

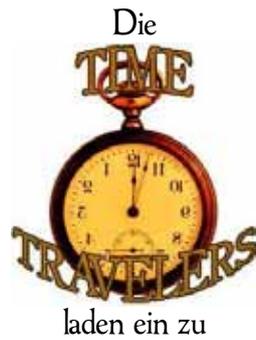


„Was Sie nun aber in ihren Artikeln und Vorträgen leichtfertigerweise als „das Übernatürliche“ bezeichnen, Verehrtester, ist in Wahrheit nichts weiter als eine Form von Technologie, welche unser menschliches Verstandesvermögen derzeit noch weit übersteigt.

Ich bin jedoch der festen Überzeugung, dass der stetig fortschreitende Marsch der Wissenschaften dereinst der Natur auch diese letzten Geheimnisse noch zu entreißen vermag.“



Brief von Thomas Edison an Abraham van Helsing



GOD SAVE THE QUEEN



Ein Steampunk-Liverollenspiel
in der Welt der
Liga der Außergewöhnlichen Gentleman
23.-26. September 2010, Hölsteighaus Breitnau

I. DIE SPIELWELT:

Die Welt, in der wir spielen, ist lose angelehnt an das Comicbuch „The League of Extraordinary Gentlemen“ von Alan Moore und Kevin O’Neill (und die – leider deutlich minderwertige – Verfilmung). Es kann nützlich sein, wenn man die Vorlage kennt, Vorkenntnisse sind aber ausdrücklich *nicht* erforderlich. Wir werden uns bewusst *nicht* an die Figuren und Ereignisse der Bücher oder des Films halten, sondern nur an deren Grundprämisse:

Sämtliche Romane des 19. Jahrhunderts (und natürlich auch davor) haben sich tatsächlich mehr oder weniger so zugetragen und die Figuren waren reale Personen.

Das heißt: Phileas Fogg’s Rekordfahrt um die Welt in 80 Tagen oder Lemuel Gulliver’s Inselreisen sind in unserer Spielwelt genauso reale Ereignisse wie die Entdeckung Amerikas oder die Forschungsreisen von Charles Darwin. Während James Watt die Dampfmaschine erfunden hat, experimentierte Viktor Frankenstein heimlich mit der Reanimation toter Körper. Und wie Königin Viktoria einst den stolzen Prinzen Albert ehelichte, fanden Miss Elizabeth Bennett und Mr Fitzwilliam Darcy ihr Glück – während sich im fernen Deutschland ein armer junger Tropf namens Werther wegen unglücklicher Liebe eine Kugel in den Kopf schoß.

Der Ort unseres Spiels ist eine kleine heruntergekommene Herberge in der Schweiz, gelegen an einer Bahnlinie.

II. WAS IST EIGENTLICH „STEAMPUNK“?

*„Marty! Sie fliegt mit Dampf!“
(Emmett „Doc“ Brown, Zurück in die Zukunft III)*

Stark vereinfacht ausgedrückt: Steampunk ist Science Fiction, wenn sie im 19. Jahrhundert passiert wäre. Statt Elektrizität, Benzin oder Atomkraft ist die Dampfkraft das wissenschaftliche Wundermittel Nummer eins, und durch ihre Anwendung (sowie die der Zahnradtechnik) sind Fahrzeuge, Flugapparate, ja sogar Computer und Roboter möglich geworden. Wichtig ist beim Steampunk jedoch nicht nur die Nützlichkeit der Technik (die ist sogar oft sekundär), sondern ganz stark auch das Design - statt karger Funktionalität herrscht verspielte Ornamentik vor.



Der „Punk“-Wortteil bedeutet übrigens nicht etwa, dass da alle mit grünem Irokesenschnitt und Sicherheitsnadeln in der Nase rumlaufen, sondern kommt daher, dass „Steampunk“ als Genrebeschreibung abgeleitet ist von „Cyberpunk“, einer düstereren, kritischeren und „low-leveligen“ Variante der Science-Fiction (ein grober Vergleich: Star Trek = Science Fiction, Blade Runner = Cyberpunk).

