

SPIELKONZEPT

RUN 1 2023 (D) | 28. APRIL - 1. MAI 2023

GUTSHAUS GROSS MARKOW



SOCIAL SEASON
A REGENCY EXPERIENCE



Social Season – Spielkonzept
Version 2.0

Copyright ©2022 Dombrowski Event UG (haftungsbeschränkt)

Projektkoordination: Karsten Dombrowski

Mitwirkende: Stefan Deutsch, Karsten Dombrowski, Maren Duda, Lisa Freund,
Merle Gottschling, Christian Horsch, Maria Krause, Sophie Stutz, Mareike Zerpner
Mit Inspirationen von College of Wizardry, Fairweather Manor, Fortune & Felicity,
Immertreu, Demeter und vielen weiteren Spielen.

Bildnachweise: Maren Duda (Cover, S. 46), Fabian Hoffman (S. 9, S. 19, S. 39, S. 42)



Inhaltsverzeichnis

Willkommen im England des 19. Jahrhunderts	4
Infos für Einsteiger:innen	6
Infos für erfahrene Rollen- und Liverollenspieler:innen	6
Geschichtlicher Exkurs	6
Spielablauf	10
Zeitplan	10
Optionale Frühanreise	11
Kostüme	11
Workshops	11
Dramaturgie	11
Spielphilosophie und -design	14
Play for Drama	14
Highschool- vs. Shakespearedrama	14
Kooperativ	14
Geschlechterrollen	15
Alle Sünden wiegen gleich schwer	15
Keine sexualisierte Gewalt!	16
Kein Rassismus!	16
Geheimnisse im Spiel	16
Über Fehler hinweg spielen	17
Ko-kreativer Ansatz	18
Spielmechaniken	20
Die zwei Regeln	20
Der Stopp-Befehl	20
Eskalation und Deeskalation	21
Ars Amandi	21
Charaktertod	22
Duelle	22
Charaktere	24



Gestaltung und Interpretation	24
Alterskategorien	24
Die junge Generation	25
Die Elterngeneration	25
Die Großelterngeneration	26
Die Familien	27
Riverton	27
Crawford	30
Ackermann	33
De Bourgh	36
Bingley	40
Fitzwilliam	43
Soziale Kreise	47
Ausbildungsstätten	47
Gesellschaftliches	48
Sport	49
Salons und Clubs	50
Geheimgesellschaften	52
Sicherheitsregeln	54
Kommunikation	54
Belästigung und sonstiges Fehlverhalten	54
Physische Sicherheit	54
Emotionale Sicherheit	54
Was tun bei emotionaler Überlastung?	55
Location	55
Anhang 1: Macht oder Wie man die Spielwelt beeinflusst	56
Tradition	56
Reichtum	56
Politische Macht	57
Soziale Macht	57
Ruf	57
Prestige/Ruhm	58
Anhang 2: Über das liebe Geld	59
Anhang 3: Über die Wahlen in East Wyrwood Shire	61



Willkommen im England des 19. Jahrhunderts

England, 1811. Während das europäische Festland inmitten der Napoleonischen Kriege steckt, tobt in der englischen High Society eine ganz andere Schlacht: die Ballsaison steht bevor und es gilt alte Feindschaften auszufechten, neue Bande zu schmieden und Wohlstand und Ansehen der eigenen Familie zu schützen und zu mehren.

Auf den ersten Blick scheint England zu Beginn des 19. Jahrhunderts nicht die besten Voraussetzungen für romantische Geschichten zu bieten. Das Königreich steckte sowohl in einem lang andauernden Krieg gegen den mächtigen Napoleon, als auch in einer veritablen Regierungskrise, da der amtierende König Georg III. unter einer schweren Krankheit litt und geistig nicht mehr zurechnungsfähig war. Auch die Lebensverhältnisse der weniger gut gestellten Bevölkerungsschichten boten sicherlich kaum Anlass für romantische Verzückung.

Und dennoch: Ob Literaturklassiker wie Jane Austens "Stolz und Vorurteil", unzählige moderne Liebesromane mit historischem Anstrich oder zuletzt die aufwändig produzierte Erfolgsserie "Bridgerton" bei Netflix – die Regency-Zeit ist bis heute eng verknüpft mit schwärmerischen Vorstellungen von prächtigen Bällen, verzwickten Liebesgeschichten und strengen gesellschaftlichen Regeln (... und Menschen, die gegen diese Regeln aufbegehren).

Auch unser Larp Social Season ist inspiriert von den verschiedenen Vertretern dieses Genres. Es soll keine historische Simulation oder gar eine Mischung aus Reenactment und Larp sein, sondern ein von einer historischen Epoche inspiriertes Larp. Es geht nicht um eine exakte Nachstellung dieser Zeit, sondern um die spielerische Erfahrung. Der Schwerpunkt liegt auf Drama, Leidenschaft, Intrigen und dem konfliktreichen Aufeinandertreffen verschiedener Persönlichkeiten. Wir wollen ein grobes Gefühl für die Epoche vermitteln, aber es soll sich eher so anfühlen, als würde man an einer dramatischen, romantischen Fernsehserie teilnehmen, als an einer Zeitreise.

In diesem Dokument findet ihr eine Sammlung wichtiger Informationen zum Spielkonzept. Es soll zum einen grundlegende Fragen beantworten und die Regeln des gemeinsamen Spiels vermitteln, aber auch in die Welt dieses Larps einführen und euch Anregungen für euer Spiel geben.



Infos für Einsteiger:innen

Dieses Erlebnis ist einsteigerfreundlich. Auch wenn ihr noch keine oder nur wenig Erfahrung mit Larps, Rollenspielen oder ähnlichen Spielformen habt, Social Season kann für euch eine großartige Erfahrung werden – ihr müsst nur offen an alles herangehen und euch auf den Spielfluss einlassen. Wendet euch gerne an uns, wenn ihr unsicher seid oder wir euch irgendwie weiterhelfen können. Wir können zwar nicht jedes Problem lösen, aber es gibt keine dummen Fragen, also fragt ruhig! Eine Menge Unklarheiten dürfte bereits dieses Dokument beseitigen, außerdem wird es vor Spielbeginn eine Einführung sowie einige Workshops geben.

Infos für erfahrene Rollen- und Liverollenspieler:innen

Bei diesem Erlebnis treffen Teilnehmende aufeinander, die unterschiedliche Spielstile gewöhnt sind und unterschiedliche Spielvorlieben haben. Ihr werdet es also möglicherweise mit Herangehensweisen zu tun bekommen, die nicht euren eigenen entsprechen. Verhalten, das in manchen Rollenspiel- und/oder Liverollenspiel-Kreisen als interessant oder "gut" gilt, kann in anderen seltsam oder "schlecht" erscheinen. Da wir gemeinsam Spaß haben wollen, sind Empathie und Verständnis für andere Stile essentiell. Es kann äußerst bereichernd sein, andere Stile kennenzulernen, wenn ihr dabei nicht vergesst, einander zu tolerieren und stets davon ausgeht, dass es niemand böse meint. Wichtig ist allerdings, dass ihr euch auf die Rahmenbedingungen einlasst, die wir in diesem Dokument skizzieren und die wir auch in der Einführung und in den Workshops vor Spielbeginn vermitteln werden.

Geschichtlicher Exkurs

Regency, übersetzt Regentschaft, bezeichnet im engeren Sinne nur die kurze Zeitspanne von Februar 1811 bis Januar 1820, in der anstelle des erkrankten George III. dessen Sohn George als Prinzregent regierte. Sie endete mit dem Tod des alten Königs, durch den sein Sohn als George IV. den Thron übernehmen und selbstständig regieren konnte.

Im weiteren Sinn bezeichnet Regency eine Epoche, die je nach Auslegung grob von etwa 1800 bis etwa 1830 (dem Tod George IV.) dauerte und die geprägt war durch



gesellschaftlichen Umschwung und bedeutende Entwicklungen. Sie überschneidet sich zudem mit der Romantik, einer Epoche, in der berühmte englische Dichter und Schriftsteller wirkten, wie etwa der skandalumwitterte Lord Byron, die Schöpferin der Frankenstein-Geschichte Mary Shelley oder Sir Walter Scott, dessen Roman Ivanhoe als erster Vertreter des neuzeitlichen Ritterromans gelten kann.



Die vermutlich am stärksten mit der Regency-Zeit verknüpfte Autorin dürfte Jane Austen sein. Sie ist zwar bereits vor mehr als 200 Jahren verstorben, ihre Romane, vor allem Stolz und Vorurteil, Emma und Mansfield Park, sind bis heute beliebt und teils mehrfach verfilmt worden. Thematisch orientierte sich Austen vor allen an den damals populären Sittenromanen, in denen jeweils die sozialen Konventionen einer bestimmten Gesellschaftsschicht im Mittelpunkt stehen. Mit scharfer Beobachtungsgabe skizzierte sie

in ihren Geschichten die Verhaltensweisen und sozialen Interaktionen in den höheren gesellschaftlichen Klassen ihres Landes. Gleichzeitig wob sie Kritik an diesem Sittengerüst in ihr Werk ein oder machte sich auf subtile Weise darüber lustig.

Als wichtiger Faktor für diese Zeit nicht zu vernachlässigen ist das aufblühende Pressewesen. Mit dem durch die Londoner Times im Jahr 1814 eingeführten dampfgetriebenen Schnellpressen konnten mehr als tausend Blätter pro Stunde gedruckt werden. Die Zeitung konnte so das Fünffache der bisherigen Auflage herstellen. Zudem sorgten die neuen Möglichkeiten für den Aufstieg von Gesellschaftszeitschriften, in denen Mode und Kunst vorgestellt und Kommentare zu Politik und Gesellschaft abgedruckt wurden, die aber auch – ähnlich wie das Klatschblatt Lady Whistledown bei Bridgerton – Gerüchte über Reiche und Adelige verbreiteten.

Apropos Mode: Die Kleidung der gehobenen Schichten in der zurückliegenden opulenten Zeit des Rokokos war noch von schwerem Brokat und Samt geprägt gewesen, reich verziert und bei der Damenwelt gestützt durch Konstruktionen aus Kissen, Reifen und Riemen. Dazu kamen aufwendige Perücken, Federn und riesige



Hüte. Im Regency allerdings erfolgte, ausgehend ausgerechnet vom revolutionären Frankreich, ein radikaler Wandel hin zu einer viel schlichteren Eleganz, die sich in ihren Formen in den Augen der Zeit an die Mode der griechischen und römischen Antike anlehnte.

Bei den Kleidern der Damen wurden leichte Stoffe wie Leinen, Musselin oder Baumwolle in hellen Farben mit floralen Mustern bevorzugt, gerne verziert mit Spitze. Prägend war die eng anliegend geschnittene Empire-Silhouette. Dazu kamen oft freie Arme und ein tiefer Ausschnitt.

Aus der Herrenmode verschwanden Spitzen, Stickereien und andere Verzierungen und die Kniebundhose wurde von der langen Hose abgelöst, die unsere Kleidung bis heute prägt. Auch andere Elemente der Kleidung der Regency-Gentlemen – Frack, Weste, Hemd und Krawatte – haben noch heute ihren Platz in der formellen Herrenbekleidung.

Dazu kam der Zylinder, der zwar schon Ende des 18. Jahrhunderts aus den Vereinigten Staaten importiert worden war, aber erst jetzt in Europa populär wurde. Der männliche Teil der englischen Gesellschaft wurde nicht nur von einem neuen Kleidungs-, sondern auch von einem neuen Lebensstil geprägt: dem Dandy, der seinen Ursprung ebenfalls in der französischen Revolution hatte und dessen Passion es war, sich stets makellos und modisch zu kleiden.





Spielablauf

Zeitplan

Donnerstag

bis 14.30 Uhr	Anreise
15.00 Uhr – 18.30 Uhr	Workshops Teil 1
18.30 Uhr – 19.30 Uhr	Abendessen
20.00 Uhr – 22.00 Uhr	Workshops Teil 2
22.00 Uhr – 00.00 Uhr	Akt 0: Prolog

Freitag

08.00 Uhr – 09.30 Uhr	Frühstück
10.30 Uhr – 12.00 Uhr	Gruppen- und Familienfotos
12.00 Uhr – 18.00 Uhr	Akt 1: Sommerromanzen
13.00 Uhr – 14.00 Uhr	Lunch
16.00 Uhr – 17.00 Uhr	Picknick im Garten
19.00 Uhr – 01.00 Uhr	Akt 2: Zwänge und Möglichkeiten
20.00 Uhr – 21.00 Uhr	Dinner
21.30 Uhr – 23.00 Uhr	Tanz

Samstag

08.00 Uhr – 09.30 Uhr	Frühstück
10.00 Uhr – 17.00 Uhr	Akt 3: Am Scheideweg
12.00 Uhr – 13.00 Uhr	Lunch
16.00 Uhr – 17.00 Uhr	Teatime
18.00 Uhr – 23.00 Uhr	Akt 4: Der letzte Tanz
20.00 Uhr – 21.00 Uhr	Dinner
21.30 Uhr – 23.00 Uhr	Tanz
23.00 Uhr – 23.15 Uhr	Abschlussansprache und Spielende
23.30 Uhr – 02.00 Uhr	Gemütlicher Ausklang

Sonntag

08.00 Uhr – 10.00 Uhr	Frühstück
10.00 Uhr – 12.30 Uhr	Zimmer räumen, Abreise



Optionale Frühanreise

Bei einem weiten Anreiseweg ist es schön, nicht total abgehetzt und in letzter Minute (oder später) zum Spiel dazu zu stoßen. Außerdem fällt gerade Romantikspiel oft etwas leichter, wenn man seine Mitspielenden schon ein bisschen kennengelernt hat. Wir bieten euch daher die Möglichkeit zu einem geringen Aufpreis bereits am Abend vor dem eigentlichen Spielbeginn anzureisen.

Kostüme

Die zur Verfügung gestellten Kostüme dienen der Grundausstattung der Charaktere. Für weibliche Rollen wird es ein helles Kleid und eine kurze ärmellose Jacke (Spencer) geben. Für die Herren sind ein dunkler Frack, ein Kravat-Halstuch und ein Zylinder geplant (Hemd, Hose und Weste müssen selbst mitgebracht werden). Die Dekoration und Individualisierung der Kostüme, z.B. durch Bänder, Accessoires oder Schmuck mit Anlehnungen an gemeinsame Familienfarben oder Clubmotive, steht euch selbstverständlich frei und wird das Larp zweifellos sehr bereichern.

Workshops

Vor dem Spiel gibt es einige Workshops, die verpflichtend für alle Teilnehmenden sind. In ihnen werden zum einen wichtige Regeln und Spielmechaniken vorgestellt und gemeinsam ausprobiert. Zum anderen dienen sie dazu, die Beziehungen der Charaktere innerhalb ihrer verschiedenen sozialen Umfelder zu definieren, Absprachen zu treffen und Pläne für das Spiel zu schmieden.

