



Elmwood Chronicles

Der letzte Sommer

Spielkonzept

East Wyrwood Shire, Anfang August. Vielleicht die schönste Zeit des Jahres für rauschende Feste und Liebesglück. Auf dem Elmwood Estate der Familie Wentworth feiert der verwitwete Cecil Wentworth seine Verlobung mit der Liebe seiner Jugend, der ebenfalls verwitweten Gladys Jennings. Tage voller Tanz und Lebensfreude stehen bevor.

Doch während sich die Familie, die Gäste und das Hauspersonal auf die fröhliche Feier vorbereiten, zieht ein Schatten über das Land – der bevorstehende Ausbruch des Ersten Weltkriegs. Wir schreiben das Jahr 1914 und dies ist der letzte Sommer einer Ära, an die sich die Menschen bald nur noch wie an einen verblässenden Traum erinnern werden.

“Elmwood Chronicles – Der letzte Sommer” ist ein Larp, das von Serien wie “The Downton Abbey” und “Upstairs, Downstairs” inspiriert ist. Die Geschichte spielt in einem fiktiven englischen Haushalt kurz vor Beginn des Ersten Weltkriegs und handelt von Drama, glücklicher Sommerromantik, Leidenschaften, Konflikten, Ungleichheit und Hoffnungen.

Unser Ziel ist es, ein fesselndes dramatisches Erlebnis in einer wunderschönen historischen Atmosphäre zu schaffen, das sich eher wie eine komprimierte Fernsehserie als wie eine historische Simulation anfühlt.

Obwohl wir Themen wie soziale Hierarchie, Stellung in der Gesellschaft und Kämpfe zwischen den Geschlechtern und Klassen ansprechen wollen, werden wir sehr vorsichtig mit dem Thema Rassismus umgehen, nur einen sehr eingeschränkten Fokus darauf im Spiel zulassen und keine Form von Diskriminierung außerhalb des Spiels tolerieren.



Location

Die Veranstaltung findet im Gutshaus Belitz (und in seinem schönen Garten) statt. Das Haus wurde als Drehort für die deutsche Reality-Serie „Abenteuer 1900 – Leben im Gutshaus“ genutzt und wurde so umgebaut, dass es perfekt in die 1910er Jahre passt. Das bedeutet, dass das Haus Belitz nicht nur wie ein Haus aus der Zeit um 1900 aussieht, sondern auch (größtenteils) wie eines funktioniert. Der Herd in der Küche wird mit Holz befeuert, es gibt eine Waschküche und einen weiteren Raum zum Plätten der Wäsche, Lebensmittel können mit dem handbetriebenen Speiseaufzug vom Keller ins Erdgeschoss transportiert werden und schließlich wird das ganze Haus nur mit Öfen beheizt (was im Sommer glücklicherweise nicht so wichtig ist). All diese Dinge geben uns die Möglichkeit, sie in das Bediensteten-Spiel einzubeziehen. Die Bediensteten könnten beispielsweise Gerüchte und Informationen über die Herrschaft austauschen, während sie wie vor 100 Jahren schmutzige Wäsche waschen. Wir verlangen von den Bediensteten jedoch nicht, dass sie tatsächlich die Wäsche ihrer Mitspielenden waschen, es geht nur darum mit den entsprechenden Geräten zu spielen.

Während das Heizen, die Wäsche und zumindest ein Teil des Kochens im Haus wie vor 100 Jahren funktionieren, ist die sanitäre Situation in Belitz glücklicherweise nicht ganz so antiquiert. Schon zu der Zeit, als das Haus noch als Filmkulisse für „Abenteuer 1900 – Leben im Gutshaus“ diente, gab es ein paar „normale“ Toiletten (die in der Serie nicht zu sehen sind) und auch Duschen. Was Haus Belitz nicht bietet, ist eine Unterkunft im Hotelstil mit Dusche und Badewanne im eigenen Zimmer. Stattdessen müssen sich die Teilnehmenden die Toiletten (3) und Duschen (2) teilen. Und für ein schnelles Waschen des Gesichts am Morgen stehen in den Zimmern Schüsseln mit Wasser und Seife bereit.

Es gibt einige Steckdosen im Haus, aber nicht unbedingt in den Schlafzimmern. Wir werden eine Möglichkeit zum Aufladen eurer Geräte bereitstellen, falls nötig. Wenn ihr aus medizinischen Gründen Strom in eurem Schlafzimmer benötigt, kontaktiert bitte so früh wie möglich die Orga.

Die Schlafzimmer sind während der Spielzeit Teil des Spiels. Die Teilnehmenden können jedoch in den Pausen zwischen den Akten (z. B. während der Nacht) Privatsphäre in ihren Schlafzimmern haben. Sollten Teilnehmende während des Aktes eine Spielpause benötigen, gibt es dafür einen entsprechenden Raum.

Die Unterkünfte der Teilnehmenden richten sich nach dem Status ihrer Charaktere. Charaktere, die zur Oberschicht gehören, übernachten in den etwas luxuriöseren Zimmern im ersten Stock, während die meisten Teilnehmenden mit Bedienstetencharakteren im Untergeschoss in kleineren und etwas weniger komfortablen Zimmern unterkommen.

Wir hoffen, dass das Wetter erlaubt, dass wir in den Gärten spielen können, also plant eure Outfits bitte entsprechend. Sonnenschutz und Insektenschutzmittel könnten ebenfalls nützlich sein.



Spielphilosophie

Geschichte und historische Themen

Elmwood Chronicles ist kein historisches Larp, sondern ein Larp, das von einer historischen Epoche und einer bestimmten Zeit im Jahr 1914 inspiriert ist. Es spielt irgendwann in den letzten Julitagen und Anfang August 1914, aber wir versuchen nicht, die Dinge genau so nachzustellen, wie sie damals waren. Es gibt einige historische Ereignisse, Fakten und Themen, über die die Charaktere informiert sein und zu denen sie eine Meinung haben sollten. Diese werden in Handouts für die Teilnehmenden ausdrücklich angegeben.

Wir werden uns auch die Freiheit nehmen, politische Ereignisse im Spiel etwas anders verlaufen zu lassen als in der Geschichte, wenn dies das dramatische Gesamterlebnis bereichert. Wir wollen das Gefühl vermitteln, „dabei zu sein“, und gleichzeitig ein interessantes Drama voller Leidenschaft, Intrigen und Fassaden ermöglichen.

Elmwood Chronicles soll sich anfühlen, als würde man in ein TV-Drama eintauchen, nicht als würde man hundert Jahre in der Zeit zurückreisen.

Nationalismus und Rassismus

Die Politik und der gesellschaftliche Diskurs in Großbritannien im Jahr 1914 beinhalteten nationalistische und rassistische Vorstellungen. In diesem Spiel werden wir aktiv mit der imperialen Haltung der damaligen Briten und dem Gefühl der Überlegenheit gegenüber anderen Nationen und Kulturen spielen. So könnten Charaktere in einer politischen Diskussion zum Beispiel voller Überzeugung argumentieren, dass die britische Lebensweise der französischen/deutschen/belgischen überlegen ist. Das Spiel könnte außerdem aktive Diskriminierung gegen irische Charaktere beinhalten.

Wir möchten euch jedoch bitten, darauf zu achten, dass ihr keine nationalistischen und rassistischen Themen bespielt, die nicht direkt mit dem Hintergrund der Charaktere zusammenhängen oder für das Spiel relevant sind. Nur weil z. B. Antisemitismus oder die Diskriminierung von Menschen aufgrund ihrer Hautfarbe damals akzeptabel war, gibt uns das als Spielende nicht das Recht, wahllos Hassreden zu führen. Wir bestehen darauf, derartige Diskriminierung aus dem Spiel herauszuhalten.

Allerdings können wir nicht garantieren, dass historisches Material, das während des Spiels verwendet wird, etwa historische Zeitungen oder alte Bücher, keine rassistischen oder nationalistischen Inhalte enthält. Wir können nicht ändern, wie die Welt damals war, wir können nur den Raum begrenzen, den wir diesen Themen während des Spiels geben.



