

-Hier steht eigentlich das MIDGARD ABENTEUER  
1880 – Logo-

# Abenteuer 1880



Doctor Nagelius'

wohlfeiles und weitschweifiges, exzentrisches und eklektisches

Encyclopaedisches Compendium

der bekannten Welt

von Rainer Nagel

Unter Mitarbeit von Mike Preuß

Mit Beiträgen von Bethina Maier und Gerd Hupperich

# Kapitel Eins: Einleitung

*"Ein weites Feld, Luise."*

(Der alte Briest, in *Effi Briest* von Theodor Fontane)

Der vorliegende Text soll Spielleiterinnen und Spielerinnen von ABENTEUER 1880 in kompakter Form Informationen über die Welt des ausgehenden neunzehnten Jahrhunderts und ihre Unterschiede zu unserer modernen Zeit in die Hand geben. Zwar liegt uns diese Epoche mit einem zeitlichen Unterschied von nur einhundert Jahren weitaus näher als die übliche Fantasy-Welt, doch fehlen ihr andererseits eine ganze Reihe von Errungenschaften, die wir im zwanzigsten Jahrhundert als selbstverständlich ansehen.

Ein Kommentar von einem, der es wissen muss

*"Es ist eine seltene Spezies, doch es gibt sie, und man kann sie nur Abenteurer nennen. Rudi war so einer; was ihn reizte, war nicht so sehr, was dabei herausprang, sondern der Kitzel der Erregung, der Schabernack; das Spiel, nicht der Gewinn. Sie sind gefährlich wie Haie und ohne jede Vernunft, und Hasenfüße wie ich haben für sie nicht das mindeste Verständnis."*

(Sir Harry Paget Flashman in *Flashman - Prinz von Dänemark* von George MacDonald Fraser)

Die Welt von ABENTEUER 1880 ist für uns gemeinhin mit den Schlagwörtern "**viktorianische Epoche**" oder "**wilhelminische Zeit**" verbunden und wird oft als "Gründerzeit" bezeichnet. Rückblickend gilt sie als die "gute, alte Zeit", die von festen Vorstellungen bestimmt ist: London mit Sherlock Holmes, Nebel und geheimnisvollen Kriminalfällen, Berlin mit Wilhelm II., Otto von Bismarck, zackigen Paraden und preußischer Disziplin, Paris mit Leichtlebigkeit und überschäumender Lebensfreude, Wien mit der K.u.K.-Donaumonarchie und rauschenden Bällen im Walzertakt. Von daher ist es kein Zufall, dass sich die Angaben dieses Bands hauptsächlich auf die großen europäischen Kolonialmächte (und hier insbesondere Deutschland, Großbritannien und Frankreich) sowie die USA beziehen: Zum einen sind Informationen zu diesen Ländern am besten zugänglich (auch durch zahllose Filme), zum anderen rekrutieren sich die Spielerinnenfiguren vornehmlich aus Angehörigen dieser Nationalitäten.

Vergleicht man das ausgehende neunzehnte Jahrhundert mit dem ausgehenden zwanzigsten (in dem ABENTEUER 1880 veröffentlicht wurde), hält man ersteres

für eine weitaus ruhigere, stressfreiere Epoche der Weltgeschichte. Alles war ruhiger, die Kommunikation ging langsamer, es gab noch keine Computer (und keine E-Mails), Telephone waren selten und unzuverlässig, das Radio steckte gerade erst in seiner Anfangsphase - und es gab noch kein Fernsehen. Um in weit entfernte Gegenden zu reisen, musste man lange Fahrten mit dem Zug und/oder dem Schiff auf sich nehmen, und Atlantiküberquerungen waren eine Sache von Tagen, nicht Stunden. Trotzdem darf man nicht in den Gedanken verfallen, dass die in dieser Zeit lebenden Menschen ihr Leben als ebenso ruhig und gelassen betrachteten, wie wir dies heute - rückblickend und vergleichend - tun. Im Gegenteil: Gerade die letzten Jahrzehnte des neunzehnten Jahrhunderts waren eine Zeit der großen, geradezu revolutionären Umwälzungen, und fast täglich wurde Neues entdeckt. Im Gegensatz zu heute wurden diese Veränderungen viel positiver angesehen, was am vorherrschenden Zeitgeist des **Positivismus** (s. S. 105) lag. Nichtsdestotrotz war den Menschen bewusst, dass sie in einer schnelllebigen, sich stets verändernden Zeit lebten, und nicht wenigen davon ging dies alles zu schnell: Noch um die Jahrhundertwende beklagten namhafte Schriftsteller und Wissenschaftler die Zerstörung der bekannten Reisekultur (langsame, intensive Betrachten der durchquerten Landschaft ermöglichende Kutschfahrten) durch die Eisenbahn (einige Stimmen dazu sind auf S. 84 eingefangen).

