

# Die Welt der Blüten und Vergänglichkeit

Geisha, Oiran und deren Auszubildende in Rokugan

Eine Spielhilfe für das Jade & Obsidian LARP Setting.  
Version 16.05.2022 (reduzierte Grafiken)

## Redaktion

Nicole Goci, Iris Krainer  
Christian Hellinger



### **Copyright, Bildrechte**

Die Recht am zugrunde liegenden Rollenspiel "Legend of the Five Rings", am Setting "Rokugan" und damit assoziierte Hintergründe, Figuren und Handlungsstränge liegen bei Fantasy Flight Games (FFG) und werden im Rahmen dieses non-profit Fan-Projekts mit Erlaubnis verwendet. Dies gilt auch für Bilder und Grafiken aus dem Rollen- und Kartenspiel.

Im Falle von berechtigten Interessen Dritter entfernen wir die Grafiken auf Verlangen gerne.

Weiterhin werden gemeinfreie Bilder verwendet.



## Für eilige Leser

Im LARP stellen **Geisha** und **Oiran**, sowie **Maiko** und **Kamuro**, Unterhalter - übrigens jeden Geschlechts - dar. Als *Hinin* agieren sie im Tiefstatus. Ihre bloße Anwesenheit sorgt dafür, dass Samurai sich entspannen und 'die Maske fallen' lassen, um dem enormen gesellschaftlichen Druck, unter dem sie stehen, Erleichterung zu verschaffen. Dadurch erfahren sie nicht selten aus erster Hand, was in einem Samurai vor sich geht, was diesen beschäftigt und was er plant - doch dieses Wissen zu nutzen wäre ein gefährliches Spiel. Üblicherweise trifft man diese Personen der Kunst und Unterhaltung in eigenen Bezirken, welche *Hanamachi* genannt werden. Bei Hofhaltungen und zu besonderen Anlässen kann es jedoch vorkommen, dass ein Samurai eine Geisha oder Oiran einlädt.

## Glossar

Begriff	Erklärung
Geisha (m/w)	Angesehene Unterhaltungskünstler, die dazu ausgebildet wurden, zu repräsentieren und mit Kunst und Konversation zu unterhalten. Sie treten oftmals als idealisierte Personen in Erscheinung und gelten als Speerspitze der kulturellen Repräsentation. Als <i>Hinin</i> sind Geisha lebende Kunstwerke, die oftmals auch das Interesse hochgestellter Personen auf sich ziehen, dem sie aber nicht nachgeben sollten.
Kamuro (m/w)	<i>Oiran</i> in Ausbildung. Darf oftmals bereits selbst Kundschaft empfangen.
Maiko (m/w)	<i>Geisha</i> in Ausbildung. Darf oftmals bereits selbst Kundschaft empfangen.
Oiran (m/w)	Als höchster Rang der Eros-Kurtisanen stehen Oiran Geisha in nichts nach, was Kunstfertigkeit und Konversation angeht. Doch wo Geisha als rein gelten, verschaffen Oiran auf Wunsch auch körperliche Entspannung und sind versiert in Liebesdingen. Obgleich sie im Stande daher knapp unterhalb der Geisha stehen, sind auch sie gern gesehene Gäste und Unterhaltung auf Veranstaltungen der Samurai.



## Ja, tu es!

Folgende Dinge helfen dem Spiel und fördern es:

- Geisha, Oiran, Maiko und Kamuro sind Charaktere, die von Spielern verkörpert werden. Behandle sie outtime mit dem gleichen Respekt, wie auch deine Mit-Samurai.
- Geisha, Oiran, Maiko und Kamuro sind als Rollen im Tiefstatus darauf angewiesen, dass du sie mitnimmst und einbindest. Höre auf die Vorschläge, die Spieler in solchen Rollen machen und nimm sie als Spielangebot und -bitten.
- Als Hinin schickt man Geisha, Oiran, Maiko und Kamuro nicht aus dem Raum - selbst bei einer "geheimen Besprechung" nicht. Nutzt sie vielmehr als "Deko-Element", um die Szene zu verschönern (und die Geheimnisse durchsickern zu lassen).
- Geisha, Oiran, Maiko und Kamuro haben eine besondere Aufgabe: Hier können Samurai die strenge öffentliche Maske fallen lassen und sie selbst sein. Nutzt das Spiel mit diesen Charakteren, um Emotion zu zeigen. Fragt sie um Rat oder 'beichtet' ihnen eure Sorgen und Nöte - auch wenn euch das angreifbar und verletzlich machen könnte. Geisha, Oiran, Maiko und Kamuro sind das Ventil, das jeder Samurai nutzt um nicht unter dem täglichen Druck zu zerbrechen.

## Nein, lass das!

Diese Dinge stören das Spiel. Unterlasst bitte diese zu tun:

- Geheimnisse vor Geisha, Oiran, Maiko und Kamuro haben und diese aus dem Raum schicken. Es sind keine Samurai - wer würde schon auf sie hören?
- Die Charaktere passiv in einer Szene festhalten. Lasst sie etwas tun - oder die Szene verlassen.
- Einen solchen Charakter töten, weil er "nur ein Hinin" ist. Uncool!

## Wichtig!

Weitere wichtige Punkte, die man beachten sollte.

- Auch wenn Oiran und Kamuro ingame sexuelle Dienstleistungen anbieten ist das keine Einladung! Es gilt: Hände weg. Wir verwenden verschiedene Hilfsmittel, um entsprechende Szenen darzustellen.
- Auch wenn ihr als Samurai ingame kein "Nein" akzeptieren müsst - wenn Bato-san sich darum kümmert, dann respektiert dies.



# Inhaltsverzeichnis

<b>Für eilige Leser</b>	<b>2</b>
Glossar	2
Ja, tu es!	3
Nein, lass das!	3
Wichtig!	3
<b>Inhaltsverzeichnis</b>	<b>4</b>
<b>Die Schwebende Welt</b>	<b>5</b>
Hanamachi	5
Okiya und Ageya	6
Patrone	7
Die Schwebende Welt und die Clans	8
<b>Yūjo, Keisei und Geigi</b>	<b>10</b>
Das perfekte Kunstwerk - Geigi	10
Maiko	10
Geisha	11
Zwischen Erotik und Unterhaltung - Keisei, auch shōgi genannt	12
Kamuro	13
Oiran	13
Yūjo	14
<b>Die Schwebende Welt und das LARP</b>	<b>14</b>
Darstellung im LARP	14
Allgemeine Informationen zur Kleidung	15
Maiko Kleidung und Make-up	16
Geisha Kleidung und Make-up	16
Kamuro Kleidung und Make-up	17
Oiran Kleidung und Make-up	17
Rolle auf dem LARP	18
Umgang mit Geigi und Keisei - das Spiel der Samurai	18
Spiel im Tiefstatus	18
Das Gesicht ablegen	20
Die Farbe "Türkis" und andere Hilfsmittel	21
Spieltipps	22



## Die Schwebende Welt

Die "Schwebende Welt" ist ein Begriff für das Leben innerhalb der Vergnügungsviertel Rokugans. Tatsächlich ist das Leben dort für die Besucher oftmals mehr wie ein andauerndes Theater oder ein fleischgewordenes Bild - eine Fassade, die die Bewohner schon aus Eigeninteresse aufrecht erhalten.

### Hanamachi

Jede der größeren Städte Rokugans verfügt über einen Stadtteil welcher „Hanamachi“, Stadt der Blüten, genannt wird (nach dem Vorbild des gleichnamigen Bezirks in der Hauptstadt Otsan Uchi). Dieser Stadtteil ist ein Vergnügungsbezirk und ist abgegrenzt durch Holzmauern und geschützt von Wachleuten an den Toren. In der Stadt der Blüten gibt es einige Teehäuser, Okiya und Ageya, sowie Sakehäuser und andere Etablissements. Die Okiya und Ageya tragen hier klingende Namen wie „Haus der Frühlingsblüten“, „Haus der Abendröte“, „Haus des Sonnenaufgangs“ oder ähnliches.