Dramaturgie

Wir haben Social Season in mehrere Akte unterteilt, um das Tempo zu regulieren und jeweils ein bestimmtes Spielgefühl zu erzeugen. Die Themen der Akten sind eher als Richtlinien denn als harte Vorgaben zu verstehen. Dennoch hoffen wir, dass möglichst viele von euren Charaktere die Stimmung der Akte aufgreifen und dadurch gemeinsam eine dichte Atmosphäre schaffen. Zwischen den Akten gibt es jeweils einen Zeitsprung um ein paar Wochen und eine kurze Pause, in der ihr gemeinsam mit euren Mitspielenden festlegen könnt was in dieser Zeit passiert ist und wie es nun weitergeht.





Akt 0: Prolog (Donnerstagabend)

Der Prolog spielt kurz vor Beginn der Ballsaison. Er dient in erster Linie dazu sich gemeinsam ins Spiel einzufinden und erste Grundlagen für das spätere Spiel zu schaffen.

Akt 1: Sommerromanzen (Freitag tagsüber)

Der erste Akt findet zu Beginn der Ballsaison statt. Es ist eine Zeit, in der viele Charaktere in einer Art Aufbruchstimmung sind und/oder sich auf künftige Ereignisse freuen.

Noch stehen romantische und persönliche Ideale im Vordergrund. Charaktere verlieben sich, sind vernarrt in eigentlich unpassende Ideen oder genießen einfach nur das Leben. Ob romantische Beziehungen, tiefe Freundschaften oder große Zukunftspläne ... hier können Dinge aufgebaut werden, die ihr im nächsten Akt mit Wonne wieder einreißen und zerstören könnt.

Akt 2: Zwänge und Möglichkeiten (Freitagabend)

Im zweiten Akt ist die Ballsaison schon etwas fortgeschritten. Nun treten die Schwierigkeiten der realen Welt in den Vordergrund. Dies ist nicht mehr die Stunde der romantischen Narreteien, sondern der harten Realität, in der Herkunft und Vermögen weit mehr zählen, als ein schönes Lächeln oder ein zartes Gedicht. Geheimnisse werden tuschelnd weitererzählt und kleinste Kränkungen führen zu Streit. Was immer sich an zarter Zuneigung oder tiefer Freundschaft im ersten Akt angebahnt hat zerschlägt sich in diesem Akt auf die eine oder andere Weise – zumindest vorläufig. Zugleich ist es aber auch die Zeit, in der nützliche aber lieblose Verbindungen und ertragreiche aber moralisch nicht einwandfreie Geschäfte verabredet werden.

Akt 3: Am Scheideweg (Samstag tagsüber)

Romantik und Leichtigkeit versuchen ein Comeback. Was immer in Akt 2 zerschlagen wurde kämpft in diesem Akt um eine zweite Chance – aber das, was an dessen Stelle getreten ist, wird sich vermutlich nicht einfach so beiseite schieben lassen. Widerstreitende Interessen prallen aufeinander und die Entscheidungen fallen schwer. Muss man sich überhaupt entscheiden? Wenn ja, dann nicht in diesem Akt ...





Akt 4: Der letzte Tanz (Samstagabend)

Der letzte Akt läutet das Ende der Ballsaison ein. Es kann eine Zeit der glühenden Leidenschaft, der neuen Pläne, der öffentlich enthüllten Geheimnisse, der geheilten oder endgültig gebrochenen Herzen oder der heißen Tränen sein. Nutzt ihn, um herauszufinden, wohin sich die Charaktere entwickeln sollen und findet passende Ende für eure Geschichten.



Spielphilosophie und -design

Play for Drama

Dies ist ein Spielprinzip, das dramatische Momente und Szenen im Larp fördern soll. Es geht nicht darum zu "gewinnen", sondern Konflikte mit dem Charakter "genießen" zu können. Das eröffnet die Möglichkeit intensive und spannende Geschichten zu erleben. Es bedeutet nicht, dass alle Charaktere immer wieder in all ihren Vorhaben scheitern müssen. Allerdings hat jeder Charakter auch eine dunkle Seite und dunkle Geheimnisse, denen im Spiel Raum gegeben werden kann. Überlegt bei euren Entscheidungen einfach, was das beste Spiel für alle generiert. Baut also auch ein Scheitern in euren Charakteren ein und lasst es zu.

Highschool- vs. Shakespearedrama

Social Season soll nicht die Art von Larp werden, bei dem am Ende viele oder gar alle Charaktere tot oder wahnsinnig sind. Es geht um Gemeinheiten, fiese Lästereien, Duellforderungen und Intrigen und darum sich gegenseitig die Heiratspartien mit dem höchsten Status und dem größten Vermögen abzujagen, nicht um heimtückische Giftanschläge, ausgelöschte Familien und Rachemorde. Trotzdem darf und soll sich das Spiel dramatisch anfühlen – es wird nur eben eher Highschool- als Shakespeare-Drama sein („Das schüchterne Nerdmädchen, das von den beliebten Footballspielerinnen schikaniert wird und am Ende trotzdem den Obercheerleader bekommt“).

Kooperativ

Wir möchten bei diesem Spiel gemeinsam eine Geschichte erzählen und erleben. Dabei ist es wichtig, auch den anderen Teilnehmenden eine Bühne zu bieten und sie dabei zu unterstützen, ihren Charakter zu entfalten. Im Theater gibt es ein Prinzip, das auch bei diesem Spiel wichtig ist: „den König spielen die anderen“. Die griesgrämige Herzogin, die mit einem einzigen Wort eine soziale Ächtung bei Hofe erwirken kann, lässt sich beispielsweise nur dann überzeugend darstellen, wenn möglichst viele Mitspielenden den Status dieser Rolle mittragen – etwa indem sie Furcht vor dem möglichen Zorn der Herzogin spielen. Wenn dagegen alle ignorieren, dass die Herzogin eine gefährliche Figur darstellt, (weil sie ja wissen,



dass man der Königin im Laufe des Spiels nicht unter die Augen treten muss), wird es schnell langweilig.

Geschlechterrollen

Während wir üblicherweise versuchen Larps und Charaktere zu gestalten, bei denen wir historische Geschlechterrollen ziemlich frei interpretieren (und oft auch einfach großzügig ignorieren) machen wir das in diesem Spiel anders.

Ein Regency-Larp, in dem alle Rollen vollständig gleichberechtigt sind, würde sich für uns zu sehr nach einer moderne Geschichte in hübschen Kostümen anfühlen – möglicherweise auch reizvoll, aber doch weit weg von dem Spielgefühl, das wir mit unserem Larp vermitteln wollen.

Bei Social Season werden daher die Geschlechter der Charaktere, den literarischen und filmischen Inspirationen entsprechend, sehr stark im Vordergrund stehen (wobei die Teilnehmenden die Rollen natürlich unabhängig von ihrem out-time Geschlecht wählen können).

Aber auch wenn die Rollen und ihre Möglichkeiten spielerisch nicht genau gleich sein werden, so sollen sie doch gleichwertig sein. Es ist unser Ziel männlichen und weiblichen, jungen und alten Rollen jeweils eigene interessante Handlungsoptionen zu ermöglichen. Wenn dabei manchmal die Grenzen des historisch Realistischen gebogen werden müssen, dann nehmen wir das gerne in Kauf.

Alle Sünden wiegen gleich schwer

In der realen Regency-Gesellschaft wird es in den Augen der öffentlichen Meinung sicherlich einen Unterschied gemacht haben, ob ein junges Mädchen unehelich schwanger ist, ein junger Mann vor einem Duell davonläuft, zwei verheiratete Menschen ihre Partner betrügen, ein Gentleman seine Spielschulden nicht bezahlt oder ein Familienoberhaupt eine heimliche homosexuelle Liebschaft hat. Für unser Spiel werden wir das nicht so handhaben. Stattdessen werden alle als von der Gesellschaft als sündhaft definierten Verhaltensweisen auf einer Ebene stehen. So wollen wir vermeiden, dass sich eine den Spielspaß mindernde "Sündenhierarchie" ergibt, in der manche Dinge mit Leichtigkeit unter den Teppich gekehrt werden können, während andere so unverzeihlich wirken, dass sich die daraus resultierenden Konflikte in keinem Fall mehr lösen lassen.

Ganz konkret: Eine heimliche homosexuelle Liebschaft soll genauso Spannung und Bauchkribbeln erzeugen wie ein heimliches heterosexuelles Stelldichein im Park.





Beides kann zu familiären und gesellschaftlichen Dramen führen aber soll nicht das Gefühl erzeugen, ein schweres Verbrechen zu begehen das um jeden noch so hohen Preis vertuscht werden muss.

Keine sexualisierte Gewalt!

Sexualisierte Gewalt ist kein Spielthema bei Social Season. Weder werden wir Vergewaltigungen/sexuellen Missbrauch (oder Drohungen damit) in den Hintergrund der Charaktere einbauen, noch werden wir derartige Dinge in Spielszenen einbauen. Das gleiche erwarten wir von euch als Teilnehmenden.

Kein Rassismus!

Was wir NICHT bespielen wollen sind die Themen Rassismus und Antisemitismus. Das mag gerade in Bezug auf Rassismus auf den ersten Blick vielleicht widersinnig erscheinen, weil die Zeit die wir bespielen in der Realität stark von Kolonialismus und Sklaverei geprägt war und dort auch zahlreiche Ansätze wissenschaftlich verbrämter sogenannter "Rassentheorien" entstanden.

Wir wollen uns für dieses Spiel aber an der Herangehensweise der Fernsehserie Bridgerton orientieren, die in dieser Hinsicht einfach auf historische Korrektheit pfeift und das Bild einer von Rassismus weitgehend freien Gesellschaft zeichnet, in der eine Königin oder ein Herzog mit dunkler Hautfarbe genauso selbstverständlich sind, wie Adlige mit hellen Hauttönen.

Um das noch einmal sehr deutlich zu sagen: Wir wollen im Spiel weder die berüchtigten N-Worte hören, noch Charaktere die über jüdische Brunnenvergifter und Christismörder schwadronieren - egal wie historisch korrekt das sein könnte. Auch Gespräche über irgendwelche Sklavenplantagen in der Neuen Welt oder den lukrativen Menschenhandel, den man selbst oder imaginäre Freunde betreiben, sind unerwünscht.

Geheimnisse im Spiel

Unter der Oberfläche der feinen Gesellschaft lauern viele Abgründe. Darunter vermutlich auch Dinge, die eure Charaktere getan haben oder in die sie verwickelt sind, und die sie am liebsten für immer vergessen würden. Allerdings wären das dann Geheimnisse, die gar nicht im Spiel existieren. Es ist gar nicht so leicht Geheimnisse so darzustellen, dass sie zwar noch geheim sind, aber auch Spielspaß für mehr als nur eine Person bieten.



Ein paar Vorschläge und Ideen dazu:

- Lasst Dinge liegen: ihr habt gerade einen Brief mit einer wichtigen Nachricht bekommen? Er könnte euch aus der Tasche fallen oder ihr vergesst einfach ihn mitzunehmen wenn ihr vom Tisch aufsteht.
- Ein geheimes Gespräch zu zweit: Lasst Türen einen Spalt offen, auch wenn es um ganz persönliche, vertrauliche Vier-Augen Gespräche geht. Schließt die Türen nie ganz. So gebt ihr anderen die Möglichkeit zu lauschen.
- Hortet Gegenstände nicht: ihr habt einen interessanten Gegenstand gefunden? Dann versteckt ihn nicht in eurem (Schlaf-)zimmer. Sowieso ist verstecken keine gute Idee, sondern spielt lieber damit!
- Streut Gerüchte: ihr habt ein Geheimnis erfahren (natürlich mit der Bedingung es niemanden weiterzuerzählen), aber eurer besten Freundin oder einem eurer Geschwister könnt ihr das doch erzählen. Bei ihm oder ihr sind Geheimnisse sicher.
- Schreibt Tagebuch: Eine gute Methode all eure Geheimnisse loszuwerden, ist sie in ein Tagebuch zu schreiben. Dabei könnt ihr auch die Erlebnisse eures Charakters festhalten. Und hier gilt das gleiche wie bei Briefen: ihr steht vom Tisch auf und lasst es einfach liegen. Wer würde es schon wagen ein fremdes Tagebuch zu lesen?

Über Fehler hinweg spielen

Der Zauber unseres Spiels liegt in der Kraft des Augenblicks. Es gibt keine Möglichkeit einmal Geschehenes zurückzuspulen und zu wiederholen – jedenfalls nicht ohne das Spiel zu unterbrechen. Das bedeutet auch, dass blöde Fehler passieren werden. Fakten werden falsch wiedergegeben. Charaktere werden wichtige Dinge vergessen, etwa den Namen ihres besten Freundes, weil die Menschen, die sie bespielen, sie vergessen haben. Missverständnisse werden zu unerwarteten und ungeplanten Situationen führen. Hier gilt der Grundsatz „Play for Drama“ ausnahmsweise nicht. Wenn ihr bemerkt, dass eurem Gegenüber ein solcher Lapsus unterläuft, dann macht es nicht zu einem Drama, sondern ignoriert es und spielt darüber hinweg. Und wenn ihr selbst bemerkt, dass ihr einen derartigen Fehler gemacht habt, dann tut einfach so, als wäre er nie passiert. Die Chance ist recht hoch, dass er eh niemandem aufgefallen ist.



Ko-kreativer Ansatz

Während bei den meisten Medien klar ist, wer Inhalte produziert und wer sie konsumiert ist das im Larp etwas anders. Jedes Larp entsteht in einem großen gemeinschaftlichen Prozess. Die Orga gibt Setting, Themen und meist auch Konflikte und Aufgaben vor und die Teilnehmenden erwecken die Geschichte gemeinsam zum Leben. Jede:r ist zwar die Hauptfigur der eigenen Erlebnisse, trägt aber auch die Verantwortung dafür, die Mitspielenden einzubinden und ihnen die Möglichkeit zu geben, ihre Charaktere einzubringen. Im Idealfall gehen alle Beteiligten kooperativ an das Larp heran, sind motiviert und gut vorbereitet und sorgen dafür sorgen, dass es für alle eine tolle Erfahrung wird. Bei Social Season wollen wir über diesen Ansatz noch etwas hinausgehen und die Kreativität aber auch Verantwortung für die Konflikte und Aufgaben mit euch teilen.