Geschlechterrollen und Klassenunterschiede

Obwohl es möglich wäre, ein historisches Larp zu entwerfen, das die Ungleichheit in Bezug auf Geschlecht und Klasse weitgehend ignoriert, haben wir uns entschieden, sie zu wichtigen Elementen dieses Spiels zu machen.

Die Handlungsstränge und die Möglichkeiten eines Charakters im Spiel variieren je nach Geschlecht und Klasse, wobei die Teilnehmenden die Rollen natürlich unabhängig von ihrem realen Geschlecht frei wählen können.

Unser Ziel ist es auch, den Teilnehmenden eine möglichst gleichwertige Erfahrung und faire Möglichkeiten zur Beeinflussung der Geschichte zu bieten. Wenn wir dafür die Grenzen des historischen Realismus überschreiten müssen, nehmen wir das gerne in Kauf.

Play for drama

Dies ist ein Spielprinzip, das darauf ausgelegt ist, dramatische Momente und Szenen im Larp zu fördern. Es geht nicht darum, zu „gewinnen“, sondern Konflikte mit der eigenen Figur zu „genießen“. Dadurch wird die Möglichkeit eröffnet, intensive und spannende Geschichten zu erleben. Das bedeutet nicht, dass alle Figuren bei all ihren Unternehmungen ständig scheitern müssen. Allerdings hat jede Figur auch eine dunkle Seite und dunkle Geheimnisse, die im Spiel Raum erhalten können. Überlegt bei euren Entscheidungen einfach, was das beste Spiel für alle ergibt. Baut also auch das Scheitern in eure Charaktere ein und lasst es zu.

Es handelt sich jedoch nicht um die Art von Larp, bei der alle Charaktere am Ende tot oder unglücklich sind. Wir streben eine glückliche und romantische Atmosphäre mit Geschichten voller Hoffnung und Erwartungen an. Während wir also erwarten, dass die Charaktere miteinander in Konflikt geraten und dramatische Szenen erleben, möchten wir, dass die Teilnehmenden Hoffnungen und Möglichkeiten des Glücks in die Geschichten einbauen.

Play to lift

Während die Charaktere Drama und Konflikte miteinander erleben können, erwarten wir von den Teilnehmenden, dass sie die Geschichte gemeinsam gestalten. Es ist wichtig, Möglichkeiten für andere Teilnehmende zu schaffen, ihre Charaktere zu entwickeln und Momente zu schaffen, in denen sie die Geschichten erleben können, die sie sich wünschen. Wir spielen, mit dem Ziel, andere Teilnehmende zu unterstützen.

Zum Beispiel ist es nur möglich, eine Figur in einer Machtposition zu spielen, beispielsweise als Herr des Hauses, wenn andere Teilnehmende dieser Person gegenüber Respekt oder Angst zeigen. Ebenso macht es nur Spaß, eine junge und unerfahrene Magd zu spielen, wenn andere Beteiligte auf diese Eigenschaften reagieren, z. B. indem sie versuchen, die Magd in ihre Pflichten einzuweisen oder ihre Ängste zu lindern.

Kalibrierung

Wir ermutigen die Teilnehmenden, das Instrument der Kalibrierung zu nutzen, um den kollaborativen Rollenspielstil zu fördern.

Kalibrierung ist eine abseits des Spiels stattfindende Diskussion in kleinen Gruppen oder Einzelgesprächen über die Beziehungen der Charaktere, die Entwicklung der Handlung, die Planung bestimmter Szenen und die allgemeinen Grenzen und Erwartungen der Teilnehmenden.

Vor Beginn des Larp bieten die Workshops den Teilnehmenden die Möglichkeit, sich über Hintergrundgeschichten, Beziehungen und Erwartungen abzustimmen. Zwischen den Akten gibt es Pausen, die für die Kalibrierung genutzt werden sollen. Die Teilnehmenden werden auch ermutigt, bei Bedarf kurze Kalibrierungen während des Larp einzufügen. Bitte achtet darauf, das dramatische und immersive Rollenspiel der anderen nicht zu stören.

Wir ermutigen die Teilnehmenden, die Mitspielenden zu fragen, was sie benötigen, um ihr Erlebnis zu verbessern, und auch selbst offen nach Dingen zu fragen, die sie spannend finden. Wir halten es jedoch für noch wichtiger, anderen mitzuteilen, wenn eine Handlungsentwicklung oder Interaktion für euch unangenehm ist. Es ist völlig in Ordnung, auf Spielelemente zu verzichten, mit denen sich Teilnehmende nicht wohlfühlen.

Um einige Beispiele für die Kalibrierung zu nennen: Wenn zwei Spielende die Rollen von Ehepartnern spielen, könnten sie darüber sprechen, wie ihre Charaktere zusammengekommen sind, wie sie sich in der Öffentlichkeit und privat ansprechen und wie leidenschaftlich ihre Beziehung ist. Die Erwartung, wie viel Energie die Teilnehmenden in diese Verbindung stecken wollen, wie wohl sie sich dabei fühlen, jegliche Art von Zuneigung oder Körperkontakt zu spielen, oder ob es Themen gibt (z. B. Untreue), mit denen sie sich als Spielende überhaupt nicht wohl fühlen, kann ebenfalls Teil der Kalibrierung sein. Zwischen den Akten können die Spielenden die Kalibrierung fortsetzen, indem sie besprechen, wie die Charaktere auf die jüngsten Handlungsentwicklungen reagieren, und z. B. direkt nach dem Abendessen einen dramatischen Streit planen.



Offener Umgang mit Geheimnissen

Als Teil unseres kollaborativen Rollenspiels entscheiden wir uns dafür, mit den Geheimnissen der Charaktere offen zu spielen, und dabei bewusst zwischen dem zu trennen, was die Spielteilnehmenden wissen und dem, was die von ihnen gespielten Charaktere wissen. Wir ermutigen euch daher, die Geheimnisse eurer Charaktere mit euren Mitspielenden zu teilen und zu besprechen, wie diese Geheimnisse in die Geschichte des Larp integriert werden können.

Wir empfehlen euch auch, immer mehr als einer Person die Möglichkeit zu geben, etwas über eure Geheimnisse zu erfahren. Abgesehen vom Teilen eures Charakterhintergrunds im Rahmen der Kalibrierung könnt ihr auch einige der folgenden Vorschläge in Betracht ziehen:

- Als Charaktere der Oberschicht solltet ihr die Anwesenheit des Hauspersonals während eurer geheimen Gespräche ignorieren.
- Lasst die Türen während geheimer Gespräche angelehnt, auch wenn es sich um sehr persönliche, vertrauliche Einzelgespräche handelt. Schließt die Türen niemals vollständig. So haben andere die Möglichkeit, zu lauschen.
- Lasst Dinge herumliegen: Ihr habt gerade einen Brief mit einer wichtigen Nachricht erhalten? Er könnte aus eurer Tasche fallen oder ihr könntet vergessen, ihn mitzunehmen, wenn ihr vom Tisch aufsteht.
- Hortet keine Gegenstände: Ihr habt einen interessanten Gegenstand gefunden? Dann versteckt ihn nicht in eurem (Schlaf-)Zimmer. Verstecken ist sowieso keine gute Idee, spielt lieber damit!
- Verbreitet Gerüchte: Ihr habt ein Geheimnis erfahren (natürlich unter der Bedingung, es niemandem zu verraten), dann solltet ihr das unbedingt mit irgendwem besprechen. Bei ihm oder ihr sind Geheimnisse zweifellos sicher.
- Tagebuch schreiben: Eine gute Möglichkeit, alle Geheimnisse loszuwerden, ist, sie in ein Tagebuch zu schreiben. Ihr könnt auch die Erlebnisse eurer Charaktere aufzeichnen. Natürlich könnt ihr darauf vertrauen, dass dieses Tagebuch sicher ist. Die Bediensteten würden es nie lesen (oder doch?).
- Schreibt Briefe an andere Charaktere im Haus und lasst sie vom Hauspersonal überbringen. Die Bediensteten sollten einen Brief immer mindestens einem anderen Bediensteten geben, bevor sie ihn zustellen.



Keine sexualisierte Gewalt!