III. ZU DEN CHARAKTEREN:

Ihr könnt, je nach Lust und Laune, Charaktere aus Romanen und Geschichten der viktorianischen Zeit spielen, aber natürlich auch gerne historische Gestalten oder völlig frei erfundene. Bei letzteren würden wir Euch allerdings bitten, diesen mindestens irgendeine Verbindung zu einer fiktiven oder historischen Persönlichkeit zu geben.

Vielleicht ein paar Charakterideen als Beispiel:

1. Fiktiv:

Der Millionär **Phileas Fogg** und sein Diener **Passepartout** sind auf Durchreise woanders hin.

Ishmael, nach der schicksalhaften Begegnung mit dem weißen Wal der einzige Überlebende der *Pequod*, hat seine Matrosenkarriere an den Nagel gehängt und sucht nach neuer Arbeit.

2. Historisch:

Die Brüder **Jakob** und **Wilhelm Grimm** sind auf Recherchereise für ihre Märchensammlung.

Die Erfinder und Mathematiker **Ada Lovelace** und **Charles Babbage** sind auf dem Weg zu einer Konferenz, auf der sie eine ihrer revolutionären Rechenmaschinen präsentieren wollen.

3. Frei erfunden:

Lady Pamela Livingstone, Spionin und Ex-Leibwächterin von Königin Viktoria, ist im Auftrag von Mycroft Holmes unterwegs, um wichtige geheime Dokumente an einen Kontakt in Bern zu überliefern.



Gilbert Pretorius Blunderstaff, Erfinder des elektrischen Flug-Velozipeds, ist auf der Suche nach einem Geldgeber, denn obwohl er bis vor kurzem Teilhaber am Warenhaus Scrooge & Marley war, wurde er nach Jacob Marleys Tod von Ebenezer Scrooge durch ganz miese Machenschaften aus dem Geschäft gedrängt und um sein gesamtes Vermögen gebracht.

Zeitlich wollen wir uns bewusst nicht genau festlegen. Falls ein Buch-Charakter zum Beispiel 50 Jahre vor einem historischen „gelebt“ haben sollte, dann sind uns solche unwichtigen Details ganz ehrlich herzlich egal und sollen uns nicht am Spielspaß hindern.

Wir schreiben deswegen, wie man es aus vielen Romanen kennt, **das Jahr 18...**, somit seit ihr in der Charaktererstellung ziemlich frei.

Des weiteren muss niemand, der einen historischen oder literarischen Charakter spielen will, die Geschichte oder den Roman genau kennen. Niemand verlangt, dass sich irgendjemand in ein Literatur- oder Geschichtsstudium stürzt – es geht hier um die *Grundzüge*. Es steht euch natürlich ebenfalls frei, bereits existierenden Charakteren Fähigkeiten oder Charakterzüge hinzuzudichten. Schließlich hat unsere Version von Königin Viktoria ein künstliches Auge... Wer will denn da behaupten, dass Winston Churchill in jungen Jahren *nicht* auf Safari in Afrika meisterlich das Messerwerfen erlernt hat? Dass Marie Curie nicht gelegentlich unter einem radioaktiv bedingten Röntgenblick leidet? Oder dass Inspektor Lestrade seit einer Explosion bei der Festnahme des Würgers von Westminster *keine* Metallplatte im Schädel hat? Eventuell sogar eine mit Geheimfach?



Eine kleine Sache noch: Da der Fokus des Genres auf Wissenschaft liegt (es darf ja ruhig Wissenschaft sein, die fantastische und unerklärliche Dinge vollbringt), sind magisch begabte Charaktere, d.h. Zauberer oder dergleichen, nicht zum Spiel zugelassen. Ein durchaus spielbarer Grenzfall wäre hier z.B. Abraham van Helsing, der sich zwar mit dem Übernatürlichen beschäftigt und es mit diversen Mittelchen bekämpft, aber ja selbst nicht zaubern kann.



