

VIKTORIANISCHES

Letzter Teil



Von
Hermann
Ritter

ROLLENSPIEL

Im letzten Teil folgen nun einige „vergessene Themen“ (wie Miniaturen) und Nachträge zu einigen Themen der letzten vier Teile. Mir hat es gefallen, mal auf diese „etwas andere Art“ an Rollenspiele 'ranzugehen. Ich hoffe, euch als meinen Lesern auch.

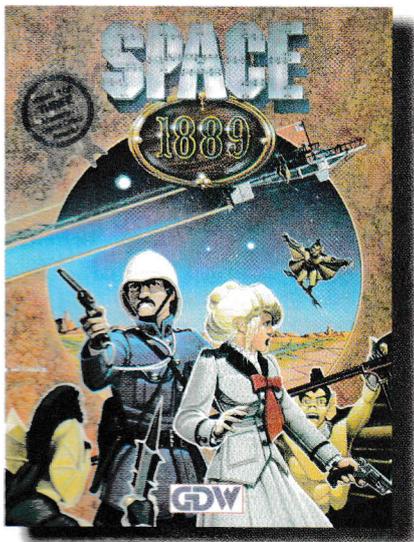
1. ROLLENSPIELE

A.) CTHULHU BY GASLIGHT

In **Challenge** erschien mit *Horror of the Centuries* (in Nr. 76) und *Evil of the Centuries* (in Nr. 77) die Fortsetzungen zu *Curse of the Centuries* aus **Challenge 65**, ein sich mit ägyptischen Gefahren beschäftigendes Abenteuer. Angaben für Cthulhu in den 1880ern vorhanden.

B.) SPACE 1889

Vergessen habe ich einiges Material für **Space 1889**. Mein Dank für diese Informationen geht an Dirk Brandherm, Elmar Wilde und Holger Saalfeld, die mir sehr bei meinen Nachforschungen geholfen haben.



Darkness Falls from the Air ist ein Abenteuer aus der **Challenge 36**. *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.

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.

Für **Space 1889** erschien in **Challenge 74** inzwischen ein neues (!) Abenteuer. Es heißt *Twenty Thousand 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 und in **Challenge 77** mit *City of Tomorrow* die Beschreibung einer geheimen Stadt der Zukunft, Technopolis genannt. Das ganze wirkt wie eine Mischung aus „Metropolis“ und Jules Verne. Die *Ether Society Newsletter* wird seit Nummer 5 unter der Rubrik *Ether Society News* in der *Transactions of the Royal Martian Society* fortgeführt. Ob von dieser nach Ausgabe 8 (1994) weitere Nummern erschienen sind, ist nicht festzustellen.

Die Bezugsadresse ist Mark Clark, 598 Thomson Station Road, Newark, DE, 19711-7520, USA. Eine Einzelnummer kostet 3,50 \$.

C.) CASTLE FALKENSTEIN

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 Illus 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).

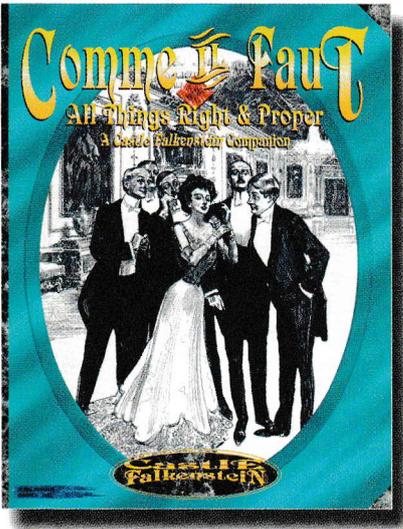
Viele Beschreibungen enthalten Ideen für Abenteuer (z.B. die angedeutete Existenz von Atlantis bei Berichten über Tieftauchexperimente).

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 (auch wenn er meinem alten Schulfreund Peter nicht gefallen hat, der behauptet, das wären „nur geklaute Bilder“ und „ein paar viel zu kurze erklärende Texte“).

Comme il Faut oder *All Things Right & Proper* 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 Gentle-*



man), 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*), 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.

D.) SONSTIGE ROLLENSPIELE

Über *The Gothic Earth* zu Ravenlofts *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 –voilà! – „new optional rules“. Good old **TSR** ...