Es gibt auch männliche Geisha, diese unterscheiden sich in Bezeichnung und Tätigkeit nicht von ihren Schwestern. Selbes gilt für Oiran und die Bezeichnung der Lernenden.

Die Damen und Herren dieser Häuser tragen Namen die einem bestimmten Muster folgen. So könnten die Namen der Geisha im "Haus der Frühlingsblüten" folgende sein: Sakura (Kirschblüte, unisex), Umeko (Pflaumenkind), Momo (Pfirsich, auch männlich) Momoko (Pfirsichkind), Suisen (Narzisse), Haruko (Frühlingskind), Tsubaki (Kamelie, auch männlich), ...

Viele Hanamachi folgen einem ähnlichen Aufbau. Daher kann man sagen, dass meist Gebäude wie Teehäuser, Sakehäuser, Theater und ähnliches nahe dem Eingangsbereich sind, während die Okiya - also Geisha-Häuser - etwa mittig liegen und Ageya - also Oiran-Häuser - am weitesten entfernt vom Eingangsbereich sind. Natürlich gibt es hier Ausnahmen und so kann es sein, dass innerhalb einer Hanamachi die Gebäude bunt durchgemischt sind.

Was in keiner Hanamachi zu finden ist, sind Bordells welche reine Prostituierte anbieten. Wer einfach nur käuflichen Sex möchte ist in einer Hanamachi an der falschen Adresse. In den Blütenstädten leben Personen der darstellenden Kunst und Oiran bieten auch sexuelle Dienste an, aber sie können eben mehr als nur das.

Wenn Samurai eine Hanamachi besuchen, so tun sie dies stets unbewaffnet. Meist werden die Waffen am Eingang zu dem Stadtteil abgegeben, spätestens jedoch bei betreten eines der Gebäude.

Daher gibt es hier auch einige Schmiede, welche sich um die Pflege der Waffen kümmern.

Obwohl die Bewohner und Angestellten dieses Stadtteils hauptsächlich Hinin sind, werden Geisha, Maiko, Kamuro und Oiran für ihre Künste und Schönheit bewundert und respektiert. Dies schafft einen komplexen Platz in der Gesellschaft Rokugans.

Denn einerseits ist ihr Leben "bedeutungslos" und andererseits füllen sie eine wichtige Rolle aus. Immerhin kann ein Samurai in Anwesenheit einer Geisha oder Oiran sein *On* fallen



lassen und auch einfach mal weinen oder offen und aufrichtig aus vollem Herzen lachen. Oft schütten Samurai Geisha oder Oiran ihr Herz aus, vor allem, wenn sie bereits Stammgäste bei einer der Damen oder Herren sind.

Unehrenhafte Menschen könnten daher in Versuchung geraten, eine Geisha oder Oiran als Spion verwenden zu wollen. Glücklicherweise sind Geisha und Oiran jedoch zu aufrichtig und pflichtbewusst um Informationen über ihre Gäste preiszugeben.

Wer über ausreichend Geld verfügt, hat die Möglichkeit die Frauen und Männer aus den Okiya zu kaufen statt nur zu mieten. Der Preis für die Geisha richtet sich nach Ausbildungskosten, Kleidung, dem Schmuck den sie besitzen und den Preis den die *Okaa-san* oder der *Otoo-san* für den Ankauf des Mädchens oder Jungens bezahlt hat. Doch kaum ein Heimin kann sich dies jemals leisten und auch die wenigsten Samurai kaufen einfach so eine der Damen oder Herren frei.

Eher wird hier die Option des persönlichen Patrons gewählt. Doch dazu später mehr.

## Okiya und Ageya

Die Okiya sind Geisha-Häuser, hier leben und arbeiten Geisha und Maiko.

Ageya sind Oiran-Häuser, hier leben und arbeiten Oiran und Kamuro.

Okiya und auch Ageya werden von einer Person verwaltet die *Okaa-san* (Mutter) oder *Otoo-san* (Vater) genannt wird. Hinter jedem dieser Häuser steht stets ein Samurai-Patron, der sicherstellt, dass die Steuern bezahlt werden und die dort Arbeitenden ausreichend versorgt sind.



Die *Okaa-san* oder der *Otoo-san* ist verantwortlich dafür, dass die Geisha, Maiko, Kamuro und Oiran gesund, wohlgenährt, gut gekleidet, gebildet und gepflegt sind. Natürlich verfügt jede Okiya und Ageya auch über Rauswerfer, sollte ein Kunde aufgrund von zu viel Alkohol oder anderen Gründen zu weit gehen oder unangenehm auffallen, sowie weiteres Personal um die Kleidung instand zu halten und sowohl Gäste als auch das Personal mit Speis und Trank zu versorgen.

Es gibt auch männliche Geisha, diese unterscheiden sich in Bezeichnung und Tätigkeit nicht von ihren Schwestern.

Jede Okiya und Ageya besteht aus zwei Gebäudeteilen, *Shiteki-Kaoku* ist der Teil des Gebäudes wo einige der Geisha und Oiran Gäste empfangen und *Shisetsu-Kaoku* ist das Wohn- und Verwaltungsgebäude der Okiya oder Ageya.

Im *Shisetsu-Kaoku* - auch verborgenes Haus genannt - findet der Unterricht statt, die Oiran, Kamuro, Geisha und Maiko leben in diesem Teil des Gebäudes, kein Kunde darf diesen Bereich betreten. Auch die *Okaa-san* oder der *Otoo-san* lebt hier und hat einen Raum in dem die Buchhaltung und andere Verwaltungsaufgaben erledigt werden. Das Lager mit den allgemein zugänglichen Kimono und Schmuck befindet sich ebenfalls in diesem Teil des Gebäudes.

Die meisten Ageya und viele Okiya verfügen in diesem Bereich auch über private Waschräume für die Körperpflege.



Jede Okiya und auch jede Ageya besitzt zwei Schreine. Einen zu Ehren Bentens, dem Schicksal der Kunst und Liebe, und einen zu Ehren Sadahakos, dem minderen Schicksal der Geisha.

Im Kontrast dazu steht der Bereich Shiteki-Kaoku - auch offenes Haus genannt. Dies ist ein Bereich der Gästen zugänglich ist und wo Gäste empfangen werden können. Häufig besitzt dieser Teil des Gebäudes mehrere große Räume für große Gruppen an Gästen die nach Bedarf abgetrennt werden können und oft auch einige kleinere Räume für Einzelgäste mit ihren Unterhalterinnen oder Unterhaltern.

Die Okaa-san oder Otoo-san achten darauf zumindest einen Arzt unter Vertrag zu haben. Manche Okiya oder Ageya haben einen Arzt der nur für dieses Haus zuständig ist, andere haben einfach einen oder mehrere Ärzte unter Vertrag damit diese regelmäßig die Gesundheit der Damen und Herren prüfen.

Die Okiya beschäftigen sowohl männliche und weibliche Geisha gleichermaßen. Maiko - also auszubildende Geisha - erhalten eine grundlegende Ausbildung die etwa ein Jahr dauert, bevor sie eine Onee-san - große Schwester - oder einen Onii-san - großen Bruder - zugeteilt bekommen.

Die Ageya beschäftigen sowohl weibliche als auch männliche Oiran und die Auszubildenden werden Kamuro genannt. Wie auch bei den Maiko, muss eine Kamuro etwa ein Jahr hinter den Kulissen lernen, bevor sie eine Oiran - also eine Onee-san oder einen Onii-san - zur Seite gestellt bekommen.

## Patrone

Ein Patron sponsert eine Okiya, Ageya oder eine spezifische Geisha oder Oiran.