Daneben ist natürlich auch der Stand der **Technik**, der durch die vorgegebene Zeitspanne recht eng gefasst ist, zu berücksichtigen. Zwar ist es, wie schon im Kapitel *Realität und Phantasie* im ABENTEUER 1880-Regelheft erwähnt, nicht notwendig, sich sklavisch genau an die reale Entwicklung zu halten, doch muss die Spielleiterin darauf achten, dass große Inkonsistenzen vermieden werden. Dies betrifft insbesondere den Einsatz von Flugzeugen, aber auch von Zeppelin und Autos, die geringe Rolle des Telefons in der Fernkommunikation, die Abwesenheit des Radios u.v.m.

Der vorliegende Text ist wie folgt gegliedert: Auf eine in die Abschnitte Politik, Kunst/Kultur, Wissenschaft/Technik, Wirtschaft sowie Personalia unterteilte Zeittafel folgen Kurzbiographien wichtiger Persönlichkeiten aus den verschiedensten Lebensbereichen (die, zur Erweiterung der Abenteuermöglichkeiten, um fiktive Personen wie Sherlock Holmes, Kapitän Nemo oder Graf Dracula ergänzt wurden), denen die Spielerinnenfiguren begegnen oder von denen sie hören können. Das vierte Kapitel liefert eine Ein-

führung in die Welt von ABENTEUER 1880; ihm schließen sich Kapitel mit Profilen der wichtigen Nationen der Epoche sowie der außereuropäischen Kolonien an.

# Victoria I.

📖 geb. 24.05.1819 in London - gest. 22.01.1901 in Osborne (Isle of Wight)

Alexandrina Victoria ist die vierte Tochter des Herzogs von Kent, des vierten Sohns des Königs Georgs III. Aufgrund der hohen Kindersterblichkeit zu dieser Zeit gibt nach dem Tod von Prinzessin Charlotte, der Tochter des Prinzregenten (des späteren Georg IV.) keinen klaren Thronerben, und Victoria ist schlicht und ergreifend das erste von einem der insgesamt vier potentiell erbenzeugenden Väter gezeugte Kind. Victorias erste Herrschaftsjahre sind eher unruhig, doch wird die Königin nach ihrer Liebeshochzeit mit Prinz Albert unter dessen nur zögerlich zugestandenem Einfluss deut-

lich ruhiger; nach Alberts Tod zieht sie sich voller Gram aus der Öffentlichkeit zurück, von der sie sich schon zuvor durch bewusstes Ignorieren der dunklen Seiten der Industrialisierung in Großbritannien entfernt hat. Nichtsdestotrotz ist sie beim Volk angesehen und trägt viel dazu bei, die britische Monarchie in eine konstitutionelle Rolle zu überführen. Da sie mit fast allen herrschenden europäischen Fürsten verwandt ist, gelingt es ihr zudem, eine stabile europäische Politik zu führen, wobei sie des öfteren in Konflikt mit ihren Premier- und Außenministern gerät. Sie entwickelt indes eine besondere Vorliebe für Benjamin Disraeli, was zu Problemen mit seinem Rivalen William Gladstone zu dessen Zeiten als

Premierminister führt. Im Jahre 1877 wird sie durch politische Manöver Disraelis zur Kaiserin von Indien proklamiert und kann nun von sich behaupten, über ein Reich zu herrschen, in dem die Sonne nie untergeht.

