezensenten) und chinesische Geheimgesellschaften (einschließlich des unvermeidbaren Fu Manchu).

„The Masterwork of Nicholas Forby“ handelt von einer belebten Statue, die einen Fluch loswerden will: Naja.

Dafür beschäftigt sich das dritte Abenteuer, „Plant Y Daear“, mit dem kleinen Volk, den walisischen Elfen (so heißt das Abenteuer auch auf walisisch). Es geht um einen Wechselbalg, der von den Menschen aufgezogen worden ist und jetzt sein wahres Erbe erkennt.

„Sacraments of Evil“ ist eine ziemlich brutale, teilweise sogar eklige Geschichte um eine Reihe von Morden in York.

Am besten gefiel mir in diesem Band „The Scuttling“. Die Abenteurer werden gebeten, eine wertvolle Büste aus Amerika abzuholen. Hin- und Rückfahrt werden mit einem Segelschiff arrangiert. Die Büste wird abgeholt, und auf der Rückfahrt kommt es zu einer Serie von unerklärlichen Morden an Bord des Schiffes. Natürlich „verdächtigt“ man relativ bald die Büste, aber sie ist (natürlich) nicht an diesen unangenehmen Dingen schuld. Das Ganze wirkt wie ein Remake von „Body Snatchers“ oder so etwas. Das liest sich schon gruselig!

„Signs Writ in Scarlet“ ist eine Mördergeschichte um Verbrechen im East End von London – eine klare Weitererzählung der Ripper-Morde, die mich nicht sehr fasziniert hat. Es gilt zwar, eine schöne Geschichte herauszufinden, und die vorhandenen Materialien sind gut und ordentlich, aber es fehlt das besondere „ping“.

Am Ende stehen dann noch die bekannten Seiten des „1890s investigators: A Guide“, die auch in dem anderen Modul bekannt enthalten sind.

Fazit: Ein schönes „Call of Cthulhu“-Modul, sicherlich auch gut in eine „Gaslight“-Kampagne einzubauen, aber bestimmt kein Muss für die Freunde des viktorianischen Zeitalters.

- Sonstiges

Für „Call of Cthulhu“ kann ich jedem natürlich das Grundregelwerk ans Herz legen und – als besondere Empfehlung – die beiden Bildbände („Field Guide to Cthulhu Monsters“ und „Field Guide to Creatures of the Dreamlands“). Diese Sachen sind zwar nicht-viktorianisch, aber für jemanden, der „Call of Cthulhu“ im viktorianischen Zeitalter spielen will, sozusagen Pflicht.

Ich will zwei passende „Call of Cthulhu“-Abenteuer aus dem Magazin „Challenge“. Das erste ist „Valey of Twisted Apes“ („Challenge“ 64) – eigentlich ein „Call of Cthulhu“-Abenteuer, für das aber eine Ansiedelung im „Space 1889“-Universum vorgeschlagen wird. Es geht um eine erschreckende Reise, auf der man nicht mit Kreaturen aus dem Cthulhu-Mythos in Konflikt gerät.

Das zweite ist „Curse of the Centuries“ („Challenge“ 52) mit den Fortsetzungen „Horror of the Centuries“ (in „Challenge“ 76) und „Evil of the Centuries“ (in „Challenge“ 77), ein sich mit ägyptischen Gefahren beschäftigendes Abenteuer. Angaben für „Call of Cthulhu“ in den 1880ern sind vorhanden. Auch dies ist eigentlich ein „Call of Cthulhu“-Abenteuer, für das aber vorgeschlagen wird, es in den „Cthulhu by Gaslight“-Hintergrund zu verlegen.

1.2.4. „Daredevil Adventures“

Zu dem Rollenspiel „Daredevil“ gehört „Daredevil adventures Vol. 2 No. 4 Lost World Tales“, erschienen bei FGU. Verfasst von J. Andrew Keith, sind diese drei Perlen eine Kette von Abenteuern, in denen eine Expedition auf der Suche nach einer verschollenen Inka-Festung durch Peru geführt wird.

Wer immer mal wissen wollte, wie sich die Konquistadoren gefühlt haben müssen, der ist hiermit gut beraten. Die Karten lassen etwas zu wünschen übrig, aber da man diesen Band wahrscheinlich nur antiquarisch (dafür aber nicht sehr teuer) findet, ist er das Kaufen wert. Fazit: Wenn irgendwie zu kriegen, dann sollte man das Ding kaufen!

1.2.5. „GURPS“

„GURPS“, eigentlich „Generic Universal Roleplaying System“, ist ein Rollenspielsystem, das für alle denkbaren Rollenspiel-Hintergründe geeignet sein soll. Die dritte Auflage hat 256 Seiten im A4-Format (+ 16 Seiten Beilage) und enthält alle wichtigen Regeln.

Im Grundregelwerk selbst ist nichts Viktorianisches zu finden, aber die drei Ausbauwerke, die im Folgenden erklärt werden, passen nicht nur zu einem viktorianischen Spielhintergrund, sondern sind für mein Dafürhalten auch durchaus empfehlenswert.

- „GURPS Aztecs“

Bei einem guten viktorianischen Spiel sind in der Verborgenheit des Dschungels überlebende Reste der Inka- und Azteken-Kulturen sozusagen unumgänglich. Mit „GUPRS Aztecs“ liegt eine sehr gute, ausführliche und schön zu lesende Beschreibung der südamerikanischen Hochkultur der Azteken vor, alles in allem 128 Seiten dick. Selbst wenn dies kein Rollenspiel wäre, so könnte man es doch „einfach so“ lesen und eine Menge dabei lernen. Als Rollenspiel bietet es darüber hinaus noch Regelvorschläge etc.

Einige Vorschläge daraus eignen sich sehr gut dazu, ins viktorianische Zeitalter übernommen zu werden; so z. B. Weltentore, durch die man irgendwie zu Resten der Azteken bzw. in deren Götterwelt gelangen kann. Ebenso werden kurze Vorschläge für eine Kombination mit „GURPS Cliffhangers“ und „GURPS Horror“ gemacht.

Fazit: Wunderbar zu lesen, von daher sowieso zu empfehlen. Darüber hinaus bietet es eine nette Möglichkeit für einen „Twist“ in einem normalen Spiel. Für Leute, die sich darauf einlassen würden, unbedingt zu empfehlen.

- „GURPS Cliffhangers“

Eigentlich beschreibt dieser Band das Spielen von Abenteuern in der Zeit der Pulps, d. h. den 1930ern. Aber zwei Aspekte machen diesen Band trotzdem interessant für das viktorianische Rollenspiel. Erstens kann es jedem Spielleiter passieren, dass eine Kampagne längere Zeit läuft als ursprünglich geplant. In diesem Heft findet er genug Hintergrundmaterialien, um die Zeit zwischen dem ersten und dem Beginn des zweiten Weltkriegs zu überbrücken. Und der zweite Grund ist, dass auch hier viel Material enthalten ist, das man problemlos übernehmen

kann. Von den 96 Seiten „Cliffhangers“ kann man alle Informationen zu „The Era“ (12 S.) und „The Settings“ (30 S.) verwenden um – wie gesagt – zu wissen, wohin sich das viktorianische Zeitalter entwickelt hat. Viele Einträge sind auch „vorher“ interessant; so z. B. die Informationen über die Sprachen der Welt, Abenteuervorschläge (Pharaonengräber, Südamerika, Expeditionen in Zentralafrika, Reisen in der Südsee) etc. Die Regelvorschläge kann man (als Nicht-„GURPS“-Spieler) getrost überlesen, das Szenario „Black Diamond: Prologue“ (10 S.) ist jedoch einfach in das viktorianische Zeitalter einzupassen – Diebe und verrückte Erfinder hat es wohl auch dreißig Jahre vorher schon gegeben.