Sexualisierte Gewalt ist KEIN Spielthema in Elmwood Chronicles. Weder werden wir Vergewaltigung/sexuellen Missbrauch (oder die Androhung davon) in den Hintergrund von Charakteren einbeziehen, noch werden wir solche Dinge in Spielszenen einbauen. Wir erwarten dasselbe von unseren Teilnehmenden.

Keine dramatische Handlung während der Mahlzeiten

Obwohl die meisten Mahlzeiten im Spiel stattfinden und viele Möglichkeiten für Spiel und Interaktionen mit Charakteren bieten, bitten wir euch, dramatische Handlungen während der Mahlzeiten zu vermeiden. Ihr plant euer Getränk über die Person neben euch zu schütten oder den Speisesaal weinend und dramatisch zu verlassen? Wartet damit bitte, bis das Essen serviert wurde und die meisten Teilnehmenden mit dem Essen fertig sind, aus Respekt vor der logistischen Komplexität der Mahlzeiten.



Spielmechaniken

Die zwei Regeln

Die zwei wichtigsten Regeln in diesem Spiel sind:

1. Wenn ihr angespielt werdet, dann zeigt irgendeine schlüssige Reaktion. Spielt irgendwas, egal was, aber spielt.
2. Wenn ihr jemanden anspielt, erwarte keine bestimmte Reaktion. Akzeptiert, was euer Gegenüber mit eurem Spielangebot macht.

Ein Beispiel: Eine Mitspielerin, die die Schwester eines Charakters darstellt, bricht einen improvisierten Streit vom Zaun und beschuldigt diesen mit wütender Stimme, eine Affäre mit ihrem Verlobten zu haben. Der Spieler hinter dem Charakter könnte nun beispielsweise mit ebenso empörter Stimme die Beschuldigung zurückweisen, verwirrt von einem Missverständnis sprechen, weinend zusammenbrechen und sie um Vergebung bitten oder ihr kalt lächelnd ins Gesicht sagen, dass er ganz sicher sei, dass ihr Mann sie nie geliebt habe (eventuell abhängig davon, ob besagter Verlobter ebenfalls als Rolle im Spiel vertreten ist und was der Spieler des Charakters mit diesem abgesprochen hat). Weder sollte er die Beschuldigung einfach ignorieren, noch sollte die Spielerin des anderen Charakters von ihm eine ganz bestimmte Antwort erwarten.

Der Stopp-Befehl

Man kennt das vielleicht aus Filmklischees, wenn der Regisseur „Cut“ ruft, um eine Szene zu unterbrechen. Nun, bei diesem Spiel sind wir in gewisser Weise alle Regisseur:innen unseres eigenen Films und es gibt als Sicherheitsmechanismus ein Kommandowort, um das Spiel zu unterbrechen: „Stopp!“

Wenn etwas passiert, bei dem ihr euch als Teilnehmende nicht wohlfühlt, jemand eure Grenzen überschreitet oder ihr eine Gefahrensituation wahrnehmt, könnt ihr mit dem Ruf „Stopp!“ eine kurze Spielunterbrechung herbeiführen. (Diese Mechanik dient natürlich nicht dazu das Spiel zu stoppen, wenn euer Charakter sich in Gefahr wähnt oder nicht mit der Reaktion eines anderen Charakters einverstanden ist!).

Wenn ihr jemanden „Stopp“ rufen hört, unterbricht das Spiel und überprüft, was der Grund für die Unterbrechung ist.

Manchmal reicht nach einem „Stopp“ ein kurzer Hinweis („Vorsicht, ihr drängt euer Gegenüber gleich gegen einen heißen Scheinwerfer“) oder eine Bitte etwas zu ändern („So sehr von fünf Menschen gleichzeitig angeschrien zu werden ist mir gerade zu viel“), manchmal muss man sich der Situation auch einfach entziehen, indem man geht. Das ist alles in Ordnung.

Wichtig ist: „Stopp“ zu sagen ist immer okay. Niemand wird deswegen böse. Auch wenn jemand euch in einer Szene mit einem „Stopp“ ausbremst, sollten keine Vorwürfe oder Fragen nach dem Warum erfolgen. Eine kurze Frage ob die andere Person okay ist und was diese benötigt ist in Ordnung. Respektiert deren Wünsche!

„Wirklich, wirklich“

Wenn ihr den Ausdruck „wirklich, wirklich“ in einen Satz einfügen, sagt ihr der anderen Person, dass der im Kontext des Spiels gesprochene Satz auch echte Bedürfnisse und Notwendigkeiten kommuniziert. Wenn ihr also beispielsweise euren Partner mit dem Verdacht konfrontieren, dass er euch untreu ist, und er sagt, dass er aber gerade „wirklich, wirklich auf die Toilette muss“, dann ist das kein gespielter Versuch dem Konflikt zu entgehen, sondern es gibt wirklich ein dringendes Bedürfnis. Das gleiche gilt, wenn er sagt, dass das was gerade passiert, „wirklich, wirklich zu viel“ für ihn ist. Bitten oder Anweisungen dieser Art müssen daher unbedingt befolgt werden.

„Ein anderer Bediensteter kümmert sich darum“

In unserer Spielrealität könnten die Familie und die Gäste so gut wie jeden Gefallen von den Bediensteten erbitten und diese würden versuchen, diesen Wunsch so gut wie möglich zu erfüllen. Allerdings haben die Teilnehmenden die die Bediensteten spielen möglicherweise keine Lust, eine bestimmte Anweisung auszuführen, z. B. weil sie beschäftigt oder müde sind, sie die Bitte langweilig oder einfach unmöglich finden. In dieser Situation könnte die (höfliche) Antwort lauten: „Ja, Sir/Madam, ein anderer Diener/eine andere Dienerin wird sich darum kümmern“. Das bedeutet, dass dieses Problem im Spiel als gelöst gilt, es aber in Wirklichkeit nicht erledigt wird. Der oder die Anfragende muss sich also selbst darum kümmern (oder die Organisatoren fragen). Alle Bediensteten können diese Mechanik jederzeit anwenden.

Eskalation und Deeskalation

Es ist nicht immer notwendig, eine Szene zu stoppen, die die Grenzen eurer Komfortzone überschreitet. Manchmal reicht ein kurzer Hinweis, dass es jetzt genug ist und ihr gerne auf der aktuellen oder einer niedrigeren Intensitätsstufe weiterspielen möchtet. Ihr könnt eurem Gegenüber auch diskret das Gegenteil signalisieren, d. h. dass ihr euch freuen würdet, wenn der andere Charakter die Situation weiter eskalieren lässt. Dafür gibt es drei einfache Gesten: Daumen hoch, Daumen runter und Daumen waagrecht. Wenn ihr „Daumen hoch“ signalisiert, kann die Intensität der Szene erhöht werden. „Daumen waagrecht“ bedeutet, dass ihr euch einem Limit nähert und das aktuelle Level beibehalten werden sollte. Wenn hingegen „Daumen runter“ angezeigt wird, muss das Intensitätslevel der Szene gesenkt werden.

Zeitungen und Telegramme

Zeitungen waren ein wichtiger Bestandteil des täglichen Lebens in Großbritannien im Jahr 1914. Fast jeder im Land konnte zu dieser Zeit lesen und schreiben und gesellschaftliche Konversation über die täglichen Nachrichten, Politik aber auch populäre Literatur war üblich.

Wir werden Zeitungen als ein Element des Spiels einbeziehen, um den Einfluss der Außenwelt und der politischen Situation auf die Spielrealität zu simulieren.

Außerdem können die Charaktere Briefe und Telegramme senden und empfangen und sich dadurch mit Personen und Strukturen außerhalb des Hauses in Verbindung setzen, um die Entwicklung der Geschichte zu beeinflussen. Dieses Instrument kann zur Unterstützung des Spiels eingesetzt werden, sollte aber nicht zum Hauptelement werden. Die Angehörigen der Oberschicht werden dabei natürlich auf Bedienstete zurückgreifen, die ihre Nachrichten für sie versenden.



