



*Jade und Obsidian*

# *Designpapier I*

## *- Vision & Konzepte -*

*Prämissen, Konzepte, Mechaniken, Informationen*

“Es kann ebenso wenig zwei Sonnen im Himmel geben, wie zwei Kaiser auf der Erde”

-- Tao des Shinsei



© 2018-2020 - Mondhasen Orga

### **Danksagung**

*Mit Dank an das Nantou LARP Team (<http://www.nantou.de/>) für Zusammenarbeit und Inspiration. Einige Inhalte dieses Guides basieren auf Formulierungen und Ideen des Nantou Player's Guide.*

Version: 2.3.0

“Legende der Fünf Ringe”, “Rokugan”, damit in Zusammenhang stehende Begriffe, Symbole und Charaktere sind geistiges Eigentum von Fantasy Flight Games und werde mit freundlicher Genehmigung verwendet.

“Jade und Obsidian” ist ein nicht-kommerzielles Fan-Projekt und steht nicht in Verbindung mit Fantasy Flight Games.

<b>Vorwort</b>	<b>3</b>
<b>Unser LARP</b>	<b>4</b>
Stimmung	4
Thema	4
Gemeinsamer Hintergrund	5
Handouts	5
Abkürzungen zum Lesen - oder: so viel?	5
Vorbereitung	5
Kommunikation	6
Vision	6
Erwartungen und Spielansätze	<b>7</b>
Storydriven Sandbox	7
Play to Drama	8
Spieler gegen Spieler?	8
Konsequenzen und Eskalation	9
Handelsspiel	9
Metaspiel	9
Regelarmes Spiel	<b>10</b>
Darstellung	10
Unsere Regeln	10
Die Goldenen Regeln	10
Opferregel	11
Expertenregel	11
Spezifische Regelungen	11
Schlüsselwörter (Outtime)	<b>12</b>
SLOMO / Slow Motion	12
STOP	12
TIME FREEZE	12
SANI! oder ARZT!	12
Steuerungsmechanismen (Intime)	<b>13</b>
Oh Mutter!	13
Wenn dein Vater wüsste...	13
"Bato-san wird sich darum kümmern"	13
Kimi+Suffix	14
"Zieht es?" - War der Fehler in der Etikette gerade Absicht?	14
"Türkis"-Regel	15
Spielleitung	<b>16</b>
Outtime SL	16
Embedded SL	16

# Vorwort

Mit unserer Mini-Kampagne “Jade und Obsidian” verfolgen wir, die Mondhasen Orga, ein durchaus ambitioniertes Konzept: Wir möchten drei unabhängige und doch miteinander Verknüpfte Asia-LARPs vor dem Hintergrund des Settings “Legend of the Five Rings” veranstalten, bei denen stark verknüpfte Charakter in einer Sandbox entlang eines groben Handlungsstrangs ein Samurai-Drama zum Leben erwecken und Entscheidungen treffen, die tatsächlich Bedeutung und Auswirkungen haben.

Mit dem hier vorliegenden Dokument möchten wir sowohl unsere Gedanken zu Spielinhalten und -schwerpunkten darlegen, als auch wichtige Schlüsselwörter und Steuerungsmechanismen vorstellen.

## **Dieser Text und Gendern**

Ein Konzeptpapier leseverständlich zu gendern ist eine Kunst, die uns noch nicht ganz gelungen ist. Daher sind wir zu einer Vorversion des Textes zurück. Eine überarbeitete Version mit geschlechter-angemessener Sprache ist in Arbeit und wird hoffentlich zeitnah folgen. Bis dahin bitten wir um Verständnis und versichern, dass wir niemanden ausschließen sondern Spieler jeglichen Geschlechts ausdrücklich mitmeinen.

# Unser LARP

## Stimmung

Die Reihe "Jade und Obsidian" spielt vor dem Hintergrund eines gerade beendeten Krieges, der das ganze Reich erschüttert hat. Es kämpften Clans gegen Clans, Familien gegen Familien - ja sogar innerhalb von Familien wurde gekämpft. Nicht nur Armeen verwüsteten das Land, auch eine mystische Seuche wütete und ließ die Bevölkerung am Segen der Schicksale zweifeln. Samurai verbündeten sich mit Dämonen und Monstern, um gegen andere Samurai zu Felde zu ziehen. Und erst gegen Ende offenbarte sich, dass der Dunkle Fürst der Schattenlande zurückgekehrt ist. Nur unter großen Entbehrungen, Opfern und Verlusten konnte er besiegt werden... doch nicht so, wie man es sich dachte.

Die Zukunft des Reichs ist ungewiss. Selbst die kriegerischen Clans sind des Kämpfens müde und doch weiß man nicht, ob bereits alle Schlachten geschlagen sind. Noch immer ziehen Monster, Goblins und Dämonen durch die Landstriche. Die Reiskammern sind leer, doch ob die verbliebenen Bauern in diesem Jahr ausreichend Felder bewirtschaften können, ist fraglich. Unverbrannte Leichen vergiften Brunnen und Flüsse und die Ordnung ist vielerorts brüchig.