Was meinen wir damit? Wir schreiben die Rollen und den Hintergrund für Social Season, aber der Plot und die Rahmenhandlung darf und soll von den Teilnehmenden mitgestaltet werden – also euch! Wir werden Ansätze für Konflikte, dunkle Geheimnisse und sich gegenseitig ausschließende Ziele in eure Charaktere einbauen. Aber zusätzlich wollen wir die Rahmenbedingungen schaffen, damit ihr eigene Geschichten anbieten und umsetzen könnt. Der Grund warum wir das so umsetzen wollen ist relativ simpel: 30 Menschen haben mehr Ideen und ein breiteres Spektrum an Spielvorlieben als fünf. Unsere Inspiration sind dabei die Larp-Reihen „College of Wizardry“ und „Fairweather Manor“, auf denen mit diesem Ansatz sehr gute Erfahrungen gemacht wurden.

Vor dem Spiel könnt ihr uns über ein Formular eure Ideen mitteilen und wir helfen euch dann bei der Umsetzung. Auch während des Larps könnt ihr mit Ideen zu uns kommen und wir werden so gut es geht versuchen eure Wünsche umzusetzen. Je früher wir von einem geplanten Ereignis wissen, desto einfacher ist es für uns euch zu unterstützen! Und keine Angst: Die von euch gestalteten Spielansätze müssen nicht unbedingt tiefschürfend und ausgefeilt sein. Schließlich können nicht rund um die Uhr unschickliche Affären aufgedeckt, finstere Verschwörungen gegen die Krone ans Licht kommen und seit Jahren totgeglaubte Erben des Familienvermögens wieder auftauchen. ihr könnt euch auch einfach schöne, kleine Ereignisse überlegen und diese umsetzen. Wie wäre es mit einem Literaturzirkel, in dem die neuesten, noch unveröffentlichten Ergüsse dieses Schnösel Byron vorgelesen und diskutiert werden, gemeinsamen Zeichenstunden im Park oder der Verkostung leckerer Familienspezialitäten? Wir sind gespannt auf eure Ideen!





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 Zaum 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 zusammen brechen 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 Sicherungsmechanismus 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, unterbrecht 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!

Eskalation und Deeskalation

Nicht immer muss eine Szene, die an die Grenzen des Wohlfühlbereichs geht, abgebrochen werden. Manchmal reicht auch ein kurzer Hinweis, dass es jetzt genug ist und man gerne auf dem aktuellen oder einem niedrigeren Intensitätslevel weiterspielen möchte. Vielleicht wollt ihr eurem Gegenüber auch diskret das Gegenteil signalisieren, dass ihr euch freuen würdet, wenn die Situation für euren Charakter weiter eskaliert. Dafür gibt es drei einfache Gesten: Daumen hoch, Daumen runter und Daumen waagrecht. Wenn ihr eurem Gegenüber „Daumen hoch“ signalisiert, darf die Intensität der Szene erhöht werden. „Daumen waagrecht“ heißt, dass man sich einer Grenze nähert und das aktuelle Level gehalten werden soll. Wird dagegen „Daumen runter“ angezeigt, muss das Intensitätslevel der Szene heruntergefahren werden.

Ars Amandi

Ein schüchterner Flirt zwischen zwei einsamen Herzen, aus dem langsam mehr wird. Eine heiße Liebesnacht um an geheime Informationen zu kommen. Oder auch die verbotene Liebe zur Verlobten des eigenen Bruders, bei der man „versehentlich“ in flagranti erwischt wird. Es gibt jede Menge gute Gründe, warum Charaktere im Rahmen des Spiels Intimitäten miteinander austauschen wollen. Nur heißt das natürlich nicht, dass auch die Teilnehmenden hinter den Charakteren ebenfalls Lust dazu haben.

Wenn es während des Spiels zwischen Charakteren zu einer Liebesszene kommt wird Sex oder auch allgemein Intimität deshalb nur simuliert. Dazu nutzen wir eine Methode, die Ars Amandi genannt wird. Dabei berühren die Beteiligten die



Unterarme des anderen während sie sich gegenseitig in die Augen schauen. Wie das genau funktioniert demonstrieren wir vor Spielbeginn im Workshop.

Die Methode bietet die Möglichkeiten, gespielte Zärtlichkeiten auszutauschen, ohne allzu intim zu werden. Der Unterarm steht hier stellvertretend für den Körper des anderen und kann verdeutlichen, was die Charaktere jetzt gerne miteinander tun würden, ohne die Spieler in eine schwierige Situation zu bringen. Die Grenzen des Gegenübers schon im Vorfeld auszuloten ist dabei allerdings unverzichtbar. Wenn die Mitspieler keine Liebesszene spielen wollen, ist dem in jedem Fall Folge zu leisten.

Charaktertod

Zunächst vorweg: ihr könnt andere Charaktere nicht töten. ihr könnt euch theoretisch entscheiden euren eigenen Charakter sterben zu lassen ... aber uns wäre es lieber, wenn ihr das nicht tun würdet. Der Charaktertod soll nämlich auf gar keinen Fall eine zentrale Rolle auf diesem Larp spielen.

Während eines Spiels zu sterben kann zwar interessant sein, aber normalerweise nur, wenn es etwas ist, das der Spieler aus Gründen der Dramaturgie selbst wählt. Daher ist es bei diesem Spiel unmöglich andere Charaktere ohne die Einwilligung des Betroffenen zu töten. Dasselbe gilt für Verletzungen, welche einen großen Teil ihres Spiels beeinflussen oder gar beeinträchtigen würden. Während es also durchaus möglich ist seine Schwester im gespielten Affekt zu attackieren und ihr das Gesicht mit einer großen Narbe zu verunzieren (natürlich unter Verwendung von Make-Up, keine realen Narben!), geht dies nur mit expliziter Einwilligung des Spielers oder der Spielerin. Wenn das Gegenüber lieber nicht die Emotionen einer solchen dauerhaften Verunstaltung bespielen möchte, kann einfach entschieden werden, dass die Verletzung zum Glück nur oberflächlich war. Diese Regel wird bestärkt durch die zweite der zuvor erwähnten zwei Regeln, nach der immer das Ziel einer Aktion über die Auswirkungen bestimmt.

Duelle

Und was ist mit Duellen? Das ist eine gute Frage. Immerhin sind sie ein klassisches Element des Genres. Was wir aber definitiv NICHT wollen ist eine Duell-Schwemme am Samstag bei Sonnenaufgang im Park, bei der sich erst ein Haufen Leute gegenseitig auf den Füßen rumstehen und dann die Hälfte der Charaktere tot im Gras liegt. Das ... erscheint uns nämlich etwas zu albern.



Um diesem Problem vorzubeugen, und trotzdem Raum für impulsive Forderungen, tragische Szenen zwischen guten Freunden (die um der Ehre der Familie willen gegeneinander antreten müssen) und Unterbrechungen in letzter Sekunde geben können, wird es im Orgabereich einen Zeitplan für zwei Herrenduelltermine am Samstag geben. Interessierte Kontrahenten können sich dort im Laufe des Freitags eintragen. Wenn es zu viele Meldungen gibt, wird am Samstagmorgen in der Pause zwischen den Akten ausgehandelt, wer sich duellieren kann, im Zweifel durch losen. Überzählige Duelle müssen dann “am Sonntag” (also im out-time nach Spielende) stattfinden.

Darüber hinaus gibt es in der Gesellschaft des Shire auch eine Tradition für Damenduelle, mit denen schon immer die unversöhnliche Fehden des anderen Geschlechts beigelegt wurden. Diese Duelle werden am Spieltisch des weißen Salons mit Karten ausgetragen, wobei der Einsatz finanziell oder sozial ruinös sein kann. Analog zu den Herrenduellen, auf die Damen wenig Einfluss haben, wird es Männern kaum möglich sein, das Schlimmste zu verhindern. Auch hier gilt, es gibt zwei Termine auf dem Duellaushang der Orga.

Zu den Details der Duellregeln für beide Geschlechter wird es noch einen Spickzettel geben.



Charaktere

Bei Social Season übernehmen alle Teilnehmenden Rollen, die von den Organisatoren erstellt wurden. Zu jeder Spielfigur gibt es eine Charakterbeschreibung mit Zielen, Persönlichkeitsmerkmalen, Geheimnissen und Verbindungen zu anderen Rollen. Jeder Charakter gehört außerdem neben seiner Familie zu mindestens einem weiteren sozialen Umfeld, das interessante Verbindungen, aber auch Verpflichtungen und Konflikte mit sich bringt.

Alle Teilnehmenden haben Einfluss darauf, welche Rolle sie erhalten. Es wird ein Formular geben, mit dem wir die Wünsche und Vorstellungen rund um Spiel und Spielfigur abfragen. Wir werden vermutlich nicht alle Wünsche erfüllen können, aber wir werden auf jeden Fall unser Bestes geben.

Gestaltung und Interpretation

Die Charaktere werden von uns erstellt und aufeinander abgestimmt, um im Zusammenspiel ein stimmiges und interessantes Regency-Setting zum Leben zu erwecken. Allerdings: Es ist euer Charakter. Jeder Charakter hat zwar eine von uns gestaltete Hintergrundgeschichte und einige Charakterzüge, aber diese können ganz unterschiedlich interpretiert werden. Die Charaktere gehören für die Dauer des Spiels euch, und ihr könnt sie so ausspielen, wie ihr das wollt.

Dieses Spiel wird nicht scheitern, weil Charaktere anders gespielt werden als "vom Autorenteam beabsichtigt"; die Geschichte wird nur eine andere Richtung nehmen. Dein Charakter gehört Dir. Du alleine bestimmst, wie Du ihn interpretierst.

Alterskategorien

Wir möchten das Gefühl erzeugen, dass Generation und Alter eine Rolle spielen, ohne auf Zahlen zu viel Wert zu legen – genauso wenig wie auf das reale Alter der Spieler:innen. Deshalb unterteilen wir die Charaktere in drei Alterskategorien. Alle drei Generationen sind wichtig damit das Larp funktionieren kann und alle drei werden mit gesellschaftlichen und romantischen Spielimpulsen ausgestattet. Unser Ziel ist es, Charaktere aller Generationen gleichermaßen sowohl in skandalöse Geheimnisse als auch in romantische Angelegenheiten zu verstricken.

Genau wie das Geschlecht darf natürlich auch die Alterskategorie der Rollen unabhängig vom eigenen realen Alter gewählt werden.



Die junge Generation

Charaktere der jungen Generation bilden den größten Anteil der Spielfiguren bei Social Season. Sie sind auf diesem Spiel üblicherweise zwischen 17 und 25 Jahre alt. Sie befinden sich am Beginn ihres Erwachsenenlebens, sind unverheiratet und müssen noch herausfinden, welchen Platz in der Welt sie einnehmen werden. Ein wichtiger Schritt auf diesem Weg ist dabei (zumindest aus gesellschaftlicher Sicht) eine angemessene Ehe einzugehen, ohne vorher durch einen Skandal „ruiniert“ zu werden.

Junge Charaktere haben oft große Erwartungen und romantische Träume, die durchaus enttäuscht werden könnten. Sie sind in den allermeisten Fällen finanziell abhängig von ihren Eltern und das Streben nach Selbstbestimmung ist oft eine ihrer wichtigsten Triebfedern. Doch auch die jungen Leute sind gegen die Macht der Traditionen nicht gefeit. Sie sind Teil eines komplexen Netzwerks sozialer Gruppen und Freundeskreise, in denen es selten nur harmonisch zugeht. Immer wieder schäumen die Emotionen über, während sie mit- und gegeneinander versuchen im Korsett gesellschaftlicher Verpflichtungen Schlupflöcher für ihre eigenen Träume und Gefühle zu finden.

Die Elterngeneration

Den zweitgrößten Anteil an den Rollen haben Charaktere der Elterngeneration, die üblicherweise zwischen 35 und 50 Jahre alt sind. Sie haben meist ihren Platz im Leben gefunden, sind (oder waren) vermutlich verheiratet und haben viele Lektionen über das Leben gelernt. Ihre gesellschaftlichen Aufgaben sind einerseits, ihre Kinder dabei zu unterstützen die „richtige“ Heiratspartie zu ergattern, andererseits den guten Ruf der Familie zu beschützen. Dabei stehen sie unter dem Druck dieser Verantwortung, üben aber oft auch viel Druck auf ihre Kinder aus. Immer nur zu deren Besten, versteht sich.

Ob sie sich aber ganz diesen Aufgaben widmen oder sich in skandalträchtige Ereignisse verwickeln lassen, bleibt abzuwarten. Denn während sie die möglichen und unmöglichen Gefühlsverwirrungen ihrer Sprößlinge vermutlich mit wachsendem Schrecken beobachten, ist ihr eigenes Liebesleben gekennzeichnet von der Kollision der Realität mit den Träumen ihrer Jugendzeit. Unvergessene Verletzungen, verpasste Chancen und der fortwährende Versuch doch noch Erfolg und Erfüllung zu finden, bestimmen das Handeln vieler Charaktere.





Die Großelterngeneration

Die kleinste Gruppe bilden die Charaktere der Großelterngeneration. Sie sind auf diesem Spiel üblicherweise zwischen 60 und 75 Jahre alt und waren (vermutlich) irgendwann in ihrem Leben einmal verheiratet. Ob übermäßig streng oder milde behütend, auf gute Sitte bedacht oder exzentrisch – Charaktere dieser Kategorie haben gesellschaftlich größere Freiheiten als die Charaktere der jungen oder der Elterngeneration. Die Erfahrung eines langen Lebens gibt ihnen eine gewisse Gelassenheit im Umgang mit den Zwängen der Gesellschaft, zumindest wenn es um ihre eigenen Angelegenheiten geht.

Sie verfügen über große Autorität in ihren Familien und in der Gemeinde, machen von ihr aber nur sparsam Gebrauch. Je nach Persönlichkeit können sie sowohl eine vermittelnde Rolle zwischen Elternrollen und der jungen Generation einnehmen, als auch einen Keil zwischen diese treiben. Und natürlich ist man auch im Alter nicht vor Affären und Skandalen gefeit ...

Die Großeltern des Shire sind untereinander bestens vernetzt, kennen sie sich doch schon seit Jahrzehnten, und schaffen es zuverlässig bei den jüngeren Leuten den Eindruck zu erwecken, alles zu wissen, was im Shire vor sich geht.



Die Familien

Die Charaktere sind überwiegend Angehörige verschiedener einflussreicher Familien, die im Laufe der Ballsaison zu verschiedenen Anlässen auf dem Anwesen einer dieser Familien zusammenkommen. Dazu kommen möglicherweise noch einige Einzelpersonen ohne feste Familienanbindung.