Gespielte Zuneigung und Ars Amandi

Obwohl die öffentliche Zurschaustellung körperlicher Zuneigung in einem britischen Haushalt 1914 eher moderat ausfallen dürfte, können wir uns Situationen vorstellen, in denen Teilnehmende in einem romantischen Spiel eine gewisse körperliche Nähe ihrer Charaktere andeuten möchten. Das bedeutet jedoch definitiv nicht, dass die Beteiligten dabei wirklich allzu körperlich miteinander werden müssen.

Wenn Teilnehmende zeigen möchten, dass ihre Charaktere sich küssen, können sie stattdessen leicht ihre Stirn aneinanderdrücken.

Wenn es im Spiel eine Liebesszene zwischen den Charakteren geben soll, wird Sex oder Intimität nur simuliert. Dazu verwenden wir eine Methode namens Ars Amandi. Die Teilnehmenden berühren sich gegenseitig an den Unterarmen, während sie sich in die Augen schauen. Wir werden vor Spielbeginn im Workshop genau zeigen, wie das funktioniert. Die Methode bietet die Möglichkeit, gespielte Zärtlichkeit auszutauschen, ohne zu intim zu werden. Der Unterarm steht hier stellvertretend für den Körper des Gegenübers und kann verdeutlichen, was die Charaktere jetzt miteinander tun würden, ohne die Spielenden in eine schwierige Situation zu bringen. Es ist jedoch unabdingbar, die Grenzen des Gegenübers im Vorfeld auszuloten. Wenn die Mitspielenden keine Liebesszene spielen wollen, sollte dies auf jeden Fall respektiert werden.

Gespielte Gewalt und der Tod von Charakteren

Wir erwarten nicht, dass in diesem romantischen Larp viel Bedarf an gewalttätigem Spiel besteht, aber wir können uns vorstellen, dass es Situationen gibt, in denen Teilnehmende einen Konflikt mit einem Schlag ins Gesicht oder sogar einem Faustkampf eskalieren wollen. Wir können uns auch vorstellen, dass es Gelegenheiten gibt bei denen die Androhung von Gewalt mit einem Revolver einen gespielten Streit dramatischer machen könnte.

Falls ihr eine Szene mit körperlicher Gewalt spielen möchtet, stellt bitte Folgendes sicher:

- Die Szene ist mit den beteiligten Spielenden abgestimmt.
- Jegliche Gewalt ist nur gespielt und niemand wird körperlich verletzt oder fühlt sich mit der Situation unwohl.
- Das Opfer der Gewaltanwendung entscheidet selbst, was mit der Figur passiert und was nicht. Selbst wenn ein anderer Charakter beschließt, eurer Figur direkt ins Gesicht zu schießen, könnt ihr entscheiden, dass eure Figur unverletzt ist und die Kugeln euch auf wundersame Weise verfehlt hat.

Wir erwarten nicht, dass Charaktere während des Spiels sterben. Wer möchte, dass sein Charakter stirbt, und der Meinung ist, dass dies ein hervorragendes Ende der eigenen Geschichte wäre, muss die Organisatoren im Voraus darüber informieren.

Oberschicht, weiblich

Mrs. Ida Crawford

Geschlecht: weiblich

Alter: ältere Generation

Stichwörter: exzentrisch, reich, charakterstark, traditionel

Als wohlhabende Erbtante der Familie Jennings ist Mrs. Ida Crawford eine schillernde Erscheinung und thront als Grand Dame über dem sozialen Gefügen der Gesellschaft des Shire. Sie hat nie geheiratet und keine eigenen Kinder (was sie in manchen Augen zur exzentrischen Außenseiterin macht), verfügt aber über ein ansehnliches Vermögen (weshalb ihr das exzentrische Außenseitertum gerne verziehen wird. Als Frau mit starkem Charakter und klaren Ansichten vertritt sie überwiegend traditionelle Werte, während es ein offenes Geheimnis ist, dass sie schon seit geraumer Zeit vom modernen Medium „Film“ fasziniert ist.

Lady Patricia Talbot

Geschlecht: weiblich

Alter: ältere Generation

Stichwörter: moralische Instanz, adlig, traditionell, gut vernetzt

Lady Talbot, eine ehrwürdige moralische Autorität der Grafschaft, ist eine Figur mit unnachgiebigen Prinzipien und unerschütterlicher Würde. Ihr fortgeschrittenes Alter, ihr gelassenes Auftreten und ihr durchdringender Blick verschaffen ihr Respekt bei Dorfbewohnern und Aristokraten gleichermaßen. Als Socialité mit engen Beziehungen zu Whitehall reichen ihre Londoner Verbindungen von Ministern und Botschaftern bis hin zu gelegentlichen königlichen Vertrauten. Geleitet von einem unerschütterlichen moralischen Kompass, setzt sie sich für die Werte Pflicht, Ehre und Bewahrung der Tradition ein. Mit der temperamentvollen Enkelin Eliza in ihrer Obhut widmet sich Talbot der Vermittlung von Wissen und der Förderung von Integrität und Führungsqualitäten, um sicherzustellen, dass das Familienerbe in einer sich schnell verändernden Welt Bestand hat.

Mrs. Gladys Jennings

Geschlecht: weiblich

Alter: erwachsene Generation

Stichwörter: Braut, engagiert, modern

Mrs. Gladys Jennings (geb. Crawford), die Verlobte von Mr. Cecil Wentworth, ist eine Frau, die Anmut und Entschlossenheit in sich vereint. Vor eineinhalb Jahren traf sie der plötzliche und unerwartete Verlust ihres ersten Ehemanns, was sie zunächst in tiefe Trauer stürzte. Doch nun scheint ihre Verlobung mit Cecil der Beweis, dass sie bereit ist einen neuen Lebensabschnitt zu beginnen. Während der Zeit ihrer Trauer war sie allerdings nicht untätig sondern hat sich an verschiedenen Stellen gesellschaftlich engagiert. Sie setzt sich gerüchteweise für eine Verbesserung der Frauenrechte ein, wobei sie stets darauf zu achten scheint, die Grenzen der gesellschaftlichen Akzeptanz nicht zu überschreiten. anchmal in geheime Herzensangelegenheiten verwickelt.

Mrs. Eleanor Parker

Geschlecht: weiblich

Alter: erwachsene Generation

Stichwörter: lebhaft, berechnend, klug, Kartenspielerin

Mrs. Eleanor Parker, die lebhafteste Frau von Mr. Parker und Cousine ihrer Jugendfreundin Mrs. Jennings, ist eine Frau mit scharfem Verstand und grenzenloser Energie. Mit ihrer Vorliebe für Kartenspiele und Wetten, ihrem scharfen Verstand und ihren tiefen Taschen ist sie an jedem Tisch eine gefürchtete Erscheinung, auch wenn sie stets den Anschein von vornehmer Korrektheit bewahrt. Eleanor ist sehr ehrgeizig, was ihren Sohn Henry angeht, und scheut keine Mühen, um Kontakte und Allianzen zu knüpfen, die ihn in die Höhe der Politik oder Diplomatie bringen könnten. Hinter ihrem verspielten Äußeren verbirgt sich eine entschlossene Strategin, die sich der Macht von Einfluss und Beziehungen sehr bewusst ist. Eleanor, die sich stets in der Gesellschaft zurechtfindet, mischt Charme und Kalkül gleichermaßen und sorgt dafür, dass der Name ihrer Familie in der Elite der Gesellschaft weiterhin glänzt.

Ms. Norah Rand

Geschlecht: weiblich

Alter: erwachsene Generation

Stichwörter: Stummfilm Schauspielerin, alternde Diva

Ms. Norah Rand ist eine Schauspielerin, die einst als strahlender Star der Theaterwelt gefeiert wurde und vor einiger Zeit erfolgreich in die Welt des Stummfilms wechselte. Doch ihre glanzvollen Tage als jugendliche Hauptdarstellerin liegen hinter ihr, und die Rollen, die sie nun erhält, sind zunehmend die der matronenhaften Mutterfiguren. Ihr Aufenthalt auf Elmwood Estate auf Einladung der Familie ist eine unerwartete aber willkommene Abwechslung ... und vielleicht eine Möglichkeit sich noch einmal neu zu positionieren? Hinter ihrem charmanten Lächeln verbirgt sich die Angst davor vergessen zu werden – und vielleicht der Wunsch nach einer letzten großen Chance, die Welt noch einmal zu beeindrucken.