Zu *Private Eye* liegt mir jetzt auch das letzte fehlende Abenteuer vor: *Der doppelte Biber*. Trotz des etwas eigenartigen Titels geht es nicht um Nagetiere, sondern um einen (sehr überzeugend geschilderten) Kriminalfall, der die Abenteuerer 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.**

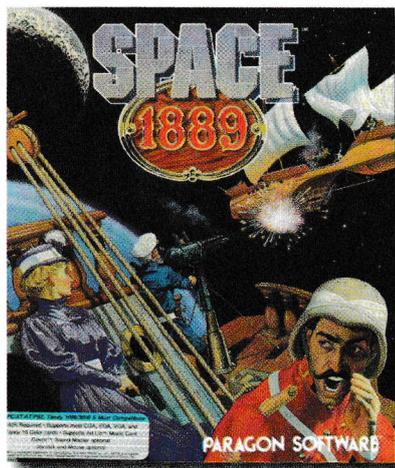
2. FILME

Die Filmrechte für **Space 1889** sind verkauft, laut Ankündigung in **Challenge 77** wird Nr. 78 mit einem „Movie Painting“ als Cover erscheinen. Wir sind alle sehr gespannt (und warten auf die Challenge 78, die wohl wegen der Einstellung von **GDW** nie mehr kommen wird).

Liston 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“ (alleine wegen der psychologischen Erklärungsversuche). Verzichten sollte man auf ein gewisses Jugend-abenteuer von Holmes ...

3. COMPUTERROLLENSPIELE

Computerrollenspiele 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 so-



gar 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“.

4. MINIATUREN

Die Firma **Game Tech** (Post Office Box 165, Springfort, Mi 49284, USA) bietet Modelle für diverse **Space 1889**-Schiffe an. Dies sind u.a. die *Aphid*, *Dauntless*, *Hamburg*, *Fenian Ram*, *End Time*, *Clearsight*, *Skylord* und *Czarina*. Weitere Schiffe sind geplant.

GDW selber hat auch Figuren für **Space 1889** angeboten. Die *Victorian Adventurers* (GDW 1821) enthalten neun 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 die 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* (GDW 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 vier – die Figuren wirken lieblos, z.T. sehr dick und gedrungen.

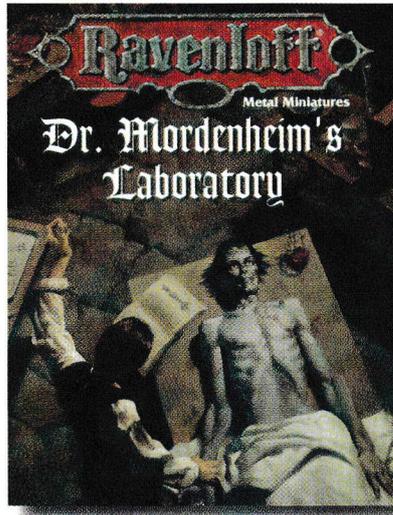
Zwei Sätze (*Martian Cloudships* und *Aerial Gunboats* GDW 1802) enthalten „nur“ Zusatzfiguren für *Sky Galleons of Mars*. Der Inhalt dieser beiden Boxen ist aus Plastik. **Grenadier** bietet verschiedenes. Einmal die *Mark Copplestone*-Figuren, die gute Marsianer für **Space 1889** abgeben (z.B. die Sätze GRE 1402 und GRE 1407 [auch unter GRE 9403 als Armee erhältlich]). **Nightmares** bietet ein paar schöne Figuren – aber leider



nur wenige ... Die drei Detektive aus GRE 601 sind gut, ebenso die Bösewichter aus GRE 603 und die Frauenfiguren aus GRE 608 (es gibt so wenige gute Figuren für Abenteurerinnen!). Nett sind auch die Schlangemenschen aus GRE 619 – geeignet für **Cthulhu** und **Space 1889** (als Venus-Bewohner).

RAFM ist das Haus, das die *Call of Cthulhu*-Figuren herstellt. Wer also irgendwie **Cthulhu** und seine Kumpels einbauen will, der ist hier richtig. Auch die dazu gehörigen *3-Step PCs* sind klasse – erst mutig, dann abwartend, dann panisch ... Da kann man immer gleich die richtige Figur hinsetzen. Teile der Figuren für **Elves of the Isles** habe ich in **Space 1889** als zusätzliche *High Martians* eingesetzt, namentlich die Sets **RAFM 3075** und **3076**. Meinen Spielern ist es nicht aufgefallen, und die Figuren sehen wirklich klasse aus – besser als manches von dem, was **GDW** selber an Figuren dafür hat herstellen lassen (s. o.). *Boots & Saddles* sind Figuren zum Cowboy & Indianer-Spielen, und die *British Colonials* sind das, wonach sie klingen – nackte Orks mit Clownsmasken (okay, das war ein Scherz).