Fazit: Nicht unbedingt ein Geheimtipp, aber gutes Material.

- „GURPS Horror“

Ein 128 Seiten starkes Regelwerk zum Thema „Horror“ im „GURPS“-Universum. Es beginnt mit der Beschreibung von Charakteren, Waffen etc. für Horror-Rollenspiele und wird fortgesetzt mit Hinweisen zum Spielen einer Horror-Kampagne. Einige grundsätzliche Überlegungen davon sind durchaus interessant, so z. B. die Rolle von Gut und Böse im Rollenspiel, der Aufbau von Geheimnissen, die Verwendung von Humor und der Einsatz von Phobien.

Teil 3 stellt eine magische Organisation vor, die als Hintergrund für „GURPS Horror“ verwendet wird – „The Cabal“, eine Geheimorganisation aus dunkler Vorzeit, die bis in die Gegenwart hinein überlebt hat. Anschließend werden diverse Gegner beschrieben, einmal alphabetisch von Banshee bis Werwolf, dann „Hollywood Horror“ (mit Daten für Wesen wie den Blob), „Things Man Was Not Meant To Know“ (eine Umschreibung der Wesen des Cthulhu-Mythos für „GURPS“) und „Evil People“. Die Teile 5 bis 7 beschreiben drei Welten für „GURPS Horror“, die nicht zufällig zu den drei Cthulhu-Varianten „Cthulhu by Gaslight“, „Call of Cthulhu“ und „Cthulhu Now“ passen.

„Victorian England“ beschreibt Land und Welt, ein paar wichtige Orte (z. T. mit Karten und Grundrissen), wichtige Literatur, Persönlichkeiten (mit einer Unterscheidung zwischen real und fiktiv), Preise & Löhne sowie eine „Timeline“ von 1880 bis 1901 (mit sauber als real oder fiktiv markierten Ereignissen). „The Roaring Twenties“ geht nach demselben Muster für die 1920er vor, und „Modern Day“ beschreibt die frühen 1990er. Im letzten Teil, „Other Times, Other Places“, werden u. a. noch das Bermuda-Dreieck und Salem kurz dargestellt. Der gut zu lesende und ausführliche Anhang bietet einige Seiten mit Filmen, Fernsehserien, Büchern und Comics zum Thema.

Fazit: Die Idee der „Things Man Was Not Meant To Know“ bietet eine Verbindung zwischen „GURPS“ und „Call of Cthulhu“ (letzteres kann man ja wiederum mit „Space 1889“ verbinden...). Die Beschreibung des viktorianischen Zeitalters ist kurz, aber für eine normale Kampagne sicherlich ausreichend. Für „GURPS“-Spieler der ideale Einstieg in das viktorianische Zeitalter, für andere zumindest empfehlenswert.

1.2.6. „Lands of Mystery“

Ein schönes Modul für eine verschollene Welt ist Aaron Allstons „Lands of Mystery“ („Hero Games“), eigentlich geschrieben für „Justice Inc.“ und verwendbar für „Chill“, „Call of Cthulhu“ und „Daredevil“.

Dieses Hintergrundbuch für eine Kampagne liefert das benötigte Material, um in die versunkene Welt Zorandar vordringen zu können. Der Band enthält einfach alles, inklusive Römern und Karthagern, schönen Prinzessinnen und Kannibalen.

Die Aufmachung ist sehr gut, es sind für alle wichtigen Orte Karten vorhanden, und die Illustrationen sind durchweg überdurchschnittlich. Eigentlich spielt dieses Abenteuer irgendwann in den 1920er, aber es ist problemlos möglich, die Geschichte einem viktorianischen Hintergrund anzupassen (den unterirdisch hausenden Karthagern ist es egal,

welches Jahr nach Christus wir schreiben). Der Band enthält zusätzlich noch eine interessante Liste von Filmen und Büchern, die zum Genre der „Lost World“ passen.
Fazit: Schwer zu kriegen, aber ein absolutes Sahnestücken!

1.2.7. „Midgard Abenteuer 1880“

Das Regelwerk wird in einer Box geliefert, die zwei Hefte (das Buch der Regeln und das Buch der Abenteuer), einen Spielleiterschirm/Regelüberblick (6 Seiten) und drei Würfel (2W10, 1W20) enthält.

Das 104 Seiten dicke Regelwerk ist optisch ein Zwitter. Einerseits gibt es viele schöne s/w-Fotos aus dem viktorianischen Zeitalter, andererseits ist der Umbruch manchmal etwas eigenartig (so las ich z. B. auf S. 7 hartnäckig immer im falschen Block weiter), und zwischen den einzelnen Blöcken bleibt etwas zu viel Platz für handschriftliche Notizen – anscheinend hat man hier Übersichtlichkeit mit Streckung des Inhalts verwechselt.

Die Sprache ist (fast typisch für „Midgard“) etwas gestelzt. In „Midgard Abenteuer 1880“ kann man eine Figur aus 15 Abenteuertypen auswählen (von Agent bis Soldat). Definiert werden die Spielercharaktere über 6 Grundfertigkeiten (Stärke, Geschicklichkeit, Gewandtheit, Konstitution, Intelligenz, mediales Talent), die mit einem W% ausgewürfelt werden. Natürlich gibt es wieder abgeleitete Eigenschaften, wie z. B. die persönliche Ausstrahlung („ $pA=3x [In/10 + Au/10] + W\% - 30$ “, nachzulesen auf S. 17) oder den Reaktionswert („ $RW = 3x [Gw/10 + In/10] + 1W20 + 20$ “, S. 15). Die körperlichen Fertigkeiten umfassen so wichtige (und völlig unterschiedliche ...) Dinge wie Balancieren, Ballon fahren und Bergsteigen (das waren nur die ersten drei!).

Aber obwohl so wichtige Dinge wie meine Heimatstadt Darmstadt in den erklärenden Worten zur Charaktererschaffung auftauchen, so kommt dieses Regelwerk doch ohne ein einziges Wort über den Hintergrund der Welt von „Abenteuer 1880“ aus. Keine Karte, keine Personenbeschreibung, keine Literaturliste (ich wiederhole: man bekommt keinen Roman, kein Sekundärwerk, nicht einmal einen Film zur Epoche genannt). Nichts. Und das nach einer Einleitung (auf S. 7), die kurz anreißt, dass sowohl eine reale Welt wie auch eine fiktive Welt (mit Namen wie Doyle, Burroughs, Haggard, Wells und Verne) als Spielhintergrund möglich sind, ohne dass dann irgendwo diese Möglichkeiten erklärt werden.

„Wenn das Tier erwacht“ (S. 68) enthält drei Abenteuer, ein paar Worte über vorgeschlagene Spielerfiguren und eine Preisliste. Das erste Abenteuer „Im Dschungel von Zentralafrika“ schildert eine Reise in eben jenen. Die Illustrationen erinnern mich immer an Indiana Jones, aber das liegt wohl an dem Herrn mit Schlapphut und Peitsche. In „Wenn das Tier erwacht“ geht um die Erzeugung von Werwölfen und sozialistische Umtrieb in Berlin (hier hätte eine alte Karte von Berlin Wunder wirken können!). Bei „Im Bann der Mumie“ geht es um ägyptische Geheimnisse etc. pp.