Als Patron eines Geisha oder Oiran Hauses hat man die Verantwortung sicher zu stellen, dass die Steuern bezahlt werden, ist an den Einnahmen beteiligt und hat als Kunde auch das Vorrecht auf die Geisha und Oiran des Hauses. Sollte es zu finanziellen Engpässen bei der Ageya oder Okiya kommen, so hat man als Patron auch die Verantwortung zumindest die grundlegende Versorgung sicherzustellen.

Als Danna - persönlicher Patron einer spezifischen Geisha oder Oiran - hat man das Vorrecht auf Termine mit dieser Person und auch die Verantwortung der finanziellen Unterstützung und Versorgung. Durch den persönlichen Patron wird die gesponserte Person aus den Ausgaben der Okiya oder Ageya meist ausgegliedert.

Nur Samurai können Patron eines Hauses werden. In seltenen Fällen kann sich ein Händler der nicht Samurai ist das Sponsern einer Geisha oder Oiran leisten.

Der Ruf des Patrons fällt auf die Ageya oder Okiya zurück, ebenso gilt dies auch umgekehrt. Daher ist die Gründung eines neuen Geisha oder Oiran Hauses sehr schwierig. Der Ruf einer Geisha oder Oiran beeinflusst natürlich auch den Ruf des persönlichen Patrons.

In beiden Fällen werden also nicht nur die Samurai diese Verpflichtung ausgiebig überdenken.



## Die Schwebende Welt und die Clans

Da alles Land dem Kaiser gehört und durch die Clans verwaltet wird, da alles Vermögen den Clans zu Gute kommt, ist es nur natürlich, dass alle Clans mehr oder minder in die Schwebende Welt involviert sind - und sei es nur durch die Steuereinnahmen.

Natürlich gibt es aber unter den Clans einige, die sich traditionell mehr involvieren als andere:

- **Clan Kranich**, als Förderer der Kultur und Künste, ist dafür bekannt, angesehene Okiya sowie auch künstlerisch begabte Geisha direkt zu fördern. Geisha und Maiko sind bei Feierlichkeiten des Clans ein häufiges Bild, wo sie eine distanziert-traditionelle Reinheit und Kunstfertigkeit kultivieren. Immer wieder einmal kommt es vor, dass ein exzentrischer Kranich-Samurai in einem Einfall progressive und ungewöhnliche Häuser und Geisha fördert - diese genießen ihren plötzlichen Ruhm aber in der Regel nur so lange diese besondere 'Mode' währt.
- Auch **Clan Phoenix** tritt als Förderer der Künste aber noch viel mehr als Bewahrer der Traditionen auf. Daher habe die von den Phoenixen geförderten Häuser und Geisha meist ein sehr traditionelles Auftreten, das von manchen Samurai sogar als 'altbacken' bezeichnet werden könnte. Nichtsdestotrotz sind nach Phoenix-Art ausgebildete Geisha und Maiko auch am Hofe sehr beliebt und konkurrieren mit ihren Pendants aus den Kranichlanden, da insbesondere die **Otomo** und **Seppun** dieses Auftreten sehr zu schätzen wissen.
- Bis zu ihrer Auflösung war **Clan Skorpion** ebenfalls stark in die Ausbildung von Maiko und Geisha involviert. Die dort ausgebildeten Männer und Frauen hatten oftmals den Ruf einer gewissen Exotik - und dass sie genau wüssten, was ein jeder Samurai brauche. Samurai mit ungewöhnlichem Geschmack zog es oftmals in die Häuser des Skorpion Clans - wie auch jene, die eine etwas lockere, frivole Atmosphäre bevorzugten. Kein Wunder, dass von Skorpionen gesponsorte Okiya in fast jeder größeren Stadt Rokugans zu finden waren - und oftmals auch ein Standbein des weitreichenden Informationsnetzwerks des Clans waren. Daneben war der Clan auch stark in die Ausbildung von Oiran involviert und betrieb ebenfalls zahlreiche Ageya im ganzen Reich. Ageya des Skorpion Clans galten lange Zeit als beste Adresse für junge Samurai, um sich auf die ehelichen Pflichten vorzubereiten - oder um körperliche Entspannung zu finden. Ob Clan Wolf diese Investitionen fortführt wird sich zeigen müssen.
- **Clan Einhorn** passt sich wie so oft an - und auch wenn man in den Ländern dieses Clans selten Schulen für Geisha (oder Oiran) findet, wissen sie eine kunstvolle Darbietung durchaus zu schätzen. Vermutlich würde ein Einhorn eher eine Okiya als eine Ageya aufsuchen, doch hier eine Verallgemeinerung zu treffen, würde der neugierigen Entdecker-Natur der Kinder Shinjos nicht gerecht. Fest steht, dass Clan Einhorn auch eigene, aus der Fremde mitgebrachte, Formen der Unterhaltungskultur besitzt, die außerhalb ihrer Provinzen jedoch kaum bekannt sind.
- Die Samurai des **Krabben Clans** konnten traditionell wenig mit Geisha anfangen - in den Ländern dieses Clans waren Ageya vor dem Krieg weit häufiger (wie auch die Präsenz von einfachen Prostituierten). In den Ländern der Krabben ausgebildete Oiran sind meist "kumpanenhafter" und trinkfester als anderswo, mit einem großen Repertoire an anzüglichen Witzen und der Fähigkeit, spontan in einem 'Mauertheater' mitspielen zu können.





- **Clan Löwe** und **Clan Drache** haben, wie viele der **Kleinen Clans**, und auch wie die **Kaiserlichen Familien** diesbezüglich wenig Besonderheiten. Sie alle sind kaum nennenswert in die Ausbildung von Keisei und Geigi involviert, auch wenn es in ihren Reihen natürlich einzelne Patrone gibt. Oftmals gleicht man sich dem "Standard" an, den die Clans Kranich und Phoenix setzen.
- **Clan Schnappschildkröte** ist für den Hafen der Hauptstadt verantwortlich - und hat im Laufe der Zeit auch weitere, nicht ganz so prestigeträchtige Aufgaben übernommen, wie zum Beispiel die Überwachung der Sicherheit in den Hanamachi der Stadt. Daher verwundert es nicht, dass die Kasuga stille Teilhaber in vielen Etablissements sind und auch selbst verschiedene Schulen zur Ausbildung von Geisha und Oiran fördern - Samurai, die gut unterhalten werden, machen weniger Ärger. Durch die Philosophie des Clans ist es vermutlich wenig verwunderlich, dass es zudem überall in Rokugan einzelne Kasuga gibt, die eine Okiya oder Ageya fördern.
- **Clan Mantis** galt und gilt vielen anderen Samurai als Gruppe ungehobelter Emporkömmlinge, die Kultur imitieren ohne sie wirklich zu verstehen. Tatsächlich besitzt der Clan Einfluss in vielen Hafenstädten und unterhält dort Okiya wie Ageya gleichermaßen - auch wenn letztere in ihrer Zahl überwiegen. Wie auch die Kasuga waren sich die Mantis bisher nicht zu schade, ebenfalls in mindere Prostitution zu investieren - ob sich das mit dem Aufstieg des Clans nun ändert, bleibt abzuwarten.





## Yūjo, Keisei und Geigi

Die gesellschaftliche Ordnung Rokugans ist eine rigide: Jeder hat seinen Platz und seine Aufgabe. Soziale Mobilität ist für viele ein Fremdwort. Daher dürfte es wenig überraschen, dass auch die Welt der Blüten und Vergänglichkeit Struktur besitzt. Mehr noch - wer einmal in dieser einen Platz hat, kann diese Welt kaum noch verlassen.

**Achtung:** Auch wenn die folgenden Texte viele Anleihen an tatsächliche (historische) Gegebenheiten beinhalten, sind sie doch teilweise stark vereinfacht und (romantisch) überspitzt<sup>1</sup>, um sie dem Spiel in Rokugan anzupassen und sie für das Spiel zugänglicher zu gestalten. Sollten irgendwann dedizierte Unterschiede und Rangabstufungen notwendig werden, können diese von der jeweiligen Spielgruppe erarbeitet und festgelegt werden - bis dahin vermeiden wir diese Detailtiefe, da nicht notwendig.