Riverton

Die Rivertons haben es in den letzten Generationen stets verstanden, sich politische Ämter zu sichern und auf diese Art und Weise an Einfluss zu gewinnen. Schon längst ist allgemein bekannt, dass es die Rivertons sind, ohne deren Organisation und Weitblick in East Wyrwood Shire Chaos und Unruhe ausbrechen würde. Doch auch in London verstehen sie es die Fäden geschickt zu ziehen. Seit vielen Jahren schon sitzt stets ein Riverton im Parlament und so konnte die Familie ein Netzwerk aus Kontakten vom House of Lords über die Downing Street bis selbst an den königlichen Hof aufbauen, welches die Rivertons für sich und auch die Freunde der Familie einzusetzen wissen. Probleme hat die Familie vor allem mit einer Sache: Veränderungen. Die Auswirkungen der französischen Revolution auf die englische Gesellschaft sind ihnen ebenso ein Dorn im Auge wie neue modische Anwandlungen. Andere nennen ihr Denken abschätzig altmodisch, sie selbst bevorzugen jedoch den Terminus traditionell.

W. Riverton

Geschlecht: männlich

Alter: Großelterngeneration

Stichworte: diplomatisch, vorausschauend, politisch, geborener Anführer, Problemlöser, Abgeordneter

Soziale Gruppen: Club zum Goldenen Hirschen, Krocketclub

Der alte, diplomatische Hausherr der Familie Riverton sitzt schon seit etlichen Jahren im Unterhaus für die Tories. Seine beliebte Art und politische Weitsicht haben ihm den Spitznamen "Friedensstifter Riverton" eingebracht. Doch überraschenderweise ist es die eigene Familie, in der W. nicht immer als der Diplomat auftreten kann, als der er im ganzen Land bekannt ist. Zu oft reibt er sich an seinem Sohn O., der konservativere Ansichten als er selbst vertritt. Er fürchtet fast schon den Tag, an dem O. ihm im Parlament folgen wird.



O. Riverton

Geschlecht: männlich

Alter: Elterngeneration

Stichworte: lokale Verwaltung, konservativ, ambitioniert, skrupellos

Soziale Gruppen: Club zum Goldenen Hirschen, Freunde des Pferdesports

Der Erbe der Riverton-Familie fungiert derzeit als Oberster Magistrat in East Wyrwood Shire. Doch längst strebt er nach Höherem, nach Ruhm auf nationaler Ebene. Schon lange hat er den Wunsch es seinem Vater W. gleich zu tun und ins Haus of Commons einzuziehen. Ob er dabei den Platz seines Vaters, dessen Politik ihm viel zu liberal ist, übernimmt oder den zweiten, der East Wyrwood Shire zur Verfügung steht, ist ihm egal. Zur baldigen Umsetzung seiner Pläne scheint ihm jedes Mittel recht. In seiner Frau J. Riverton hat er eine liebende Unterstützerin, die ihr eigenes Netzwerk für seine Zwecke zu nutzen weiß.

J. Riverton

Geschlecht: weiblich

Alter: Elterngeneration

Stichworte: konservativ, religiös, umsorgend, büßend, engagiert, politisch

Soziale Gruppen: Reverend Rivertons Gemeinde, Die wohltätige Gesellschaft der wohlhabenden Damen

Die fürsorgliche Mutter von G. und A. und liebende Ehefrau von O. Riverton ist im gesamten Shire als religiöse Wohltäterin bekannt. Dass sie geschickt die Fäden der Kirchenpolitik in ihren Händen hält und den kultivierten Damen des Shires vorsteht zeigt, dass sie im Organisieren und in politischen Dingen dem Rest ihrer Familie in Nichts nachsteht. Sie ist sich ihrer Rolle als Riverton im Klaren und steuert ihren Teil an Kontakten zum Familiennetzwerk bei. Manch einer würde ihren religiösen Eifer fast schon als fanatisch bezeichnen, als ob sie um Vergebung für eine schwere Sünde beten würde.





G. Riverton

Geschlecht: männlich

Alter: Junge Generation

Stichworte: Anwalt, diplomatisch, bestimmt, ungeduldig, starkes
Gerechtigkeitsempfinden

Soziale Gruppen: Wandsfield College, East Wyrwood Shire Reel

Der Anwalt G. Riverton hat sich bereits einen positiv besetzten Ruf im Shire erarbeitet. Niemand hat Zweifel daran, dass er eines Tages in die Fußstapfen seines Großvaters W. Riverton treten wird. Bis dahin fungiert er als Chefankläger in der Grafschaft und Berater der Ton in Rechtsfragen. Dies ist eine Rolle, die dem zielgerichtet arbeitenden jungen Mann gefällt, da er so aktiv etwas Gutes tun kann und hilft das Shire sicherer zu machen. Sich selbst sieht er gerne als gut gebildeten Gentleman. Leider gehen manchmal die Pferde mit ihm durch. Dann trifft er aus Impulsen heraus unüberlegte Entscheidungen, von denen er so manche hinterher bereut.

A. Riverton

Geschlecht: männlich

Alter: Junge Generation

Stichworte: progressiv, Pfarrer, zielstrebig, bodenständig

Soziale Gruppen: Reverend Rivertons Gemeinde, Heimunterricht, Literatur-
& Wissenschaftszirkel

Der Priester der örtlichen Gemeinde ist der noch junge A. Riverton. Erst seit Kurzem hat er das Amt inne, aber in dieser Zeit konnte er bereits einige seiner modernen Ideen umsetzen und auch jüngere Menschen wieder für Posten in der Gemeinde begeistern. Seine größte Förderin ist seine Mutter J., die aber nicht immer mit seinem progressiven Stil einverstanden ist. Mit seinem großen Bruder G., der als Anwalt eine politische Karriere anstrebt, stand er nie in Konkurrenz. Zu verschieden sind die beiden Brüder.



Crawford

Die Crawfords sind eine alte und ziemlich reiche Familie mit teils walisischen Wurzeln (die sie immer wieder gerne betonen). Sie gelten als etwas stur, aber auch als warmherzig und gesellig und sind geradezu Eckpfeiler der gehobenen ländlichen Gemeinschaft von East Wyrwood Shire. Ob Kirchenfeste oder Jagdgesellschaften, irgendjemand aus dem Kreis der Familie ist sicherlich im Organisationskomitee eingebunden. Dem Stadtleben scheint zumindest das Familienoberhaupt dagegen nichts abgewinnen zu können – durchaus zum Leidwesen seiner Sprösslinge. Während es die meisten angesehenen Familien während der Parlaments- und Ballsaison nach London zieht, blieb das Stadthaus der Crawfords schon seit Jahren verwaist.

Die Unmöglichkeit von Besuchen der Londoner Gesellschaft wird von den jungen Damen im Haus durchaus beklagt, weshalb der alte Vater zur Wahrung des Hausfriedens regelmäßig größere Einladungen an die Nachbarschaft ausspricht. Die Familie ist dabei allen sozialen Zirkeln des Shires gegenüber ausgesprochen gastfreundlich, man will es sich ja nicht mit seinen Nachbarn verscherzen. Ob den Mitgliedern der Familie bewusst ist, dass man sie in gesellschaftlichen Kreisen als Landeier belächelt ist ungewiss – auf jeden Fall scheinen sie keinen Anstoß daran zu nehmen.

C. Crawford

Geschlecht: männlich

Alter: (Groß-)Elterngeneration

Stichworte: wohlwollend, warmherzig, liebevoll, ungeduldig

Soziale Gruppen: Freunde des Pferdesports, Club zum Goldenen Hirschen

C. Crawford ist ein umtriebiger Eckpfeiler der ländlichen Gesellschaft; nicht zuletzt aufgrund seiner Fähigkeit preisgekrönte Pferde zu züchten. Er liebt seine Töchter und lässt ihnen durch ein Lächeln fast jedes Hirngespinnst durchgehen. Nur die Gefahren des Londoner Pflasters kennt er zu genau, weshalb er viel Wert darauf legt, sie immer um sich und in Sicherheit zu wissen. Der Tod seiner deutlich jüngeren Frau vor ein paar Jahren hat ihn tief getroffen. Nun munkelt man allerdings, dass er sich wieder auf den Heiratsmarkt begeben möchte, um auf seine alten Tage nicht alleine zu bleiben. Zudem treibt ihn die Frage nach seinem Erbe um. Irgendwer wird schließlich einmal sein Landgut weiterführen müssen.



L. Crawford

Geschlecht: weiblich

Alter: Junge Generation

Stichworte: wissbegierig, begeisterungsfähig, naturverbunden, dickköpfig, tagträumerisch, leichtsinnig

Soziale Gruppen: Die Irrlichtpoeten, Heimunterricht, Freunde des Pferdesports

L. Crawford ist in der ganzen Umgebung dafür bekannt, dass sie die freie Natur liebt und etwas wilder, hitzköpfiger und ungestümer ist, als von einer jungen Frau ihres Standes erwartet wird. Sie lässt sich ungern für dumm verkaufen. Insbesondere nicht von Männern, die ihr vorschreiben wollen, was sie zu tun und zu lassen hat. Sie liebt ihre Familie und das Landleben, doch wünscht sich nichts sehnlicher als aus ihrem goldenen Käfig auszubrechen und die Welt zu erkunden. Als älteste der Crawford Schwestern erwartet man allerdings von ihr gut zu heiraten, um den guten Ruf der Familie zu sichern. Einer Pflicht, welcher sie nur zu gerne entkommen würde.

R. Crawford

Geschlecht: weiblich

Alter: Junge Generation

Stichworte: klug, humorvoll, ehrlich, neugierig, egoistisch, besserwisserisch, dickköpfig

Soziale Gruppen: Literatur- & Wissenschaftszirkel, Heimunterricht, Die neue Gesellschaft moderner Damen

R. Crawford hat sich bereits als Kind der Wissenschaft und Literatur verschreiben. Ihre Leidenschaft wurde von ihren Eltern stets unterstützt, allerdings nicht wirklich ernst genommen. Sie ist schließlich nur eine Frau und wird mit ihrem hervorragenden Betragen sicherlich einmal eine sittsame, liebende Ehefrau werden. Nichts läge ihr ferner als ein langweiliges, unterdrücktes Leben als eine fromme Dame zu fristen. Bei familiären Konflikten tritt sie meistens als Vermittlerin auf und scheut sich nicht dabei unbequeme Wahrheiten auszusprechen.



B. Crawford

Geschlecht: weiblich

Alter: Junge Generation

Stichworte: verlässlich, gesittet, klug, Vorurteilsbehaftet, berechnend, stolz

Soziale Gruppen: Miss Howl's Esteemed Ladies' Seminary, Die wohltätige Gesellschaft der wohlanständigen Damen

Als jüngste der Crawford-Schwestern ist B. der strahlende Augenstern ihres Vaters. Die perfekte Tochter, wohlerzogen und stets höflich. Dass sie trotzdem als einzige Crawford Tochter auf das Mädcheninternat geschickt wurde, ist ihr unbegreiflich. Konnten ihr Vater denn nicht sehen, wie sehr sie ihr Zuhause und ihre Familie liebt? Die Einführung in die Gesellschaft empfindet sie als Rettung vor dem strengen Internatsleben. Nun ist sie nicht nur endlich wieder bei ihrer Familie, sondern kann auch ihrer Leidenschaft nachgehen, die Menschen um sie herum zu verkuppeln. Von ihrer perfekten Fassade sollte man sich allerdings nicht täuschen lassen. Hinter dieser hat die jüngste der Crawfords es nämlich faustdick hinter den Ohren und wird sich von niemanden etwas gefallen lassen.

H. Crawford-Cunningham

Geschlecht: männlich

Alter: Junge Generation

Stichworte: belastbar, flexibel, jähzornig, großspurig, maßlos, hasenfüßig

Soziale Gruppen: Die East Wyrwood Shire Korinther, Wandsfield College

H. Crawford-Cunningham hat einige Jahre in der Kapkolonie verbracht und ist vor kurzem auf Betreiben seiner Eltern nach England zurückgekommen. Der Aufenthalt bei seinem Onkel im ländlichen England ist für H. allerdings eine echte Strafe. Er vermisst das unbekümmerte, offene Leben, das er aus Südafrika kennt, es gibt jedoch Umstände, die eine Rückkehr vorerst unmöglich machen. Er tröstet sich damit, dass seine Eltern ihm einmal erklärt hatten, er könne als Neffe des Hausherrn etwas von dem großen Vermögen der Crawfords erben.



Ackermann

Die Ackermanns sind neu in der Grafschaft East Wyrwood Shire und zum allgemeinen Missfallen ihrer neuen Nachbarn auch erst vor wenigen Jahren in die feine Gesellschaft aufgestiegen. Zu Geld kamen sie mit ihrem Verlag für anspruchsvolle Literatur und dem meistgelesenen Nachrichtenblatt östlich von London, aber um wirklich dazuzugehören bedarf es natürlich mehr. Zum Beispiel ein gediegener Landsitz, wie ihn die Familie kürzlich erworben hat. Und so sind die Ältesten der Familie nun sehr darauf bedacht in ihrer neuen Heimat Anschluss zu finden. Die Familie hat zweifellos alles was dafür nötig ist: hervorragende Bildung, Fleiß, bestes Benehmen und die erlesenste Ausstattung, die sich für Geld kaufen lässt. Ob sie es als Vertreter eines modernen Unternehmertums schaffen die alteingesessene Gesellschaft des Shires davon zu überzeugen, sie als Ihresgleichen zu akzeptieren, muss sich aber erst noch zeigen. Zumal die Sprösslinge der Familie es sich scheinbar in den Kopf gesetzt haben, so viel von ihrem großstädtischen Lebenswandel aus London mit aufs Land zu nehmen, wie nur irgend möglich.

N. Jennings

Geschlecht: weiblich

Alter: Großelterngeneration

Stichworte: konservativ, wortgewandt, große Lebenserfahrung, etwas hochnäsig

Soziale Gruppen: Die wohltätige Gesellschaft der wohlhabenden Damen, Krocketclub

N. Jennings ist bekannt für ihre konservative, zuweilen etwas hochnäsige Art, aber auch für ihre scharfe Zunge. Anders als ihr neureicher Schwiegersohn war sie schon immer Teil der Gesellschaft. Die Witwe des vor einigen Jahren verstorbenen Grundbesitzers Arthur Jenning ist vor kurzem aus dem Witwenhaus auf dem Jennings-Landsitz in das neue Landhaus der Familie ihrer Tochter gezogen. Sie möchte offenbar ein Auge auf ihre Enkelkinder haben und ihnen beim Übergang ins Erwachsenenleben und bei ihrem Eintritt in die feine englische Gesellschaft beiseite stehen. Dass sie ihren bisherigen Wohnort sehr überstürzt, geradezu fluchtartig verlassen haben soll, ist dagegen sicher nur ein völlig übertriebenes Gerücht.