Fazit: Dieses Rollenspiel kommt in dieser Box ohne Hintergrundmaterial (wie Karten, politischer und geschichtlicher Überblick, Personenbeschreibungen etc.) daher. Für jemanden, der sich „nur“ für das viktorianische Rollenspiel interessiert, sicherlich nicht zu empfehlen. Als Regelzugang zum viktorianischen Zeitalter meiner Ansicht nach auch denkbar ungeeignet.

Der Vollständigkeit halber sei zu „Midgard Abenteuer 1880“ noch auf den „Gildenbrief 32“ hingewiesen, der eine Vorstellung von Mitautor Heinrich Glumpler enthält, eine Präsentation von „Midgard Abenteuer 1880“, Infos unter „Rang und Namen 1880“ zu Jack the Ripper (ohne Hinweis auf auch nur einen einzigen Film oder ein einziges gedrucktes Wort für mich wieder einmal etwas sinnlos), eine Ausgabe des „Weltanzeigers“, des „einzigsten offiziellen Mitteilungsblattes der Gesellschaft der Abenteuer 1880“ (immerhin einen Seite lang) und das Abenteuer „Belsazzars Fest“.

1.2.8. „Private Eye – Das Regelwerk“ (3. Auflage)

Dies ist ein preisgünstiges Fanprodukt mit 96 Seiten. die Aufmachung ist hervorragend, so sind z. B. viele Fotos und Karten in das Regelwerk aufgenommen worden (auch wenn deren Reproduktion manchmal zu wünschen übrig lässt), und die Aufmachung der einzelnen Seiten ist hervorragend (so sei nur der gezeichnete Kopf genannt, der jeweils auf ein Regelbeispiel hinweist).

Inhaltlich bietet dieses Werk eine ganze Menge. Dies beginnt mit (nur!) 15 Seiten Regeln. Ein Charakter hat sechs Grundeigenschaften (Stärke, Gewandtheit, Intelligenz, Konstitution, Ausstrahlung und Schönheit), die mit W% festgelegt werden. Da es sich bei „Private Eye“ laut dem Untertitel um ein „Detektiv-Rollenspiel im viktorianischen England“ handelt, sind die Berufe als „detektivische Profession“ bezeichnet und auch so zu verstehen. Die Fertigkeiten unterscheiden sich in detektivische Fertigkeiten (Belauschen, Fälschen etc.) und allgemeine Fertigkeiten (z. B. Waffen und Stadtkennntnis). Wer Interesse hat, kann aber mit den vorhandenen Regeln meiner Ansicht nach auch (fast) jeden anderen Charaktertyp spielen, wenn er bereit ist, etwas Freizeit und Fingerspitzengefühl zu investieren.

Danach folgt dann eine Beschreibung von England – sehr schön zu lesen, teilweise humorvoll („In England ist es schon seit langem Tradition, dass jeder Verstorbene in einem Holzarg innerhalb weniger Tage beigesetzt wird, und zwar auf einem Gelände, das für diesen Zweck vorgesehen ist.“ [S. 25]), aber immer höchst informativ. Man findet Informationen (in alphabetischer Reihenfolge!) über Dinge wie Beerdigungen, den Diogenes Club (und Mycroft Holmes), die Fabian Society, Kleinstberufe (alleine die wenigen Sätze über Wurmzüchtung haben mich gefesselt!) und Straßenmärkte. Es schließen sich ausführliche Erläuterungen über die zeitgenössische Kriminalität und berühmte Kriminalfälle sowie ein paar Worte zu Sherlock Holmes an. Hier – wie im ganzen Band – merkt man, mit welcher Liebe sich die Autoren auf diese Ära gestürzt haben. Ihr Detailwissen ist immens, und ihre Darstellung ausgesprochen gut und farbig.

Der Anhang bietet einen Überblick über die Jahre 1881 und 1901, kurze Biographien zu 22 bekannten Persönlichkeiten der Zeit, Informationen über das Verkehrswesen und (ausgewählte) wichtige Adressen.

Abschließend folgen dann einige Worte zu Geheimgesellschaften, zu den verwendeten Quellen und einige Tabellen mit Preisen. Auf der vorletzten Seite verbirgt sich noch ein Kleinod: eine alphabetische Liste von „Erfindungen und Entdeckungen“ zum Nachschlagen (wenn mal wieder Spieler wissen wollen, ob es schon Telefone oder Bessemerstahl gibt).

Fazit: Eine absolute Empfehlung. Durch den niedrigen Preis, die deutsche Sprache und den geringen Regelanteil für jeden Freund des viktorianischen Zeitalters zur Lektüre empfohlen. Kaufen!

- „Private Eye Abenteuer“ 2/3

Dieser Band enthält die zwei Abenteuer „Der Schrecken von Randall Castle“ und „Der Millionencoup“. ersteres hat 18 Seiten und beschreibt eine Erbschaftsangelegenheit, diverse Morde, eine Schatzsuche und eine ziemlich verworrene (aber aufklärbare) Familienintrige und -tragödie auf Rocky Island und dem Schloss Randall Castle in Schottland. Die Ereignisse erstrecken sich über einen Zeitraum von einigen Tagen und sind mit den Unterlagen gut durchzuspielen. Pläne und Charakterbeschreibungen liegen bei. Das ganze kommt ohne Horror aus (auch wenn einige Szenen schon Angst einjagen sollen) und bleibt völlig auf dem Boden der normalen Erklärungen (obwohl ein oder zwei Zombies eine Abenteuergruppe sicherlich etwas aus dem Konzept bringen könnten ...).

„Der Millionencoup“ (21 Seiten) schildert einen Banküberfall a la „Die Gentleman bitten zur Kasse“, den die Abenteuer aufklären müssen. Die einfache Lösung ist hier nicht die richtige,

und man muss schon eine Weile lang knobeln, um herauszubekommen, was eigentlich geschehen ist. für meinen Geschmack etwas zu viel Detektivarbeit, aber was soll man von einem Detektiv-Rollenspiel gerechterweise auch anderes erwarten?

Fazit: Das erste Abenteuer ist überdurchschnittlich gut, das zweite Abenteuer immer noch gut. besonders geeignet für Abenteuergruppen, die sich ordentlich als Detektive versuchen wollen. Empfehlenswert.

- „Private Eye Abenteuer“ 5

Dieser Band enthält das 40 Seiten lange Abenteuer „Auge um Auge“. Die Abenteuergruppe wird durch einen Leichenfund am Kanal in die Ereignisse im Dorf Billingham hineingezogen. Der Hintergrund ist eine ziemlich widerliche Geschichte um Kindesmissbrauch und Rache. Anfangs dachte ich, es wäre unmöglich, das Thema Kindesmissbrauch in einem Modul zu behandeln, ohne entweder kitschig oder widerlich zu werden. In diesem Abenteuer ist es trotzdem gelungen. Eine ausgesprochen detaillierte Indizienjagd könnte eine Gruppe dazu bringen, nicht nur den Fall zu klären, sondern sich auch eine Menge Fragen über Moral und Ethik zu stellen.

Neben dem guten Abenteuer ist die Aufmachung, aufgelockert mit Anzeigen aus dem viktorianischen Zeitalter, Bildern der einzelnen Personen und diversen Illustrationen, lobenswert zu erwähnen.

Fazit: Empfehlenswert

- „Der doppelte Biber“

Trotz des etwas eigenartigen Titels geht es nicht um Nagetiere, sondern um einen (sehr überzeugend geschilderten) Kriminalfall, der die Abenteuer wegen diverser Verwicklungen von London nach Wien (und hoffentlich wieder zurück) führt.