### Das perfekte Kunstwerk - Geigi

Mit *Geigi* werden "Kunst-Kurtisanen" bezeichnet, also jene Unterhalter und Unterhalterinnen, die zwar Konversation, Gesellschaft und Kunstdarbietungen aber keinen direkten körperlichen Kontakt anbieten. *Geigi* sind oftmals hoch verehrte Kunstwerke, die alles dafür tun, den Anschein von Reinheit und höchster Tugendhaftigkeit zu wahren.

In manchen Städten geht dies soweit, dass es *Geigi* nicht erlaubt ist, das Hanamchi zu verlassen, es sei denn, sie verfügen über eine ausdrückliche Einladung von einem Einwohner der Stadt.

Im Gegensatz zu *Keisei* werden *Geigi* jedoch selten tätowiert (meist nur als Strafe für einen Fluchtversuch und ähnliche Verbrechen) und haben zumindest theoretisch die Möglichkeit, durch Freikauf oder Heirat den Hinin-Stand zu verlassen und Heimin zu werden.

### Maiko

Maiko sind Geisha in Ausbildung. Sie lernen tanzen, musizieren, diverse Spiele und vieles anderes um eines Tages als Geisha die perfekte Gastgeberin oder der perfekte Gastgeber zu sein.

Bevor eine Maiko jedoch eine "große Schwester" oder einen "großen Bruder" - Onee-san oder Onii-san - bekommt, muss sie ein Jahr lang in der Okiya als Bedienstete helfen und lernt wie man Tee und Sake einschenkt und auch schon einige einfache Tänze und Lieder. Erst wenn diese Grundlagen gemeistert sind, wird die Maiko mit einer Geisha als Onee-san oder Onii-san gepaart und darf mit ihr oder ihm gemeinsam Gäste unterhalten und bedienen.



---

<sup>1</sup> Die reale Entwicklung der Prostitution wie auch des Kurtisanentum im antiken Japan ist recht komplex, teilweise auch mit starken lokalen Unterschieden. Eine Übertragung nach Rokugan kann schon deswegen nicht einfach gelingen, da Rokugan eine idealisierte, romantisierte Mischung verschiedener Epochen ist, die in der Realität aber jeweils andere Auswirkungen auf die Unterhalter:innen am Hofe und anderswo hatten. Da Rokugan nicht Japan ist, erlauben wir uns eine für unser Spiel sinnige Setzung.



## Geisha

Geisha sind Personen die ihr Leben der Unterhaltungskunst gewidmet haben. Auch wenn sie ihre Ausbildung bereits abgeschlossen haben, lernen stets weiter und üben täglich ihre Künste. Auch beherrschen einige Geisha die Kunst der Teezeremonie und Ikebana. Ihre Lebensaufgabe ist es die perfekten Gastgeber zu werden. Daher lernen sie auch Trinkspiele und -lieder oder lustige Geschichten.

Was die Geisha jedoch von Oiran unterscheidet ist das keine körperliche Nähe erlaubt ist. Sie werden nur als Begleitung für Theater- oder Konzertbesuche bzw Unterhaltung für gesellschaftliche Treffen gebucht.

Eine erwähnenswerte Unterart der Geisha stellen *Taikomochi* dar - während Geisha üblicherweise in der Inneren Rolle brillieren sollen, haben Taikomochi den idealen Vertreter der Äußeren Rolle zum Vorbild. Einige Taikomochi sind auch bekannt für ihre Kunstfertigkeit bei improvisierten, komödiantischen Darstellungen alltäglicher Situationen - in unserer Welt kann man sie als Vorväter der japanischen Stand-up Comedy bezeichnen. Ihren Namen verdanken sie der Tatsache, dass sie besonders häufig die Taiko-Trommel als das Instrument ihrer Wahl erlernen.

### **Die Legende der Geisha Sadahako**

Sadahako war eine wunderschöne Geisha und Meisterin der Musik. Heute kennt man den Namen vielleicht als Schicksal der Künstler und Geisha, ein Schicksal das auch von Samurai - allen voran Künstler der Kakita und Shiba Familien - verehrt wird. Es ist wenig über das Leben Sadahakos bekannt, abgesehen von dem plötzlichen Tod der Geisha und der Tatsache, dass einer der frühen Hantei Kaiser ihren Tod betrauerte. Er war es auch der Sadahako zu einem Schicksal ernannte.

Eine der vielen Legenden erzählt folgende Geschichte:

Sadahako war eine Geisha deren Schönheit und musikalische Kunstfertigkeit so bekannt war, dass ihr Ruf sogar die kaiserliche Hauptstadt erreichte. Ein Samurai der Skorpione sah dies als Gelegenheit Informationen über den Kaiser zu sammeln und nahm Sadahako zur kaiserlichen Winterhofhaltung mit. Sadahako fühlte sich geehrt und tat wie ihr geheißen. Die Skorpione präsentierten die Geisha zu angemessener Zeit und es dauerte nicht lange bis Hantei VIII. von ihrer Kunst begeistert war. Er lud sie zu sich ein und sie verbrachten einige Stunden im Privaten miteinander. Der Sohn des Himmels genoss es sein On fallen lassen zu können und lachte und weinte. Er erzählte Sadahako von seinen Sorgen und Zweifeln. Die Geisha war so beeindruckt und geehrt von dem Vertrauen des Tenno, dass sie nicht wusste was sie tun sollte. Die Skorpione hatten sie gewiss nicht nur mitgenommen, um zu musizieren und den Kaiser zu unterhalten.

Und so kam der Tag an dem der Winterhof zu Ende war und Sadahako wieder abreisen musste. Tenno Hantei VIII. versprach sie zum nächsten Winterhof wieder einzuladen. Doch kaum waren die Skorpione wieder in ihrer Heimat, begannen sie Sadahako zu befragen. Die Geisha weigerte sich mehr über den Tenno zu sagen, als für jeden wahrnehmbar war und schützte seine Sorgen und Zweifel. Die Samurai wollten dies nicht akzeptieren und so sandten sie Eta zur hochnotpeinlichen Befragung der Geisha in den Raum. Sadahako wurde Tage später tot am Ufer des Fluss des Goldes aufgefunden. Die Eta welche Sadahako befragt hatten, konnten die Geisha nicht brechen und sie starb zum Schutze des Tenno. Eine Tat, welche selbst die Skorpione respektierten. Als Hantei VIII. vom Tod der Geisha erfuhr trauerte er um sie und an seinem Totenbett ernannte er sie zum Schicksal der Künstler und Geisha um sie für den Schutz seiner Geheimnisse zu ehren. Heute steht in Ryoko Owari ein Tempel zu Ehren Sadahakos, denn die Geisha starb zwar durch die Hand der Skorpione, doch zum Schutz des Reiches.



## Zwischen Erotik und Unterhaltung - Keisei, auch shōgi genannt

*Keisei* (manchmal auch *shogi*) ist das Wort für Eros-Kurtisanen - also jene Unterhalter und Unterhalterinnen, die auch Liebesdienste anbieten. Hierbei ist es wichtig zu verstehen, dass es in Rokugan kein generelles Stigma bezüglich Sex gibt, so lange alles diskret abläuft. Sex gilt in vielen Samurai-Familien als Entspannung und genauso wie eine Samurai einen Termin in einer Okiya für ihren Mann vereinbaren kann, ist es nicht unüblich, dass ein besorgter Ehemann seiner gestressten Ehefrau einen Abend in einer Ageya organisiert. Eine kundige Oiran (oder ein Oiran - das Wort ist geschlechtsneutral) steht einer Geisha also in Sachen Ausbildung und Ansehen oftmals in nichts nach - und trotzdem gibt es feine kulturelle Unterschiede: Denn auch, wenn es kein Stigma bezüglich Sex gibt, so möchte man doch die dynastischen Linien kontrollieren - weswegen manche Clan es als wichtig erachten, dafür zu Sorgen, dass *Keisei* ihren Platz niemals verlassen. Daher ist es in Rokugan - ironischerweise mit Ausnahme des Drachen-Clans - durchaus üblich, dass *Keisei* als lebendige Kunstwerke tätowiert werden. Je höher der Rang eines *Keisei*, desto aufwändiger, größer und detailreicher die Tätowierungen - und desto fester die Bindung an die Welt der Blüten und Vergänglichkeit. Ironischerweise verschafft ihnen dies aber auch eine größere Bewegungsfreiheit innerhalb einer Stadt als den *Geigi* - nicht zu Unrecht glaubt man wohl, dass es für *Keisei* keinen Grund gibt, die Stadt zu verlassen - da sie dem Stand auf ihrer Haut ohnehin nicht entkommen können.