Was das Reich derzeit eint, sind Tradition und die Hoffnung auf Frieden. Und doch weiß man, dass viele der althergebrachten Strukturen nicht mehr bestehen: Die Hantei-Familie ist nicht mehr und so sind auch die Verbindungen der kaiserlichen Familien wie auch des Kranich Clans zum Thron zerschnitten. Der Skorpion Clan ist nicht mehr, wie auch die Akodo-Familie des Löwen aufgelöst wurde. Clan Krabbe hat den Status als Großer Clan verloren und diesen Platz an Clan Mantis geben müssen. Toturi und seine Ronin wurden zu Clan Wolf erhoben, der mit den - gar nicht so kleinen - Rest des ehemaligen Skorpion Clans verschmilzt. Auf dem Thron sitzt nun wieder ein lebender Gott, Kind von Sonne und Mond - der doch einst gerade jenes Reich zu vernichten trachtete, dass er nun beschützen und lenken soll. Kann man ihm trauen? Oder ist dies nur eine Finte der Hölle?

Jeder Clan strebt nach Einfluss und Ressourcen, nach Ämtern, Land und Zeit, um sich neu aufzustellen. Das Rennen darum, wer zukünftig die Geschicke Rokugans beeinflussen wird, hat begonnen.

## Thema

Das grundlegende Thema unserer Reihe ist eng mit dem Titel verknüpft: Jade und Obsidian. Im Kern der Reihe stehen wichtige Entscheidungen. Entscheidungen, die nicht nur die eigene Existenz sondern auch die anderer, ja vielleicht des ganzen Reiches, beeinflussen können. Es sind Entscheidungen zwischen *Tengoku* und *Jigoku*, zwischen Ordnung und Chaos, zwischen persönlichen Zielen und dem größeren Ganzen, beeinflusst von Ehre, Pflicht und Ambitionen. Wir orientieren uns hier auch an klassischen Sagen, Dramen und Tragödien - oftmals kollidieren Wunsch und Pflicht und verlangen jedem Einzelnen Entscheidungen ab.

## Gemeinsamer Hintergrund

Basis für unser Spiel ist *Rokugan*, die Welt des Rollenspiels "Legend of the Five Rings" (vormals AEG, nun Fantasy Flight Games) und die reiche Kultur, die für diese beschrieben wurde.

Genauer gesagt verwenden wir die Metastory der zweiten Edition (bis zum ingame Jahr 1128) als Basis, erzeugen dann aber unsere eigene parallele Zeitlinie. Somit können wir sowohl auf Material und Hintergrund des Spiels zurückgreifen, als auch unsere eigenen Geschichten mit eigenem Fokus erzählen.

## Handouts

Selbstverständlich muss und soll sich niemand durch 4 Editionen Regelwerke wühlen, um bei unserem LARP mitspielen zu können. Auch wenn die Kenntnis des Rollenspiels definitiv hilft, ist unser Anspruch, dass auch jemand, der das Setting vorher nicht kennt, durch uns alles an die Hand bekommt, was für ein Spiel notwendig ist.

Um dies zu erreichen, stellen wir verschiedene Handouts zur Verfügung, die helfen sollen, ein gemeinsames Verständnis für die Welt und die dahinterliegende Kultur zu schaffen.

Dabei gibt es sowohl Handouts für alle Spieler, als auch Handouts, die nur spezifischen Gruppen (z.B. allen Mitgliedern des Kranich Clans, allen Shugenja, ...) oder einzelnen Spielern (Charakterbeschreibung mit Hintergrund und persönlichen Informationen) zur Verfügung gestellt werden.

Gerade das Handout zum Hintergrund müsst ihr dabei natürlich nicht auswendig lernen. Allerdings solltet ihr euch diese wenigstens einmal durchlesen, um ein Gefühl für die Spielwelt und Kultur zu bekommen. Als Hilfestellung verwenden wir Textboxen, die wichtige Informationen für das Spiel noch einmal kurz auf das Wesentliche zusammenfassen.

*Die Handouts werden auf unserer Homepage zur Verfügung gestellt werden.*

## Abkürzungen zum Lesen - oder: so viel?

Die schiere Menge an Informationen kann auf den ersten Blick erschlagend wirken. Wir bitten in den weiterführenden Handouts daher stets "Kurzversionen" beziehungsweise "Abkürzungen" an, um einen schnellen Überblick zu ermöglichen und die wichtigsten Informationen zu vermitteln. Folgt bitte einfach den Kästen oder Sternen im Text beziehungsweise am Textrand. Zudem erwähnen wir im ersten Kapitel nach dem Inhaltsverzeichnis stets, was wirklich wichtig ist.

Wenn ihr die wichtigsten Infos gelesen habt, kommt ihr schon gut durch den Con - die Details sind für Spieler, die mehr wissen möchten oder bereits vorhandene L5R-Erfahrung abgrenzen wollen.

## Vorbereitung

### **“Jade & Obsidian” ist eine vorbereitungsintensive Con-Reihe!**

Es gibt, trotz der Abkürzungen, viel zu lesen. Zudem sollte man sich innerhalb seiner Fraktion abstimmen. Auch bieten wir die Möglichkeit, sich auf dem Con selbst mit Handlungsideen und Veranstaltungen einzubringen.

## Kommunikation

Im heutigen Zeitalter ist es gar nicht so einfach, ein Kommunikationsmedium zu finden, mit dem alle Teilnehmer zuverlässig und doch zeitnah informiert werden können.

Wir haben uns entschieden, wichtige Informationen per E-Mail an die von euch bei Anmeldung angegebenen Adressen zu verteilen.

Darüber stellen wir euch unter <http://juo.phpbb3.com/> ein Forum zur Verfügung, in dem sowohl allgemeine Fragen gestellt als auch ein Austausch innerhalb der einzelnen Fraktionen stattfinden kann. Nach Anmeldung wird dir ein privates Spielerforum eingerichtet, in dem du Charakterfragen stellen und Charakter-Hintergründe einsehen kannst.

