

# Viktorianisches Rollenspiel

## Vorbemerkung

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

Der erste Teil des Artikels (den ihr hier vor euch habt) beschäftigt sich mit dem viktorianischen Rollenspiel schlechthin - „Space 1889“. Im zweiten Teil wende ich mich dann anderen Rollenspielen zu dieser Ära zu, namentlich natürlich „Cthulhu by Gaslight“, „Castle Falkenstein“ und „Midgard 1880“. Der dritte Teil dreht sich dann ums Zubehör (von Computer-Rollenspielen über Miniaturen bis hin zu Bettwäsche); im vierten Teil wende ich mich einigen - meiner Ansicht nach wichtigen - Büchern über dieses Zeitalter zu (immerhin ist es immer schön, wenn man seine Abenteurergruppe mit Bildern und „Handouts“ erschlagen kann), und im - abschließenden - fünften Teil liefere ich dann die vergessenen Module und dergleichen nach.

Damit es gleich klar gesagt ist: Ich bin keine wandelnde Enzyklopädie. Wer also merkt, daß ich irgendetwas vergessen habe, möge mir doch bitte einfach ein paar Zeilen schicken. Antwort ist sicher. Meine Adresse ist: Hermann Ritter, Rudolf-Diesel-Straße 37, 64331 Weiterstadt.

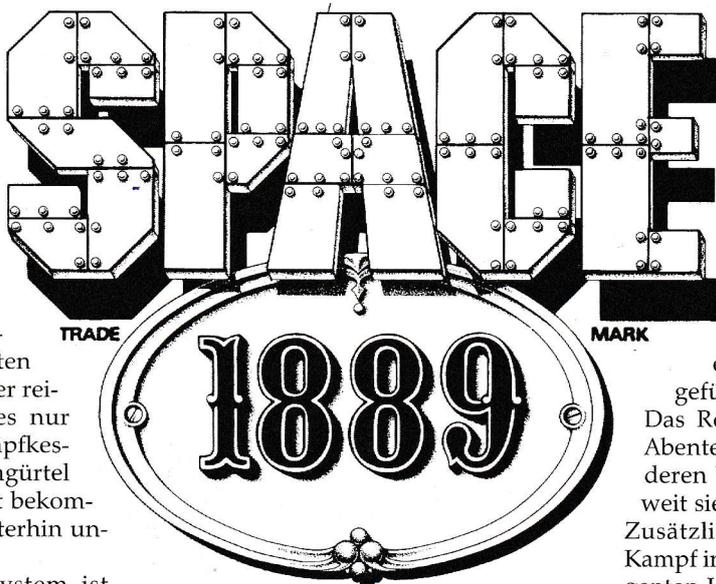
## Grundregeln

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 Charakterschaffungssystem 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 umfassend 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 schiefgehen 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 (so weit 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).

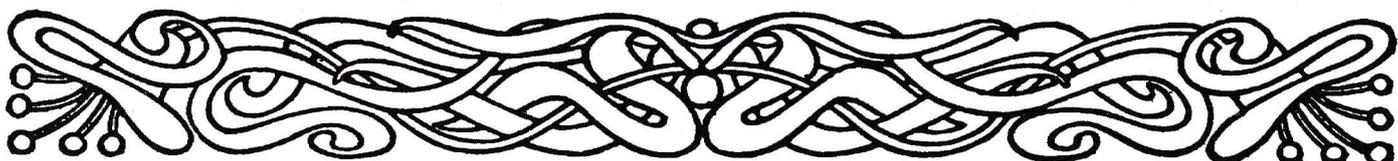
Alles in allem ein umfassendes und sehr gutes Regelwerk, das man auch seinen Spielern guten Gewissens als Hintergrundband in die Hand geben kann (wenn man das Einführungsabenteuer schon gespielt hat!).