### **Kurtisanen im Schach**

Es ist eine Eigenart der rokuganischen Sprache, dass unterschiedlich geschriebene Worte gleich oder nahezu gleich ausgesprochen werden können. Dies ist auch der Fall bei den Wörtern für erotische Kurtisanen und dem rokuganischen Strategiespiel Shogi.

Weil dies manchen als Ärgernis erscheinen mag, verwenden findige Höflinge dies, um einen Besuch bei einer Kurtisane zu verschleiern - schließlich ist eine Verabredung zum Schach ja nichts verwerfliches, oder?

In der Praxis wird man den Begriff "Oiran" oder "Keisei" verwenden, wenn man über eine Kurtisane sprechen möchte (und alle Ränge darunter interessieren den Samurai von Welt in einer gesitteten Konversation nicht) - aber die Möglichkeit zum Verwirrspiel ist gegeben.

### **Die Geschichte von Kakita Sassei**

Auf die Frage hin, wie sich Tätowierungen bei allen Clans spezifisch für die Kennzeichnung von *Keisei* durchgesetzt haben, verweisen Rechtskundige oftmals als Ursprung auf die Strafe des Brandmarkens für Hinin, die versuchen, den ihnen zugewiesenen Ort zu verlassen.

Kundige erzählen hingegen die Geschichte von Kakita Sassei, einer Abgängerin der Kakita Kunstakademie, die Ende des 4. Jahrhunderts gelebt haben soll und darauf versessen war, die perfekte Leinwand für ihre Kunst zu finden. Auf ihren Reisen soll sie auch in die Provinzen des Drachen-Clans gelangt sein, wo sie mit den prächtigen, oftmals wie lebendig wirkenden Tätowierungen der Ize Zumi in Kontakt kam. Es heißt, dass sie danach versucht habe, diese Kunstfertigkeit zu imitieren und dafür den Rücken dutzender Kurtisanen (die man ja für körperliche Dienste mieten kann und die als solche die Edelsten sind) verwendet habe.

Noch heute gibt es in den Hanamachi Rokugans des Tätowierens Kundige, die die Motive für solche Tätowierungen genau auf den Träger oder die Trägerin abstimmen und versuchen, der jeweiligen Seele Gestalt zu geben.



## Kamuro

Kamuro sind Oiran in Ausbildung<sup>2</sup>. Sie lernen tanzen, musizieren, diverse Spiele und vieles anderes um eines Tages als Geisha die perfekte Gastgeberin zu sein.

Bevor eine Kamuro jedoch eine "große Schwester" oder einen "großen Bruder" - Onee-san oder Onii-san - bekommt, muss sie ein Jahr lang in der Ageya als Bedienstete helfen und lernt wie man Tee und Sake einschenkt und auch schon einige einfache Tänze und Lieder. Erst wenn diese Grundlagen gemeistert sind, wird die Kamuro mit einer Oiran als Onee-san oder Onii-san gepaart und darf mit ihr oder ihm gemeinsam Gäste unterhalten und bedienen.

## Oiran<sup>3</sup>

Oiran sind Personen die ihr Leben der Unterhaltungskunst gewidmet haben, ebenso wie Geisha.

Sie lernen wie man diverse Instrumente spielt, singen, tanzen, Go und/oder Mahjonnig, Geschichten erzählen und Gedichte vortragen. Auch erlernen sie die Kunst der Teezeremonie und Ikebana. Ihre Lebensaufgabe ist es die perfekten Gastgeberinnen zu sein. Daher lernen sie auch Trinkspiele und -lieder oder lustige Geschichten. Oiran sind in ihren Künsten jedoch freier als Geisha und Maiko und sie sind nicht nur den darstellenden und bildenden Künsten verschrieben, sondern auch den Künsten der Leidenschaft. Im Gegensatz zu ihren Cousinen, den Geisha, kann man Oiran auch für Liebesdienste bezahlen - obgleich viele Oiran das Recht erworben haben, Kunden auch abzulehnen. Es ist nicht unüblich, dass junge Samurai eine Nacht mit einer oder einem kundigen Oiran geschenkt bekommen, um ihnen die Scheu vor späteren ehelichen Pflichten zu nehmen (und um ihnen Entspannung zu schenken).

Innerhalb einer Ageya gibt es unter den Oiran meist auch eine Rangordnung, diese hängt davon ab wie viel die Oiran verdient. Daher sind viele von ihnen darum bemüht wohlhabende Händler oder Samurai für sich zu begeistern.

Der erarbeitete Reichtum zeigt sich dann in Kleidung und Schmuck und manchmal auch in der Anzahl der Begleitung, denn viele Oiran haben Bedienstete.

---

<sup>2</sup> Dies ist stark vereinfacht - historisch bezeichnete man mit kamuro alle Frauen, die in ein "Bordell" (im Sinne einer Ageya) verkauft wurden. Sie alle strebten danach, Oiran zu werden, doch viele schafften dies nie. Historisch gibt es hier viele verschiedene Ränge - da wir aber kein Ageya LARP spielen, unterlassen wir hier eine weitere Unterteilung.

<sup>3</sup> Historisch bezieht sich der Begriff auf eine spezielle Klasse an Kurtisanen aus dem Yoshiwara Bezirk Edos des 18. Jahrhunderts. Wie schon erwähnt haben wir dies vereinfacht für unser Setting übernommen. Auch haben wir auf weitere Untergliederung in *yobidashi*, *chūsan* und *tsukemawashi* bewusst verzichtet.



## Yūjo

Yūjo ist der rokuganische Begriff für "einfache" Prostituierte jeglichen Geschlechts, die meist außer ihrem Körper wenig anzubieten haben. Da diese nicht Spielfokus sind, gehen wir nicht näher auf diese gesellschaftliche Schicht ein.

### Preise

Auch wenn Geld selten thematisiert wird, erwarten Okiya und Ageya doch eine Aufwandsentschädigung für die Mühen ihrer 'Angestellten'. Als Faustregel kann man sagen, dass die Dienste einer Geisha oder Oiran für einen Abend zwischen 2 Bu und 1 Koku liegen - oder mehr, wenn es sich um eine bekannte Künstlerin handelt. Gerade bei sehr gefragten Geisha sind 10 Koku für eine abendliche Buchung keine Seltenheit. Gut ausgebildete Maiko und Kamuro sind hingegen meist für 1-3 Bu zu haben. Hinzu kommen natürlich Auslagen für Essen, Trinken, besonderen Schmuck etc. Zudem können Geisha und Oiran von ihren Gönnern Geschenke erwarten, die die Summe der Aufwandsentschädigung häufig deutlich übersteigen können.

## Die Schwebende Welt und das LARP

Im folgenden wollen wir die Darstellung von Maiko, Geisha, Kamuro und Oiran im LARP beschreiben und ebenso, welche Rolle sie auf einem LARP spielen können.

### Darstellung im LARP

LARP lebt von Kreativität und hat gegenüber dem Re-Enactment viele Freiheiten. Gleichzeitig ist das Thema des Respektes gegenüber anderen Kulturen, eines, dass gerade in Fällen wie diesem hier wichtig ist.