The Hon. Eliza Talbot

Geschlecht: weiblich

Alter: junge Generation

Stichwörter: temperamentvoll, traditionell aufgezogen, feministisch interessiert

Eliza Talbot, eine temperamentvolle junge Frau aus dem traditionsreichen Geschlecht der Talbots, steht 1914 am Übergang zwischen Tradition und Wandel. Aufgewachsen unter dem wachsamen Auge ihrer Großeltern, Sir/Lady Talbot, ist Eliza hin- und hergerissen zwischen der Last der Erwartungen ihrer Familie und ihrer eigenen aufkeimenden Leidenschaft für feministische Ideale. Mit ihrem scharfen Verstand und ihrer rastlosen Energie träumt sie von einer Welt, in der Frauen eine ebenso starke Stimme haben wie sie selbst. In ihrem Streben nach Modernität kämpft sie jedoch darum, ihre Identität mit dem Erbe von Ehre und Pflicht in Einklang zu bringen, das ihr von ihrem Umfeld vermittelt wurde. Angeleitet von ihrem Großelternanteil, steht Eliza am Anfang einer Reise, auf der sie ihren Platz in einer sich rasch verändernden Welt finden muss.

Ms. Isobel Wentworth

Geschlecht: weiblich

Alter: junge Generation

Stichwörter: jung, romantisch, kunstbegeistert, einsam

Isobel Wentworth ist eine romantische junge Dame, die sich oft in romantische Literatur vertieft, in der Hoffnung auf eine ähnlich aufregende Liebesgeschichte. Ihr Herz gehört der Kunst, ihre zarten Aquarelle fangen Gefühle ein, die sie nur schwer in Worte fassen kann. Obwohl sie sehr talentiert ist, hält ihr Vater ihre Werke für frivol und lehnt ihren Traum, eine Kunstschule zu besuchen, ab. Seit sie ihre Mutter und ihre Schwester Emma verloren hat, fühlt sie oft eine stille Einsamkeit, die in ihr die Sehnsucht nach Verbundenheit weckt, während sie anderen gegenüber zurückhaltend ist. Die Pläne ihres Vaters, wieder zu heiraten, beunruhigen sie, da sie nicht weiß, wie sich der Lebensrhythmus der Familie dadurch verändern wird.

Ms. Minnie Jennings

Geschlecht: weiblich

Alter: junge Generation

Stichwörter: pflichtbewusst, gelassen, intelligent

Ms. Minnie Jennings, die gelassene und intelligente Tochter der Braut Gladys Jennings, ist für ihre pragmatische Art und ihr unerschütterliches Pflichtbewusstsein bekannt. Sie engagiert sich für wohltätige Zwecke und findet Erfüllung darin, den weniger Glücklichen zu helfen, ohne dabei den Anstand zu verlieren. Minnie unterstützt pflichtbewusst die fortschrittlichen Bemühungen ihrer Mutter um die Rechte der Frauen, ohne deren Begeisterung für solche Anliegen zu teilen. Obwohl sie sich voll und ganz auf ihre Pflichten zu konzentrieren scheint, gibt es subtile Hinweise darauf, dass ihr Herz vielleicht nicht ganz ihr eigenes ist. Selbst die pflichtbewussten jungen Damen sind manchmal in geheime Herzensangelegenheiten verwickelt.

Oberschicht, männlich

Mr. Arthur Parker

Geschlecht: männlich

Alter: ältere Generation

Stichwörter: Militär, reserviert, pflichtbewusst

Mr. Arthur Parker ist ein ehemaliger Offizier, der seinen Militärdienst vor einigen Jahren beendet hat und sich seitdem dem bürgerlichen Leben anzupassen versucht. Als Ehemann von Mrs. Eleanor Parker, einer Kindheitsfreundin und Cousine der Braut, ist er ein willkommener, wenn auch manchmal etwas reservierter Gast auf dem Elmwood Estate. Er hat ein ausgeprägtes Pflichtbewusstsein scheint aber geprägt von irgendwelchen Erlebnissen während seiner Dienstzeit. Im nüchternen Zustand erwähnt er diese allerdings nie und auch nach zwei, drei Gläsern Port macht er meist nur vage Andeutungen.

Mr. Cecil Wentworth

Geschlecht: männlich

Alter: erwachsene Generation

Stichwörter: Gastgeber, Bräutigam, Kunstsammler

Mr. Cecil Wentworth, der Herr des Elmwood Estate, ist der charismatische Gastgeber der Wochenendgesellschaft. Als leidenschaftlicher Kunstsammler widmet er sich mit Hingabe seiner Sammlung. Diese Leidenschaft soll bösen Zungen zufolge allerdings wesentlich zu einem finanziellen Ungleichgewicht beigetragen haben, unter dem das Elmwood Estate derzeit angeblich leidet.

Der Verlust seiner ersten Ehefrau und seines jüngsten Kindes Emma durch Diphtherie hat ihn gezeichnet und ihn für einige Zeit zu einem Rückzug aus der Gesellschaft veranlasst. Erst die erneute aufgeflammete Leidenschaft für seine neue Verlobte, seine alte Jugendliebe Mrs. Gladys Jennings hat ihn langsam aus dieser selbstgewählten Einsamkeit herausgeführt.

Colonel Fionn O'Sullivan

Geschlecht: männlich

Alter: erwachsene Generation

Stichwörter: Militär, irisch, charmant

Colonel O'Sullivan ist ein Gentleman irischer Abstammung, der für sein charmantes Auftreten und seine tadellosen Manieren bekannt ist. In seiner Jugend trat er dem Militär bei und verbrachte einen Teil seiner Laufbahn in Übersee, wo er sowohl seine Charakterstärke als auch seinen Sinn für Abenteuer bewies. Als er in den Ruhestand ging, kehrte er in sein Elternhaus in East Wyrwood Shire zurück, wo seine Schlagfertigkeit und sein Talent zum Geschichtenerzählen ihn oft zum Mittelpunkt der örtlichen Versammlungen machen. Trotz seiner liebenswürdigen Art ist er nach wie vor Junggeselle, und es wird gemunkelt, dass ein jugendlicher Liebeskummer - die Verweigerung der Hand seiner ersten Liebe - seine Spuren hinterlassen haben könnte. Er ist ein treuer Freund und Nachbar von Cecil Wentworth, dem Bräutigam.

Mr. Bertram Wentworth jr. "Bertie"

Geschlecht: männlich

Alter: junge Generation

Stichwörter: unvorsichtiger Erbe, Autorennsport-Enthusiast, charmant

Mr. Bertram Wentworth, der lebhaft Erbe des Elmwood-Anwesens, verbringt seine Tage in unbeschwerter Freizeit, weit entfernt von den auf ihn zukommenden Verpflichtungen. Frisch aus Cambridge zurückgekehrt, zieht er die Gesellschaft seiner Clubkameraden vor und diskutiert angeregt über Autorennen - eine Leidenschaft, die durch seine enge Freundschaft mit Billy Abel, einem schneidigen Rennfahrer, befeuert wird. Trotz seines Charmes und seiner Schlagfertigkeit bleibt Bertram den jungen Damen, von denen sein Vater hofft, dass sie seine zukünftige Frau werden, gegenüber distanziert und betrachtet eine arrangierte Ehe als unwillkommene Ablenkung. Selbst bei wichtigen Familienfeiern scheint seine Priorität die Gesellschaft von Billy zu sein, denn ihr gemeinsamer Eifer für Geschwindigkeit beherrscht seine Gedanken. Auch wenn seine Gleichgültigkeit gegenüber Nachlassangelegenheiten einige Augenbrauen aufwirft, sorgt Bertrams Charisma dafür, dass er bei Gleichaltrigen und jungen Damen gut ankommt.