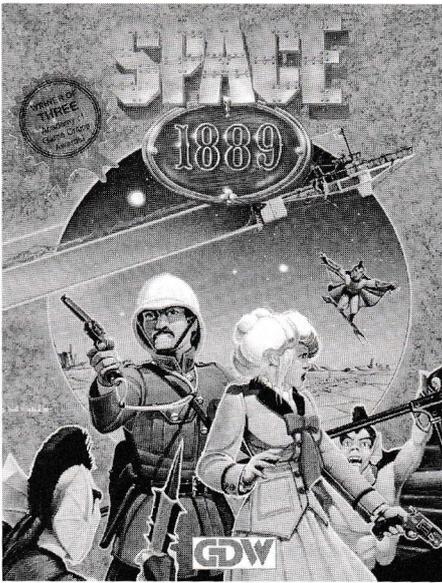
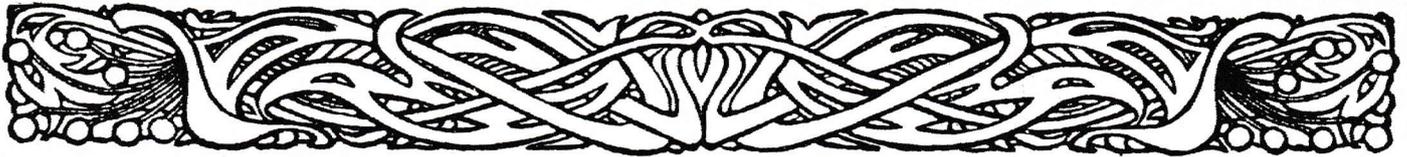


## Regelzusätze/-anhänge

### Regelwerke

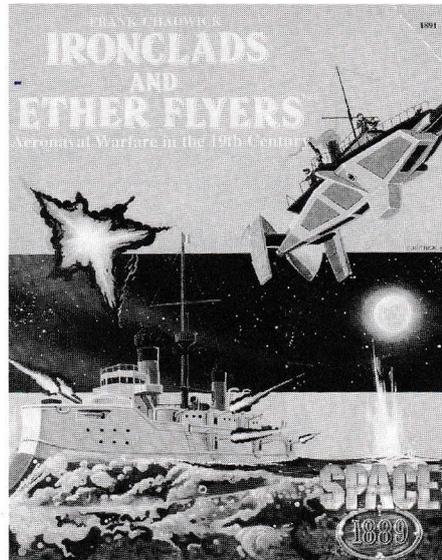
- „Conklin's Atlas of the Worlds and Handy Manual of Useful Information“ enthält einige neue Regeln (eine Seite zum Schiffskampf), eine Timeline (1879





Challenge 34 bietet eine Einführung in das Spiel.

- Der „Referee's Screen“ ist eine Zusammenstellung der wichtigsten Tabellen, eigentlich aber überflüssig. Leider.
- Das „Soldier's Companion“ enthält in der ersten Hälfte des Buches (ca. 80 Seiten) Regeln für Schlachten mit Miniaturen (Tabletop), für den Einsatz von Kriegsmaschinen (DreifüÙe 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. usw.). Außerdem gibt es Szenariovorschläge für diverse Tabletop-Schlachten.

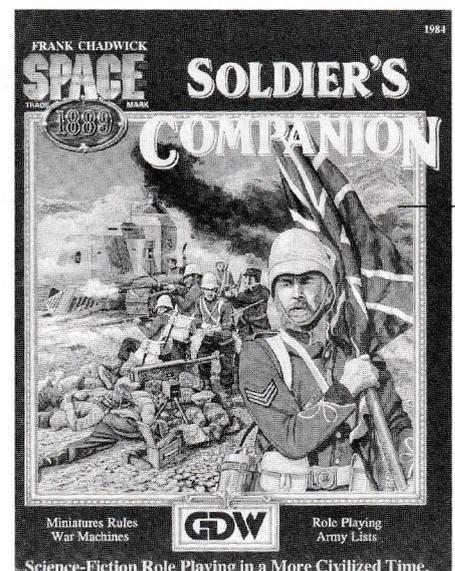
Die zweite Hälfte enthält Armee- und

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 erschienenen Abenteuer geben die Daten der in ihnen beschriebenen Städte für das „Soldier's Companion“ an (so in „Stoppelords of Mars“).

#### 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 Mißverständnis vorzubeugen: hier sind keine Luftschiffe gemeint) findet sich im „More Tales from the Ether“. „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“. „Science marches on“ (Challenge 68) bietet neue technische Entwicklungen und Erfindungen als Ergänzung zu denen im Grundregelwerk. „Victorian Times & Society“ (Challenge 35) ist ein kurzer Einführungsartikel in die Welt von „Space 1889“. „Ye Can Always Tell a Yankee, But Ye Canna Tell 'im Much“ (Challenge 43) macht Vorschläge für amerikanische Charaktere und etwas Hintergrundmaterial zur Lage in den USA im Jahre 1889.



bis 1889), Informationen über den Aufbau des Sonnensystems (inkl. der Struktur der Ätherwellen) und Material über Merkur, Venus, Erde (+ Mond) und den Mars.