Für Rokugan wurde daher entschieden einige bewusste Unterschiede zu den realen und historischen Geisha, Maiko, Kamuro und Oiran zu setzen.

Einerseits aus Respekt gegenüber der Vorlage und dem damit verbundenen Kulturgut, andererseits um die kreative Freiheit in der Darstellung nicht zu stark einzuschränken, denn bei Maiko, Geisha, Kamuro und Oiran ist von der Unterwäsche, über die Kleidung bis hin zu Schmuck und Make-up alles vorgegeben und fest definiert. Das kundige Auge kann anhand des Make-ups erkennen wie lange eine Maiko bereits Maiko ist und auch bei den Geisha gibt es feine Unterschiede in der Berufserfahrung die sich in Kleidung und Make-up zeigen.

Um den Darstellenden mehr Freiheit zu lassen, wird im folgenden also eine grobe Guideline des kleinsten gemeinsamen Nenners beschrieben. Also ein "Wie sieht die durchschnittliche Maiko/Kamuro/Geisha/Oiran aus" und kein "Genau so müssen alle Maiko/Kamuro/Geisha/Oiran in ganz Rokugan aussehen". Trau dich also auch ruhig Stile zu kombinieren, achte dabei aber auch darauf, dass einige Merkmale erhalten bleiben, so dass man erkennen kann, was du darstellen möchtest.

Bezüglich des Make-ups wird empfohlen auf den weißen Nacken mit dem ausgesparten Bereich zu verzichten und stattdessen lieber nur das Gesicht zu schminken und über den Hals zu verblenden. Dies hat auch gleich den Vorteil, dass man sich weniger um das Abfärben von Make-up auf den Kragen sorgen muss.



## Allgemeine Informationen zur Kleidung

Wer sich dafür entscheidet, ein Mitglied der Schwebenden Welt zu spielen, sollte sich darauf einstellen, sich viele Gedanken um Kleidung, Schmuck, Schminke und Ausstattung zu machen. Innerhalb des Spiels sind solche Charakter die Schmuckstücke und Aushängeschilder jeder Veranstaltung - und sollten sich auch als solche geben. Das gibt ihnen jedoch auch die Freiheit, in Kleidung und Schmuck aus der Menge hervorzustechen und etwas "Besonderes" zu sein.

- Je nach darzustellender Rolle (siehe unten) kann es sinnvoll sein, verschiedene Farben und Muster zu kombinieren. Dabei sollte man jedoch immer darauf achten, nicht exakt die Farben eines spezifischen Clans zu tragen. Diese mit anderen Farben zu mischen ist vollkommen in Ordnung.
- Kraniche, Drachen und Schildkröten sind - ebenso wie Bambus, Bäume, rote Vögel und Reiher - Glückssymbole und weit verbreitet. Vorsichtig sollte man hingegen mit Löwen, Ki'rin, Krabben, brennenden Phoenixen und Skorpionen sein - diese Tiere werden selten außerhalb des entsprechenden Clans getragen.
- Wie auch bei Höflingen kann es empfehlenswert sein, ein zweites oder gar drittes Outfit zum Wechseln dabei zu haben - abhängig davon, zu welchem Clan der Charakter gehört.
- Je nach Ausbildung muss man sich in der Kleiderwahl nicht auf rein traditionelle japanische Kleidung beschränken. Auch die chinesische Kurtisane oder die koreanische Kisaeng aus den historisch inspirierten Asia-TV Dramen bieten schöne Vorlagen für Kleidung, insbesondere bei Auftritten. Im Spiel möchten wir traditionelle japanische, chinesische und koreanische Kleidung gleichberechtigt akzeptieren. Schau dir also auch mal an, was die koreanischen Kisaeng oder Ginyeo getragen haben. Hier herrscht tatsächlich noch eine größere Freiheit als bei Clans-Samurai.
- *Geigi* und *Keisei* tragen keine Clansmon auf ihrer Kleidung. Sie können 'Logos' an ihrer Kleidung tragen, die ihre Okiya bzw. Ageya repräsentieren, diese verwenden hauptsächlich stilisierte Blüten.
- Es ist durchaus möglich, das Mon eines Clans in Form einer Anstecknadel, Haarschmucks oder ähnlicher Form zu tragen, wenn der Charakter dies als Gunstbeweis erlangt hat und seine Zugehörigkeit zeigen will.



## Maiko Kleidung und Make-up

- Maiko erkennt man daran, dass ihr Gesicht zart-rosa geschminkt ist und die Lippen noch nicht vollständig rot sind.
- Augenbrauen, Lidstrich und Wimpern sind schwarz.
- Bei den Kimono die von Maiko getragen werden sind die Ärmel lang, so wie bei Furisode.
- Der Obi wird in voller Breite getragen, hinten gebunden und häufig sieht man die sogenannten "Darari Musubi", die hängende Bindung am Rücken.
- Hat die Onee-san oder der Onii-san der Maiko einen Patron, dann zeigt sich dies häufig durch die Farben der Kleidung und des Schmucks.
- Maiko tragen sehr viel Haarschmuck mit bunten Blüten und zur Jahreszeit passenden Motiven.

Ihr gesamtes Auftreten ist sehr bunt und auffällig um den Aspekt der Jugend und des lernenden Statuses zu unterstreichen.

## Geisha Kleidung und Make-up

- Geisha tragen den Obi hinten gebunden und können an ihrem Make-up erkannt werden. Ihre Gesichter sind weiß geschminkt, die Lippen rot, der Lidstrich, Augenbrauen und Wimpern schwarz. Männliche Geisha sind meist ebenfalls geschminkt. Manche Okiya setzen farbliche Akzente an den Lidstrich um die Verbindung zu dem Clan des Patrons zu unterstreichen. Hat eine Geisha einen persönlichen Patron, wird meist die Farbe dessen Clans für den Akzent gewählt.
- Manchmal sieht man auch stilisierte Blüten oder andere Symbole zwischen den Augenbrauen platziert.
- Häufig beeinflusst die Clansfarbe des Patrons auch die Wahl der Kleidung. Geisha tragen Kimono mit kurzen Ärmeln und meist Varianten der "Taiko Musubi".
- Geisha tragen weniger Haarschmuck als ihre kleinen Geschwister, häufig nur einen Kamm und ein bis drei schlichte Haarnadeln. Männliche Geisha tragen ihr Haar auch kurz und lassen daher häufig den Haarschmuck weg.
- Männliche Geisha entscheiden sich manchmal dazu ihre Schwestern zu imitieren und sind dank Make-up und Kleidung oft kaum von ihnen zu unterscheiden. Manche Herren entscheiden sich jedoch dazu auf Make-up zu verzichten, behalten jedoch den grundlegenden Stil der schlichten Eleganz als Grundthema bei.

Das Gesamtbild der Geisha ist eine schlichte Eleganz.





## Kamuro Kleidung und Make-up

- Kamuro erkennt man daran, dass ihr Gesicht gänzlich ungeschminkt ist. Hat die Onee-san oder der Onii-san der Kamuro einen Patron, dann zeigt sich dies häufig durch die Farben der Kleidung und des Schmucks.
- Bei den Kimono die von Kamuro getragen werden sind die Ärmel lang, so wie bei Furisode und meist ist die Hauptfarbe der Kamuro rot.
- Der Obi wird in voller Breite getragen, hinten gebunden und häufig sieht man die sogenannten "Bunko Musubi", die maschenähnliche Bindung am Rücken.
- Kamuro tragen sehr wenig Haarschmuck .

Ihr gesamtes Auftreten ist eher schlicht und einfach gehalten, erst wenn sie sich dem Abschluss der Ausbildung nähern, wird der Schmuck im Haar mehr und zeigt hauptsächlich bunte Blüten und Blumen.

