

DAS SETTING

Wie es so Brauch ist, mussten wir ein wenig in der Weltgeschichte herumpfuschen, um ein Land unserer Vorstellungen zu kreieren. Es war uns wichtig, einen Hintergrund zu erschaffen, der für eine breite Auswahl an Charakteren beispielbar und kompatibel mit deren Herkunft ist.

Außerdem wollten wir natürlich unsere eigenen Ideen und Fantasien umsetzen, ohne dabei auf das eigentliche (sei es real oder in anderen Settings) Weltgeschehen Rücksicht nehmen zu müssen oder Auswirkungen darauf zu haben.

Und so entstand **Moldavia**.

Wir beginnen das Spiel im Jahre 1883 christlicher Zeitrechnung. 1878 fand der sogenannte Berliner Kongress statt. Dabei wurden die Grenzen und Herrschaftsansprüche auf dem Balkan verhandelt.

Aufgrund der Beschlüsse des Berliner Kongresses von 1878 erhielt England Zypern *und setzte in Moldawien eine Marionettenregierung ein. Als Staatsform wurde eine konstitutionelle Monarchie nach englischem Vorbild etabliert.*

Das Land ist nun unter dem Namen Moldavia Teil des Britischen Empires. Ziel der britischen Regierung ist es, Russlands Einfluss auf die Region um das Schwarze Meer zu schmälern und vor allem, die Spione in der Region unter eine zentrale Leitung zu stellen.

Der moldawische Premierminister heißt Lord Emerald Huntington, Earl of Moldau, König ist der moldavianisch-stämmige Nikolai Veaceslav, der die Tochter von Queen Viktoria zur Frau bekam: Louise.

Die Gesellschaft ist so aufgebaut, wie man es aus dem viktorianischen England kennt.

Unterschiede zur Mutterinsel sind vor allem in den kulturellen Einflüssen spürbar. Die Mythen und Geschichten des slawisch-moldavianischen Hintergrundes spielen besonders bei der Landbevölkerung eine nicht zu unterschätzende Rolle. Außerdem gibt es einen nicht unbedeutenden Bevölkerungsanteil an Zigeunern.

Die Nähe zu den Karpaten und der Einfluss des Orients sind hier natürlich deutlich spürbar.

DER SPIELHINTERGRUND

Wir spielen Penny Dreadfuls. Diese viktorianischen Groschenromane bedienten sich sämtlicher bekannter Monster- und Schauergestalten, um unterhaltsames Gruseln zu gestalten.

Bei uns darf sich jeder viktorianisch angehauchte Charakter (un)wohl fühlen. Wir verwenden Elemente aus den Genres Steampunk, 1880ger, Western, Gaslight, Horror und Mystery.

DIE SPIELELEMENTE

TECHNIK:

Zunächst einmal der **Aether**. Dieser grüne Nebel taucht bisweilen über Gewässern oder in Mooren auf und lässt sich einfangen, in Flaschen speichern und auf vielfältige Art einsetzen.

Des Weiteren werden dem bisher nur teilweise erforschten Aether mystische, magische und mutagene Eigenschaften zugeschrieben. Die aktuelle Wissenschaften jeder Fachrichtung diskutiert die Möglichkeiten und Gefahren durch den Aether durchaus kontrovers.

In Moldavia obliegt die Aufsicht über die Anwendungen der Königlichen Institution für die Wissenschaften, Kanzlei 7: Metaphysik, Unterkanzlei 7a: Aetherwesen, Unterkanzlei 7b: Paranormale Flora und Fauna, Unterkanzlei 7c: Unerklärliche Vorgänge.

Dann die **Elektrizität**. Eine flächendeckende Elektrifizierung ist in Moldavia bisher nicht geplant. Zu ungewiss scheint hierfür die Effizienz. In aktuellen Forschungen zeigte sich, dass der Aether eine Alternative zur Elektrizität darstellen könnte.