**Victoria I. im Spiel:** Die Königin ist nur adligen Spielerinnenfiguren oder Angehörigen der britischen Regierung direkt zugänglich. Nichtsdestotrotz gibt sie mit Recht dem Zeitalter den Namen, da ihr Selbstbewusstsein, ihre hohen Ideale und die in manchen Gebieten deutlich ausgeprägten Scheuklappen die britische Mentalität der Zeit sehr gut widerspiegeln.

## Zitate von und über Königin Victoria

*"Victoria gilt als unglaublich stur, und ihr extrem ausgeprägter Eigensinn soll ständig im Kampf mit ihren guten Seiten liegen; sie ergötzt sich am Hofzeremoniell, an Etikette und trivialen Formalitäten. ... Sie soll nicht den geringsten Gefallen an der Natur finden und bis tief in der Nacht wach sein, während sie bis spät in den Tag hinein schläft."*

(Prinz Albert von Sachsen-Coburg-Gotha - ihr späterer Gemahl - 1837)

*"Die Königin ist nicht eingebildet - sie ist sich dessen bewusst, dass es vieles gibt, das sie nicht versteht, und diese Angelegenheiten lässt sie sich gern so einfach wie möglich erklären - nicht lang und ausführlich, sondern knapp und klar."*

Lord Melbourne, Premierminister bis 1839, 1841 zu seinem Nachfolger Robert Peel)

*"Der Prinz ist in seiner Politik ausgesprochen konservativ, und sein Einfluss auf die K. überstrahlt alles; durch ihn ist sie so an konservative Ideen gewöhnt, dass sie den Gedanken, Angehörige der Gegenpartei könnten Minister werden, nicht ertragen kann."*

(William Gladstone 1846)

*"Revolutionen sind immer schlecht für eine Nation und bringen den Menschen nur unsäglichen Kummer. Gehorsam gegenüber den Gesetzen und der Königin ist Gehorsam gegenüber Gott, von Gott zum Wohle der Menschen geschaffen, nicht dem der Königin, die Pflichten hat und Verantwortung trägt."*

(Victoria anlässlich der Revolutionen von 1848)

*"Was du da über den Stolz, einer unsterblichen Seele das Leben zu schenken, sagst, ist schon richtig, meine Liebe, aber ich muss festhalten, dass ich mich dem nicht anschließen kann; ich denke, dass wir in solchen Augenblicken den Kühen oder Hunden viel ähnlicher sind; wenn unser armes Selbst so gar animalisch und unekstatisch wird."*

(die Königin 1858 zu ihrer ältesten Tochter zum Thema Schwangerschaft)

*"Liebe Janie, ... Ich hoffe sehr, dass sich die Regierungsarbeit nach den Wahlen weiterführen lässt, da Veränderungen abscheulich und so schlecht für die Nation sind; aber falls das nicht möglich sein sollte, dann wünsche ich, dass die wichtigsten Leute der Opposition wissen, dass es Dinge gibt, denen ich niemals zustimmen werde... Ich würde NIEMALS Herrn Gladstone wieder als Minister akzeptieren können, da ich nach seinem gewalttätigen, mutwilligen und gefährlichen Verhalten der letzten drei Jahre nicht mehr das geringste Teilchen Vertrauen in ihn empfinde."*

(Königin Victoria im September 1879 in einem Brief an die Marquise von Ely)