Wer uns übrigens magisch erscheinende Effekte durch Anwendung von fantastischer Wissenschaft glaubwürdig machen kann, darf das gerne tun. So ist z.B. „*ich habe einen Modulator dabei, mit dem ich Ektoplasma durch Radiumwellen manipulieren und dadurch mit Entitäten kommunizieren kann, welche bereits in andere Sphären der Existenz übergegangen sind*“ durchaus in Ordnung, hingegen „*mein Charakter kann halt mit Toten reden*“ eher nicht. Eine Handkanone, die brennende Explosivgeschosse verschießt, ist OK, magische Feuerbälle nicht. Ihr seht den feinen Unterschied?

Wir behalten uns darüber hinaus vor, eventuelle Charaktervorschläge abzulehnen, wenn sie nicht ins Spielkonzept passen sollten oder bereits plotbedingt verplant sind. So sind z.B. Mary Poppins (durch ihre Zauberkräfte zu mächtig) oder Sherlock Holmes (bereits im Plot verplant) leider nicht als Spielercharaktere möglich.

IV. WAS EUCH ERWARTET

- Wir suchen ca. 10 Spielerinnen und Spieler sowie etwa genauso viele NSCs. Als NSCs werdet ihr während des Cons in mehrere verschiedene Rollen schlüpfen.
- Wir wollen für ausreichend Getränke und eine warme Mahlzeit pro Tag sorgen, sowie Frühstück und Snacks zwischendurch. Falls jemand Vegetarier ist oder Nahrungsunverträglichkeiten hat, bitte schnell bei uns melden, damit wir beim Essen planen können. Wir möchten euch bitten, eventuell mitgebrachten Alkohol bis zum offiziellen Spielende im Gepäck zu lassen.
- „God Save the Queen“ wird ein ziemlich plotlastiger Con, es wird aber mit Sicherheit auch den einen oder anderen Kampf geben. Wir lassen sowohl die LARP-üblichen Latex-Schaumstoff-Nahkampfwaffen als auch Schaumstoffpfeilwaffen (NERF-Guns und ähnliches) zu.
- Grundprinzip ist "du kannst was du (darstellen) kannst".
- Spieler: Bei der Charaktererstellung genügt uns neben dem Namen vorerst eine anschauliche Beschreibung verschiedener W's: wer ist er, was macht er, wo kommt er her, wo will er hin, warum ist er hier, was kann er ungefähr, was kann er nicht (die letzten beiden Punkte werden dann noch eventuell von uns angepasst), welche Stärken hat er und welche Schwächen. Ausführlichere Charakterbeschreibungen sind natürlich auch gerne gesehen. Spezialfähigkeiten (ausklappbarer dritter Arm u.ä.) sowie mitgeführte technische Gadgets (die Anti-Werwolf-Transformationsspule usw.) bitte frühzeitig mit uns abklären.
- Wir spielen nicht 24h In-Time, d.h. wir spielen mit offiziellem Out-Time ab einer gewissen Zeit nachts; es wird allerdings für die Spieler eventuell nachts die eine oder andere (vorgeplante) Szene geben.
- Des weiteren wird es auf jeden Fall eine kleine Out-Time Ecke geben, in die man sich mal zurückziehen kann, ohne den In-Time-Fluß des Spiels zu stören.
- Im Haus ist Rauchen nicht erlaubt, es wird aber draußen eine Raucherecke geben.



**“VATER KANN NICHT IMMER
ZUHAUSE SEIN, IHR LIEBEN...”**

Doch solange wacht ARGUS, der künstliche Wachmann!

- Vertreibt Einbrecher, Hausierer, Bettler und Zigeuner!
- Beherrscht 27 fernöstliche und preußische Kampftechniken!
- Bringt störrische Kinder ins Bett!
- Auf Wunsch mit Bajonett auslieferbar!