Darüber hinaus haben wir unter <https://discord.gg/v9g3zecYS5> einen Discord-Server eingerichtet, um die Möglichkeit eines Chats wie auch Sprach- und Videoverbindungen zu bieten. Auch hier gibt es private Bereiche für jede Fraktion.

Wir möchten euch bitten, euch nicht außerhalb dieser von uns vorgegebenen Kommunikationswege untereinander zum Zwecke des Informationsaustausch zum Spiel zu vernetzen - insbesondere solltet ihr bitte keine anderen Plattformen für Absprachen in den Fraktionen verwenden, zu denen wir keinen Zugriff haben. Es ist für uns wichtig, euren Informationsstand abschätzen und die Verteilung von Informationen nachvollziehen zu können.

### **Die Anmeldung im Forum ist essentiell!**

## Vision

Die Vision für das LARP ist ein idealisiertes (und nicht historisch-korrektes) Samurai Drama, bei dem es um Entscheidungen und Konflikte geht, welche auf mehreren Ebene stattfinden.

Ein Kernelement ist der neue Kaiser und dessen Entscheidung auf dem Pfad von Jade oder Obsidian zu wandeln, direkt beeinflusst durch die anderen Spieler. Letztendlich finden die wirklichen Dramen aber persönlich statt, zum Beispiel in den Fragen 'persönliche Wünsche' vs 'Clan', 'Begehren' vs 'Bushido' und innerhalb der Statusränge, was letztendlich ja auch wieder auf eine Prüfung des Bushido herausläuft.

Hier kommen auch die Mitglieder der Bonge ins Spiel, die eigene Träume, Ziele, Wünsche und Werte haben - und andere Möglichkeiten, diesen nachzugehen aber auch andere Stolpersteine.

Gewünscht ist ein atmosphärisch dichtes Spiel mit mittlerem bis hohem

Gewandungs-Standard vor dem Hintergrund Rokugan bei dem Spieler selbstständig mit ihren Charakteren Entscheidungen treffen und deren Auswirkungen erleben und bespielen. Gleichsam soll auch ein Spiel mit dem 'Gesicht' und den inneren Emotionen erfolgen. Stellt

euch das Spiel als die Bühne eines Samurai-Stückes vor, bei dem die volle Bandbreite aus Ehre, Pflicht, Liebe, Verrat, Verlust, Rache und Tradition zu Tragen kommt - und ihr schreibt durch euer Spiel dieses Stück.

Unseres Erachtens wird dies dabei durch gewisse stereotypen Charakterisierungen der Clans und gesellschaftlichen Rollen unterstützt. Um dies wirklich erleben zu können, ist es zudem unserer Meinung nach notwendig, sich im Kontext des LARPs von manchen modernden europäischen Ansichten zu verabschieden: Tradition statt Aufklärung, Clans-Linie statt globaler Zusammenhalt, Krieg als Mittel zur Konfliktlösung statt Weltfrieden.

## Erwartungen und Spielansätze

### Storydriven Sandbox

Als Spielansatz verfolgen wir einen Sandboxing-Ansatz mit weitreichenden Charakter-Verknüpfungen: Jeder Charakter wird über umfangreiche Verknüpfungen in das Spiel eingebunden und mit persönlichen Motivatoren versehen, um einen Einstieg in das Spielgeschehen zu erleichtern und dramatische Szenen zu ermöglichen.

Dabei seid ihr jedoch, dem Sandbox-Gedanken folgend, frei zu handeln, wie es euch gefällt. Es gibt keine festen Plots, keine fertigen Handlungshüllen, die von euch auf vorgeschriebene Art und Weise gelöst werden müssen. Wir stellen den Sandkasten und die Förmchen - ihr gestaltet euer Spiel. Eure Pläne, eure Handlungen sind es, die das Spiel vorantreiben und eine dramatische Geschichte ermöglichen.

"Jade und Obsidian" möchte euch, als Spielern, eine Welt bieten, in der Entscheidungen wirklich Bedeutung haben. Eure Handlungen, Taten und Entscheidungen formen das Reich und nehmen damit Einfluss auf die nachfolgenden Cons, ja sogar auf das Ende der Geschichte. Es werden eure Entscheidungen sein, die am Ende bestimmen, wie Rokugan wirklich aussehen wird. Neben einem Handels- und Fraktionsspiel bieten wir euch die Möglichkeit, Ämter am Kaiserhof zu erringen und in einem Metaspiel zu agieren, dass die Gegebenheiten des jeweils nachfolgenden Cons grundlegend bestimmen wird.

Dabei ist die Con-Reihe auf drei einzelne Veranstaltungen konzipiert, die zusammen eine Geschichte erzählen werden. Ein Einstieg in die Reihe wird - durch die Bildung von Fraktionen und kleine, abgeschlossene Handlungsbögen - jedoch auch zu einem späteren Zeitpunkt noch möglich sein.

Da wir nur einen begrenzten Zeitrahmen bespielen und eine Geschichte erzählen wollen (daher story-driven), bieten wir euch Leitlinien im Sinne von Figuren, Problemstellungen und Spielanreizen, die dazu einladen sollen, sich mit diesen zu beschäftigen und die Stimmung der Geschichte wie des Settings zu unterstützen vermögen.