R. Ackermann

Geschlecht: männlich

Alter: Erwachsenengeneration

Stichworte: konservativ, ehrgeizig, stolz, eigensinnig

Soziale Gruppen: Literatur- & Wissenschaftszirkel, East Wyrwood Shire Reel

R. Ackermann verkörpert wie kaum ein anderer die Aufstiegsmöglichkeiten, welche die industrielle Revolution eröffnet hat. Ursprünglich aus einer gutbürgerlichen deutschen Familie stammend, ist er vor knapp 25 Jahren in London gestrandet – mit wenig Geld, dafür aber mit umso größeren Ideen und einem untrüglichen Geschäftssinn. Technisches Geschick, aber auch ein Talent mit Menschen umzugehen und seine Ideen zu verkaufen, haben ihn in ungeahnte finanzielle Höhen katapultiert. Als Herausgeber einer der wichtigsten Zeitschriften für Kunst, Kultur und Gesellschaft ist er mittlerweile auch in den besseren Kreisen Londons ein gern gesehener Gast. Dabei hilft es sicherlich, dass er keinen Hehl aus seiner politisch konservativen Haltung macht.

Auch dass seine Frau aus einer angesehenen Familie von Landbesitzern stammt, dürfte ihm die eine oder andere Tür der feinen Gesellschaft geöffnet haben. Aufgrund ihrer angeschlagenen Gesundheit wird sie die diesjährige Ballsaison allerdings in einem englischen Seebad verbringen, um sich dort zu erholen.

E. Ackermann

Geschlecht: männlich

Alter: junge Generation

Stichworte: charismatisch, selbstsicher, lebenslustig, anspruchsvoll, eitel

Soziale Gruppen: Die Irrlichtpoeten, Wandsfield College

E. ist ein sehr emotionaler Mensch, der manchmal auch einen etwas morbiden Humor zeigt. Während sein Vater jahrelang alles dafür getan hat ein schönes Anwesen abseits der Stadt zu erwerben, kann E. mit dem Landleben offenbar wenig anfangen. Seine Welt sind die Bälle und Salongesellschaften Londons. Hier spielt sich sein Leben ab, inmitten von Künstlern und Künstlerinnen, Dandys und Salondamen, die gemeinsam in romantischer Literatur schwelgen und sich Tagträumen hingeben. Dass er,



als ältester Sohn, eigentlich mal das Geschäft seines Vaters übernehmen müsste, bereitet beiden vermutlich schon jetzt schlaflose Nächte.

S. Ackermann

Geschlecht: männlich

Alter: junge Generation

Stichworte: loyal, klug, ehrgeizig, berechnend, stur

Soziale Gruppen: Wandsfield College, Reverend Rivertons Gemeinde

Während sein Bruder wenig Neigung zeigt das Familiengeschäft zu übernehmen, strebt S. Ackermann an in die Fußstapfen seines Vaters zu treten. Nach einer etwas wilden Jugendzeit hat er sich in den letzten Jahren in einen ernsthaften jungen Mann verwandelt. Dabei widmet er sich voller Begeisterung genau jenen kaufmännischen Tugenden, die seinen Vater so erfolgreich gemacht haben, die in der feinen Gesellschaft aber immer noch als Zeichen eines niedrigen Standes verpönt sind.

K. Ackermann

Geschlecht: weiblich

Alter: junge Generation

Stichworte: hartnäckig, anspruchsvoll, selbstbewusst, stolz, dickköpfig

Soziale Gruppen: Miss Howl's Esteemed Ladies' Seminary, Die East Wyrwood Shire Korinther, Literatur- & Wissenschaftszirkel

Auch das jüngste Kind der Ackermanns, die Tochter K., steht in Sachen Ehrgeiz und Zielstrebigkeit ihrem Vater kaum nach. Dabei geraten die beiden ab und an aneinander, etwa wenn es um ihren, aus seiner Sicht viel zu engen, Umgang mit den jungen Männern der East Wyrwood Shire Korinther geht, deren einziges weibliches Mitglied K. ist. Letztlich gelingt es ihr aber meistens ihren Kopf durchzusetzen. Worin ihr Vater sie allerdings stets bestärkt, ist ihr Wunsch nach mehr Wissen und Bildung, als es die englische Gesellschaft für junge Damen ihres Standes vorsieht.



De Bourgh

Hervorgegangen aus einem alten normannischen Rittergeschlecht ist der Name “de Bourgh” seit Jahrhunderten so tief mit der Grafschaft verwurzelt, wie die alten Eichen der Wälder. Kein historisches Dokument der Gegend, in dem sich nicht ein de Bourgh findet und keine Gästeliste, auf der der Name fehlen darf. Und das, obwohl sich um die Arroganz und Dekadenz der Familie mit den französischen Verwandten heutzutage die wildesten Gerüchte spinnen. Die Narrenfreiheit, die alter Adel und Reichtum mit sich bringt, hat das Geschlecht von Generation zu Generation wilder und unvorsichtiger gemacht. Offene Ehen, Drogenkonsum, illegitime Nachkommen – Probleme, die normale Familien des Anstandes wegen unter den Teppich kehren, werden von den de Bourghs kaum als Hindernis für ihre Teilhabe am gesellschaftlichen Leben wahrgenommen.

Bis Jetzt.

Als das Königshaus vor wenigen Wochen verlauten ließ, dass es die Familie de Bourgh in der kommenden Saison nicht in London zu sehen wünscht, hielten das einige Familienmitglieder noch für einen Scherz, nur um dann hilflos den Ausschluss aus ihren Clubs und Salons, ja selbst den Verlust ihrer Opernloge mit ansehen zu müssen.

Und nun steht ihnen der größte aller Schrecken bevor: eine Ballsaison auf dem Land!

M. de Bourgh

Geschlecht: weiblich

Alter: Erwachsenengeneration

Stichworte: Exzentrisch, lebenslustig, aufgeschlossen, streitbar, liebevoll, selbstdarstellerisch, langfristig planend

Soziale Gruppen: Literatur- & Wissenschaftszirkel, Die neue Gesellschaft moderner Damen

M. de Bourgh ist eine ehemalige Theaterschauspielerin in ihren besten Jahren, die aus bürgerlichen Kreisen stammt und deren Ehe mit dem inzwischen verstorbenen Sir de Bourgh Sr. vor nunmehr fast zwanzig Jahren die Klatschmäuler des Shire lange beschäftigte. Sie hat einen Hang zu grandiosen Auftritten, exzentrischen modischen Accessoires und ist weder dem Wein noch den Gentlemen des Shires abgeneigt. Zu Hause scheut sie sich nicht Unstimmigkeiten mit ihrem Stiefsohn F. offen auszutragen, zeigt



aber ihre warme, mütterliche Seite nicht nur gegenüber ihrer Tochter T. sondern auch bei ihrem Stiefenkel J.

Baronet F. de Bourgh

Geschlecht: männlich

Alter: Erwachseneneneration

Stichworte: Lebemann, Liebhaber, Salonlöwe, unabhängig, selbstzweifelnd, prokrastinierend, philosophierend

Soziale Gruppen: East Wyrwood Shire Reel, Club zum Goldenen Hirschen

Auf den ersten Blick scheint es, als würde Sir F. de Bourgh das Leben in vollen Zügen genießen. Um seine Geschäfte als Parlamentsabgeordneten der Whigs kümmert er sich selten und Familienangelegenheiten werden wie eine heiße Kartoffel zwischen ihm und seiner Frau hin und hergeworfen. Was stattdessen zählt ist das Opernprogramm, hübsche junge Bettwärmer und seine Antikensammlung. Dummerweise betraf seine letzte Affäre ein entferntes Mitglied des Königshauses, was prompt die "Verbannung" der Familie aus der Hauptstadt zur Folge hatte. Durch die geradezu entnervende Ruhe auf dem Land und ohne seine üblichen Möglichkeiten zur Ablenkung kommen bei F. nun alter Schmerz und Zweifel wieder hoch.

Lady D. de Bourgh

Geschlecht: weiblich

Alter: Erwachseneneneration

Stichworte: ausschweifend, feierfreudig, liberal, cosmopolitisch, furchtlos, elegant, Verantwortung verdrängend

Soziale Gruppen: East Wyrwood Shire Reel, Freunde des Pferdesports

D. ist eine französische Adelige, die vor der revolutionären Terrorherrschaft in Paris fliehen musste und im ganzen Shire dafür berüchtigt ist französische (Un-)Sitten mitgebracht zu haben als F. de Bourgh sie zur Frau nahm. Die konservative Steifheit der Engländer ist ihrem ausschweifenden und weltgewandten Wesen völlig fremd. Sie saugt jede Neuigkeit vom Kontinent auf wie eine Verdurstende und liebt die Mode so sehr wie das Tanzen. In Anbetracht der prekären gesellschaftlichen Lage der Familie muss sie sich nun aber entscheiden, ob sie die Familiengeschicke nicht besser doch selbst in die Hand nimmt.



Duc B. de Gramont

Geschlecht: männlich

Alter: Erwachsenengeneration

Stichworte: Monarchist, nostalgisch, nachtragend, Weltenbummler, erfindungsreich, schlau, charmant

Soziale Gruppen: Reverend Rivertons Gemeinde, Krocketclub

B. de Gramot ist der ledige ältere Bruder von D. Er musste aus Frankreich fliehen, verlor alles außer seinem nun wertlosen Titel und driftete einige Jahre von Hof zu Hof durch Europa, bevor er vor einem Jahr bei den de Bourghs unterkam. Auch nach all den Jahren hat er den Verlust seines alten Lebens noch nicht verwunden und den Revolutionären nie verziehen. Er ist ein stolzer, charmanter Mann, der gerne Geschichten aus seiner Jugend in Frankreich oder von seinen Reisen erzählt. Seine melancholische Grundstimmung hat sich in den letzten Monaten allerdings deutlich verbessert und Anschaffungen, wie eine neue Garderobe und eine neue Kutsche, sprechen dafür, dass inzwischen auch finanziell wieder bessere Zeiten anbrechen.

J. de Bourgh

Geschlecht: männlich

Alter: Junge Generation

Stichworte: Anstifter, modisch, witzig, etepetete, loyal, einsam, trinkfest, altklug, Gewohnheitstier

Soziale Gruppen: Die East Wyrwood Shire Korinther, Wandsfield College

Der junge Erbe der de Bourghs ist ein Dandy wie er im Buche steht. Sein Herz hängt an den kleinsten Details der aktuellen Herrenmode und allen Formen der feuchtfröhlichen Unterhaltung. Dabei sitzt ihm oft der Schalk im Nacken und so manch alte Herrschaft hat wegen ihm schon pikiert den Saal verlassen. Das ganze macht aber nur halb soviel Spaß, wenn man alleine ist, weil die besten Freunde am Rande der Welt verloren gegangen sind. Die innere und äußerliche Leere in seinem Leben konnte in den letzten zwei Jahren auch der ausgefallenste Unfug immer nur zeitweise füllen. Dass sein Vater nun auch noch von ihm erwartet zu heiraten, macht die Sache ganz und gar nicht besser.



T. de Bourgh

Geschlecht: weiblich

Alter: Junge Generation

Stichworte: freigiebig, unbedarft, anspruchsvoll, besitzergreifend, verletzlich, verwöhnt, caritativ

Soziale Gruppen: Die wohltätige Gesellschaft der wohlhabenden Damen, Krocketclub, Miss Howl's Esteemed Ladies' Seminary

T. sieht sich selbst als das "schwarze konservative Schaf" ihrer Familie. Die ewigen Dramen und der Geltungswahn ihrer Verwandten geben ihr das Gefühl allein gelassen worden zu sein. Auf ihrer Suche nach Aufmerksamkeit, familiärem Frieden und emotionaler Beständigkeit hat sie sich dem Ideal der klassischen Ehe zugewandt. Dass sie das Kind eines Skandals ist, macht ihr den Aufbau des dafür notwendigen guten Rufs aber alles andere als leicht. Es war T. Bingley, der ihr trotz dieses Makels vor zwei Jahre einen hoch willkommenen Antrag machte. Nun ist die Frage, ob sie trotz seines sozialen Abstiegs an der Verbindung festhalten will oder sich auf die Suche nach einem sichereren Hafen begibt.



Bingley

Die Familie Bingley wird seit einigen Jahren vom Unglück verfolgt. Es begann mit dem plötzlichen Tod des Vaters, der als Parlamentsabgeordneter der Whigs viele Jahre mehr um das Wohl des Shires als um die Finanzen seiner Familie bemüht war, und gipfelte dann im Verlust des wundervollen Familienanwesens. Nun ist kaum noch etwas übrig vom einstigen Glanz und Reichtum ihres Namens. Stattdessen muss die Familie sich mit dem einzigen in der Gesellschaft halten, das ihnen niemand nehmen kann: ihrer künstlerischen Virtuosität. Mit ihrer Musik füllen sie die hohen Räume der Kultursalons und mit ihren Schriften die Köpfe all jener, die der geistigen Enge des Shires entkommen wollen. Keine gesellschaftliche Veranstaltung mit dem Anspruch auf elegante Unterhaltung kommt ohne sie aus. Insbesondere die jungen Familienmitglieder werden geradezu umworben. Langsam aber sicher müssen sie entscheiden, ob sie das große Wagnis eingehen wollen, sich mit ihrer Hände Arbeit finanziell unabhängig und frei zu machen, oder doch lieber auf Nummer sicher zu gehen und reich zu heiraten. Die Zeit drängt, wer weiß ob sie im nächsten Jahr die notwendigen Mittel für die Ballsaison noch werden aufbringen können

A. Bingley

Geschlecht: weiblich

Alter: Elterngeneration

Stichworte: streng, beschützerisch, Malerin, pragmatisch zupackend

Soziale Gruppen: East Wyrwood Shire Reel, Reverend Rivertons Gemeinde

A. Bingley ist eine junge Witwe, die vor einer Weile einen gesellschaftlichen und sozialen Abstieg erdulden musste. Nach dem viel zu frühen Tod ihres Mannes und dem Umzug in das Cottage sind nicht nur die Farben ihrer Gemälde gedämpfter, auch die einst so lebenslustige Frau wirkt nun strenger und kontrollierter. Sie versucht alles in ihrer Macht Stehende zu tun, um ein Auskommen für ihre Kinder zu finden. Zu ihrer großen Erleichterung sind zumindest ihre Portraits gefragter denn je.





T. Bingley

Geschlecht: männlich

Alter: Junge Generation

Stichworte: verantwortungsbewusst, traumatisiert, nüchtern, loyal, zeichnen, Realist, desillusioniert, sehnsüchtig

Soziale Gruppen: Die East Wyrwood Shire Korinther, Wandsfield College

Der drohende finanzielle Ruin seiner Familie zwang T. Bingley dazu seine Bildhauer-Träume aufzugeben und diese gegen ein Offizierspatent einzutauschen, schließlich hat er jetzt als Familienoberhaupt die Verantwortung für seine Mutter und Schwestern. Nach zwei Jahren Dienst auf der iberischen Halbinsel befindet sich der besonnene und kompetente Leutnant nun auf Erholungsurlaub in seiner Heimat. Ob er seine Verlobte T. de Bourgh genauso sehr vermisst hat, wie seine Familie oder die selige Ruhe des Shires, hat der junge Realist noch nicht durchblicken lassen.