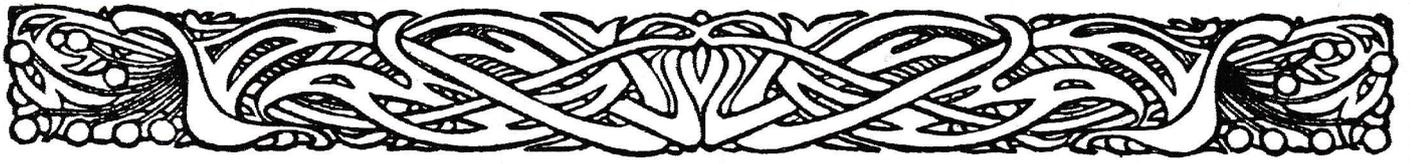
• „Ironclads and Ether Flyers“ (insgesamt 108 Seiten) ist das Regelwerk zum Luft- und Seekampf im 19. Jahrhundert. Das Regelwerk ist so aufgebaut, daß man es Kapitel für Kapitel durcharbeiten kann. Zu den einzelnen Regeln sind immer Beispielszenarien aufgeführt, die man gleich durchspielen kann. Die 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 Selberbauen 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





## Brettspiele

• **„Cloudships & Gunboats“**: 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 A3 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 einem (vielleicht angeschossenen und brennenden?) Luftschiff herumzurennen und zu versuchen, ihre Haut und die Hülle des Schiffes zu retten.

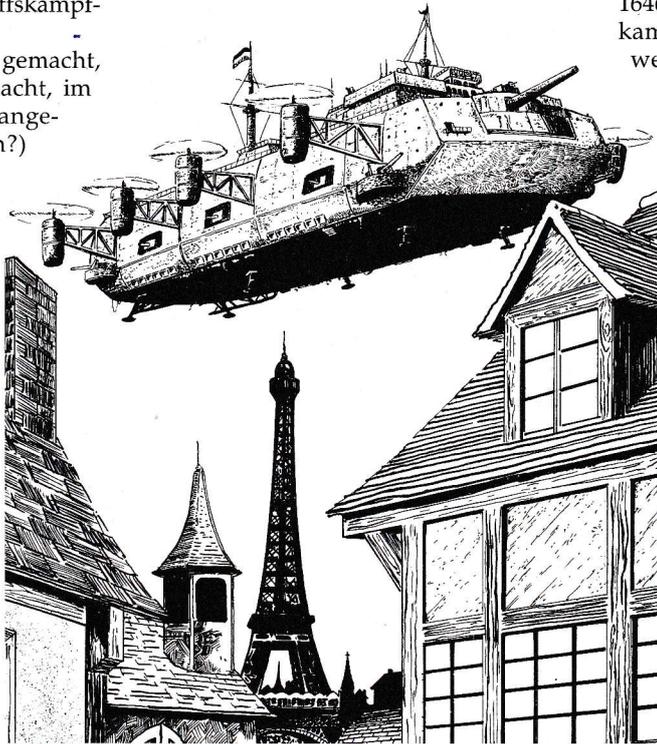
• **„Sky Galleons of Mars“**: Dies ist eigentlich auch schon ohne das Rollenspiel ein sehr schönes Spiel, obwohl es leider meistens völlig unterschätzt wird. Mit dem Spiel erhält man erhält 16 Plastikmodelle von „Sky Galleons“, diverse Pappcounter für Beschädigungen und Höhenmarkierungen, 2 bunte, ca. 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 Re-

geln 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, insgesamt schwache Durchführung.