Coppelius
HOCHFEINE AUTOMATEN
KÖNIGSBERG - BERLIN - JENA

V. ZUR INSPIRATION

Um in die geeignete Stimmung zu kommen, sind hier ein paar Bücher und Filme, in die es sich lohnen könnte, reinzuschauen:

Bücher:

Allen voran die klassischen Romane des 19. Jahrhunderts: „Dracula“, „Frankenstein“, Geschichten von Arthur Conan Doyle, Jules Verne, Charles Dickens, Jane Austen, Oscar Wilde, etc.

Dann natürlich das Comic „Die Liga der Außergewöhnlichen Gentlemen“ von Alan Moore und Kevin O’Neill.

Aber auch Romane, die später geschrieben wurden, jedoch zu viktorianischer Zeit spielen, z.B. „Stolz und Vorurteil und Zombies“ von Jane Austen und Seth Grahame-Smith.

Filme:

„Die Liga der Außergewöhnlichen Gentlemen“ „Sherlock Holmes“ (alle Verfilmungen, aber besonders die aktuelle mit Robert Downey Jr. und Jude Law), „Sky Captain and the World of Tomorrow“, „Wild Wild West“, „Brothers Grimm“, „Vidocq“, „Pakt der Wölfe“, „Steamboy“, „The Amazing Screw-On Head“, „Das Geheimnis des verborgenen Tempels“, „Rocketeer“, „Van Helsing“, „Der Goldene Kompass“, „Zurück in die Zukunft III“, „The Prestige“, „Reise zum Mittelpunkt der Erde“, „Gullivers Reisen“, sowie natürlich Verfilmungen der oben genannten Romane.

Fernsehserien:

„Die Abenteuer des Brisco County jr.“, „The Secret Adventures of Jules Verne“

Computerspiele:

„Myst“, „BioShock“, „Thief: The Dark Project“, „Syberia“ und die jeweiligen Fortsetzungen

Die obigen Bücher, Filme, Serien und Spiele haben wir übrigens fast alle vorrätig und stellen sie gerne zur Ansicht zur Verfügung oder machen mit Euch damit vorab mal gemeinsame Filmabende.



**EINE GEFÄLLIGE
WEIBLICHE FORM**
muss heutzutage kein
Geheimnis mehr sein!

Nach nur einigen wenigen
Anwendungen verleiht das
DUPONT
DAMPFMIEDER
ihrem Körper eine attraktive
und anmutige Gestalt,
von der die Männerwelt
schwärmt.



DUPONT DAMPFMIEDER
sind ab sofort in jedem besseren
Kosmetik-Salon zu finden.
Die Benutzung erfolgt auf eigene Gefahr.

VI. FORMALES

- **Beginn für die NSCs** ist am **Donnerstag, 23.09.** gegen Nachmittag/Abend mit Briefing, Aufbau, gemeinsamem Essen und, wenn das Wetter mitspielt, abends Grillen.
- **Beginn für die Spieler** ist **Freitag, der 24.09.** mittags.
- Spielende ist Samstag, der 25.09. (abends) mit anschließendem Nachfeiern und am Sonntag wird gemeinsam gefrühstückt und aufgeräumt.