V. Bingley

Geschlecht: weiblich

Alter: Junge Generation

Stichworte: divenhaft, anpassungsunwillig, unter Druck, modern, Pianistin

Soziale Gruppen: Reverend Rivertons Gemeinde, Die neue Gesellschaft moderner Damen, Miss Howl's Esteemed Ladies' Seminary

V. Bingley ist ein kokettes junges Mädchen, das ihren alten Lebensstil zu vermissen scheint und sich offenbar nur schwer mit der Armut, in die die Familie gefallen ist, abfinden kann. Dass sie ihren geliebten Flügel gegen ein altes Tafelklavier tauschen musste, brach ihr beinahe das Herz und führte Gerüchten zufolge zu einem undamenhaften Tobsuchtsanfall. Als gefragte Pianistin benötigt sie doch schließlich ein vernünftiges Instrument, um ihr Talent weiter voran zu bringen. Vielleicht hat sie sich auch deshalb so begeistert auf die Aufgabe gestürzt der Kirchengemeinde des Shires modernere, und in ihren Augen bessere, Musik nahezubringen.



C. Bingley

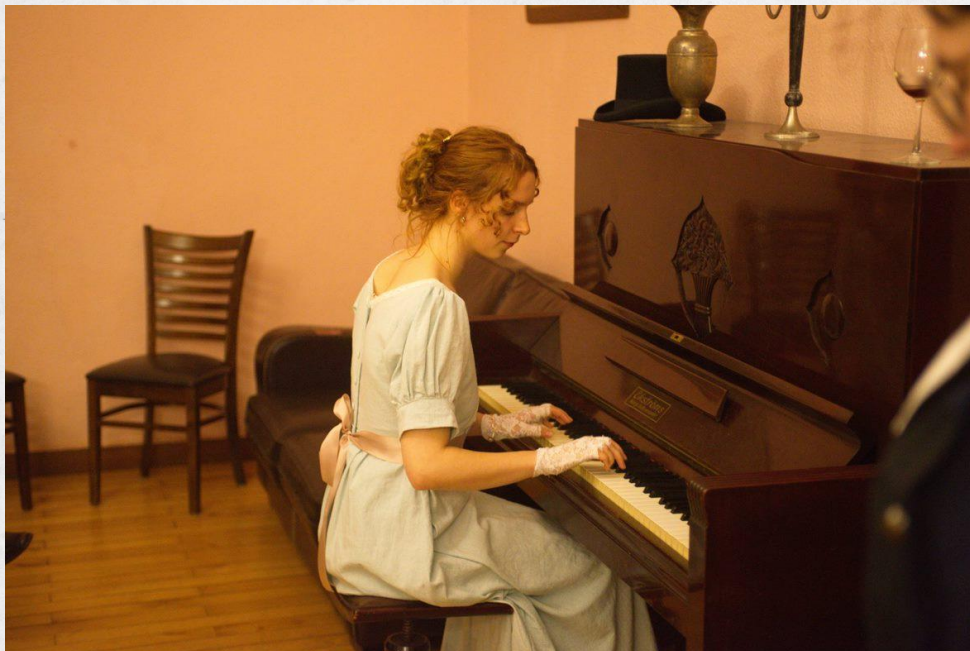
Geschlecht: weiblich

Alter: Junge Generation

Stichworte: auf der Suche nach authentischem Erleben, emotional, experimentierfreudig

Soziale Gruppen: Literatur- & Wissenschaftszirkel, Die Irrlichtpoeten, Heimunterricht

Die jüngste Tochter der Bingleys, C., ist seit sie schreiben kann eine passionierte Autorin. Schon immer lässt sie am liebsten Dinge einfließen, die sie selbst erlebt hat. Emotionen, wie flatternde und gebrochene Herzen, tiefschürfende Trauer und auch der plötzliche Umbruch in ihrem Leben finden Eingang in ihren Werken. Beinahe wissenschaftlich erkundet sie diese Gefühle und Empfindungen. An manchen Tagen könnte man fast meinen ihr würde der gesellschaftliche Abstieg ihrer Familie kaum etwas ausmachen, solange sie damit ihr Notizbuch füllen kann. Es scheint als würde ihr Glück nur noch von der nächsten wohlwollenden Rezension des Literatur- & Wissenschaftszirkels abhängen, der aktuell leider noch ihre ernstesten Werke ihren Gedichten vorzieht.



Fitzwilliam

Die Fitzwilliams sind unmöglich! Unverbesserlich! Untragbar! Viel wurde über die Jahre an der exzentrischen Familie kritisiert, aber gerade ihre ungewöhnlichen Eigenarten waren es, die es ihnen ermöglichten sich eine einzigartige Position in der Gesellschaft zu erarbeiten. Angeführt wird die Familie von einem ehrwürdigen Frauengespann, das bereits vor Jahren die Grundmauern der feinen Gesellschaft durch ihren ehelosen Lebenswandel ins Schwanken brachte. Und da man sie in den etablierten Kreisen nicht mehr einladen wollte, haben sie seitdem die Kulturlandschaft von East Wyrwood Shire um eigene Salonabende und kontroverse Diskussionen bereichert.

Inzwischen ist es in den gesetzteren Teilen der Nachbarschaft Tradition, sich Gruselgeschichten zur neuesten absurden Erweiterung der ausufernden Fitzwilliam'schen Privatsammlung zu erzählen, Angst vor ihrem nächsten öffentlich-wissenschaftlichen Experiment zu verbreiten und sich über die aktuell im Salon verhandelten Ideen zu ereifern. Die etwas liberaleren Kreise der Gemeinde hingegen sind oft bei den Veranstaltungen der umtriebigen Familie dabei. Durch ihre Förderung der Künste und des Außergewöhnlichen hat sich um die beiden Frauen und ihre Mündel ein buntes Netzwerk gebildet, das sich durch alle Berufsgruppen zieht. Es ist allgemein bekannt, dass sogar die Königin höchstpersönlich das Treiben der Fitzwilliams mit großem Wohlwollen verfolgt.

E. Fitzwilliam

Geschlecht: weiblich

Alter: Elterngeneration

Stichworte: belesen, charismatisch, forsch, rebellisch, zielstrebig, politisch engagiert, widerstandsfähig

Soziale Gruppen: Die neue Gesellschaft moderner Damen, Krocketclub

Die charismatische, aber bisweilen auch etwas dickköpfige, Matriarchin der Fitzwilliams führt mit mütterlicher Strenge den chaotischen Haushalt. Hat sich die eigensinnige Witwe etwas in den Kopf gesetzt, so ist sie nicht wieder davon abzubringen. So war es damals, als sie ihre Freundin S. samt Ziehsohn bei sich aufnahm - trotz allen Getuschels, als sie sich als Frau ihren wilden Experimenten widmete oder als sie ihren neuen liberaleren Damensalon gründete. Sie hat trotz ihrer harten Schale ein Herz für alles, was von der



Norm abweicht und baut gegen alle Widerstände einen Ort der Freiheit und Forschung für sich und die ihren auf.

S. Fitzwilliam (alias S. Wentworth)

Geschlecht: weiblich

Alter: Elterngeneration

Stichworte: fröhlich, neugierig, zerstreut, idealistisch, beschützend, leicht zu begeistern, sammelwütig

Soziale Gruppen: Die neue Gesellschaft moderner Damen, Freunde des Pferdesports

S. stört sich nicht daran, wenn sie gesellschaftliche Konventionen verletzt, so lange sie ihrem eigenen moralischen Kompass treu bleibt. Dabei hilft es, dass es den meisten Leuten schwer fällt, gegen S. mit ihrer zerstreuten und fröhlichen Art lange Groll zu hegen. Sie sieht selbst in der dunkelsten Stunde den Lichtschein, in jedem Kinkerlitz einen Wert und in allem das Verborgene.

Ihre große Leidenschaft gilt der Erweiterung der Sammlung der Familie, wobei sich die Geister daran scheiden, ob es sich nun um Kunst, Kuriositäten oder Teufelszeug handelt.

Eigentlich ist S. gar keine Fitzwilliam, sondern trägt, als noch immer unverheiratete Frau, den Namen S. Wentworth. Der Name wurde von ihr allerdings schon vor vielen Jahren ungenutzt beiseitegelegt, als sie mit ihrem Mündel N. von E. Fitzwilliam aufgenommen wurde und wird von ihr auch nicht mehr gerne gehört.

O. Fitzwilliam

Geschlecht: weiblich

Alter: Junge Generation

Stichworte: stolz, stur, kalkulierend, reif, kontrollierend, nostalgisch, verletzlich

Soziale Gruppen: Die wohltätige Gesellschaft der wohlhabenden Damen, Miss Howl's Esteemed Ladies' Seminary

O. gilt gemeinhin als letzte Bastion der Vernunft innerhalb der Fitzwilliam-Familie. Das ältere Kind der Witwe vertritt für ihr Alter und besonders für ihre Familie überraschend konservative Werte. Sie hat den





wachen Verstand ihres Vaters, die Sturheit ihrer Mutter und einen harten Panzer aus Kontrolle und dem Wunsch nach Stabilität, der allein ihr gehört. Ihr Verlangen Ordnung in das Chaos ihrer Familie zu bringen macht sie rastlos, doch macht es sie auch zu einer Stütze der Fitzwilliams und hilft gerade ihrer unwillig akzeptierten Stieftante S. bei der Verwaltung der Familiensammlung.

D. Fitzwilliam

Geschlecht: männlich

Alter: Junge Generation

Stichworte: furchtlos, treu, Adrenalinjunkie, konträr, ungestüm, intensiv, liebend, traumatisiert

Soziale Gruppen: Die East Wyrwood Shire Korinther, Heimunterricht

Der Jüngste im Fitzwilliam-Haushalt ist ein stürmischer, forscher Mann, der zwar formell, als ihr ältestes männliches Mitglied, der Familie vorsteht, aber diese Aufgabe nur allzu gerne seiner Mutter überlässt, der er ach so sehr ähnelt. Stattdessen stürzt er sich Hals über Kopf und voller Inbrunst mit seinen Freunden fahrlässig in Abenteuer und Hirngespinnste. Waren es früher noch wilde Streiche und kindische Mutproben, so zog er vor zwei Jahren aus, um als Offizier im Krieg gegen Napoleon doch noch das Fürchten zu lernen. Erst vor kurzem zurückgekehrt, macht er tatsächlich einen etwas nüchterneren Eindruck als früher, ob das aber lediglich Erschöpfung ist oder ein echtes Zeichen für die Bereitschaft Verantwortung zu übernehmen, muss sich erst noch zeigen.

N. Wentworth

Geschlecht: männlich

Alter: Junge Generation

Stichworte: aufmerksam, freundlich, verschroben, orientierungslos, empathisch, herzlich

Soziale Gruppen: Reverend Rivertons Gemeinde, Die Irrlichtpoeten, Heimunterricht

N. Wentworth ist ein sanfter aber etwas sonderbarer Kauz, der selbst in den alltäglichsten Kleinigkeiten das Besondere und Jenseitige entdecken kann und anderen auch gerne davon erzählt. Seine Freunde schätzen seine



Höflichkeit und Hilfsbereitschaft, auch wenn seine Ratschläge bisweilen recht sonderbar sein können.

Er hat schon viele Berufe ausprobiert, aber nichts scheint bisher das Richtige gewesen zu sein. Der Rückhalt der Fitzwilliam-Familie lässt ihm hierbei viel Freiheiten, doch als Waisenkind, das von S. Fitzwilliam aufgezogen wurde, ist er immer noch auf der Suche nach sich selbst und seiner Zukunft. Im Moment ist sein Streben auf die Kirche gerichtet. Die Reputation seiner Familie macht ihm eine Aufnahme ins Pastorseminar allerdings alles andere als leicht.



Soziale Kreise

Die Charaktere sind nicht nur Mitglieder einer Familie, sondern auch in weitere soziale Gruppen eingebunden (manche offen, andere geheim) und werden über diese ins Geschehen gezogen. Das können Menschen sein, welche die gleichen Vorlieben für Tanzen, Pferdesport oder Krocket teilen, die Kirchengemeinde, in der man sich engagiert, feine Salons und altehrwürdige Clubs oder auch Zusammenschlüsse von überaus fragwürdiger Natur.

Ausbildungsstätten

Miss Howl's Esteemed Ladies' Seminary

Das Ziel dieser Schule für Höhere Töchter, dem „Miss Howl's Esteemed Ladies' Seminary“, ist nicht die Pflege des Geistes und Erweiterung des intellektuellen Horizonts, sondern die Vorbereitung auf den Kernzweck eines jeden jungen Frauenlebens: Die Heirat. Gefördert und gefordert wird dort gesittetes Auftreten, nicht kritisches Denken, und gelehrt werden jene Fähigkeiten, die es einer jungen Dame von angemessenem Stand erlauben, eine gute Partie zu erhaschen. Von der Körperhaltung zur Konversation in den gängigen Fremdsprachen, von Tanz und Musik zu den bewunderten Nadelarbeiten, von den bildenden Künsten hin zur Führung eines Haushalts. Gefürchtet sind die strengen und formenden Erziehungsmethoden der alten Jungfer Howl, die das Institut leitet und doch lehrt selbst der strengste Schulalltag auch immer eines: Wie man Regeln umgeht, Schlupflöcher findet und trotz prüfenden Blickes sein Glück in Heimlichkeiten findet. So manche Freund- und Feindschaft wurde hier geschmiedet und Erinnerungen fürs ganze Leben geschaffen.

Wandsfield College

Höhere Mathematik, neueste Erkenntnisse der modernen Wissenschaften und nicht zuletzt die großen Fragen der Politik und der klassischen Philosophie – die Familien der englischen Oberschicht schätzen es ihren Söhnen eine klassische Bildung zukommen und sie einige Jahre in einem renommierten Internat verbringen zu lassen. Ein schöner Nebeneffekt ist auch, dass sich dort Kontakte knüpfen lassen, die das weitere Leben bereichern. Das traditionsreiche Wandsfield College am Rande des Dartmoor ist genau so eine Institution. Gegründet im Jahr 1553 war es schon immer Ausgangspunkt tiefgreifender Freundschaften (aber auch ebenso erbitterter Feindschaften) unter seinen Zöglingen. Auch wer akademisch



nach Höherem strebt, vielleicht sogar mit einem Studium in Oxford oder Cambridge liebäugelt, der wird hier ideal auf seinen Weg vorbereitet.