Mr. William Abel "Billy"

Geschlecht: männlich

Alter: junge Generation

Stichwörter: Rennfahrer, deutsche Wurzel, Kunstinteressiert

William Abel, früher Wilhelm, ist der charismatische und abenteuerlustige Sohn einer wohlhabenden deutschen Familie, der in der Umgebung des englischen Landadels aufgewachsen ist. Er hat sich in William umbenannt, um sich nahtlos unter die Gleichaltrigen zu mischen, und ist ein enger Freund des jungen Bertie Wentworth geworden. Als Kenner von Schönheit und Geschwindigkeit teilt William seine Leidenschaften zwischen der Welt der Kunst - wo sein scharfes Auge und seine Wertschätzung für Innovationen ihn auszeichnen - und dem Nervenkitzel von Autorennen als Rennfahrer, wo er Freiheit und Adrenalin sucht. Mit seinem Charme und seinem Ehrgeiz schlägt er in diesem fremden Land die Brücke zwischen Tradition und Moderne.

Mr. Henry Parker

Geschlecht: männlich

Alter: junge Generation

Stichwörter: ehrgeizig, intelligent, karriereorientiert, Politik

Mr. Henry Parker, ein ehrgeiziger junger Mann mit scharfem Verstand und hervorragenden Manieren, ist entschlossen, sich in der Welt der Politik oder der Diplomatie einen Namen zu machen. Als Sohn der lebenslangen Freundin von Mrs. Jennings wird er herzlich in ihren angesehenen Kreis aufgenommen, wo er eifrig Verbindungen knüpft, die seine Zukunft bestimmen könnten. Von seinen stolzen Eltern ermutigt, ist sich Henry der Bedeutung von Charme, Intelligenz und strategischen Allianzen für den von ihm eingeschlagenen Weg durchaus bewusst. Sein Herz hängt bereits an der jungen Miss Jennings, aber eine prestigeträchtigere Verbindung könnte noch bevorstehen, wie seine Mutter ihn mahnt. Zwischen Ehrgeiz und Herzensangelegenheiten navigiert Henry mit dem ganzen Eifer der Jugend durch das delikate Zusammenspiel von Gesellschaft, Karriere und Romantik.

Bedienstete, weiblich

Mrs. Hattie Robinson

Geschlecht: weiblich

Alter: erwachsene Generation

Stichwörter: Haushälterin, loyal, fürsorglich, aus dem Dorf, traditionell

Mrs. Hattie Robinson, die Haushälterin von Elmwood Estate, ist im East Wyrwood Shire geboren und aufgewachsen und ist mit der Gegend und den Menschen tief verbunden. Entschlossen, das Beste aus ihren bescheidenen Anfängen zu machen, besuchte sie die National Training School of Cookery, wo sie die Kunst des Haushaltens erlernte.

Ihr Engagement brachte ihr eine Stelle im Haus Wentworth ein, wo sie schnell unentbehrlich wurde.

Nach dem tragischen Verlust von Mrs. Wentworth und der kleinen Emma entwickelte Mrs. Robinson eine tiefe Verbundenheit mit den Kindern, denen sie in Zeiten der Not oft Trost und Stabilität spendete.

Mabel Hughes

Geschlecht: weiblich

Alter: erwachsene Generation

Stichwörter: geschäftstüchtig, einfallsreich, entschlossen

Miss Mabel Hughes, die pfiffige und einfallsreiche Zofe von Mrs. Jennings, hat ihrer Arbeitgeberin jahrelang fleißig gedient, während sie im Stillen ihre eigenen Ambitionen hegte. Mabel hat diskret an ihren eigenen Plänen gearbeitet, wobei der verstorbene Mr. Jennings sie insgeheim ermutigt hat. Obwohl ihre Träume bewundernswert sind, bleibt der Schatten ihrer Verbindung zu Mr. Jennings bestehen, der Mrs. Jennings misstrauisch und gelegentlich kalt gegenüber ihrer vertrauten Zofe werden lässt. Diese unterschwelligem Spannungen machen Mabels Position prekär und zwingen sie dazu, Loyalität und Eigeninteresse sorgfältig gegeneinander abzuwägen. Trotz der Herausforderungen treibt sie ihre Entschlossenheit, sich eine Zukunft jenseits des Dienstes aufzubauen, zur Unabhängigkeit und zu einer Vision eines besseren Lebens.

Olivia Knight

Geschlecht: weiblich

Alter: erwachsene Generation

Gruppe: Bedienstete

Stichwörter: intelligent, loyal, misstrauerisch

Ms. Olivia Knight ist die Kammerzofe von Lady Talbot und bekannt für ihren scharfen Verstand und ihre ebenso scharfe Zunge. Sie urteilt schnell über andere, sowohl über Bedienstete als Gäste, und hat für jedes Verhalten, das ihr verdächtig erscheint, eine passende Theorie parat. Ihre Loyalität zu Lady Talbot scheint unerschütterlich, und sie sieht es als ihre persönliche Aufgabe, ihre Herrin vor möglichen Intrigen oder Unannehmlichkeiten zu schützen.

Ethel Blake

Geschlecht: weiblich

Alter: junge Generation

Stichwörter: Gesellschafterin, koloniale Kindheit, neu in der Shire

Miss Ethel Blake wurde in der ungezähmten Schönheit Südafrikas geboren und wuchs inmitten der krassen Gegensätze einer kolonialen Welt auf. Als Tochter einer vornehmen Engländerin und eines schneidigen britischen Offiziers, der die Familie später verließ, war Ethels Kindheit von Widerstandsfähigkeit und Einfallsreichtum geprägt. Ihr Aufwachsen in einem Land mit weiten Perspektiven förderte einen kühnen, abenteuerlustigen Geist, während die ruhige Entschlossenheit ihrer Mutter ihr einen Sinn für Anmut und Anstand vermittelte. In England ist Ethel nun die Gefährtin der wohlwollenden Mrs. Crawford. Sie bemüht sich, sich den starren Erwartungen der Gesellschaft anzupassen, während sie gleichzeitig die lebendige, unbändige Energie ihrer südafrikanischen Wurzeln in sich trägt. Hin- und hergerissen zwischen zwei Welten versucht sie, ihren Platz in einem Land zu finden, das ihr sowohl vertraut als auch fremd vorkommt, und verlässt sich auf ihren Charme und ihren Mut, um dieses neue Kapitel ihres Lebens zu meistern.

Elizabeth "Lizzy" Bennett

Geschlecht: weiblich

Alter: junge Generation

Stichwörter: erstes Hausmädchen, erfahren, Mädchen aus dem Dorf, einfühlsam, Sängerin

Elizabeth „Lizzy“ Bennett, das erste Hausmädchen auf dem Elmwood Estate, ist eine erfahrene und hart arbeitende junge Frau. Sie wurde als zweites von zehn Kindern in einer eher bescheidenen Bauernfamilie im East Westwood Shire geboren und wuchs dort auf. Lizzy ist von Natur aus mitfühlend und freundlich, und sie pflegt einen höflichen und professionellen Umgang mit anderen Mitgliedern des Haushaltspersonals. Seit ihrer Kindheit liebt sie es zu singen. Obwohl sie keine formale Ausbildung erhalten hat, ist sie für ihre engelsgleiche Stimme bekannt und ein geschätztes Mitglied des Kirchenchors.

Molly Newman

Geschlecht: weiblich

Alter: junge Generation

Stichwörter: neues Hausmädchen, Stadtmädchen, ehrgeizig, modern, impertinent

Molly Newman ist das neue zweite Hausmädchen auf dem Elmwood Estate. Ihre mangelnde Erfahrung kompensiert sie mit dem Ehrgeiz und dem Anspruch eines modernen Stadtmädchens.

Sie ist sich sicher, dass der Dienst für ein pfiffiges Mädchen wie sie nicht so kompliziert ist und wahrscheinlich nur ein Sprungbrett auf dem Weg zu größeren Erfolgen darstellt.

Sie ist gut informiert über aktuelle politische Ereignisse und Modetrends, aber ihr größtes Interesse gilt ihrem eigenen Wohlbefinden.