<h3>LESERBRIEFE</h3> <p>Sehr geehrte Sirs,</p> <p>Ich bin acht Jahre alt und lebe in New York City. Mein Vormund will mir nicht sagen, warum die englische Königin nur ein Auge hat. Er sagt, ich bin noch zu jung, so was zu wissen. Aber die <i>Times</i> weiß alles, deshalb schreibe ich an Sie. Können Sie mir es sagen?</p> <p>Vielen Dank, Ihr Charles Foster Kane</p> <hr/> <p>Lieber Charles,</p> <p>es gibt Dinge, die hören sich für Kinderohren sehr grausam an und können Alpträume verursachen. Aber Du bist ja ein großer Junge, deshalb wollen wir es Dir verraten.</p> <p>Vor einigen Jahren drang ein offensichtlich wahnsinniger Mensch in den Buckingham-Palast ein und versuchte, unsere Königin Victoria zu töten. Mit wildem Geschrei stürzte er sich mit einem stumpfen Buttermesser auf sie und verletzte sie schwer im Gesicht, bevor er von den königlichen Wachen überwältigt werden konnte.</p> <p>Der Mann war von kleiner, hässlicher Gestalt, mit wirrem Haar und trug Kleidung, die ihm nicht passte - sein Hut</p>	<p>war viel zu groß, sein Frack zu eng, und er hatte keine Papiere bei sich. Als man ihn verhörte, gab der offenbar geistig völlig Umnachtete nur seinen Namen zu Protokoll - „Medetta“ - und behauptete stelf und fest, man hätte seinem Volk die Königin geraubt. Wegen Mordversuchs an der Königin wurde er kurz darauf gehängt.</p> <p>Unsere Monarchin überlebte durch die Gnade Gottes und das Geschick ihrer Ärzte, hatte aber durch den Angriff das rechte Auge verloren. Dank der Fähigkeiten unserer besten Mechaniker konnte jedoch ein künstlicher Ersatz geschaffen werden, mit dem sie nun ihre Umgebung gestochen scharf wahrnehmen kann - zwar nur monochrom, doch gibt ihr das Okular die Fähigkeit, wie mit einem Teleskop weit entfernte Dinge zu sehen. Des weiteren ist zu ihrer Verteidigung eine Miniaturpistole in die Fassung eingebaut, um in Zukunft Gefahren besser begegnen zu können.</p> <p>- Du bist sehr wissbegierig, Charles, dass Du uns sogar aus dem fernen Amerika schreibst, aber Du hast Dir mit der Londoner <i>Times</i> instinktiv die größte und beste Wissensquelle der Welt ausgesucht. Das zeugt von journalistischem Gespür! Vielleicht möchtest Du später einmal selbst für eine Zeitung arbeiten?</p> <p>Es grüßt Dich ganz herzlich</p> <p>John Thadeus Delane, Chefredakteur</p>
--	---

- Der Unkostenbeitrag ist diesmal wieder gestaffelt.

Bis 15. August 2010: 40€

Bis 02. September 2010: 45€

Alles spätere und Conzahler: 50€

- Spielort ist das Höllsteighaus im wunderschön benannten Höllental bei Breitnau, Nähe Freiburg. Das Haus hat 20 Betten, bei großem Teilnehmerandrang ist Platz für etwa zusätzlich fünf Isomattenschlafplätze.

Das Haus hat Heizung, warmes Wasser, WCs und Dusche. Es ist ein altes Bahnwärterhaus aus den 1920ern, das direkt an der Bahnlinie liegt und sich schnucklig in eine Schwarzwald-Serpentine einschmiegt. ...So weit so ambientig, fairerweise müssen wir euch aber etwas vorwarnen: Das heißt natürlich auch, dass direkt neben dem Haus regelmäßig Züge vorbeifahren (auch nachts) und zumindest tagsüber ständiger Autoverkehr von der Serpentine her

zu hören und zu sehen ist. Eine Anfahrtsbeschreibung findet ihr unter **www.hoellsteighaus.de** .

- **GANZ WICHTIG!** Bitte lest Euch die AGBs auf der letzten Seite durch, druckt euch die Seite aus und gebt sie uns entweder unterschrieben, schickt sie uns unterschrieben per Post oder bringt sie uns unterschrieben auf den Con mit. Wir haben das Wort „unterschrieben“ im letzten Satz dreimal wiederholt. Das hat seinen Grund.

Bitte meldet euch möglichst bald an bei Uli oder Diane und überweist den Unkostenbeitrag.

- Überweisung bitte an:

[für die Online-Version entfernt]

Bitte gebt als Verwendungszweck „LARP“ und euren Namen (den echten, nicht den eures Charakters) an.