**Sandbox:** *Das LARP bildet eine Umgebung, in der die Charaktere frei handeln und ihre eigene Pläne entwickeln. Im Gegensatz zu rein Plot gebundenen Veranstaltungen ist das Ausspielen eigener Pläne, Ziele und Motivatoren nicht nur erwünscht sondern in gewisser Weise auch gefordert. Die Spielleitung wird zwar Impulse liefern, doch wesentliche Teile der Con-Handlung entstehen durch die Handlungen der Spieler.*



**Story-Driven:** Dies beschreibt in gewisser Weise wiederum eine Einschränkung zum vollkommen freien Sandbox-Spiel. Eine ideale Sandbox erfordert weit gesteckte Grenzen und vollkommen freie Handlungsoptionen innerhalb dieser. Dies kann - gerade auf kleinen Cons - aber auch für Leerlauf und fehlende Spieldynamik sorgen, wenn alle Spieler in anderen Ecken des Sandkastens beschäftigt sind. Durch die Betonung einer Geschichte mit Thema und Stimmung fokussiert sich das Spiel auf grundlegende Elemente. So wäre es zum Beispiel innerhalb eines Sandbox-Settings zwar möglich, eine Expedition auszurüsten, um die Gaijin-Länder jenseits der Wüste zu erobern - da dies aber nicht zum grundlegenden Thema und zum kommunizierten Handlungsbogen passt, ist klar, dass diese Ideen im Rahmen des Spiels nicht weiter verfolgt werden würden.

## Play to Drama

Viele gute Geschichten beginnen mit einem Konflikt, einem ganz persönlichen Dilemma. Nicht der perfekte Held ohne Fehl und Tadel fesselt das Interesse der Leser und Zuhörer, sondern jener, der sich zwischen persönlichem Wohl und Pflicht entscheiden muss, jener, der strauchelt und fehlt, jener, mit dem man in den Abgrund der menschlichen Seele steigt. Und ganz in der Tradition asiatischer Erzählungen, in denen ein Happy End stets optional ist, möchten wir euch dazu einladen und zu ermutigen, euch auf ein dramatisches Spiel einzulassen, auf ein Spiel voller Abgründe, ein Spiel des Falls und eines - wenn überhaupt - nur unter großen Opfern errungenen Siegs. Denkt an *Hero* und *Yojimbo*, an die *Sieben Samurai* und *Der Fluch der Goldenen Blume*, an *Tiger & Dragon*, *Harakiri* und *Lady Snowblood*.

Ein *Play to Win* Ansatz ("ich spiele meinen Charakter möglichst perfekt, um gegen andere zu gewinnen") ist unserer Meinung nach diesem Ziel abträglich, gleichzeitig ist aber ein *Play to Lose* Ansatz ("Ich spiele meinen Charakter mit dem Wissen, dass er scheitern, alles verlieren und sterben wird") nicht notwendig, um die gewünschte Stimmung zu erzeugen. Auch der oft genannte *Play to Struggle* Ansatz ("Ich spiele meinen Charakter so, dass er angreifbar ist und in Schwierigkeiten gerät, die immer weiter eskalieren und so die Handlung vorantreiben") trifft es unserer Meinung nach nicht ganz.

Wir möchten stattdessen unseren Begriff von *Play to Drama (Asia Edition)* prägen.

*Play to Drama (Asia Edition)* meint dabei:

- Wenn du in einer Situation die Wahl zwischen mehreren validen und stimmigen Handlungsoptionen hast, wähle die, die deiner Meinung nach der Dramaturgie angemessen ist und am meisten Drama verspricht
- Behalte die asiatische Erzählweise im Hinterkopf und setze einen Schwerpunkt auf Handlungen, die Charaktere mit ihrer Ehre, den Tugenden des Bushido oder - idealerweise entgegen ihrer Wünsche - mit anderen in Konflikt bringen. Das Samurai-Genre lebt davon, dass der "richtige Weg" nicht der einfache Weg ist und dass inneres Verlangen mit Ehre und Gesicht in Konflikt geraten.
- Wenn du unentschlossen bist, frage dich, was würde der Leser deiner Geschichte (oder der Kinogast in deinem Film) nun gerne lesen (sehen) wollen? Versuche, westliche Hollywood-Klischees und vor Allem einfache Happy Ends zu vermeiden und erzähle lieber eine Parabel auf Ehre, Loyalität und Treue.

## Spieler gegen Spieler?

Es mag seltsam klingen, das zu betonen - aber unser Con ist keine "Spieler gegen Spieler" - Veranstaltung! Wir sind nicht auf einem Wettkampf oder bei einem Computerspiel. Wir sind Menschen, die einem gemeinsamen Hobby nachgehen, an dem alle Spaß haben sollen.

Natürlich werden in unserem Spiel "Charaktere gegen Charaktere" handeln - das ist gewünscht und Teil der Spielerfahrung. Doch sollte jeder Teilnehmer stets die Frage im Hinterkopf behalten, ob denn auch der jeweilige Gegenüber noch Spaß am Spiel hat.

Daher eine Bitte an alle, die für uns eigentlich selbstverständlich ist: Achtet bitte aufeinander. Und achtet bitte auch auf euch selbst.

Für alle Fälle wird es sowohl stets warmen Tee und auch eine Ruhezone geben, damit man sich zur Not kurzzeitig aus dem Spiel entfernen kann.