Schön sind hier die Illustrationen (alle durchweg überdurchschnittlich gut), die zeitgenössischen Anzeigen und die sehr sehr guten Stadtbeschreibungen (besonders Wien ist hervorragend beschrieben).

Und: Der Mordfall ist auch noch interessant. Mit ein wenig Arbeit kann man von fliegenden Marsianern bis Nightgaunts alles unterbringen, um dieses Abenteuer in irgendeine andere Kampagne einzupassen.

Also: sehr empfehlenswert

1.2.9. „Ravenloft: Masque of the Red Death And Other Tales“

Diese Box enthält das Regelwerk „A Guide to Gothic Earth“, einen Spielleiterschirm, drei Abenteuer und zwei ca. DIN A1 große Poster. Das eine zeigt das Cover der Box bzw. von „A Guide to Gothic Earth“, nämlich ein Skelett, das sich auf einem fahrenden Zug auf einen Mann mit Pistole in der Hand zu bewegt (ganz hübsch) und eine farbige Weltkarte mit vielen schönen s/w-Illustrationen am Rand, wichtigen Reiserouten, den Routen berühmter Expeditionen und einer noch einmal am Rand abgebildeten vergrößerten Europa-Karte (für die bessere Erkennbarkeit der winzigen europäischen Staaten).

Der Guide hat 128 Seiten. Optisch ist er sehr schön gehalten (in den patriotischen Farben schwarz-weiß-rot...), die Illustrationen sind durchweg sehr gut (eine gewisse Gruselwirkung stellt sich bei vielen der Holzschnitt-artigen Bilder fast automatisch ein). Inhaltlich beginnt es mit der Geschichte der Gothic Earth (9 Seiten). Diese Welt wurde vor ca. 4700 Jahren vom Roten Tod (eben dem „Red Death“) besucht, der sie inzwischen (also bis in die 1980er) fast ganz übernommen hat. Die Charaktere müssen also damit leben, dass diese Welt dunkel und böse ist.

Die Regeln für die Charaktere (10 Seiten) sind – wie alle anderen Regeln im Band – an die Regeln „AD&D 2nd Edition“ angelehnt. Da ich mich bei TSR so gut wie überhaupt nicht auskenne, aber davon ausgehe, dass die meisten Leute wissen, wie das ungefähr funktioniert,

verzichte ich hier auf eine Auflistung, inwieweit sich dieses Werk regeltechnisch von „AD&D“ unterscheidet. auch die Berufe (17 Seiten) sind daher Ausbauregeln. Schön ist die Idee, unter Geld und Ausrüstung (9 Seiten) zu erwähnen, dass andere Währungen zwar andere Namen haben, aber wegen der Einfachheit die Grundrecheneinheit immer der Dollar ist (also: eine Ware kostet zwar 20 \$, wird aber in Mark identisch umgerechnet, man nennt es nur anders – eigentlich eine bequeme Regel). Eine Preisliste rundet dieses Kapitel ab. Das Kapitel Magie (15 Seiten) ist voller Regelverweise (warum welcher Zauber jetzt hier nicht oder eben anders funktioniert), ebenso das Kapitel Kampf (8 Seiten).

Interessant wird es für den Freund des viktorianischen Zeitalters dann erst wieder im „Atlas of Gothic Earth“ (50 Seiten). Kontinent für Kontinent wird hier abgearbeitet – einschließlich vieler wichtiger Städte (z. B. Boston, Mexiko City). Dass in Wien das Böse leben soll, war mir zwar noch nicht ganz klar, aber vielleicht weiß TSR ja mehr als ich. Es fehlen nur die Polarregionen (Kein Scherz! Für Horror-Rollenspiele der damaligen Zeit sicherlich interessant, man denke nur an das Ende von „Frankenstein“) und der (polynesischen) Pazifik. Die „Charakter Kits“ (11 Seiten) enthalten dann kurze Beschreibungen für spielbare Charaktere; die „Villians“ (5 Seiten) machen Angaben zu Bösewichtern, so z. B. zum Roten Tod, Frankensteins Monster, Moriarty und Dracula. Das Ende beschreibt unter „Adventuring“ (14 Seiten) einige Ideen für das Schreiben von eigenen Abenteuern in der Welt des Roten Todes.

Was fehlt sind hier – wie in anderen Rollenspielen auch – Verweise auf empfehlenswerte Bücher und Filme oder auch nur eine Auflistung der verwendeten Materialien.

Das erste der drei enthaltenen Abenteuer ist „Red Tide“ (32 Seiten). Hier geht es darum, dass Dracula nach seinem letzten Kampf gegen Van Helsing keineswegs vernichtet ist, sondern in die USA entkommen konnte; genauer gesagt: nach San Francisco. Und dort ist es dann Sache der Spieler, ihn zu stellen und endgültig zu vernichten. Die Aufmachung ist wie die des Regelwerkes sehr gut, der Plot lässt etwas zu wünschen übrig (schon gar, dass man bald erraten wird, um was es geht).

Das zweite Abenteuer, „Red Jack“ (32 Seiten), beschäftigt sich mit dem Weiterleben des Geistes, der Jack the Ripper war, und seiner Reise von London nach Boston, an den Jack the Rippers Geist gebunden ist. Schön ist die Beschreibung von Boston (samt einer A3 Karte im Mittelteil), aber das Abenteuer ist an sich eher durchschnittlich.

„Red Death“ (32 Seiten), das dritte Abenteuer, setzt die entsprechende Geschichte von Poe um (im Text tauchen auch immer wieder Gedichte von ihm auf). Es geht dabei um einen verfluchten Maskenball, der immer stattfinden muss, bevor der Rote Tod (= die Pest) wieder ausbrechen kann. Das Ganze spielt auf einem Ball zum 50. Todestag von Poe in der Nähe von Bukarest. Die Geschichte ist schön gruselig, besonders, wenn man bei der Darstellung immer die Verfilmung mit Vincent Price im Hinterkopf behält (die im Band nicht erwähnt wird, aber offensichtlich bei der Geschichte mit der Uhr deutlich mitschwingt). Denn echter Horror ist der „Countdown“ gegen diese Uhr. Dazu kommen die überdurchschnittlich gute Karte von Prosperos Halle und die geniale Außenansicht. Insgesamt sehr gut.

Fazit: Die Weltkarte und das Abenteuer „Red Death“ sind sehr gut. Das Regelwerk ist mittelmäßig gut zu gebrauchen, wenn man die TSR-Regelteile hinaus lässt. Dann hat man eine erträglich nette Weltbeschreibung, die man ausschlichten kann. Aber kein Detail geht wirklich in die Tiefe (so gibt es z. B. keine Ortsbeschreibungen), und es fehlt jeder Hinweis auf weiterführendes Material. Die beiden Module „Red Tide“ und „Red Jack“ sind jedoch maximal durchschnittlich.

Ich würde sagen: geeignet für Leute, die auf Horror (und TSR) stehen und Lust darauf haben, etwas aus dem Material zu machen. Für andere sicherlich kein Muss.

Über „The Gothic Earth“ zu „Ravenloft“ „Gothic Earth“-Untergruppierung kann ich wenig sagen, außer, dass es wohl erschienen ist. Angeblich enthält es eine time Line für die 1890er, ein Who's Who“ und – voila! – „new optional rules“. Good old TSR ...