## Oiran Kleidung und Make-up

- Eine Oiran wird daran erkannt, dass der Obi vorne gebunden wird.
- Ihre Kimono und Obi sind häufig sehr reich verziert und bestickt. Oft tragen sie einen schweren gefütterten Kimono - Uchikake - wie einen Mantel über ihrer Kleidung.
- Einige Oiran tragen den Kimono unter dem Uchikake so, dass man sehr viel Haut sieht, weswegen sie den "Mantel" darüber legen, bis sie mit ihrem Kunden alleine sind.
- Viele Oiran tragen wenig Make-up, meist nur um die Augen oder Lippen zu betonen, manche Oiran beginnen jedoch mehr Make-up zu tragen, sobald sie ausreichend Geld verdienen um reichere Kunden anzuziehen.
- Sie sind reich geschmückt, wenn der Schmuck an sich auch eher schlicht ist und eher dadurch auffällt, dass es sich um sehr viel Gold, Silber oder andere teure Materialien handelt. Erhält die Oiran Schmuck als Geschenk von einem ihrer Kunden, so trägt sie diesen Schmuck, wenn sie das nächste Mal diesen Kunden sieht.
- Schafft die Oiran es einen Patron zu gewinnen, so entscheiden sich viele dazu nur noch Geschenke des Patrons öffentlich zu tragen.
- Oiran sind im Regelfall tätowiert und häufig sieht man dieses Tattoo auch unter der Kleidung hervorblitzen.





## Rolle auf dem LARP

### Umgang mit Geigi und Keisei - das Spiel der Samurai

- Das Wichtigste: Geigi und Keisei sind Spieler und Spielerinnen wie du auch. Achte darauf, dass sie eingebunden sind und Spaß haben. Und sei ebenso achtsam wie bei anderen Mitspielenden.
- Geisha, Oiran, Kamuro und Maiko sind keine Samurai und keine Gefahr für deine Pläne. Schicke sie niemals aus dem Raum - selbst wenn du planst, mit deinen Mitspielern den Sturz des Kaisers zu besprechen.
- Geigi und Keisei sind dazu da, um das eigene Gesicht "fallen zu lassen" und sich frei zu fühlen. Ihnen erzählt man seine Sorgen und Nöte, hier holt man sich Trost und "tankt" die eigene Batterien auf. Nutze dies im Spiel - auch um Geheimnisse und Schwächen ins Spiel zu bringen.
- Geisha, Oiran, Kamuro und Maiko sind darauf angewiesen, dass andere für sie entscheiden und sie mitnehmen. Die Spieler und Spielerinnen werden zwischendurch Wünsche äußern, in dem sie z.B. fragen, ob du Begleitung wünschst. Versuche dies möglichst häufig zu bejahen. Achte aber auch darauf, dass auch Geigi und Keisei ab und zu mal eine Pause brauchen - und sei es nur um mal schnell auf die Toilette zu gehen - wenn also der Charakter fragt ob du erlaubst, dass sie/er sich zu einer Übungsstunde zurückzieht oder ähnliches, bejahe auch dies.

### Spiel im Tiefstatus

- Als Mitglied der Welt der Blüten, ist es deine Lebensaufgabe Gäste zu bewirten und zu unterhalten. Dies bedeutet Tee oder Sake einzuschenken, eine angenehme Unterhaltung über Belanglosigkeiten zu führen, Spiele zu spielen, zu tanzen oder singen. Vergiss jedoch nicht OT auf deine eigenen Bedürfnisse zu achten!
- Kinder der Okiya und Ageya können zu jederzeit bei Verhandlungen und Besprechungen anwesend sein. Sie halten sich hier eher im Hintergrund und schenken still Getränke nach oder reichen Snacks. Als jemand in dieser Rolle hörst du also viele Dinge und kannst auch beobachten, wie sich die Verhandlenden verhalten. Kein Kind der Blütenstadt würde offen spionieren, aber dem eigenen Patron erzählen, dass einer der Gäste blass wirkte und man sich um die Gesundheit des Gastes Sorge oder ähnliches ist durchaus möglich. Auch kann man mit Dienern reden und über Dienstboten Gerüchte verbreiten um dem Patron zu helfen. Wichtig ist es jedoch dabei nicht erwischt zu werden, denn sollte herauskommen, dass ein Kind der Blüten das Vertrauen der Gäste missbraucht hat, wird dies Konsequenzen für diese Blume haben. Je nach Situation ist es einfach ein schlechter Ruf, es kann aber auch zu Strafen wie einem öffentlichen Tadel oder eine Auspeitschung oder gar zum Ausschluss aus der Okiya oder Ageya kommen. Hier kann dann nur noch ein Patron helfen und diese Person wird sich gut überlegen ob und wie man eingreift.
- Im Tiefstatus ist es für dich jedoch leichter, wenn es darum geht andere anzusprechen, denn jedes Mitglied der Samurai-Kaste ist für dich <Name>-sama, <Clan>-sama oder einfach Samurai-sama. Verneige dich tief oder gehe in den Kotau und du machst hier schon alles richtig. Die feineren Details der Etikette sind dann für Höflinge und sollte dein Patron Höfling sein und wünschen, dass du die Etikette ebenso gut beherrschst, wird er als dein Patron hier das Wissen vermitteln müssen.



## Die Welt der Blüten und Vergänglichkeit

- Achte darauf Samurai stets hoch zu spielen. “Darf ich dir Tee einschenken, Doji-sama”, “Möchtest du, dass ich Tonbo-sama zum Tee einlade, Mirumoto-sama?”, “Kitsune-sama lädt zu einem musikalischen Abend ein, darf ich dich begleiten, Shiba-sama?”, “Erlaubst du, Toturi-sama, mir für Ikoma-sama zu tanzen?” , “Möchtest du, dass ich Sake serviere, Ide-sama?” , “Ich habe gehört, dass Hida-sama sich nach Gesellschaft sehnt, möchtest du, Yoritomo-sama, Hida-sama besuchen und darf ich dich begleiten?”  
Mit Fragen dieser Art kannst du Spielwünsche IT äußern, signalisiert, dass du nicht frei bist dies selbst zu entscheiden und generierst Spiel für alle Anwesenden.
- Wenn du OT etwas nicht tun kannst, nicht tun möchtest oder einfach kurz eine Pause brauchst, beachte dass du auch auf die etablierten Phrasen zurückgreifen oder zusätzlich dazu auch natürlich einfach um Entschuldigung bitten kannst bevor du den Raum verlässt. Es ist also auch in Ordnung Spielangebote abzulehnen und Bato-san etwas tun zu lassen oder sich für eine Übungsstunde zurückzuziehen.
- Dinge die Mitglieder der schwebenden Welt nicht tun gibt es auch: Gift in den Tee mischen<sup>4</sup>, Snacks mit Drogen versetzen oder einen Gast erdolchen sind alles Dinge die weder *Geigi* noch *Keisei* tun. Dafür gibt es andere.



<sup>4</sup> Insbesondere bei Matcha galt das sogar unter den Skorpionen als unhöflich - Sake oder Pflaumenwein eigneten sich da besser.



## Das Gesicht ablegen

- Geigi und Keisei spielen trotz ihres niederen Status eine sehr wichtige Rolle. Ist ein Samurai mit einem Mitglied der Blütenstadt alleine, so kann die Person hinter der Samurai Maske hervorkommen.

Es darf gelacht und geweint werden. Man darf über Zweifel und Sorgen reden. In unserer modernen Welt haben wir für soetwas die Telefonseelsorge oder Freunde, die Samurai Rokugans werden jedoch dazu erzogen niemals ihre Emotionen zu zeigen und stets eine Maske der gelassenen Selbstbeherrschung zu tragen.

- Geigi und Keisei sind also nicht nur Personen die sich der Unterhaltung ihrer Gäste widmen, sie hören auch zu und schweigen.