## Konsequenzen und Eskalation

In einem dramatischen und dramaturgisch spannenden Spiel ist es wichtig zu verstehen, dass Vieles nicht nur auf Aktion und Reaktion beruht, sondern auch darauf, dass Konsequenzen zu Handlungen bekannt gemacht werden. Durch Aussprechen einer Intention oder Drohung erlaubt jeder Spieler so seinem gegenüber auch, die Spielhärte selbst zu einem Stück weit selbst zu regeln.

In einer streng durchstrukturierten Gesellschaft wie der rokuganischen ist das natürlich etwas trickreicher als in anderen Spielen - manche Konsequenzen stehen fest. Wer seiner Familie öffentlich Schande bereitet, wird darum bitten, Seppuku zu begehen.

Doch darüber hinaus sind natürlich viele weitere Situationen denkbar, in denen Intention und Folgen angekündigt werden können: "Wenn Isawa Akira-sama tatsächlich von der Verlobung zurück treten möchte, bleibt mir nichts anderes, als die Ehre meiner Schwester zu verteidigen.", "Es wäre doch bedauerlich, wenn es zum Krieg käme, nur weil du an der Besetzung von Mujina Mura festhältst, Akodo Hiroaki-sama". Der andere Spieler kann nun entscheiden, ob er fortfährt, einen Rückzieher oder ein Gegenangebot macht.

Idealerweise sollte eine Steigerung möglich sein. Direkt damit zu drohen, jemanden umzubringen, gehört nicht unbedingt zum guten Ton (eines LARPs).

## Charaktererschaffung

Auf die Charaktererschaffung gehen wir ausführlich in unserem zweiten Konzeptpapier - Konzepte - ein.

Generell werden Charaktere stets zusammen mit der Orga erschaffen und von dieser miteinander verknüpft. Dies sorgt für ein dichtes Netz an Spielangeboten.

Jade und Obsidian ist dabei eine geschlossene Konreihe - ein 1:1 Import von bereits bespielten Charakteren aus einem anderen Setting ist üblicherweise nicht möglich.

Insbesondere ist es auch nicht möglich, die aus anderen LARPs bekannte Fremdspezies wie Elfen, Zwerge oder Halblinge zu spielen.

## Geschichten von Jade und Obsidian

Während die geplanten größeren Veranstaltungen (Jade & Obsidian 1-3) die volle Bandbreite an Clans und Ämtern abdecken und eine große Sandbox bieten, sind die ebenfalls in der Reihe angesiedelten "Geschichten von Jade und Obsidian" Cons kleinere Veranstaltungen, die sich auf einen bestimmten Teil-Aspekt fokussieren. Hier limitieren wir bewusst Spieleranzahl, die Anzahl der teilnehmenden Fraktionen sowie die anwesenden Ämter. Wir möchten mit diesen Cons intensives Spiel zu bestimmten Teilaspekten liefern - quasi die Sandbox verkleinern um mehr von einem bestimmten Abschnitt zu sehen. Obgleich Charaktere zwischen der Hauptreihe und der Geschichten-Reihe miteinander kompatibel sind, sind nicht immer alle Charaktere für jeden "Geschichten von Jade und Obsidian" Kon passend. In diesem Fall ist es möglich, einen Zweitcharakter anzulegen oder temporär einen auf die Situation zugeschnittenen GSC zu spielen. Dies gibt euch ebenfalls die Möglichkeit, das Setting einmal mit anderen Augen zu sehen oder Drama zu erleben, dass ihr nicht mit eurem Hauptcharakter bespielen möchtet.

## Mikoshi

Die Kons der Mikoshi-Reihe entstammen zwar nicht unserer Feder, teilen sich aber den gleichen Hintergrund. Daher sind Charaktere der Mikoshi-Reihe ebenfalls auf den Kons von Jade und Obsidian prinzipiell spielbar und umgekehrt. Beachtet bitte, dass bei Anmeldung dennoch kleine Änderungen und Ergänzungen nötig sein könnten.

## Handelsspiel

Wir werden, insbesondere für die Diplomaten, ein Handelsspiel als Spielangebot einführen. Höfische Treffen sind immer Gelegenheit für den Austausch von Waren - und in Zeiten der Not ist dies wichtiger denn je. Idealerweise sollte es pro Fraktion (mindestens) einen Handelsbeauftragten geben - in der Regel ist dies ein Höfling.

## Metaspiel

Da wir uns Konsequenzen aus dem Spiel wünschen, die auch auf den nachfolgenden Cons spürbar sind, gibt es einen rudimentären Metaspiel-Ansatz. Hierbei werden nicht nur die Ereignisse des Cons am Ende ausgewertet und auf die Nachfolge-Veranstaltungen projiziert - die jeweiligen Führer einer Fraktion werden die Möglichkeit erhalten, auf dem Con Entscheidungen zu treffen, die Ausgangsstellung der Fraktion auf zukünftigen Veranstaltungen beeinflussen wird.

Hierzu zählen:

- Einsatz von Ressourcen
- Kriegserklärungen und Friedensverträge

*Zu bestimmten Punkten im Spiel werden einige Charaktere, insbesondere Daimyo, Entscheidungen treffen können - zum Beispiel über die Verwendung von Ressourcen - die Auswirkungen auf die zukünftigen Cons haben werden.*

# Regelarmes Spiel

Wir möchten unser Spiel möglichst regelarm gestalten. Grundlage für unser Spiel ist das "Du Kannst Was Du Darstellen Kannst" (**DKWDDK**) Prinzip, gepaart mit der **Opferregel**.