1.2.10. Anmerkungen

Die Rollenspiele „Victorian Adventure“ (Winterhawk Games/Paranoia Unlimited) (samt dem Sourcebook „Barton's Guide to Victorian London“) und „London by Night“ (ein „To Challenge Tomorrow“-Anhang von Ragnarok Enterprises) standen mir nicht zur Verfügung; sie würden aber (nach den mir bekannten Beschreibungen) eigentlich in diesen Artikel gehören.

2. Literatur

Ich habe mir erlaubt die Bücher in den einzelnen Abhandlungen alphabetisch nach Verfassern zu ordnen. Mir erschien dies sinnvoller als eine Unterteilung in verschiedene (wahrscheinlich kaum aussagekräftige) Untergruppen).

2.1. Phantastische Romane

- Aldiss

Zu „Frankenstein“ schrieb Brian W. Aldiss eine Fortsetzung: „Der entfesselte Frankenstein“. Wer glaubt, den ganzen Frankenstein-Mythos zu kennen (und nichts gegen Zeitreisende in das Jahr 1815 hat) ist mit diesem Roman sicherlich gut über Shelley und Umwelt informiert.

- Butler

Samuel Butlers „Erewhon“ ist eigentlich eine Mischung zwischen Utopie („Erewhon“ ist das Anagramm von „Nowhere“, also Nirgendwo) und Satire auf das viktorianische Zeitalter. Eine Reisegruppe macht sich in das Herz Afrikas auf und stößt dort auf ein Reich samt hochentwickelter Zivilisation (Butler schildert sie als die Nachkommen eines der verschollenen israelischen Stämme). Schön ist die Schilderung der Kultur der „Afrikaner“, die immer mit der Kultur Englands jener Zeit verglichen wird. Viele Fehler des pruden Englands werden einem klarer, wenn man sie vor diesem Hintergrund betrachtet.

- Chesterton

G. K. Chesterton hat nicht nur die Krimis um Pater Brown geschrieben, sondern auch brillante Gesellschaftssatiren. Seine vier Romane sind von Carl Amery in zwei Bänden als „Der G. K. Chesterton Omnibus“ herausgegeben worden; sie sind zum Teil fast schon prophetische Satiren, zum Teil ausgesprochen humorvolle Darstellung der Welt der Viktorianer.

„Der Held von Notting Hill“ ist die Schilderung des Einbrechens von mittelalterlichen Verhaltensweisen und Sitten in das England des 19. Jahrhunderts.

Der „Mann, der Donnerstag war“ ist als Polizeispitzel Mitglied einer Organisation von Anarchisten, die alle nach den Tagen der Woche benannt sind. Er ist eben jener Donnerstag, und versucht herauszubekommen, wer – als Sonntag – hinter dieser Verschwörung steckt, die ganz England aus den Fundamenten heben könnte.

Im „Fliegenden Wirtshaus“ geht es um den Kampf gegen religiösen Fundamentalismus und zwei sehr erheiternde Gestalten, die mit einem Kneipenschild, Wein und einem Käserad bewaffnet England unsicher machen.

„Don Quijotes Wiederkehr“ dürfte vom Titel her eindeutig sein.

- Doyle

Sir Arthur Conan Doyle hat neben Holmes noch eine weitere bekannte Figur erfunden: Professor Challenger. „Die vergessene Welt“ dürfte das bekannteste Werk dazu sein. Hier ist Challenger wieder einmal unterwegs durch die Weltgeschichte. Er reist in den Dschungel des

Amazonas und stößt dort auf eine Welt, in der es noch Dinosaurier gibt, aber auch Affenmenschen und „verlorene Zivilisationen“, von den hübschen Prinzessinnen gar nicht zu reden.

- Farmer

Für diejenigen, die Jules Verne mochten, aber gerne etwas mehr über den Hintergrund seiner Welt erfahren möchten (oder seinen Schreibstil heute für überholt finden), ist „Das echte Log des Phileas Fogg“ von Philip José Farmer eine willkommene Abwechslung. Was ist wirklich auf dieser Reise um die Welt passiert? Eigentlich ist dies die moderne Nacherzählung der „Reise um die Welt in 80 Tagen“ als SF-Geschichte. Sehr empfehlenswert!

- Finney

In Jack Finneys „Das andere Ufer der Zeit“ wird ein Mensch aus der Gegenwart durch ein Geheimprojekt der US-Regierung in das Jahr 1882 „zurück“ entsandt. Das Schöne an diesem Buch ist die Schilderung des Experimentes selbst. In einer Wohnung am Central Park in New York wird eine Übereinstimmung zwischen Vergangenheit und Gegenwart hergestellt, und langsam – fast behutsam – beginnen die beiden Zeitebenen miteinander zu verschmelzen. Dieses Buch enthält auch diverse Fotos und Zeichnungen. Sehr zu empfehlen, besonders wegen der schönen Schilderung der zwei New Yorks.

- Hilton

James Hiltons „Der verlorene Horizont“ spielt eigentlich erst in den 1920ern, aber die Schilderung der famosen Siedlung „Shangri-La“ in Tibet ist zeitlos. In kurzen Worten: Expedition reist nach Tibet, findet in den Bergen verlorene Stadt mit ziemlich alten wundertätigen Tibetanern. Zweien gelingt die Rückkehr, doch sie werden in dieser Welt überhaupt nicht mehr glücklich.

- Hope

In Anthony Hopes „Der Gefangene von Zenda“ reist der Engländer Rudolf Rassendyll als Tourist in das Balkan-Land Ruritanien. Dort gerät er in die Intrigen um die Krönung des Monarchen Rudolf V. Da Rassendyll, der mit dem König entfernt verwandt ist, diesem zum Verwechseln ähnlich sieht, soll er ihn – da dieser mit einer Droge betäubt wurde – während der Krönung vertreten. Das ist aber nicht so einfach, weil es da ja noch den Halbbruder des Königs gibt, der König anstelle des Königs werden will. Ah! Abenteuer! Ah! Schöne Frauen. Mehrfach verfilmt, und mit seinen Phantasie-Reichen Ruritanien und Graustark in die Geschichte eingegangen. Ein Klassiker, der einem viel über das Lebensgefühl des viktorianischen Menschen vermittelt.

- Lovecraft

Lovecraft einem Rollenspieler empfehlen zu wollen, heißt Eulen nach Athen zu tragen. Ein gutes Buch für den Einstieg ist „Cthulhu Geistergeschichten“, das mit seinen Kurzgeschichten einen ersten Blick in den Cthulhu-Mythos ermöglicht.

- Martin

„Fiebertraum“ von George R. R. Martin ist eigentlich nur die Schilderung der Dampfschiff-Ära auf dem Mississippi in den 1860ern. Irgendwie gibt es da noch einen Vampir und einen etwas eigenartigen Kapitän namens Marsh. Aber die Schilderungen von Vampir und Flussumgebung allein machen diesen Roman ideal für ein „Call of Cthulhu“/„Space 1889“-Hybrid.

- Meyrink

Schon fast zeitgenössisch für das viktorianische Zeitalter ist Gustav Meyrinks „Der Golem“. Es geht um eigenartige Vorkommnisse in Prag, etwa um das Jahr 1880. Alles sehr mystisch, hat viel mit dem besonderen Flair dieser Stadt, mit dem „geheimen Herzschlag“ Prags zu tun. Eine wunderschöne Schilderung einer osteuropäischen Metropole (wenn man auch wenig über die „Oberstadt“ erfährt) und eine Art „Einführung“ in das Lebensgefühl dieses Schnittpunktes zwischen deutscher, tschechischer und jüdischer Kultur.