Heimunterricht

Wie spannend muss es sein, in einem Internat unterrichtet zu werden, außerhalb der Reichweite von Anstandsdamen und besorgten Eltern? Das fragen sich die meisten, deren Vormünder beschlossen haben, dass es das Beste für sie wäre, sie von einem Hauslehrer oder einer Gouvernante unterrichten zu lassen. Und wie viel schwieriger ist es doch, deren wachsamen Augen zu entkommen, wenn es keine Klassenkameraden gibt, hinter denen man sich verstecken könnte. Im Landkreis kennen sie jeden Winkel, jeden Stein, jeden Menschen. Das kann schon mal langweilig werden, insbesondere, wenn man es mit den spannenden Geschichten der Internatsschüler*innen vergleicht, weshalb viele der Daheimgebliebenen einige Grenzen bis ans Äußerste austesten und zu Schabernack verleitet werden. Doch bietet es auch den einen großen Vorteil, schon vor der Einführung in die Gesellschaft Bekanntschaften mit dem anderen Geschlecht machen zu dürfen, aus denen bisweilen auch Freundschaften entstehen und, so munkelt man, manchmal sogar mehr.

Gesellschaftliches

Reverend Rivertons Gemeinde

Nachdem der alte und mittlerweile verstorbene Priester viel zu lange wesentliche Aufgaben in der Organisation seiner Gemeinde nicht mehr wahrgenommen hatte, konnte der junge und neu eingesetzte Rev. Riverton endlich wieder Struktur in die anglikanische Gemeinde des Shires bringen. Seitdem konnte der Chor wieder einige neue Mitglieder begrüßen und auch sein Bibelkreis hat nun einen jüngeren Altersschnitt erhalten.

Selbstredend gefällt dies nicht allen. Manchen der alteingesessenen und verdienten Mitglieder der Gemeinde ist der neue Reverend allzu progressiv, die neuen Stimmen singen schief und es wird zu viel über das Hohelied des Salomons diskutiert.

Literatur- & Wissenschaftszirkel

Immer häufiger interessieren sich auch junge Damen für die ernsthafte Literatur und neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse. Im Shire haben die Damen in den privaten Bibliotheken einen Treffpunkt gefunden, wo sie sich über die



zeitgenössische Weltliteratur und auch über die Werke der Universalgelehrten der Antike austauschen. Selbst eigene Werke werden in ihrem Literarisch Wissenschaftlichen Lesezirkel vorgetragen und auch der eine oder andere junge Herr, der gerne die Feder bemüht, findet sich nun regelmäßig hier ein.

Unterstützung finden die jungen Literaten und Naturforscher auch von einigen der älteren Semester. Förderungen bis hin zu Reisen an die Stätten der Antike stehen im Raum. Für die Älteren gibt es auf diese Art und Weise spannende Geschichten und informative Neuigkeiten, die die Langeweile im Shire vertreiben.

Die Irrlichtpoeten

Von Poeten und Malern aus Deutschland inspiriert, hat die künstlerische Bewegung der Romantik auch im Shire so manch unschuldigen Geist vernebelt und in jungen Herzen die Sehnsucht nach Leidenschaft und Freiheit entfacht. Unter dem Namen Irrlichtpoeten geben sich die jungen Leute abseits der steifen Regeln der rational-gelenkten Gesellschaft jedem Aspekt des emotionalen, phantastischen Seelenspiels hin und erforschen ihre Emotionen in Form von Poesie, Literatur und Malerei. Die jungen Menschen schrecken in ihren Gesprächen nicht vor dem Grotesken zurück, feiern es in ihren selbst erdachten Schauergeschichten und setzen sich in einer Stimmungslage zwischen Revolte und Resignation über feine Konventionen hinweg.

Sport

Krocketclub

Die aus Frankreich stammende Präzisionssportart ist vor ein paar Jahren auf die britische Insel herübergeschwappt und erfreut sich seitdem großer Beliebtheit. Die Mitglieder des Krocketclubs sind begeisterte Spieler:innen, welche im ständigen Austausch über die Regeln, verschiedene Tormusterstellungen und die perfekten Bälle und Schläger stehen und sich nicht zu schade sind, dieses Wissen auch mit anderen Unbeteiligten zu teilen. Regelmäßig richten sie Turniere aus, bei denen sie jeden, der Interesse für diese wunderbar gesellige Sportart zeigt, einladen mitzuspielen.

East Wyrwood Shire Reel

Was wäre ein Ball ohne Tanz? Sobald die Musik zu Cotillion, Quadrille, Scottish Reel, La Boulangere oder weiteren Countrytänzen anstimmt, beginnen die Tanzbeine zu wippen und tragen die Tanzlustigen zum beschwingten Vergnügen



bei. Die enthusiastischsten Tanzbegeisterten haben sich zum East Wyrwood Shire Reel zusammengetan. Sie sind nicht nur die ersten auf dem Parkett und motivieren den Rest ihrem guten Beispiel zu folgen, nein sie studieren auch genau die Berichte der in London und den benachbarten Grafschaften stattgefundenen Bälle und haben die neusten Figuren und Trends im Auge. Doch nur weil sie mit den neuesten Entwicklungen der Tanzwelt vertraut sind, bedeutet das natürlich nicht, dass alle diese gutheißen müssen. Dieser vom Kontinent eingeschleppte Walzer war doch wirklich unerhört! Herren, die ihre Arme um Damen legen, sie an ihre Brust drücken und auf schamlose Weise und mit viel zu viel Vertrautheit im Kreis wirbeln! Gut, dass der East Wyrwood Shire Reel auch den gastgebenden Familien mit Rat und Tat beiseite steht.

Freunde des Pferdesports

Alles Glück dieser Erde liegt auf dem Rücken der Pferde. Diesem Sprichwort würden sicherlich Pferdenarren zustimmen. Sei es die Freiheit, die einem beim Ausritt um die Nase weht, das perfekte Zusammenspiel zwischen Pferd und Reitendem bei der Fuchsjagd oder die freudige Anspannung beim Beobachten eines Pferderennens. Wer hat das beste Pferd? Wer hat die beste Technik und den besten Jockey? Fragen, die den Nährboden für abendfüllende Diskussionen bieten. Diese Unstimmigkeiten waren auch der Grundstein für die Einführung und Organisation von Wetten auf allen Gebieten des Pferdesports. Der ein oder andere hat damit bereits ein feines Sümmchen gewonnen. Um sich den Wetterfolg, oder -misserfolg direkt unter die Nase reiben zu können, sind gemeinsame Besuche des Epsom Derbys, das renommierteste der 5 British Classic Rennen, oder des Royal Ascots Pflichttermine, die alle nur zu gerne wahrnehmen.

Salons und Clubs

Die wohltätige Gesellschaft der wohlhabenden Damen

Ob Hauskonzerte, Blumenausstellungen, Gartenprämierungen oder Tanzveranstaltungen - die Mitglieder der Wohltätigen Gesellschaft der wohlhabenden Damen organisieren traditionell das kulturelle Leben in East Wyrwood Shire. Auch für die Armen der Grafschaft (zumindest die braven gottesfürchtigen, die unverschuldet in ihre Notlage geraten sind) hat man in diesem Kreis ein großes Herz. Während viele der Veranstaltungen für alle gesellschaftlich relevanten Einwohner des Shires zugänglich sind, ist die Mitgliedschaft im inneren



Zirkel streng reglementiert. Selbstredend, dass im Organisationskomitee nur Damen von tadellosem Charakter und Lebenswandel willkommen sind. Irgendwer muss sich außerdem um die Einhaltung von Sitte und Moral in der Grafschaft kümmern, notfalls durch sozialen Druck auf die betreffenden Missetäter und -täterinnen. Wer, wenn nicht dieser Zusammenschluss wohlhabender Damen dürfte besser berufen sein, als festzulegen wer vom Bannschwert des gesellschaftlichen Ausschlusses getroffen werden soll.

Die neue Gesellschaft moderner Damen

Die Damen Fitzwilliam nahmen vor nunmehr zwanzig Jahren ihren Ausschluss aus dem Wohlfahrtsverein zum Anlass, die Gesellschaftskultur des Shires, um eine neue Facette zu bereichern. Ihr eigener Salon begann als kleiner Damenzirkel mit gemütlich-kontroversen Diskussionen und Kammermusik, entwickelte sich aber im Laufe der Zeit zum kulturellen Fixstern der modernen Geister des Shires. Die Damen des Salonkomitees organisieren Ausstellungen, Konzerte und Vorträge zu allem, was aufregend und ungewöhnlich genug ist, um für zündenden Gesprächsstoff zu sorgen. Die Themen werden der interessierten Salongesellschaft mal sachkundig, mal kauzig präsentiert und dann bei bestem Tee ausgiebig diskutiert. Dabei haben schon so manche talentierte Kunstschafter neue Käufer oder großzügige Gönner gefunden.

Die geschlossenen Abendveranstaltungen des Salons, zu denen kein Gentleman je Zutritt erhielt, sind vor allem für feuchtfröhliches Glücksspiel berüchtigt, das von Alkohol und Zigarrenrauch begleitet wird. Aber das ist natürlich nur ein hinterhältiges Gerücht.

Club zum Goldenen Hirschen

Wenn die Herren des Shires in ein gewisses Alter kommen, benötigen sie einen Ort, an dem sie ungestört miteinander diskutieren können. Schon vor etlichen Jahren wurde dieser Ort im Hinterzimmer eines Gasthauses im Shire gefunden. Dort treffen sich die gesetzteren Herren und entscheiden, was wohl das Beste für die Grafschaft wäre.

Diese noble Runde ist exklusiv. Selbstredend darf man nur auf persönliche Einladung eines der Herren zu den Treffen erscheinen. Zu deftigem Essen, gutem Wein und heimischem Bier wird Tabak aus Übersee geraucht und mit der Besonnenheit Englischer Gentlemen Zukunftsweisendes diskutiert. Der Umstand, dass sich hier schlimmer das Maul über den Rest der Gesellschaft zerrissen wird



als in den Salons der Damen ist natürlich ebenso ein Gerücht, wie dass die Herren dieser Runde nur reden können, aber nie handeln.

Die East Wyrwood Shire Korinther

Schöner, höher, schneller, weiter – das ist das Motto der Corinthian Society von East Wyrwood Shire. Boxen mit bloßen Fäusten, Säbelfechten, wilde Jagdausritte, mit dem Ziel, immer der erste hinter den Hunden zu sein, aber auch ein ganz normales Krockettspiel beim Picknick, das mit vollem Einsatz gespielt wird – die Mitglieder der Corinthian Society of East Wyrwood Shire können aus jedem Anlass einen Wettstreit machen, den sie dann im freundschaftlichem Geiste aber mit dem Eifer zu gewinnen verfolgen. Eine Niederlage mag keine Blamage sein, aber wirklich süß ist doch nur der Sieg. Neben diesen überaus sportlichen Aspekten ist der (fast) rein männlich besetzte Club auch für verschiedene (meist) harmlose Streiche in der Grafschaft berüchtigt, die seinen Mitgliedern zwar nachgesagt, aber selten nachgewiesen werden konnten.

Geheimgesellschaften

Die Wispernde Weide

Endlich beginnt die neue Saison und Monate voller sozialer Veranstaltungen stehen bevor! Nicht, dass es diese nicht auch während der restlichen Zeit gegeben hätte, aber die Saison ist einfach anders! Alle putzen sich heraus, neue Nachbarn treffen auf alte, Freunde und Feinde werden beinahe gezwungen Abend um Abend miteinander zu verbringen. Zudem kehren Töchter und Söhne aus ihren Internaten zurück oder kommen zu Besuch und sind, noch mehr als sonst, auf der Suche nach einem passenden Gegenstück. Die beste Zeit also für Geheimnisse, Gerüchte, Fehden, Skandale und heimliche Liebschaften. Doch was wären diese, wenn sie wirklich geheim blieben? Keine Sorge, ein kleines Grüppchen aus der Grafschaft eilt gerne zu Hilfe und informiert. Die Redaktion der Wispernden Weide hat ihre Augen und Ohren überall und kennt die besten Quellen. Ein Geheimnis möchten sie jedoch für sich behalten, ihre Identitäten. Aus diesem Grund erscheint das Klatschblatt stets anonym. Auch ist nicht bekannt, wie sie es genau schaffen ihr Werk unter die Bewohner der Grafschaft zu bringen.

Die Küstenkuriere

Der Schmuggelring des East Wyrwood Shire blickt auf eine jahrhundertealte Tradition zurück. Die Zölle seiner Majestät des Königs waren schließlich schon



immer dazu da, unterwandert zu werden. Waren es früher noch Kleiderstoffe und Alkohol, die in Kellern und Tunneln an der Küste den Menschen das Leben ein wenig erleichterten, so sind es nun hauptsächlich Kolonialwaren wie Tee, Tabak und Opium. Und dass man seit einigen Jahren sogar dem mächtigsten Mann Europas, Napoleon höchstselbst, kräftig vors Schienbein treten kann, in dem man die Kontinentalsperre unterwandert, gibt den Schwarzhändlern nicht gerade weniger Anlass Stolz auf ihre Profession zu sein. Zudem haben sie viele Kunden und es gibt kaum eine gesellschaftliche Veranstaltung, die nicht auf ein oder zwei Lieferungen chinesischen Tees oder französischen Weins angewiesen wäre.

Die anonymen Republikaner

“God oust the King!” Seit den amerikanischen und französischen Revolutionen haben Frustration und Wut gegen das Königshaus in England zum ersten mal eine konkrete Stoßrichtung. Aber selbst unter den hartgesottensten Verehrern der antiken Demokratien herrscht natürlich nicht die geringste Einigkeit darüber, welche Aspekte und Neuerungen der Revolutionen in England umgesetzt werden sollten und welche der blutigen französischen Anwendung auf gar keinen Fall. Auch sind die vorgebrachten Gründe den König abzulehnen so vielfältig wie die illustren Mitglieder dieser etwas fadenscheinigen Geheimgesellschaft. In jedem Fall ist die Diskussion allein für konservative Kreise bereits Hochverrat und so können Mächtgern-Republikaner sich nur in billigen Kneipenhinterzimmern oder Privatbibliotheken treffen, um mal mehr oder weniger realistische Umsturzpläne gedanklich hin- und herzuwälzen.

Der Maskierte Rächer

Schmuggler und Revolutionäre suchen das Shire heim! Eine tapfere Seele hat den Kampf gegen diese Schurken aufgenommen. Wie in einer Geschichte aus einem Schundroman zieht dieser Mann maskiert und mit Pistole und Degen ausgestattet des Nachts durch die Wälder. Doch er kann den Kampf kaum alleine führen, da sind sich viele sicher. Es muss einen Ring an Unterstützern geben, die ihn mit Informationen und materiellen Ressourcen versorgen.

Allerdings gibt es nicht nur Stimmen, die sein Tun gut heißen. Er sei nichts anderes als ein Bandit, der nachts unbescholtene Bürger überfällt und eine Gefahr für die Ehre der Töchter einer jeden guten Familie darstellt. Daher haben die Ermittler längst seine Spur aufgenommen und versuchen ihn zu stellen. Selbstjustiz darf es im Shire nicht geben!