Um jedoch die Stimmung einer strikt geregelten, durch Traditionen gebundenen Gesellschaft in das Spiel zu integrieren und ein gewisses Balancing der Charaktere zueinander zu ermöglichen, wollten wir auf Regelungen nicht überall gänzlich verzichten.

So gibt es eine Einschränkung dessen, was euer Charakter kann. Zudem gibt es konkrete Regelungen für Duelle, Magie und alchemistische Tinkturen / Gifte. Hierzu siehe bitte das Kapitel "Spielkonzepte".

## Darstellung

Wir möchten soweit als möglich auf Telling verzichten und somit soll jede Aktion im Spiel dargestellt werden. Die Teezeremonie? Spielt es aus! Ein Scharmützel? Zieht die Katana! Ihr seid ein Künstler und wollt ein Bild malen? Nur zu. Wichtig ist hierbei die schöne und deutliche Darstellung einer Handlung.

Rokuganische Samurai gehen dabei viele Dinge mit Ruhe und gezielten Bewegungen an. Macht Dinge nicht beiläufig - macht sie deutlich, gezielt, fast übertrieben. Beruft euch auf Familientraditionen und Lehren eurer Sensei. Macht aus der Übergabe eines Briefs ein Ritual und stellt dar, wie sehr es euren Samurai bewegt, nun ein Kunstwerk herstellen zu können.

Bitte beachtet dabei jedoch, dass euer Charakter nicht beliebige Fähigkeiten beherrscht sondern ihr von uns mit eurer Charakterbeschreibung eine Leitlinie darüber erhaltet, welche Kenntnisse und Fähigkeiten euer Charakter besitzt.

Sollte es zum Konflikt zwischen zwei Charakteren kommen, bei denen ihre Fähigkeiten direkt gegeneinander eingesetzt werden, geben euch die Perlen der Macht (siehe Spielkonzepte) einen Hinweis, wie dieser Konflikt im Spiel sehr wahrscheinlich ausgehen wird.

## Unsere Regeln

### Die Goldenen Regeln

Für uns gelten folgende Grundsätze während des Spiels:

- Alle Charaktere werden von Spielern verkörpert. Jeder Charakter ist wichtig und sollte so behandelt werden. Jeder Spieler soll Spaß am Spiel haben und hat deinen Respekt verdient.
- Wenn du angespielt wirst, zeige immer irgendeine Reaktion. Nichts ist frustrierender, als wenn eine Spielaktion scheinbar ohne Wirkung verpufft und einfach ignoriert wird.
- Wenn du andere anspielst, erwarte keine spezifische Reaktion. Spiele mit dem, was du zurück bekommst und baue weiter darauf auf. Es gibt kein "richtig" oder "falsch".

## Opferregel

Bis auf wenige Ausnahmen (Gifte, Alchemika und manche magische Effekte - siehe Spielelemente) liegt die Deutungshoheit, was mit einem Charakter passiert, beim jeweiligen Spieler. Das heißt, ich kann einen Charakter zum Beispiel zwar mit einem Katana treffen - die Schwere der Verletzung bestimmt aber der Spieler des getroffenen Charakters. Es gibt kein Recht auf eine bestimmte Spielkonsequenz - und ebenso wenig möchten wir im Spiel Diskussionen darüber sehen, ob jemand nun schwer verletzt sein müsste oder nicht. Insbesondere ist der Tod eines Charakters eine Entscheidung, die der betroffene Spieler treffen sollte.

Gleichzeitig möchten wir aber auch an jeden Spieler appellieren, die Konsequenzen von Spielaktionen auf seinen eigenen Charakter mit Augenmaß und vor Allem auch dramaturgisch zu bewerten.

## Expertenregel

Als Daumenregel sollte gelten: Wenn während des Spiels verschiedene Personen etwas tun könnten, so überlasst im Zweifel den Experten eines Fachgebiets das Feld. Ein Bushi wird üblicherweise mehr über Militärtaktik wissen, als ein Shugenja. Dieser ist aber mit Sicherheit die Koryphäe in theologischen Fragen.

Darüber hinaus haben manche Clans spezifische Spezialgebiete:

Clan	Spezialgebiet
Einhorn	Pferde, Pferdezucht, die Wüste "Brennender Sand"
Drachen	Philosophie, Bruderschaft des Shinsei, Alchemie, Rätsel
Phoenix	Theologie, Zauberei, Elemente, Schicksale, die Leere
Löwe	Militärtaktik, Strategie, Heerführung und -logistik, Bushido, Ahnen
Kranich	Mode, Kunst und Kultur, Talismane
Mantis	Seefahrt
Wolf	Überleben (in der Wildnis), Ronin
Schnappschildkröte	einfache Bevölkerung, Bauern-Etikette, Otosan Uchi
Krabbe	Die Schattenlande, Oni, Goblins, Befestigungsanlagen
Kaiserliche Familien	Bürokratie, Hofprotokoll, der kaiserliche Hof
[Skorpion]	Pflanzenkunde, Geisha-Häuser, Schauspielerei, unehrenhafte Dinge

## Spezifische Regelungen

Zum Thema **Magie / Zauberei, Tränke** und **Duelle** findest du im Handout III - Spielelemente spezifische Regelungen und Spieltipps.

# Schlüsselwörter (Outtime)

Wir verwenden LARP übliche Schlüsselwörter:

## SLOMO / Slow Motion

Wird Slow Motion ausgerufen - was vor Allem bei unübersichtlichen Kampfszenen passieren kann - bewegen sich alle Spieler langsamer und agieren quasi in Zeitlupe.