- Newman

„Anno Dracula“ von Kim Newman spielt im Jahre 1888. Königin Victoria ist mit Dracula verheiratet, und die Vampire ziehen frei durch London und morden. Aber auch andere Figuren (wie Holmes und Jack the Ripper) tauchen auf. Das ganze liest sich wie eine Mischung aus Krimi, Vampir-Roman und zeitgenössischer Romanze. Ein sehr empfehlenswertes Buch!

- Powers

Tim Powers hat sich mit zwei Büchern in das Zeitalter Victorias verirrt.

„Die kalte Braut“ spielt um den Frankenstein-Mythos, Keats, Shelley und Byron.

„Die Tore zu Anubis Reich“ behandelt körperwechselnde Werwölfe, Beatles-Hits im London des letzten Jahrhunderts, Lord Byron und viel Horror. Auch diese beiden – besonders letzteres – sind hervorragend zu lesen und für eine Kampagne sicherlich gut zu gebrauchen (und zusätzlich hat man noch ein paar spannende Stunden umsonst mitgeliefert bekommen!).

- Saberhagen

Sehr unterhaltsam fand ich „The Holmes-Dracula File“ von Fred Saberhagen. Die beiden treffen sich bei der Bekämpfung einer vampirischen Bedrohung für London (inklusive möglicher Pestepidemien!) und werden zwar nicht Freunde, so doch gute Bündnispartner. Schön sind die Erklärungen für eine andere Holmes-Geschichte, die hier mitgeliefert werden.

- Shelley

Den „Frankenstein“ selbst kann man auch noch ganz gut im Original lesen. Das Buch ist auch für den heutigen Leser noch gut lesbar, wenn es auch nicht gerade zu den Büchern gehört, die einen eine Nacht lang wach halten. Aber empfehlen kann man Frau Mary Wollstonecraft Shelley auch heute noch.

- Stoker

Selbiges gilt für „Dracula“ von Bram Stoker. Heute noch gut im Original zu lesen, aber kein literarisches Muss. Interessant ist die Beobachtung, wie viel von der Dracula-Geschichte sich über die Jahrzehnte gerettet hat und wie viel des modernen Dracula-Mythos überhaupt nicht im Buch enthalten ist (dafür ist besonders der Kauf einer vollständigen Ausgabe zu empfehlen!).

- Jule

Von Jules Verne gibt es einige Bücher, die heute noch schön zu lesen sind (und nicht so verstaubt sind, wie viele andere phantastische Romane des letzten Jahrhunderts!). Da wären für unser Thema besonders „Von der Erde zum Mond“, „20.000 Meilen unter dem Meer“ (Nemo!) und „Um die Welt in 80 Tagen“ (Fogg) zu nennen.

- Wells

Immer noch schön sind „The Invisible Man“ von H. G. Wells – jede Kampagne sollte ihren Unsichtbaren haben!

2.2. Krimis

- Chesterton

G. K. Chestertons Krimis um Pater Brown liegen als zweibändige Sammelausgabe vor. Die Geschichten spielen zwar eigentlich in der Endzeit des viktorianischen Zeitalters, aber das soll uns nicht stören. Manche der geschilderten Verbrechen sind skurril, manche sind banal. Aber für alle gilt eines: Sie sind schön zu lesen. Und wenn es einem Spielleiter gelingt, einen der abstrusen Morde in ein Spiel umzusetzen, dann wird er erkennen: Es lohnt sich. Eine von Borges im Rahmen der Bibliothek von Babel herausgegebene Sammlung mit dem Namen „Apollos Auge“ enthält einige der besten Geschichten um Pater Brown und ist zum „Einlesen“ in Chesterton bestens geeignet.

- Doyle

Arthur Conan Doyle und Sherlock Holmes dürften allen bekannt sein. Und die Holmes-Geschichten sind in so vielen Ausgaben vorhanden, dass ich hier auf eine Aufzählung der

Titel verzichten möchte. Verwiesen sei aber auf „Das Sherlock Holmes-Buch“, herausgegeben von Martin Compart. Es enthält eine lange Bibliographie (sogar mit Verweisen auf die diversen Filme) und Artikel verschiedenster Thematik über Doyle und Holmes.

- Hornung

Raffles, ein viktorianischer Einbrecher, ist zwar nicht so bekannt wie Sherlock Holmes, aber mindestens genauso trickreich. E. W. Hornung schuf einen Mann der Oberschicht, der sich sein Geld durch Einbrüche verdient. Und er macht das sehr unterhaltsam. Raffles' Geschichten sind in zwei Taschenbüchern zusammengefasst, und sie gehen vom ersten Fall mit seinem Partner Bunny („Die Iden des März“) bis zu Raffles Tod („Die Macht der Götter“). Schön sind – neben der Krimihandlung – die Beschreibung der Einbrüche sowie die kleinen Gags (so die Geschichte, wo die beiden im Nebel ins falsche Haus einbrechen ...). Frei von Horror und Liebe, dafür sehr aufschlussreich und unterhaltsam zu lesen.

- Leblanc

Sehr unterhaltsam sind Maurice Leblancs Romane um Arséne Lupin. Die Geschichte beginnt mit „Die Gräfin von Cagliostro“ und geht in der deutschen Ausgabe weiter mit „Arséne Lupin der Gentleman-Gauner“, „Die hohle Nadel“, „813 – Das Doppelleben des Arséne Lupin“, „Der Kristallstöpsel“, „Arséne Lupin kontra Herlock Sholmes“ (wer das wohl sein mag), „Die Insel der 30 Särge“ und „Die Uhr schlägt achtmal“. Alle sind sehr zu empfehlen.

2.3. „Mainstream“

- Follett

Ein Roman, der in der Zeit von 1866 bis 1892 spielt, ist „Die Pfeiler der Macht“ von Ken Follett. Dieser sehr dicke Roman (über 600 Seiten) ist ein echtes Sittengemälde des viktorianischen Zeitalters. Aufstieg und Abstieg des Bankhauses Pilaster in London werden beschrieben. Und nebenbei erfährt man eine Menge über Aspekte des viktorianischen Lebens, z. B. über das Kartenspiel (und das Betrügen dabei), Bordelle, Kliniken (und die Probleme mit Geschlechtskrankheiten), südamerikanische Bananenrepubliken, Knabeninternate, Sex und eben über das Leben von Banken. Dazu kommt, dass der Roman wunderschön aufgemacht ist (Hardcover, sehr schöne Bilder zu Beginn der Kapitel, Aufmachung als Bankfassade, Innenseiten als Wechsel). Eine Empfehlung, die mal etwas außerhalb der gängigen Hintergrundinformationen liegt.

2.4. Hintergrundliteratur

- Abret/Boia

Das Bild der Welt verändert sich im Lauf der Jahrhunderte. So auch das Bild des Weltraums. Wer wissen will, wie sich unsere Vorfahren im letzten Jahrhundert den Mars dachten, der ist mit „Das Jahrhundert der Marsianer“ von Helga Abret und Lucian Boia gut bedient. In diesem schön zu lesenden und bebilderten Buch kann man nachlesen, wie sich das Marsbild änderte. Heute sieht jeder Menschengesichter und Pyramiden auf der Marsoberfläche, damals waren es Kanäle und Rauchzeichen. Viel hat sich also doch nicht verändert ...

Wie auch immer – dieses Buch führt einen durch viele obskure Werke (die man dann glücklicherweise nicht mehr selbst lesen muss) und bietet marsianische Kurzweil für viele Stunden.