- Falls ihr die unterschriebenen AGBs per Post schicken möchtet:

[für die Online-Version entfernt]

VII. JEDER MUSS FÜR SICH SELBST MITBRINGEN:

- **Ausrüstung:**

- Schlafsack, Matratzenbezug/Leintuch, Bettdecken- und Kopfkissenbezug
- Hausschuhe
- warme Kleidung und feste Schuhe zum Wechseln
- etwas gegen eventuellen Regen (gerade in diesem Spielsetting kann man endlich auch mal Regenschirme stilvoll einsetzen!)
- Spieler: Verkleidung für den eigenen Charakter (in Notfällen bitte bei uns melden, dann können wir schauen, ob wir aus unserem Fundus noch das eine oder andere Teil raussuchen können).
- NSCs: Als Basiskostüm: Einfache Kleidung, die ganz grob der Zeit angemessen ist: Männer dunkle Hose, helles Hemd, falls vorhanden Jackett, Frauen Rock und Bluse. Falls ihr etwas Ausgefallenes als Verkleidung mitbringen könnt (Hüte, Handschuhe, Jacken, Mäntel, Gamaschen etc.), sagt uns bitte bescheid, wir können es mit Sicherheit verwenden. Das Gleiche gilt für Requisiten wie Dampfmaschinen, Zeppeline usw.

- **Essen und Trinken:**

- Bisher ist bei uns noch jeder satt geworden, aber besondere Wünsche muss man sich hier verständlicherweise selbst erfüllen.

EIN KLEINES PROBLEM!

Welche Gefahren stehen dem Empire durch die Einwanderungswelle aus Lilliput bevor?

Sind unsere Uhrmacher und Feinmechaniker demnächst arbeitslos?

Wer schützt uns vor winzigen Spionen in unseren Heimen und öffentlichen Gebäuden?



BÜRGER, SEID WACHSAM!

ORGA UND SPIELLEITUNG:

Diane & Ulrich Schreitmüller

E-Mail: spielleitung@timetravelers.de

Besucht uns auch auf unserer Homepage unter www.timetravelers.de – dort gibt es neben Fotos und Infos zu vergangenen Cons ein Forum, in dem Ihr z.B. Eure Mitfahrgelegenheiten organisieren könnt.

Wir freuen uns auf euch!

Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB)

1. Der Teilnehmer ist sich der Natur der Veranstaltung und insbesondere den daraus folgenden Risiken bewusst (Nachtwanderungen, Geländewanderungen, Kämpfe mit Polsterwaffen, etc.).
2. Der Teilnehmer verpflichtet sich, nach Möglichkeit gefährliche Situationen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Insbesondere zählt dazu das Klettern an ungesicherten Steilhängen und Mauern, das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten, das Benutzen von nicht zugelassenen oder nicht überprüften Waffen oder Ausrüstung, sowie übermäßiger Alkoholkonsum.
3. Den Anweisungen des Veranstalters, seines gesetzlichen Vertreters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
4. Teilnehmer, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen, andere Teilnehmer gefährden oder den Anweisungen des Veranstalters in schwerwiegender Art und Weise nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne dass der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages hat.
5. Schadensersatz aus positiver Forderungsverletzung, Verschulden bei Vertragsabschluss und unerlaubter Handlung sind ausgeschlossen, soweit der Veranstalter, sein gesetzlicher Vertreter oder seine Erfüllungsgehilfen nicht vorsätzlich oder grob fahrlässig gehandelt haben.
6. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.
7. Eine nach Geschlechtern getrennte Unterbringung findet nicht statt.
8. Bei Rücktritt des Teilnehmers bis zu einer Woche vor der Veranstaltung (17. September 2010) wird der Teilnahmebeitrag zurückerstattet. Bei Rücktritt nach diesem Termin erfolgt keine Rückerstattung des Teilnahmebeitrages.
9. Die Wirksamkeit dieser AGB bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser AGB unberührt.

Ich habe die obigen Allgemeinen Geschäftsbedingungen gelesen und akzeptiert.

Ort, Datum

Unterschrift Teilnehmer