Mit den Fantasy-Figuren von **Ral Partha** habe ich immer so meine Schwierigkeiten (kleine Männer mit riesigen Schwertern...), aber ihre **Ravenloft**-Figuren sind für die Darstellung des Horror-Anteils im viktorianischen



nischen Rollenspiel gut geeignet. Aus *Dr. Mordenheims Laboratorium* (RP 10-517) wird leicht Dr. Franksteins Arbeitszimmer, und wandelnde Mumien kann man nie genug haben (RP 11-102). Sehr schön sind auch der *Village Mob* (RP 11-105) und die *Village Personalities* (RP 11-106) – die sehen wohl überall in Mitteleuropa gleich aus (nur haben sie nicht überall Fackeln in der Hand, um ein Haus abzufackeln). In der Abteilung *Colonials* sind drei verschiedene Gruppen erschienen, die alle interessant sind. *Zulu & Boer Wars* bietet schöne englische Soldatenfiguren, Buren und schnucke-

lige Zulus (vor dem hingemetzelt werden, wie ich vermute). *Die Northwest Frontier* bietet Inder und die *Sudan Campaign* dann Ägypter und Sudanesen. 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-Unhold-Mix auf den Tisch zu stellen. Da gehen die echten Fieslinge drin unter („Welch' ein Glück, wir hatten nur zehn Mumien und keinen von den Beholdern!“). Außerdem merken die Spieler so nicht, wenn sie den Rahmen des vorbereiteten Abenteurers verlassen („Wir sind noch auf der richtigen Spur, er hat die passenden Figuren noch zur Hand!“).

5. BÜCHER

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 Pestepidemie!) und werden zwar nicht Freunde, so doch gute

FANTASY EN'COUNTER
 RPG, CoSims, TCGs, Brettspiele, Miniaturen, Zubehör, ...
 Essen / Fußgängerzone
 World's Finest
 GAMES & COMICS
 FANTASY EN'COUNTER
 VIEHOFER STR. 28
 mitten in der Fußgängerzone

Mo - Fr: 10:00h - 18:30h
 Do: 10:00h - 20:30h
 Sa: 10:00h - 14:00h
 Langer Samstag:
 geöffnet bis 18:00h
 bzw. 16:00h

T: 0201 - 22 31 61
 F: 0201 - 22 31 64

T: 0201 - 22 16 94
 F: 0201 - 79 74 10

FANTASY EN'COUNTER * VIEHOFER STR. 28 * 45127 ESSEN
TEL: (0201) 78 68 77 * FAX: (0201) 79 74 10

Du möchtest gerne ein bestimmtes Rollenspiel, Sammelkartenspiel oder Brettspiel kennenlernen?
 Kein Problem. Im Fantasy En'Counter HQ findest Du neben Neuerscheinungen auch Raritäten und Klassiker. Handelt es sich um ein verbreitetes Spiel, so hast du die Möglichkeit mit Gleichgesinnten zu spielen. Am schwarzen Brett erhältst Du Kontakt zu Rollenspielgruppen. Schaut doch einfach mal vorbei (Parkplätze sind übrigens reichlich vorhanden). Am "großen Tisch" finden regelmäßig Turniere und Spielerunden (Infos im Laden) statt.

Du wohnst außerhalb und suchst noch diverse Spiele?
 Auch kein Problem. Frag' nach den aktuellen Katalogen oder schick' uns einfach deine Bestellung. Haben wir die Sachen auf Lager, verschicken wir die Sachen normalerweise innerhalb von 24 Stunden.

NEU: Jetzt auch Afri-Cola® im Laden!

Head Quarter: Anfahrt über Brunnenstraße & Emilienstraße
FANTASY EN'COUNTER * RELLINGHAUSER STR. 104 * 45128 ESSEN
TEL: (0201) 78 68 77 * FAX: (0201) 79 74 10

Mystic Rings

Der "fantastische" Laden
 Fantasy & Science-Fiction pur auf zwei Ebenen

- * Rollenspiele
- * Computerspiele
- * Brettspiele
- * Bücher
- * Trading Cards
- * Miniaturen
- * Modelle
- * Zeitschriften
- * Videos
- * LRS - Zubehör
- * AD&D
- * DSA
- * Mittel Erde
- * Demonworld
- * Star Trek
- * Star Wars
- * Battle Tech
- * Shadow Run
- * Vampire
- ... u.v.m.