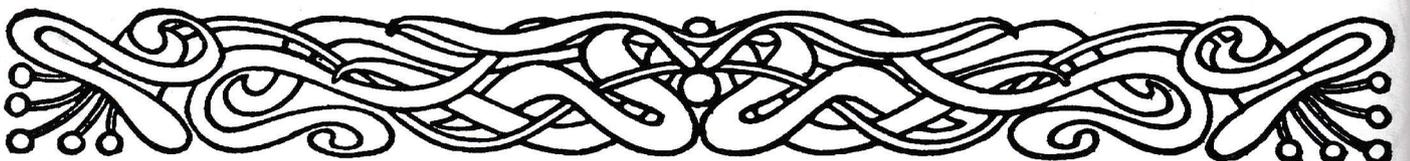


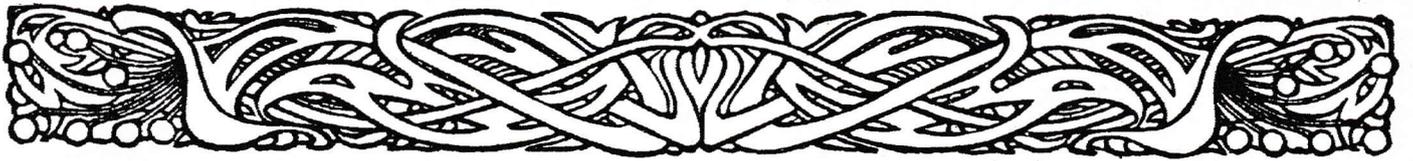
## Zeitschriften

Die beste Zeitschrift zum Thema ist die **„Ether Society Newsletter“**, zu beziehen über **„The Ether Society“**, GDW, PO Box 1646, Bloomington, IL, USA. 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 Querweisen auf **„Call of Cthulhu“**) und ohne jeden Anflug von Kritik. Aber dafür waren die Hefte sehr amüsant und boten eine Menge an Hintergrundinformation.

Anders waren da die **„Transactions of the Royal Martian Geographical Society“** gelagert. Hier wird nicht nur ab und an etwas Kritik an 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.

Im Einzelfall muß man halt in die Staaten schreiben und versuchen herauszufinden, ob das Material noch zu beziehen ist - leider antwortet GDW aber nur sporadisch auf Post, so daß man es vielleicht ein paar Mal versuchen muß.





## 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 (insg. 20 Seiten) ausgestattet ist hingegen die Weltbeschreibung im *“Conklin's Atlas of the Worlds”*. Im *“Soldier's Companion”* werden die Armeen der Venus vorgestellt (z.B. deutsche Schutztruppen, die auf die Echsensmenschen aufpassen dürfen).

### Erde

Verständlicherweise sehr detaillierte Beschreibungen (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 Rumelien 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. *„Rabe's 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, Flug-

*“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”*.



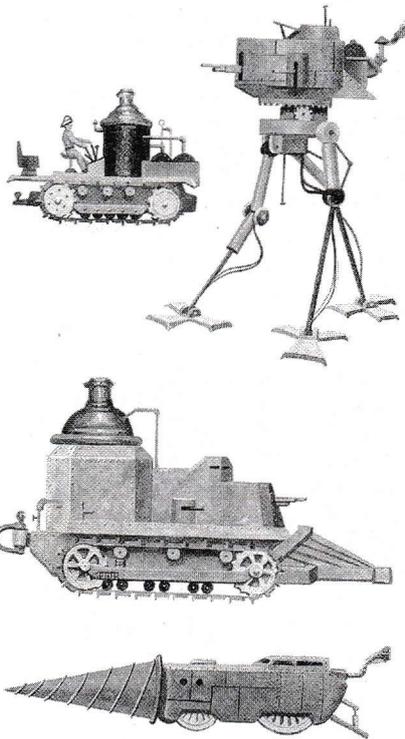
## Abenteuer

### Merkur

- *„The Burning Desert”* (in *“Tales from the Ether”*): Eine Reise auf den Merkur hatte 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”*. Kurzabenteuer in Challenge 45.

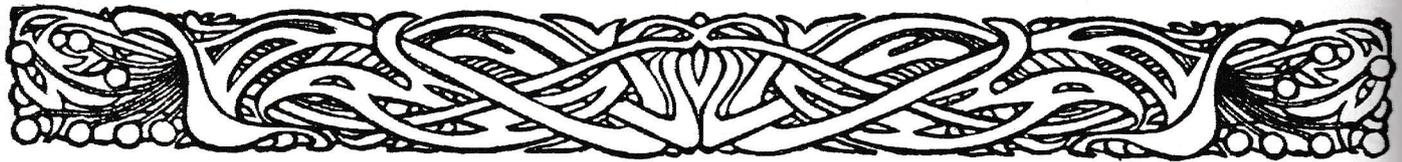
### Venus

- *„Drums Along the Border”* (in *“Tales from the Ether”*): Für deutsche ist das *„Space 1889“-Spiel* 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 Ansiedelung im *„Space 1889“-Universum* vorgeschlagen wird. Erschreckende Reise, auf der man mal nicht mit Kreaturen aus dem *Cthulhu*-Mythos in Konflikt gerät.



schiffe, 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





## 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 Helio-graphen-Verbindung 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!