Es ist denkbar, dass eine magische Wirkung einen Slow Motion Effekt bei einzelnen Spielern auslöst. In diesem Falle bewegen sich nur diese langsamer.

## STOP

Ein STOP-Ruf beendet die laufende Szene sofort. Stop kann von jedem ausgerufen werden, sollte aber mit Bedacht verwendet werden. Der Befehl ist dazu da, wenn ihr euch als Spieler unwohl fühlt oder eine Gefahrensituation besteht. Er sollte nicht verwendet werden, um einen Charakter aus einer für diesen unangenehmen Situation zu befreien.

Ein STOP-Befehl darf niemals ignoriert werden! Wir behalten uns vor, Spieler die einen STOP-Befehl ignorieren ohne viel Federlesen vom Con zu werfen.

## TIME FREEZE

Wenn ein Time Freeze (durch die Orga / SL) ausgerufen wird, verharrt jeder Spieler untätig an Ort und stelle und schließt die Augen, bis ein TIME IN ausgerufen wird.

## SANI! oder ARZT!

Falls ein Charakter (fiktiv) verletzt ist, ruft nach dem Shugenja oder dem Heiler. Bei realen Verletzungen und medizinischen Notfällen ruft bitte sofort nach einem "Arzt!" oder "Sani!"

# Steuerungsmechanismen (Intime)

Wir möchten euch für das Spiel einige Schlüsselbegriffe in die Hand geben, mit denen ihr das Spiel steuern könnt.

## Oh Mutter!

Wenn ein Spieler einen Satz mit "Oh Mutter" formuliert, dann signalisiert er, dass die aktuelle Situation gerade zu viel zu werden droht. Die Spielintensität sollte verringert beziehungsweise nicht weiter gesteigert werden. Ein "Oh Mutter" ist immer ernst zu nehmen! Hier fühlt sich ein Spieler unwohl, darauf ist Rücksicht zu nehmen.

Beispiele:

- "Oh Mutter, die Fesseln sind aber eng!" - Die Fesseln sollten lockerer gemacht werden.
- "Oh Mutter, habe ich Durst!" - man sollte der Person dringend was zu trinken geben.

*"Oh Mutter" sollte wirklich nur verwendet werden, wenn die Grenzen der Belastung beziehungsweise des Wohlbefindens erreicht werden - nicht, wenn man einfach keine Lust auf eine Szene hat. Diese Schlüsselphrase dient als Ausweg und muss seitens aller Spieler beachtet werden.*

*Uns ist bewusst, dass sie in diesem Setting leicht deplaziert wirkt - da sie aber bereits in der LARP-Szene bekannt und etabliert ist, möchten wir sie nicht ändern.*

## Wenn dein Vater wüsste...

Diese Phrase ist quasi das Gegenteil zu "Oh Mutter" und signalisiert dem anderen, dass die Intensität gesteigert werden kann. Man verwendet diese, wenn man sich mehr und härtere Konsequenzen aus seinem Spiel wünscht - beziehungsweise bereit ist, diese ingame zu tragen. Oft wird dieser Satzteil dabei als Form einer Herausforderung oder Beleidigung verwendet, zum Beispiel:

- "Wenn dein Vater wüsste, wie steil du deine Schwerter trägst, Akira-san!"
- "Wenn dein Vater wüsste, wie schlecht du dich hier benimmst!"
- "Du bist eine Schande für deinen Clan - wenn das dein Vater wüsste!"

## "Bato-san wird sich darum kümmern"

In einem Spiel mit Rang und Hierarchien bleibt es nicht aus, dass ein Charakter einem anderen Charakter einen Befehl gibt. Manchmal jedoch kann oder möchte man diesem Befehl nicht nachkommen - vielleicht hat man gesundheitliche Probleme, die das lange Wache stehen nicht erlauben. Oder man hat gerade schon eine Stunde lang Tee ausgeschenkt und möchte dies nicht wieder tun. Vielleicht muss man auch einfach nur dringend aufs Klo. Für diese Fälle, wenn ein Ablehnen IT nicht möglich ist, man aber die übertragene Aufgabe nicht übernehmen kann, gibt es die Phrase "Bato-san wird sich darum kümmern". Damit ist die Aufgabe ingame korrekt übertragen worden, der beauftragende

Spieler weiß aber, dass der Spieler, dem er dies gesagt hat, die Aufgabe nicht übernehmen wird - und kann so z.B. jemand anderen suchen, wenn es wichtig ist.  
Bato ist ein unisex name. ba = Feld, Ort; to = Person.

## Kimi+Suffix

Japanische Namen sind für uns oft ungewohnt und so kommt es vor, dass wir uns diese nur schwer merken können. Wie geht man aber damit um, wenn der eigene Charakter den Namen des Gegenübers eigentlich kennen müsste, man selbst aber partout nicht darauf kommt?

Ganz einfach: Man verwendet "*Kimi*" (in etwa "Du") anstatt des Namens. Das ist das Schlüsselwort, dass man den Namen IT kennt und benutzt, OT aber noch einmal Hilfe benötigt. Der Angesprochene sollte so reagieren, als wäre der eigene Name verwendet worden und diesen möglichst rasch noch einmal einfließen lassen.

Beispiel:

"Oh Kimi-sama, der Gesandte des Drachen Clans wünscht dich zu sprechen"

"Gut. Richte ihm aus, dass er nach dem Kabuki eine Audienz bei mir - Mirumoto Yuto - erhalten wird"

Sollte ein Einflechten nicht einfach möglich sein, kann man den anderen Spieler natürlich auch einfach nochmal beiseite nehmen und den eigenen Namen wiederholen.