Bettina Reichardt-Kron * Neue Straße 1 * 21682 Stade
 Telefon 0 41 41 / 4 36 56 * Telefax 0 41 41 / 4 36 58

HINTERGRUND

Bündnispartner. Schön sind die Erklärungen für eine andere Holmes-Geschichte, die hier mitgeliefert werden.

Ebenso unterhaltsam – wenn auch „nur“ Krimis – sind **Maurice Leblancs** Romane um *Arséne Lupin*. Die Geschichte beginnt mit *Die Gräfin von Cagliostro* und geht 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.

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 besonders *Von der Erde zum Mond*, *20.000 Meilen unter dem Meer* (Nemo!) und *Um die Welt in 80 Tagen* (Fogg) zu nennen. Schön sind auch *The Invisible Man* von **H.G. Wells** (jede Kampagne sollte ihren Unsichtbaren haben!) und die *Flashman*-Romane von **George MacDonald** (schöne Militärgeschichten!).

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, Uni-

verstitäten, Kathedralen, Badestädte etc. pp. Ein schöner Bildband, den ich leider nur aus einer Rezension kenne, scheint *London in alten Photographien. Bilder von der Jahrhundertwende* von **Alistair Cooke** und **Felix Barker** zu sein. Das Buch ist 1995 bei **Heyne** erschienen, hat über 200 Seiten und kostet 78 DM.

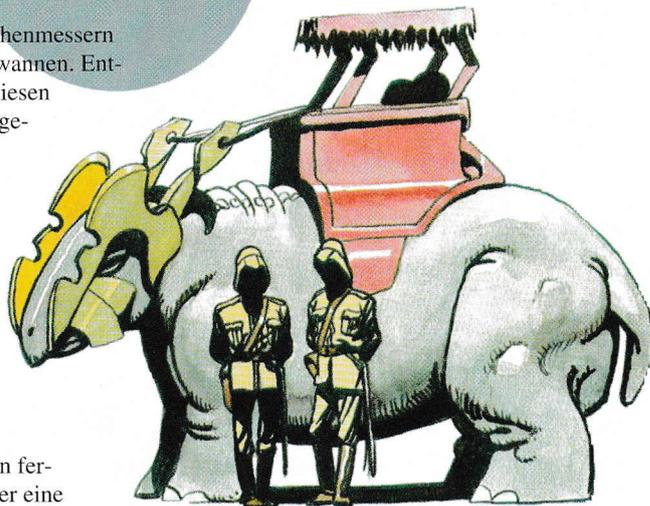
Ein „Schnäppchen“ war vor Jahren der Kauf von *Der viktorianische Haushaltskatalog* (**Olms Presse**, 1992) von einem Wühltisch. Auf über 300 Seiten A 4 (z.T. farbig) werden hier die Waren eines viktorianischen Versandkataloges (scheinbar so eine Art „Otto Versand“ für Cthulhu-Spieler) vorgestellt.

Hier gibt es ALLES. Von Küchenmessern über Pistolen bis hin zu Badewannen. Entweder würde ich versuchen, diesen Band (herausgegeben und eingeleitet 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.

So, genug geschrieben. Ich bin fertig mit meiner Artikelserie. Der eine

oder andere hat vielleicht ein paar Tips daraus gezogen, wie er seine Kampagne im Zeitalter Victorias ausbauen oder verändern kann. Und vielleicht hat sich sogar jemand davon überzeugen lassen, daß es noch andere Bereiche für Rollenspiele gibt als Mitteleuropa oder den Weltraum. Auch unsere irdische Geschichte ist interessant – nicht nur im letzten Jahrhundert, aber dort kann man als Spieler sicherlich den meisten Spaß haben.

That's all, folks. Euer Hermann Ritter.



Fantasy Strongvision

Tabletop
Brettspiele
Rollenspiele
Zimmminiaturen
Trading Card Games
Computerspiele
Comic
Star Trek
Star Wars
Video
Stand-Ups



Blarerplatz 2
73728 Esslingen
am Neckar
Telefon:
0711/
355800
Telefax:
0711/
355800

Wir bieten
Ihnen auch
einen Versandservice
an. Einfach kostenlosen
Versandkatalog anfordern.