Sicherheitsregeln

Auch wenn es bei einem Larp wie Social Season 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 Social Season 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.





Wir haben daher bei Social Season eine Reihe von Regeln und Mechaniken um den Teilnehmenden dabei zu helfen Grenzüberschreitungen zu verhindern und diese Erfahrungen so sicher wie möglich zu machen.

Was tun bei emotionaler Überlastung?

Ein immersives Erlebnis wie Social Season 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 hervorruft 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.

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.



Anhang 1: Macht oder Wie man die Spielwelt beeinflusst

Während uns, den Spielern und Spielerinnen, die Zwänge denen Frauen sich in der Vergangenheit beugen mussten, meist sehr klar vor Augen stehen und wir sie auch in einem Larp aus dem Stehgreif bespielen können, so haben wir oft die Tendenz die sozialen Zwänge zu unterschätzen, die auf Männer gewirkt haben. Gleichzeitig haben wir nur noch wenig Vorstellung davon welche Strategien Frauen offenstanden, um ihren Willen durchzusetzen.

Es ist wichtig, dass allen Mitspielenden auf einem Larp klar ist, wie sie selbst das Spielgeschehen beeinflussen und Spielimpulse an andere Spieler geben können, damit niemand "hilflos" herumsitzen muss. Gleichzeitig ist es auch wichtig zu wissen, welche Reaktionen die Gesellschaft, in der wir spielen, auf bestimmte Impulse erwartet. Zu diesem Thema wird es einen Workshop geben. Die nötigen Informationen zum Hintergrund gibt es vorab.

In unserer Spielwelt existieren eine ganze Reihe von Machtformen, die für das Spiel ausgenutzt werden können

Tradition

"Das haben wir schon immer so gemacht!" ist im Shire der mit Abstand beste Grund etwas zu tun. Rationale Argumente mögen gerade in Mode sein, aber wenn es um die wirklich wichtigen Dinge im Leben geht, halten sich die allermeisten Leute weiterhin an die Traditionen ihrer Vorfahren.

Wie die Traditionen der Gemeinde, der Familien und Clubs aber im Detail aussehen liegt bei den Spielerinnen und Spielern. Selbst scheinbar verrückte Ideen wie "Ich will mein Gesicht in eine Torte tauchen!" lassen sich recht einfach im Spiel umsetzen, wenn man sie z.B. zu einer Geburtstagstradition erklärt. Alle Mitspielenden sind herzlich eingeladen sich in der Sache abzusprechen und kreativ zu werden. (Achtung! Es gilt die Opferregel. Es ist nicht möglich andere Spieler gegen ihren Willen zu Traditionen zu zwingen.)

Reichtum

Reichtum ist selbstredend das offensichtlichste aller Machtmittel und mit viel Geld lässt sich der eigene Wille verdammt gut durchsetzen. Folgendes gilt es aber zu bedenken: nur ererbter und auf Landbesitz basierender Reichtum gilt als



vollständig legitimiert und achtenswert. Wer seinen Wohlstand mit dem Handel oder gar einem eigenen Geschäft erworben hat, muss sich als Aufsteiger der Ausgrenzung von elitären Zirkeln erwehren. Außerdem ist wichtig, dass die Verwaltung des Geldes eines Haushalts, Guts oder einer ganzen Sippe häufig in den Händen der Ehefrau des Familienoberhaupts liegt, insbesondere dann, wenn der Mann sich nicht in der Landwirtschaft betätigt sondern einem politischen, kommerziellen oder militärischen Beruf nachgeht.

Politische Macht

In Großbritannien hat die Aufteilung politischer Macht auf viele Schultern eine lange Tradition. Mit dem Unterhaus des Parlaments gibt es sogar eine Institution, die Nichtadeligen eine Teilhabe an der Macht der Monarchie ermöglicht. Immer vorausgesetzt, sie sind wohlhabend und einflussreich genug. Diese Abgeordneten werden, genauso wie Amtsträger in den Städten und Gemeinden von der Oberschicht gewählt. Was wiederum all jenen, die Einfluss auf die öffentliche Meinung nehmen können (z.B. Geistliche, Salondamen oder Journalisten), ein nicht zu unterschätzendes Maß an indirekter politischer Macht verschafft. Kein Politiker kann sich ein öffentliches Donnerwetter leisten, so lange er seine Position behalten will,

Soziale Macht

Gesellschaftliche Macht zu haben, bedeutet die ungeschriebenen Gesetze menschlichen Zusammenlebens bestimmen zu können. Das beginnt beim Diktat der Mode, geht weiter mit Verhaltensregeln und kann sich sogar auf die Partnerwahl junger Leute erstrecken.

Diese sozialen Regeln und Zwänge werden für gewöhnlich entweder durch die Auslösung von Scham oder von Schuld durchgesetzt. Jede Form von Ausgrenzung ist eine Beschämung und mit jeder Strafe geht eine Beschuldigung einher. Es ist die Angst vor solchen Konsequenzen, die die Leute dazu bringt, sich an die Regeln der Gruppe zu halten, zu der sie dazugehören wollen oder von der sie abhängig sind. Soziale Macht zu haben, bedeutet also das Verhalten der Mitglieder einer Gruppe kontrollieren zu können.



Ruf

Der Ruf ist die Summe aller Eigenschaften, die die Öffentlichkeit einer Dame oder einem Herren zuschreibt. Von ihm hängt es ab, an welchen Veranstaltungen sie teilnehmen, welche Geschäfte sie tätigen und sogar wen sie heiraten können. So mag z.B. ein Seitensprung für einen Mann nicht existenzbedrohend sein, aber in dem Ruf zu stehen, der eigenen Frau und Familie gegenüber illoyal zu sein, wird es ihm unmöglich machen ein politisches Amt zu erlangen oder langfristige Geschäfte abzuschließen. Loyalität und Beständigkeit sind unverzichtbare Eigenschaften eines Gentleman.

Ein guter Ruf ist unabdingbar um in der Gesellschaft politische oder soziale Macht auszuüben.

Prestige/Ruhm

Prestige wiederum erlangt eine Person durch ihre Werke und Taten, sei es im Beruf, dem Sport oder der Kunst. Großen Ruhm erreichen nur wenige und weil er selten ist, ist er begehrt. Wer sich selbst keinen erarbeiten kann, versucht an dem anderer teilzuhaben, z.B. durch den Beitritt zu hoch angesehenen Gruppen oder den Kauf prestigeträchtiger Objekte. Das Erstrebenswerteste ist es aber Prestige innerhalb der eigenen Familie aufzubauen, entweder in der Form von talentierten (bzw. gut gedrillten) Kindern oder in dem man es kurzerhand heiratet.



Anhang 2: Über das liebe Geld

Das Wichtigste gleich vorneweg: wir spielen keine Simulation! Das Geld ist ein Spielzeug von vielen, mit denen ihr bei uns arbeiten dürft. Es dient vor allem der Darstellung eines sozialen Gefälles innerhalb einer privilegierten Schicht, die ihr bespielt. Die einen sind reich, die anderen sind reicher. Nur die erste Gruppe von den beiden hat das Gefühl, arm zu sein. Trotzdem gehören sie immer noch ohne jeden Zweifel zu den obersten 5% der englischen Gesellschaft.

Im Wesentlichen ist ein Pfund so viel wert, wie ein Pfund um 1810 herum wert war. Allerdings haben wir einige Werte angepasst, damit sie leichter handhabbar sind oder um damit Spielanreize zu schaffen. Ein Beispiel sind die Solde der Leutnants, die wir großzügig aufgerundet haben, oder den Verkaufspreis der Offizierspatente, den wir verdoppelt haben.

Was ist nun ein Pfund tatsächlich wert? Legt man die reine Inflation zu Grunde, wäre 1 Pfund aus dem Jahr 1810 heute etwa 84 Pfund wert. Wenn ihr also das verfügbare Budget eures Charakter ungefähr um 2 Nullen erweitert, kriegt ihr ein Gefühl dafür, wie viel Geld eurem Charakter zur Verfügung steht. Aber ein paar Preise zur Verdeutlichung.

Für 1 Pfund bekommt man etwa 46 KG Äpfel, ein gutes Pferd kostet etwa 100 Pfund und das Anwesen der Bingleys hat R. Ackermann etwa 20.000 Pfund gekostet. 200 Pfund p.a. werden gebraucht, um eine Familie gerade so zu versorgen und vielleicht ein schlecht bezahltes Dienstmädchen zu haben. Nicht eines Gentleman würdig.

Mit 700 Pfund p.a. kann man sich ein vernünftiges Leben leisten, ein paar Bedienstete, eine Kutsche.

Mit 4000 Pfund p.a. hat man eigentlich keine Geldsorgen mehr. Man kann problemlos auch längere und ausgefalleneren Reisen machen, beispielsweise nach Griechenland, wenn nur gerade keine Kontinentalsperre wäre...

Und manche Dinge sind eben das wert, was sie dem Käufer wert sind. Schmuggler haben Möglichkeiten, Bestimmtes zu besorgen, das normalerweise nicht möglich wäre. Französischer Wein kann nicht legal in das Königreich eingeführt werden,



Tee ist Mangelware. Wenn man ein Fass Bordeaux möchte, wird dies in diesen Zeiten mehr kosten als vor einigen Jahren.

Ein Erstgeborener hat meistens das Glück, Land und Anwesen des Vaters zu erben und nur von den Pächterträgen leben zu können. Wer einen solchen heiratet, muss sich üblicherweise keine Sorgen darum machen, ob Einnahmen immer fließen werden. Weitere Söhne müssen einem Erwerb nachgehen oder günstig heiraten, damit sie von der Mitgift ihrer Frau leben können und dann hoffentlich nicht mehr arbeiten müssen.

Welchen Einfluss hat euer Geld im Spiel? Im Spiel werden wir keine Pfundnoten haben, keine Münzen oder ähnliches. Stattdessen gibt es Blanko-Wechselscheine, die ihr ausfüllen könnt, wie auch immer ihr das wollt. Dort könnt ihr Beträge eintragen, Gefallen, was auch immer ihr braucht. Jeder Charakter hat ein Budget, welches er nicht übertreten sollte, aber wir kontrollieren diese Beträge nicht. Wenn ihr damit spielen wollt, lasst es uns wissen.

Dann gibt es da noch die Sache mit der Mitgift. Eine Mitgift wird einer Frau bei Hochzeit ausgezahlt, falls der Vater entsprechend gespart hat. Üblicherweise wird diese angelegt und mit etwa 5% verzinst. Eine Mitgift von 10.000 Pfund bedeutet also nach der Hochzeit jährliche Zinsen i.H.v. 500 Pfund. Diese Mitgiften sind eigentlich für die Versorgung der Frau nach der Hochzeit, auch im Todesfall des Ehemannes, gedacht, gehören ihr und werden nach dem Tod der Mutter an die Töchter weitervererbt, die üblicherweise nichts von ihren Vätern erben. Manch eine Mitgift kann aber so hoch sein, dass ein sonst mittelloser Mann davon gut genug mitleben und seine Arbeit aufgeben kann. Heiratet eine Frau nie, erhält sie die Mitgift normalerweise irgendwann von ihren Eltern, um davon als "alte Jungfer" leben zu können.

Geld ist eine öffentliche Sache. Die Nachbarn wissen halt, wie viel Pacht man mit seinem Land verdient. Als Beispiel sei hier erwähnt, dass 5 Minuten nach der Ankunft von Mr. Darcy in "Stolz und Vorurteil" der gesamte Raum weiß, wie viel jährliche Einnahmen er hat. Auch die Höhe einer potentiellen Mitgift ist normalerweise bekannt. Geld gehört zum Alltag aller, naja, fast aller Personen. Geld ist nur für diejenigen unwichtig, die davon zu viel haben.



Anhang 3: Über die Wahlen in East Wyrwood Shire

Für einige Rollen spielt das Wahlsystem in East Wyrwood Shire eine Rolle, daher möchten wir an dieser Stelle einige dafür relevante Informationen bereitstellen. Historisch betrachtet hatte ein Region wie East Wyrwood Shire zwei Abgeordnete, zu Spielbeginn sind dies W. Riverton und F. de Bourgh.

Wahlberechtigt waren alle männlichen Personen mit einem Landbesitz, der mindestens 40 Schilling pro Jahr an Pacht einbrachte. Umgerechnet sind dies 2 Pfund. Wir erweitern dies zur besseren Spielbarkeit um alle Personen, die der Erbe eines solchen Landbesitzes sind. Dies bedeutet, dass bei uns zu Spielbeginn folgende Personen wahlberechtigt sind: D. Fitzwilliam, C. Crawford, H. Crawford-Cunningham, F. de Bourgh, J. de Bourgh, R. Ackermann, E. Ackermann, W. Riverton und O. Riverton. Ausdrücklich nicht wahlberechtigt sind die Bingleys, da sie keine Pachteinahmen haben. Will jemand anderes auf diese Liste aufgenommen werden, so muss Land erworben werden, welches mindestens 2 Pfund Pacht p.a. einbringt.

In unserem Spiel ist jede wahlberechtigte Person generell wählbar. Im Falle der Wahl in das House of Commons gibt es keine Entlohnung, das Amt ist ein Dienst an der Gesellschaft. Allerdings kann man mit dem Amt andere Titel erhalten, die eine Entlohnung bringen können. Verdiente Abgeordnete haben beispielsweise oft Positionen am Hof des Königs, die sie nicht wahrnehmen, für die es aber eine Entlohnung gibt. Diese Titel können einige Hundert, wenn nicht gar Tausende Pfund pro Jahr bringen.

Wahlen finden offen statt. Die beiden Kandidaten mit den meisten Stimmen werden gesandt. Jede Person hat zwei Stimmen. Seit Ewigkeiten wurden immer ein Riverton und ein Bingley nach London entsandt. Es war undenkbar, dass sich an dieser Situation etwas ändert, entsprechend stellte sich niemand anderes auf und die Wahl war schnell entschieden. Durch den Verkauf des Landbesitzes der Bingleys ist dies nicht mehr möglich. Seit der letzten Wahl ist daher F. de Bourgh im House of Commons. Die Wahl wird durch die derzeitigen Abgeordneten organisiert, diese stellen die Regeln auf, die Kandidaten, auch sie selbst, erfüllen müssen, um zur Wahl aufgestellt werden zu können. Es können also bürokratische Hürden





aufgebaut werden, um bestimmte Personen auszuschließen und nicht wählbar zu machen.

Außerdem gibt es eine Reihe von Personen, die großen Einfluss auf die öffentliche Meinung nehmen können (z.B. Geistliche, Salondamen oder Journalisten), was ihnen ein nicht zu unterschätzendes Maß an indirekter politischer Macht verschafft. Kein Politiker kann sich ein öffentliches Donnerwetter leisten, so lange er seine Position behalten will.