Damit ist Elektrizität zunächst weiterhin eine Salonwissenschaft. Die Forschungen im Bereich der Wechselwirkung zwischen Elektrizität und Aether bilden gerade einen Schwerpunkt an der transnistrischen Universität in Tiraspol.

Die **Dampfkraft** ist weiterhin führend an der Industrialisierung beteiligt. Insbesondere bei den Ingenieuren stößt der Aether auf reges Interesse, da sie sich erhoffen, den Wirkungsgrad der Dampfmaschinen durch gezielte Beimischung von Aether zu erhöhen.

Hauptenergieträger in Moldavia ist neben der Braunkohle das **Gas**. Es wird nicht nur für die Beleuchtung in reicheren Gegenden verwendet, sondern treibt auch Dampfmaschinen an.

MYSTIK:

In Moldavia verquickt sich der anglistische Glaube mit den alten Volks- und Aberglauben. Zwar ist im gewissen Maße auch hier eine Christianisierung erfolgt, die römisch-katholische Kirche konnte sich aber ebenso wenig durchsetzen wie der griechisch-orthodoxe Zweig.

Man gibt sich nach außen lutherisch-reformiert, die in den Familien praktizierten Rituale sind aber eher dem Brauchtum zuzuordnen. Die Kirche hat keinerlei Machtbefugnisse und auch nur wenig finanzielle Mittel.

In der gebildeten Mittelschicht (insbesondere in den Städten) herrscht ein gespaltenes Verhältnis zum Volksglauben. Geister, mystische Gestalten etc. werden als Erscheinungen empfunden, die wissenschaftlich zu erforschen sind.

Für die Landbevölkerung sind sowohl die Kreaturen der Nacht als auch die hilfreichen Geister sehr viel realer. Sie pflegen die alten Traditionen und fürchten den Unbill.

An der Existenz solcher Wesenheiten zweifelt jedoch niemand.

REGELN

Wir spielen DKWDDK. Es kommt nicht darauf an, **was** Du tust, sondern **wie** Du es tust.
(Um ein Schloss zu knacken, ist ein Satz Dietriche hilfreich.)

Siehe es aus und schau, was passiert.

Waffen: Erlaubt sind Nerfguns zur Darstellung von Schusswaffen sowie klassische LARP-Waffen. Wir behalten uns vor, die Waffen und die Munition zu rationieren.

Wenn Dein Charakter eine Waffe haben soll, gib eine zeitgenössische Begründung an. Es gilt im Empire KEIN Waffenrecht für alle!

Technische Spielereien sind grundsätzlich erlaubt, Effekte müssen erkennbar sein. Bei größeren Maschinen bitte vorher mit der SL absprechen.

Magische Elemente: Es gibt in diesem Setting **keine** Spruchzauberei. Möglich sind längere Rituale oder Materiegebundene Zauber (Voodoo, Hexenzauber, Zigeunerflüche, Tränke). (Beispielsweise Gegenstand aus dem Besitz des Opfers, Fluchbeutel unter der Matratze verstecken etc.)

AMBIENTE

Kleidung: Im Stil des viktorianischen Zeitalters (ca. 1850 bis 1895)

Technik: Bitte in entsprechenden Outfits

Geschirr: Porzellan, Glas etc. (wird ggf. gestellt), bitte keine Holzbecher, Trinkhörner... (es sei denn, es gehört zu eurem Char-Konzept)

Wir bemühen uns, euch in eine Welt zu versetzen, die düster und hoffentlich unheimlich ist. Wenn ihr per se Probleme mit Horrorelementen habt, solltet ihr euch gut überlegen, ob unsere Veranstaltungen das Richtige für euch sind.

Wem es während des Spiels mal zu heftig wird, darf natürlich die Notbremse ziehen.

Auch die Zimmer (ausgenommen Sanitärbereiche) sind bei uns Spielzone und es gilt 24h Time In.