## Hilfreiche Hinweise für Reisende

Im Jahr 1855 veröffentlicht Sir Francis Galton ein Buch mit dem Titel *The Art of Travel*, in dem er dem Mächtgern-Weltreisenden einige wichtige Tipps zum Überleben in unwirtlichen Ländern gibt. Galton empfiehlt im Falle des Unwohlseins ein Glas warmen Seifenwassers mit ein wenig Schießpulver darin; dies kitzele zwar etwas in der Kehle, würde aber den Kreislauf auf Vordermann bringen. Zum Anzünden einer Pfeife bei starkem Wind empfiehlt Galton, das Pferd zum Niederlegen zu veranlassen und es als Windschutz zu benutzen, und in einem tropischen Sturm hält man seine Kleidung trocken, indem man sie auszieht und sich darauf setzt. Blasen an den Füßen behandelt man am besten durch Füllen der Strümpfe mit Seifenschaum und Eingeben eines rohen Eies in jeden Stiefel, und das "Überhitzen" des Gehirns bei harter Denkarbeit vermeidet man durch das Versehen seiner Hüte mit Löchern (damit die Luft besser entweichen kann); Sir Francis selbst behilft sich mit einem Hut, dessen Löcher durch kleine Schiebetürchen geöffnet oder verschlossen werden können. Ungemein wichtig ist auch Galtons Hinweis zur Behandlung von Wespenstichen: Man klopft den Dreck aus seiner Pfeife und reibt ihn in die Wunde.



Dieses Buch enthält die Niederschrift der lebenslangen Forschungsreisen des weitgereisten Doctor Georg Nagelius in der Welt Königin Victorias. Es beschreibt die politischen und gesellschaftlichen Gegebenheiten dieser aufregenden Epoche, stellt ihre wichtigen Persönlichkeiten und technologischen Wunderwerke vor und berichtet von den Ländern der zivilisierten Welt ebenso wie von den wilden Kolonien.

Die Ausführungen des Doctor Nagelius eignen sich bestens als Inspiration und Nachschlagewerk einer Kampagne für ABENTEUER 1880. Aber auch Spielleiter anderer, vor einem vergleichbaren Hintergrund angesiedelter Systeme werden diesen Band sehr nützlich finden.



"Nicht immer wirklich wissenschaftlich, aber zumeist unterhaltsam."  
(aus dem Jahresbericht der Royal Geographic Society für 1882)

"Dieses Buch ist spekulativer, abergläubischer Schund!"  
(Emil Brugsch-Bey in der *Zeitschrift für Ägyptologie*, 1. Quartalsausgabe 1884, erschienen Januar 1885)

"Elementar, mein lieber Watson!"  
(Sherlock Holmes, 1887)

"Wenn Ihre Majestät dieses Buch gelesen hätte, wäre ich noch im Amt!"  
(Otto von Bismarck anlässlich einer Rede vor ehemaligen Offizieren des Heeres am 19. Mai 1891)

"Hätte ich dieses Buch früher lesen können, mir wäre so manches erspart geblieben."  
(Sir Harry Paget Flashman im letzten Band seiner Memoiren, 1915)



Das COMPENDIUM kommt Ende des Jahres in den Handel; es wird um die 200 Seiten haben und etwa 100 s/w-Bilder enthalten (plus Farbcover und zwei Innenseiten mit Landkarten). Das Layout wird beim fertigen Produkt noch etwas anders aussehen. Der Verkaufspreis wird bei DM 49,90 liegen. Bis zum 25.11.01 ist Subskription zum Sonderpreis möglich: DM 40,00 auf Konto 234 150 bei Sparda-Bank Mainz, BLZ 550 905 00 (lautend auf Rainer Nagel), bei Selbstabholung auf einem Con; soll das Buch nach Erscheinen direkt zugeschickt werden, kommt noch ein Porto- und Verpackungsanteil von DM 3,00 dazu, also insgesamt DM 43,00 (und die Adresse sollte hinterlegt werden). Sowohl Zahlungen als auch Angabe von Adressen sind während der SPIEL 2001 in Essen möglich. Offiziell erscheint der Band zum MIDGARD-SüdCon vom 30.11. bis zum 02.12.01 bei Sigmaringen. Auf dem Südcon herrscht ermäßigter Con-Verkaufspreis von DM 45,00. SubskribendInnen, die den Band im Voraus bezahlen und zum SüdCon mitgebracht haben wollen, erhalten ihn dort.