Bedienstete, männlich

Mr. Albert Wood

Geschlecht: männlich

Alter: ältere Generation

Stichwörter: Butler, traditionell, stolz, autoritär

Mr. Albert Wood, der langjährige Butler des Elmwood Estate, ist ein Mann von diszipliniertes Haltung und unerschütterlicher Loyalität. Vor seiner Tätigkeit im Dienst der Familie Wentworth diente er einige Jahre im Militär, eine Erfahrung, die seinen scharfen Sinn für Ordnung und Hierarchie geprägt hat. Er führt das Hauspersonal mit ruhiger Autorität und kennt jeden Winkel des Anwesens sowie die Eigenheiten seiner Bewohner. Albert ist stolz auf seine Arbeit, doch das fortschreitende Alter macht ihm offensichtlich langsam zu schaffen, was er jedoch niemals offen zugeben würde.

Herbert West

Geschlecht: männlich

Alter: junge Generation

Stichwörter: Kammerdiener, Kunst, Mode, neu, attraktiv

Mr. Herbert West ist der Kammerdiener von Mr. Cecil Wentworth, eine Rolle, die er seit über einem Jahr mit Hingabe ausfüllt. Der schneidige junge Mann mit dem tadellosen Stil teilt die tiefe Leidenschaft seines Herrn für die Kunst und pflegt eine enge Beziehung zu ihm. Trotz seines Fleißes und seines unermüdlichen Engagements für seine Aufgaben bleiben einige Mitglieder des Haushalts ihm gegenüber misstrauisch. Sein Charme ist jedoch nicht unbemerkt geblieben, insbesondere bei einigen Damen, die seine Gesellschaft sehr schätzen.

Ian Murray

Geschlecht: männlich

Alter: erwachsene Generation

Stichwörter: erster Diener, irisch, erfahren, ehrgeizig

Mr. Ian Murray, der Erste Diener auf Elmwood Estate, ist ein talentierter, erfahrener und ehrgeiziger Mann irischer Herkunft. Als Katholik in einer protestantisch dominierten Gesellschaft sieht er sich gelegentlich mit Diskriminierung und Vorurteilen konfrontiert, selbst innerhalb des Haushalts. Dennoch gilt er als rechte Hand des Butlers Mr. Wood. Ehrgeizig und stets bemüht, die Erwartungen seiner Vorgesetzten zu übertreffen, übernimmt Ian auch anspruchsvolle Aufgaben des täglichen Haushaltsmanagements.

Oscar Osborn

Geschlecht: männlich

Alter: junge Generation

Stichwörter: zweiter Diener, Landjunge, freundlich, natürlich liebenswürdig

Mr. Oscar Osborn, der liebenswürdige Neffe von Mrs. Robinson, der Haushälterin, ist für sein freundliches Lächeln und seine unermüdliche Arbeitsmoral bekannt und ein fester Bestandteil des Haushalts. Obwohl er nicht aus dem Dorf stammt, hat er sich schnell bei den Einheimischen und dem Hauspersonal beliebt gemacht und mit seiner zuvorkommenden Art und seiner Bereitschaft, zu helfen, Freundschaften geknüpft. Trotz der Hoffnungen seiner Tante, ihn im Dienst aufsteigen zu sehen, ist Oscar mit seiner Aufgabe zufrieden und stellt Kameradschaft über Ehrgeiz. Sein guter Ruf hat jedoch eine stille Rivalität mit dem Ersten Diener entfacht, dessen Bestrebungen mit Oscars natürlicher Liebenswürdigkeit kollidieren.

Zeitplan

Donnerstag

16:00 – 19:00 Workshops

19:00 – 19:30 Abendessen

20:00 Akt 0

20.00 – 23.30 Ankunft der Gäste, entspannte Soirée

23.30 – Spielende können sich in ihre Schlafzimmer zurückziehen, das Spiel kann in den Gemeinschaftsräumen fortgeführt werden

Akt 0 endet wenn alle im Haus ins Bett gegangen sind, allerdings nicht später als 2.00

Freitag

8.00 – 9.00 Frühstück (außerhalb des Spiels),
Vorbereitung auf das Spiel

9:00 Akt 1

09.00 – 10.00 Ankleidezeit

10.00 – 11.00 Frühstück der Oberschicht

11.30 – 12.30 Aktivitäten (Block I)

12.30 – 13.00 Mittagessen Bedienstete

13.00 – 14.00 (Leichtes) Mittagessen Oberschicht

14.00 – 15.00 Aktivitäten (Block II)

15.00 – 15.30 Nachmittags Tee der Bediensteten

16.00 – 16.30 Tea time der Oberschicht

16.30 – Ende von Akt 1

17:30 Akt 2

17.30 – 18.30 Umkleidezeit

18.30 – 20.00 Dinner der Oberschicht

20.00 – 21.00 Aufteilung: Herren in den Herrensalon
/Damen in den Damensalon/keine Aufgaben für die Bediensteten

20.00 – 21.00 Abendessen des Bediensteten

21.00 – 23.30 Abendliche Entspannung/Tanz/nur
leichte Aufgaben für die Bediensteten

23.30 – Spielende können sich in ihre Schlafzimmer zurückziehen, das Spiel kann in den Gemeinschaftsräumen fortgeführt werden

Akt 2 endet wenn alle im Haus ins Bett gegangen sind, allerdings nicht später als 2.00



Samstag

8.00 – 9.00 Frühstück (außerhalb des Spiels), Vorbereitung auf das Spiel

Akt 3

10.00 – 11.00 Frühstück der Oberschicht

11.30 – 12.30 Aktivitäten (Block I)

12.30 – 13.00 Mittagessen Bedienstete

13.00 – 14.00 (Leichtes) Mittagessen Oberschicht

14.00 – 15.00 Aktivitäten (Block II)

15.00 – 15.30 Nachmittags Tee der Bediensteten

16.00 – 16.30 Tea time der Oberschicht

16.30 – Ende von Akt 3

Akt 4

17.30 – 18.30 Umkleidezeit

18.30 – 20.00 Dinner der Oberschicht

20.00 – 21.00 Aufteilung: Herren in den Herrensalon/Damen in den Damensalon/keine Aufgaben für die Bediensteten

20.00 – 21.00 Abendessen des Bediensteten

21.00 – 23.30 Feierlichkeiten/Tanz/nur leichte Aufgaben für die Bediensteten

23.30 – Ende des Spiels

00.00 – 04.00 Afterparty

Sonntag

08.00 – 10.00 Frühstück

10.00 – 12.30 Zimmer räumen, Abreise



Aktivitäten

Aktivitätenblöcke sind Zeitfenster, die wir einplanen, damit ihr soziale Aktivitäten in das Spiel einbringen könnt. Schlagt gerne Aktivitäten vor, die für einen britischen Haushalt im Jahr 1914 geeignet sind und die vor Ort bespielt werden können.

Einige Beispiele:

- eine Matinée mit Musik
- eine Gedichtlesung
- eine Partie Krocket
- das Treffen eines Wohltätigkeitsvereins
- eine spirituelle Séance
- ein Bibelkreis
- eine Tangostunde (dieser skandalöse neue Tanz aus Paris ...)

Dagegen würde eine Jagdgesellschaft mit Pferden für die Charaktere vermutlich nach einer hervorragenden Idee klingen, wäre aber kaum im Spiel umsetzbar.

Bitte stimmt eure Aktivitäten vor oder während des Spiels mit der Orga ab. Insbesondere wenn bestimmte Requisiten benötigt werden, würden wir uns über eine gewisse Vorlaufzeit freuen.

Dramaturgie

Um das Spiel zu strukturieren und die emotionale Entwicklung der Geschichte zu lenken, haben wir das Larp in Akte unterteilt. Jeder der Akte hat sein eigenes Thema und eine allgemeine Stimmung, die aber eher als Richtlinie für das ko-kreative Erlebnis denn als strikte Vorgabe gedacht ist. Wir würden es jedoch begrüßen, wenn möglichst viele Charaktere die Stimmung der Phasen aufgreifen und gemeinsam eine dichte Atmosphäre schaffen.

Zwischen den Akten gibt es keine Zeitsprünge, aber eine kurze Pause.

Diese Zeit zwischen den Akten kann genutzt werden, um Beziehungen zwischen den Figuren zu kalibrieren.