Bei diesem Mechanismus setzen wir auf gesunden Menschenverstand und Fairness. Verwendet Kimi bitte nur dann, wenn ihr glaubt, dass ihr den Namen des Gegenüber kennen solltet. Ansonsten orientiert euch an den Mon oder nutzt eine Umschreibung.

## "Zieht es?" - War der Fehler in der Etikette gerade Absicht?

Die Etikette im Spiel kann, vor Allem da fremdartig, durchaus einschüchternd wirken. So kann es vorkommen, dass man Etikette-Fehler begeht, die man gar nicht begehen wollte. Dies bringt zwar Spiel, ist aber vielleicht nicht immer jedermanns Sache. Vor Allem ist es für den Gegenüber oft nicht ersichtlich, ob dieser Fehler absichtlich oder aus Versehen geschehen ist.

Dafür gibt es die Schlüsselfrage "Zieht es?"

Wenn man einen Etikette-Fehler bei seinem Gegenüber wahrnimmt, kann man fragen, ob es nicht zieht. Also zum Beispiel:

"Ich habe dich schwer verstanden, Hida-san. Zieht es nicht etwas?" oder "Ich glaube, hier zieht es?"

Der andere Spieler hat nun zwei Möglichkeiten zu antworten (wenn er die Frage nicht ignoriert)

1. *Zustimmung* = Ups, ich wollte den Fehler gar nicht begehen  
Zum Beispiel "Ja, jetzt wo du es sagst" oder "Ja, ich merke es auch gerade"
2. *Verneinen* = Ich mache das absichtlich  
Zum Beispiel "Nein, ich merke nichts" oder "Nicht dass ich es spüren würde"



## “Türkis“-Regel

Siehe auch: Spielelemente - Sexualität.

Wir verwenden ein Codewort, um innerhalb des Spiels zu prüfen, ob der Gegenüber mit Spielinhalten, die den sexuellen Bereich zwischen den Charakteren betreffen, einverstanden ist. Hierzu zählen auch gezielte Berührungen an Armen, Nacken, Hals, Bauch und dem Gesicht (sofern sie nicht z.B. explizit durch ein Heilerspiel induziert sind). Berührungen im Brustbereich ebenso wie unterhalb der Gürtellinie sind generell tabu!

Erst wenn das Codewort durch den Mitspieler erwidert wird, kann mit dem Spiel fortgefahren werden. Als Codewort verwenden wir, auch wenn es nicht ganz in das Setting passt, das bereits in LARP-Kreisen etablierte “türkis”.

Beispiel:

*Samurai A und Samurai B befinden sich auf einem Spaziergang im Garten.*

*Samurai A: “Heute ist der Himmel sehr schön türkis”*

*Samurai B: “Ja, die türkise Farbe ist mir auch aufgefallen”*

Damit fragt A B um ein Spiel zwischen den beiden Charakteren, dass in Richtung sexuelle Inhalte gehen kann. Da B das Codewort wiederholt, gibt B seine Zustimmung.

Wenn das Spiel nun weitergeht, sollte bei jedem nennenswerten Schritt (z.B. erstmalige Berührungen) wieder um ‘Erlaubnis’ gefragt werden. Umgekehrt kann durch Verneinung (“nicht türkis”) ein Halt-Signal gegeben werden, ohne die Szene gleich komplett mit einem Stop-Befehl zu unterbrechen. Ein Halt ist immer zu beachten.

# Spielleitung

Als Spielleitung werden wir uns bemühen, stets in der Nähe und ansprechbar zu sein. Dabei möchten wir aber die Gestaltung des Spiels weitestgehend euch überlassen - wir stellen im Vorfeld Förmchen in den Sandkasten und geben während des Spiels idealerweise nur noch Impulse.

Da es aber erfahrungsgemäß nicht ganz ohne Spielleitung geht, haben wir uns wie folgt aufgeteilt.

## Outtime SL

Ein Teil von uns wird euch als Outtime-SL in schwarzer Kleidung (und gegebenenfalls gelber Schärpe) als Ansprechpartner zur Verfügung stehen. Insbesondere werden hier **eine primäre Magie-SL** (für alles, was Shugenja so tun wollen) und **eine primäre Hintergrund-SL** (wenn ihr Briefe schicken oder Dinge erfragen wollt) zur Verfügung. Natürlich könnt ihr aber auch Patrick über Magie und Uwe zu Briefen befragen - Antworten erhaltet ihr immer so schnell als möglich. Bitte habt Verständnis dafür, dass manche Dinge gegebenenfalls kurz besprochen werden müssen.

## Embedded SL

Teile der SL werden als Charaktere vor Ort und in Rolle anspielbar und greifbar sein. Wir erhoffen uns davon, dass wir einerseits unauffällig an Szenen teilnehmen (und so minimalinvasiv wirken) und zum anderen auch ganz natürlich Spielimpulse geben können. Unsere Rollen sind dabei bewusst nicht jene der großen Entscheider - der Verlauf des LARPs liegt in eurer Hand - sondern eher als Figuren am Rande angelegt.

Solltet ihr uns OT sprechen müssen - zum Beispiel weil gerade keine Magie-SL greifbar ist oder ihr eine dringende Hintergrundfrage habt - genügt es, uns "auf ein Wort" zur Seite zu bitten.