- Bancroft

Hubert Howe Bancrofts „The Book of the Fair. An Historical and Descriptive presentation viewed through the COLUMBIAN EXPOSITION at CHICAGO in 1893“ fand ich in einer Bibliothek. Es ist das Reprint (über 500 Seiten!) einer Beschreibung der Weltausstellung 1893 (gedruckt 1894), wiederaufgelegt 1986. Der Band ist mit hervorragenden Fotos reich

bebildert. Er enthält einen Rückblick auf die vorherigen Weltausstellungen, eine Stadtbeschreibung von Chicago, den Plan der Ausstellung sowie Vermerke über Mitarbeiter, Aussteller, die Kunst, Maschinen etc. Allein ein Kapitel beschäftigt sich mit den Wundern der Elektrizität!

- Bosomworth

Ein „Schnäppchen“ war vor Jahren der Kauf von „Der viktorianische Haushaltskatalog“ (Olms Presse, 1992) von einem Wühltisch. Auf über 300 Seiten A4 (z. T. farbig) werden hier die Waren eines viktorianischen Versandkataloges (scheinbar so eine Art „Otto Versand“ für „Call of Cthulhu“-Spieler) vorgestellt.

Hier gibt es ALLES. Von Küchenmessern über Pistolen bis hin zu Badewannen. Entweder würde ich versuchen, diesen Band (herausgegeben von Dorothy Bosomworth – ein toller Name nicht wahr?) irgendwo im Buchhandel zu erstehen oder in einer Bibliothek zu leihen. Es lohnt sich, kann man doch so seinen Spielern Berge von passenden Illustrationen an die Hand geben.

- Brennecke

„Alt-England“ von A. Brennecke stammt eigentlich aus dem Jahre 1887. 1981 ist im Magnus-Verlag (Essen) ein Reprint dieses wunderschönen Bandes erschienen. Hier finden sich – unterstützt von hervorragenden Stahlstichen – Informationen über England und London allgemein, Schulen, Universitäten, Kathedralen, Badestädte etc. pp.

- Claitor

„100 Years Ago. the Glorious 1890s“ von Diana Claitor enthält wundervolle Fotos sowie kurze reich bebilderte Artikel zu allen wichtigen Themen der 1890er, u. a. zum spanisch-amerikanischen Krieg, Königin Victoria, Dreyfus, Edison, Cowboys, der viktorianischen Familie und amerikanischen Städten.

- Eisenbahnjahr Ausstellungsgesellschaft (Hrsg.)

Zum Reisen im viktorianischen Zeitalter fand ich wenige Bücher. Eines ist als „Zug der Zeit – Zeit der Züge“ als Dokumentation einer Ausstellung über die deutsche Eisenbahn von 1835 bis 1985 erschienen (Herausgeber ist die „Eisenbahnjahr Ausstellungsgesellschaft“, daher die eigenartige Autorenangabe). Einige Artikel sind hochinteressant, so z. B. „Das Reisesystem der Postkutsche“, „Kunstlandschaften“ (über die Veränderung der Landschaft durch den Bau von Tunneln und Brücken) und „Mantel, Hut und Necessaire“ (über Reiseausstattung). Das ganze Buch ist sehr gut (und bunt) illustriert.

- Schivelbusch

Ein weiteres Buch über Eisenbahnen ist die „Geschichte der Eisenbahnreise“ von Wolfgang Schivelbusch. Hier geht es mehr um die Entwicklung der Eisenbahnen weltweit. Dieses Buch ist wenig illustriert, dafür informiert es über so unterschiedliche Themen wie die Entwicklung der Bahnhöfe, den Rausch und die Gefahr der Geschwindigkeit und die Entwicklung der Züge und Abteile.

- Tuchman

Barbara Tuchman liefert mit „Der stolze Turm“ ein Portrait der Jahre 1890 bis 1914. Die einzelnen Kapitel (wie „Wachablösung“ über das England der Jahre 1902 bis 1911 und „Ein Traum geht zu Ende“ über die USA von 1890 bis 1902) sind sehr informativ.

Tuchman ist keine normale Historikerin, sie hat sich von außerhalb in die Historik eingearbeitet. Dies merkt man daran, dass sie den oft sehr trockenen Schreibstil der Historiker vermeidet und eine flüssige Darstellung der Epoche liefert. Sie versucht, uns das viktorianische Zeitalter näherzubringen – und meiner Ansicht nach gelingt ihr das sehr gut. Das Buch ist mit vielen schwarz-weiß-Illustrationen versehen und enthält einen dicken Anhang mit Literaturhinweisen.

- „World Almanac“

Ein absolutes Schnäppchen war „The World Almanac. Commemorative Edition“. Dieser Band aus dem Jahre 1992 vereint zum Jubiläum „125 Jahre Weltalmanach“ einen Nachdruck

des kompletten Weltalmanache 1868 mit vielen Auszügen aus dem Almanach des Jahres 1893 (sowie Auszügen aus den Jahren 1918 und 1968). Wer ihn irgendwo sieht: Er ist die Investition wert!

3. Miniaturen

GDW selbst hat Figuren für Space 1889 angeboten. Die Victorian Adventurers (GDW 1821) enthalten neuen Menschen (Frauen wie Männer) und einen Hill Martian. Diese Miniaturen sind für eine Abenteuergruppe gedacht. Kraag Warriors (GDW 1843) enthält zwanzig der (flugfähigen) Berg-Marsianer (hier sei der Hinweis erlaubt, dass ein paar Marsianer, die auf Stangen/Untersetzern montiert werden sollen, immer gerne mitten während des Abenteuers umfallen und andere Figuren mit umreißen) und Legions of Mars (GDZ 1842, 21 Figuren) mit Kanal-Marsianern auf Gashants (eine Art Reitdinosaurier), mit Piken, Gewehren etc. Ein vierter Satz enthält zwanzig „Soldiers of the Queen“ (GDW 1841). Dieser Satz ist meiner Ansicht nach der schlechteste von den Vieren – die Figuren wirken lieblos, z. T. sehr dick und gedrungen.

Zwei Sätze („Martian Cloudships“ und „Aerial Gunboats“) enthalten „nur“ Zusatzfiguren für „Sky Galleons of Mars“. Der Inhalt dieser beiden Boxen ist aus Plastik.

Ein wichtiger Hinweis zur Anwendung von Miniaturen: Wenn man die Figuren vor dem Spiel aufbaut, wissen die Spieler sofort, was auf sie zukommt („Was? Schon wieder Cthulhu und 500 Daleks?“). Also habe ich es mir zur Gewohnheit gemacht, neben den Figuren, die ich in den nächsten Stunden „zur Hand“ haben wollte, noch einen Monster-Unholde-Mix auf den Tisch zu stellen. Da gehen die echten Fieslinge drin unter („Welch‘ Glück, wir hatten nur zehn Mumien und keinen von den Beholdern!“). Außerdem merken die Spieler so nicht, wenn sie den Rahmen des vorbereiteten Abenteuers verlassen („Wir sind noch auf der richtigen Spur, er hat die passenden Figuren noch zur Hand!“).

4. Filme

Die Filmrechte für „Space 1889“ sind verkauft, laut Ankündigung in „Challenge“ 77 wird „Challenge“ 78 mit einem „Movie Painting“ als Cover erscheinen. Die Spannung hatte sich bald aufgelöst; ich warte weiterhin auf den Film und auf die „Challenge“ 78, die wohl wegen der Einstellung von GDW nie mehr kommen wird.