Akt 0 – Glückliche Rückkehr und neue Herausforderungen

Akt 1 – Sorgen und Streit

Akt 2 – Eskalation und Konfrontation

Akt 3 – Versöhnung und Hoffnung

Akt 4 – Wunschdenken



Kostüme

Wir erwarten keine historisch korrekten Kostüme, die bis ins kleinste Detail stimmen – uns ist das allgemeine Erscheinungsbild wichtiger, das den Unterschied zwischen Oberschicht und Bediensteten und die Hierarchie unter den Bediensteten betonen und dem Stil der damaligen Zeit nahekommen soll.

Ihr könnt euer Kostüm selbst nähen, von der Stange kaufen oder aus modernen Kleidungsstücken zusammenstellen, die ihr bereits in eurem Kleiderschrank habt.

Richtlinien für Herren

Für tagsüber:

- Weißes Hemd
- Dreiteiliger Anzug
- Krawatte

Für den Abend:

- Weißes Smokinghemd
- Weste
- Schwarzer Frack
- Weiße Fliege

Richtlinien für Damen

Für tagsüber:

- Knöchellanges, langärmeliges Kleid
- ODER ein knöchellanger Rock mit einer langärmeligen Bluse

Für den Abend:

- Knöchellanges Kleid
- Ellbogenlange Handschuhe
- Verheiratete Damen: eine Tiara als Kopfschmuck
- Schmuck

Richtlinien für Bedienstete

Obwohl Bedienstete theoretisch sehr ähnliche oder identische Kleidung tragen würden, streben wir nur ein grundlegend einheitliches Aussehen für alle an. Einige wichtige Dinge, die ihr beachten solltet:

- Knöchellange Röcke und Kleider können für Bedienstete zu lang sein, da man beim Treppensteigen und Tragen von Gegenständen über den eigenen Saum stolpern kann. Daher: So lang wie möglich, aber vor allem so kurz wie nötig!
- Dienstboten sollten keine leuchtenden oder kräftigen Farben tragen. Obwohl es zu dieser Zeit, als synthetische Farben stark in Mode kamen, sehr leuchtende, kräftige Farben gab, waren diese der Oberschicht vorbehalten.
- Bitte achtet auf den Stoff eurer Kleidung, da es offene Feuerstellen und Kerzen gibt, mit denen das Personal höchstwahrscheinlich in Kontakt kommen wird. Als Stoffe sind Baumwolle und Leinen zu bevorzugen, da sie sich nicht so leicht entzünden wie Polyestergewebe.



Sicherheitsregeln

Auch wenn es bei einem Larp wie Elmwood Chronicles bisweilen hoch hergehen kann, muss die Sicherheit aller Beteiligten immer gewährleistet sein. Dazu gibt es einige Regeln und Hinweise, die dazu dienen sollen, allen Teilnehmenden ein tolles Erlebnis zu ermöglichen.

Kommunikation

Wir tun unser Bestes, um eine sichere Umgebung für alle zu schaffen, und möchten, dass sich jeder willkommen fühlt. Dennoch kann es Situationen geben, in denen sich jemand unwohl fühlt. Wenn solche Situationen auftreten, zögert bitte nicht, uns zu kontaktieren, damit wir darüber sprechen können. Wir werden unser Bestes tun, um die Probleme zu lösen, und wir haben immer ein offenes Ohr.

Belästigung und sonstiges Fehlverhalten

Bei Elmwood Chronicles dulden wir keine Form der realen Diskriminierung, egal ob aufgrund von Sexualität, Aussehen, Herkunft, Geschlecht, Fähigkeiten oder Ähnlichem. Wir treten derartigem Fehlverhalten entschieden entgegen.

Respektiert insbesondere (aber nicht nur) bei körperlich innigen Interaktionen die Grenzen und Wünsche der anderen Teilnehmenden und stellt sie nicht in Frage.

Physische Sicherheit

Die physische Sicherheit aller Mitspielenden steht immer im Vordergrund. Auch wenn es zu Auseinandersetzungen zwischen Charakteren kommen sollte, sind diese natürlich nicht ernst gemeint, sondern immer nur gespielt. Sie sollen spannend wirken und auch für Umstehende Drama erzeugen, müssen aber zugleich allen Beteiligten Spaß machen und ungefährlich sein.

Emotionale Sicherheit

Je intensiver die Situationen, desto stärker sind oft auch die Erfahrungen, die wir machen. Das führt dazu, dass bisweilen Spielsituationen erzeugt werden, die emotionale Grenzerfahrungen beinhalten. Dabei können aber auch Grenzen überschritten werden, emotionale Verletzungen auftreten und Überforderungen das Gesamterlebnis trüben.

Was tun bei emotionaler Überlastung?

Ein immersives Erlebnis wie Elmwood Chronicles kann starke Emotionen hervorrufen. Das kann eine sehr positive Erfahrung sein, ähnlich wie Gänsehaut bei einem spannenden Film oder echte Tränen, wenn man eine traurige Liebesgeschichte liest. Es kann aber auch manchmal einfach etwas zu viel werden, etwa wenn ein Ereignis im Spiel reale schlechte Erinnerungen hervorrufen oder mehr Emotionen hervorruft als erwartet. Das ist absolut okay und nichts, wofür man sich schämen oder wovor man sich fürchten muss. Wer das Gefühl hat, zwischendurch eine Auszeit zu brauchen oder einfach mit jemandem über das Erlebte reden möchte, findet in einem extra dafür bereitgestellten Aufenthaltsbereich Ruhe und bei Bedarf ein offenes Ohr.

Off-Game-Bereich

Die Schlafzimmer können während der Akte als Spielbereich benutzt werden. Für Teilnehmende, die eine Auszeit benötigen, oder die Möglichkeit, sich für einen Moment zurückzuziehen oder mit jemandem außerhalb des Spiels zu sprechen, gibt es einen Off-Game-Bereich. Alle Teilnehmenden sind eingeladen, diesen Bereich jederzeit zu nutzen, ohne dass eine Erklärung erforderlich ist.

Location

Die Sicherheit der Location und der sorgfältige Umgang mit ihr sind immens wichtig. Auch wenn das bedeutet, dass einige interessante Aktionen und Szenen nicht gespielt werden können. Bitte verzichtet auf verrückte und waghalsige Stunts, damit nichts beschädigt wird, und geht sorgsam mit den Innenräumen um. Ebenso zu unterlassen ist alles, was Böden, Wände etc. verschmutzen oder beschädigen könnte.

Offenes Feuer

Der Veranstaltungsort wird durch traditionelle Geräte wie Öfen und Kerzen, die mit offenem Feuer betrieben werden, beleuchtet und beheizt. Bitte seid besonders vorsichtig und aufmerksam in der Nähe von offenem Feuer. Achtet darauf, dass eure Kleidung und Haare nicht zu nah an die Kerzen kommen. Bei der Auswahl eurer Kleidung solltet ihr am besten keine leicht entflammenden Polyesterstoffe verwenden. Für Teilnehmende die Bedienstete spielen kann es erforderlich sein, ein offenes Feuer zu entzünden. Wenn ihr euch dabei unwohl fühlt, gebt bitte der Orga Bescheid. Wir werden dafür sorgen, dass jemand anderes (ein Mitglied der Orga oder der Helfenden) euch bei dieser Arbeit unterstützt.

Alkohol

Alkoholkonsum ist bei diesem Spiel erlaubt. Ein paar Gläser Wein zum Abendessen sind im Preis inbegriffen. Wenn ihr für eine Szene am späten Abend einen Cognac möchtet, müsst ihr diesen selbst mitbringen. Wir möchten keine sichtbaren betrunkenen oder berauschten Teilnehmenden im Spiel sehen.

Version 1.0.

Copyright ©2024 Dombrowski Event UG
(haftungsbeschränkt)

Project Koordination: Karsten Dombrowski, Taisia Kann,
Carolin Heinrich

Inspiziert von Social Season, Fairweather Manor,
Immertreu, Lynwood Hall und vielen weiteren Spielen.

Bilder: Gutshaus Belitz