- „SubAfrican!“ (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 nicht in den „Space 1889“-Kosmos passen, habe ich dieses Abenteuer immer auf Cons 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...

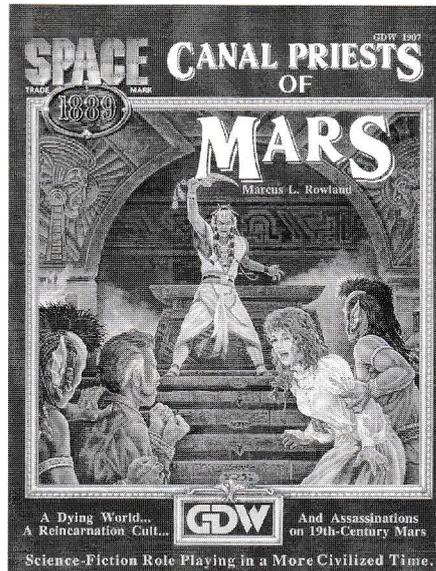
Ein sehr schönes und amüsantes Abenteuer.

## 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 Asteriodengürtels) 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 Abwässerkanälen 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 soll. 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 Wurmkuht. 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 Abenteurers. Wahrscheinlich das beste Modul für „Space 1889“.

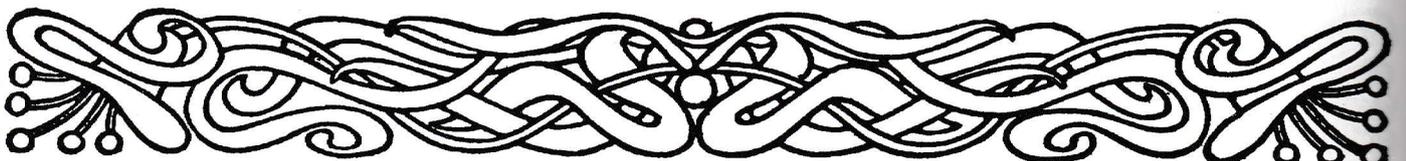
- „Caravans of Mars“ beschreibt die Aetheria-Elysium-Wüste samt einem Abenteuer, welches eine Reise mit einer Karawane beschreibt. Die Beschreibung der Wüste ist sehr ausführlich und interessant gemacht (eines der vielen Module, an denen man sich festlesen kann), das Abenteuer ist eine nette Reisegeschichte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

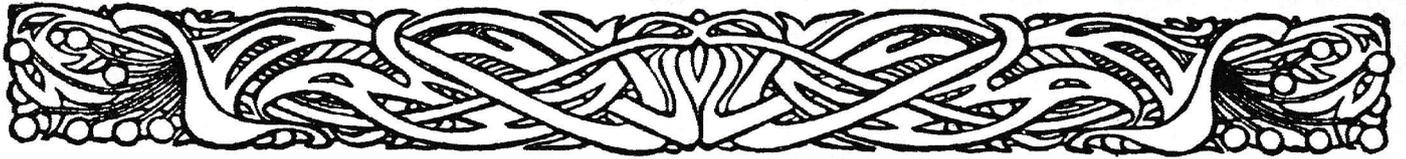
- „Caught in the Mire“ (in „More Tales from the Ether“): Nettes Kurzabenteuer mit Piraten, Sumpfbewohnern und Marsianern aller Coleur.

- „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 nie 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 from 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 Gähnabenteuer erster 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 einer 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.

● **„Steppelords of Mars“** ist nicht nur ein einfacher Hintergrundband zur Nepenthes-Thoth Steppe, sondern auch eine umfassende Beschreibung dieser Landschaft (Tiere, Klima, die Stadt Sta-

stapsh) 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): Prinzessinen 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 beilieg. Sonst aber auch nichts.

### Erwähnte Rollenspiele

- Beastmen of Mars (GDW 1902)
- Canal Priests of Mars (GDW 1907)
- Caravans of Mars (GDW 1903)
- Challenge (GDW-Hauszeitschrift)
- Cloud Captains of Mars (GDW 1905)
- Cloudships & Gunboats (GDW 1902)
- Conklin's Atlas of the Worlds (GDW 1983)
- Ironclads and Ether Flyers (GDW 1891)
- Liftwood Conspiracy (3W 403)
- More Tales from the Ether (GDW 1906)
- Referee's Screen (GDW)
- 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)