Listen mit „empfehlenswerten Filmen“ haben andere gemacht, ich will nur meine Favoriten nennen. Natürlich „Der Gefangene von Zenda“ („Prisoner of Zenda“), in egal welcher Verfilmung (aber Douglas Fairbanks jr. ist unschlagbar!).

Und (fast) jede Verfilmung von Sherlock Holmes (obwohl hier für viele gilt: nur wo Basil Rathbone draufsteht, ist auch echter Holmes drin), einschließlich der nicht ganz exakten „Sieben Prozent Lösung“ (allein wegen der psychologischen Erklärungsversuche). Verzichten sollte man auf ein gewisses Jugendabenteuer von Holmes ...

5. Computer-Rollenspiele

Computer-Rollenspiele sind nicht mein Gebiet, das wird jeder beim Lesen gleich feststellen. Denn außer dem „Space 1889“-Computerspiel haben mich keine anderen Computerspiele zu der Ära so interessiert, dass ich mich mehr als fünf Minuten damit beschäftigt habe. Daher nur ein paar Worte zum „Space 1889“-Computerspiel.

Die Aufmachung ist nett, es enthält einen Artikel über „The World of Space 1889“. Die Charakterausarbeitung ist eng an das Rollenspiel gleichen Namens angelehnt. Auch der Hintergrund (Marsianer, Venianer, Äther) wurde übernommen; man findet sogar

Illustrationen aus dem Regelheft des Rollenspiels im Regelheft des Computerspiels wieder. Außerdem liegt noch eine Kopie der „London Times“ vom 1. August 1889 bei. Aber die konnte mich auch nicht dazu überreden, das Spiel in meine Sammlung einzureihen. Die Steuerung ist eher lahm, und ich hatte schon nach wenigen Minuten keinen Überblick mehr über das, was ich schon getan hatte oder was ich noch tun sollte. Ich verlor völlig den Faden, und damit auch das Interesse. Also: Der Gesamteindruck bleibt leider eher schwach. In Neudeutsch würde ich jetzt sagen „Das Spiel ist unkaufbar“.

6. Verwendete Literatur

6.1. Erwähnte Rollenspiele

- „Beastmen of Mars“ (GDW 1902)
- „Call of Cthulhu“ 5th Edition (CHA 2336)
- „Canal Priests of Mars“ (GDW 1907)
- „Caravans of Mars“ (GDW 1903)
- „Castle Falkenstein“ (CF 6001)
- „Challenge“ (die GDW-Hauszeitschrift)
- „Cloud Captains of Mars“ (GDW 1905)
- „Cloudships & Gunboats“ (GDW 1982)
- „Conklin’s Atlas of the Worlds“ (GDW 1983)
- „Cthulhu by Gaslight“ (CHA 3303)
- „Daredevil Adventures Vol. 2 No. 4 Lost World Tales“ (FGU 3002)
- „Dark Designs“ (CHA 2332)
- „Ether Society Newsletter“ (Ausgaben 1-4)
- „Field Guide to Creatures of the Dreamlands“ (CHA 5107)
- „Field Guide to Cthulhu Monsters“ (CHA 5105)
- „For Faerie, Queen & Country“ (TSR 2701 bzw. AM2)
- „GURPS Aztecs“ (SJG 6054)
- „GURPS Basic Set Third Edition“ (SJG 6022)
- „GURPS Cliffhangers“ (SJG 6027)
- „GURPS Horror“ (SJG 6004)
- „Ironclads and Ether Flyers“ (GDW 1891)
- „Lands of Mystery“ (Hero Games 020)
- „Liftwood Conspiracy“ (3W 403)
- „Midgard Abenteuer 1880“ (Klee 91149)
- „More Tales from the Ether“ (GDW 1906)
- „Private Eye Abenteuer“ 2/3
- „Private Eye Abenteuer“ 5
- „Private Eye – Das Regelwerk“ (3. Auflage) (B&B Productions)
- „Ravenloft: Masque of the Red Death and Other Tales Campaign Expansion“ (TSR 1103)
- „Referee’s Screen“ (GDW)
- „Sacraments of Evil“ (CHA 2345)
- „Sky Galleons of Mars“ (GDW 1890)
- „Soldier’s Companion“ (GDW 1984)
- „Space 1889“ (GDW 1889)
- „Steppelords of Mars“ (GDW 1904)
- „Tales from the Ether“ (GDW 1901)
- „Temple of the Beastmen“ (GDW 1892)

- „Transactions of the Royal Martian Society“

6.2. Erwähnte Bücher

- Abret, Helga & Boia, Lucian „Das Jahrhundert der Marsianer“, München, 1984
- Aldiss, Brian W. „Der entfesselte Frankenstein“, München, 1984
- Amery, Carl (Hrsg.) „Der G. K. Chesterton Omnibus“ (2 Bände), München, 1993
- Bancroft, Hubert Howe Bancroft „The Book of the Fair. An Historical and Descriptive presentation viewed through the COLUMBIAN EXPOSITION at CHICAGO in 1893“, o. O., 1894 [Reprint o. O., 1986]
- Butler, Samuel „Erewhon“, Frankfurt/Main, 1981
- Chesterton, G. K. „Apollos Auge“, Stuttgart, 1983
- Chesterton, G. K. „Pater Brown-Geschichten“, Frankfurt, 1989
- Chesterton, G. K. „Neue Pater Brown-Geschichten“, Frankfurt, 1990
- Claitor, Diana „100 Years Ago. The Glorious 1890s“, New York, 1990
- Compart, Martin (Hrsg.) „Das Sherlock Holmes-Buch“, Frankfurt/Main, Berlin, 1987
- Doyle, Sir Arthur Conan „Die vergessene Welt“, Zürich, 1992
- Doyle, Sir Arthur Conan „Sherlock Holmes“, Romane und Kurzgeschichtensammlungen, diverse Ausgaben
- Eisenbahnjahr Ausstellungsgesellschaft (Hrsg.) „Zug der Zeit – Zeit der Züge“ (2 Bände), München, 1989
- Farmer, Philip José „Das echte Log des Phileas Fogg“, München, 1984
- Finney, Jack „Das andere Ufer der Zeit“, München, 1981
- Follett, Ken „Die Pfeiler der Macht“, Bergisch Gladbach, 1994
- Hilton, James „Der verlorene Horizont“, Frankfurt/Main, 1991
- Hope, Anthony „Der Gefangene von Zenda“, Frankfurt/Main, Berlin, 1987
- Hornung, E. W. „Raffles – Der Amateur-Einbrecher“, Zürich, 1988
- Hornung, E. W. „Raffles – Der Dieb in der Nacht“, Zürich, 1976
- Lovecraft, H. P. „Cthulhu Geistergeschichten“, o. O., 1972
- Martin, George R. R. „Fiebertraum“, München, 1991
- Meyrink, Gustav „Der Golem“, Gütersloh, 1960
- Newman, Kim „Anno Dracula“, New York et al., 1993
- Schivelbusch, Wolfgang „Geschichte der Eisenbahnreise“, Frankfurt/Main, 1989
- Shelley, Mary Wollstonecraft „Frankenstein“, München, 1970
- Stoker, Bram „Dracula“, München, 1967
- Tuchman, Barbara W. „Der stolze Turm. Ein Portrait der Welt vor dem Ersten Weltkrieg 1890-1914“, München, Zürich, 1981
- „The World Almanac“ (Hrsg.) „The World Almanac. Commemorative Edition“, New York, 1992