Manch ein (unehrenhafter) Samurai hat schon versucht eine der Blumen zu bestechen, damit sie Preis gibt, was ein Kunde ihr erzählt hat - und kaum eine Geisha oder Oiran würde dieses Geld annehmen.

Hier kollidieren Weltsicht mit Spielinteressen oder vielleicht sogar mit Charakterzielen. Innerhalb des LARPs ist es sinnvoll, wenn das ein oder andere Geheimnis über diesen Weg ins Spiel gelangt. Sollte dies im Spiel herauskommen, sollten allerdings auch die entsprechenden dramatischen Folgen bespielt werden. Für Spieler mit niedrigem Drama Level bietet es sich an, abzusprechen, welche Geheimnisse so ins Spiel gelangen. Wir möchten aber an dieser Stelle ganz klar den Wunsch äußern, dass Spieler und Spielerinnen von Geigi und Keisei in ihrer Rolle als 'Seelsorger', bei denen man sich entspannen kann, auch angespielt werden. Denn kein Samurai käme auf die Idee die Vertrauenswürdigkeit von Geigi oder Keisei anzuzweifeln. Berücksichtigt dies bitte auch für eure Charaktere im Spiel - als Spieler kann euch dramaturgisch klar sein, dass eine Information nur von der Geisha eures Vertrauens ausgeplaudert worden sein kann. Innerhalb des Spiels ist dieser Vertrauensmissbrauch aber genauso undenkbar, wie Ninja-Attentäter im Gebälk oder vergifteter Grüntee - und deswegen sollten eure Charaktere nicht sofort zu eben dieser gehen und sie beschuldigen. Besonders schönes Spiel gibt es, wenn ein Samurai eben besagter Geisha noch seine Sorgen beichtet, dass ihn jemand verraten haben könnte... und mit ihr überlegt, wer (aus seiner Familie) dies gewesen sein könnte...





## Die Farbe "Türkis" und andere Hilfsmittel

Sexuelle Spielinhalte sind im LARP immer ein heikles Thema. Wenn ihr diese bespielt, tut dies darum immer mit äußerster Umsicht und berücksichtigt dabei bitte auch, dass nicht jeder Mitspielende diese Themen ebenfalls im Spiel integrieren möchte. Wenn diese Spielinhalte angespielt werden, sollte es daher immer einen Opt-in Mechanismus geben sowie die Möglichkeit, die Szene ohne Probleme für den Charakter (oder gar den Spieler) zu verlassen.

Ogleich die Jade & Obsidian Reihe prinzipiell eine Kon-Reihe für Erwachsene ist und wir auch nichts z.B. gegen Nacktheit im Spiel haben, so gibt es dennoch einige Grenzen, die jeder Spieler beachten sollte:

- Nur weil dir etwas Spaß macht oder für dich in Ordnung ist, trifft dies nicht automatisch auch auf alle anderen zu.
- "Nein" heißt "Nein". "Vielleicht" heißt auch "Nein". Nur "Ja" ist "Ja"
- Wer betrunken oder berauscht ist, kann nicht "Ja" sagen.
- Ungefragtes Betatschen ist kein Kavaliersdelikt.
- Wir möchten keinen Sexismus. Eine Diskriminierung im Spiel sollte, sofern überhaupt bespielt, allerhöchstens an dem für das Spiel gewählten Sozialstatus festgemacht sein - und nicht an Geschlecht, Haar-, Haut- oder Augenfarbe, Herkunft, Ethnie oder anderen persönlichen Merkmalen.
- Keine sexuellen Handlungen im Spiel, selbst bei beidseitigem Einverständnis. Eine Ausnahme ist ein Kuss, der im beidseitigen Einverständnis gegeben wird. Für alles andere - sucht euch ein Zimmer!

Wir haben im Spiel verschiedene Mechanismen und Steuerungsmöglichkeiten, die auch und insbesondere im Kontext von gespielter Sexualität Anwendung finden:

- Mittels "türkis" kann und muss das Einverständnis eingeholt werden, um überhaupt solche Themen bespielen zu können. "Nicht türkis" fungiert dabei als Gegenelement um das Anspielen dieser Inhalte sofort zu unterlassen.
- Mittels "Zieht es?" könnt ihr bewusste oder unbewusste Etikettefehler abfragen.
- Die "Oh Mutter!"-Regel erlaubt es, die Intensität einer Szene zu reduzieren, ohne diese abubrechen.
- Und falls eine spielende Person dir mitteilt, dass "Bato-san" sich um deine Vorlieben beziehungsweise Anfragen kümmern wird, sollte dir klar sein, dass du hier nicht weiterspielen kannst.

Weiterhin gilt:

- "Sex" wird hörbar "gebucht", dann ziehen sich die Beteiligten Mitspieler sich in einen Raum oder ein Separée zurück, besprechen OT ein paar Details und kommt leicht unordentlich zurück.
- Alternativ kann man auch die Cheek-to-Cheek Variante verwenden, bei der beide Spieler die Wange gegeneinander legen und alles weitere mit Worten besprechen. So wird eventuell herein platzenden Personen sofort klar, dass sie während sexueller Handlungen gestört haben.
- Für ein Spiel innerhalb einer Okiya / Ageya werden wir zu einem späteren Zeitpunkt noch Mechanismen veröffentlichen, um das "Buchen" eines bestimmten Dienstleisters zu formalisieren.



Um es noch einmal ganz deutlich zu sagen:

**Sexuelle Belästigungen, sexuelle Übergriffe und Missbrauch sind keine Kavaliersdelikte und definitiv keine spaßigen Themen in unserem Spiel.**

Wir als Orga dulden solches Verhalten nicht und werden auch Verdachtsfälle untersuchen. Wir bemühen uns, hierbei fair und objektiv zu bleiben, im Zweifelsfall muss allerdings Opferschutz vor Täterschutz gewährleistet sein. Bitte beachtet auch, dass wir uns bei entsprechenden Verhaltensweisen einen Verweis vom Spiel, Hausverbot für zukünftige Veranstaltungen, das Rufen der Polizei sowie weitere rechtliche Schritte vorbehalten. Umgekehrt werden wir jedoch auch nachweisliche Verleumdung mit entsprechenden Kon-Sperren belegen.

Solltest du dich unwohl fühlen oder Opfer von sexueller Belästigung sein, sprich bitte das Orga-Mitglied deines Vertrauens an oder suche uns jederzeit im Fundus auf.

## Spieltipps

- [Youtube](#) ist eine gute Quelle um sich von verschiedenen chinesischen, japanischen oder koreanischen Tänzen inspirieren zu lassen.
- [Hier](#) findest du eine Anzahl an Videos zum Thema Frisuren.
- Tee-Zeremonie - ja, auch Oiran, Geisha und deren Auszubildende können Tee-Zeremonien abhalten. Dies auch ohne Samurai Teemeistern ihr Spiel wegzunehmen. Zum einen gibt es nicht nur [Chado](#) - die japanische Teezeremonie mit Matcha Pulver - sondern auch [Gong Fu Cha](#) - die chinesische Teezeremonie mit ganzen Teeblättern für jede Tee-Sorte - und zum anderen, egal welche Form der Zeremonie von einer Geigi oder Keisei ausgeführt wird, es gibt eine ganz simple Besonderheit.

Während einer Tee-Zeremonie können die Gäste sich frei unterhalten, der Gastgeber - also die Person, welche den Tee zubereitet - ist jedoch auf die Zubereitung fokussiert und kann daher nur eingeschränkt an Gesprächen teilnehmen. Möchte man also als Samurai während einer Tee-Zeremonie mit einem anderen Samurai Dinge besprechen, so bietet es sich an die Tee Zeremonie durch eine Oiran oder Geisha ausführen zu lassen, denn die Blütenkinder sind schöne Deko, machen Tee und man kann in Ruhe über Hochzeitspläne, Bündnisse oder andere Dinge sprechen. Die Tee Zeremonie eines Kindes der Blütenstädte kann sogar als Alibi für eine Affäre herhalten, wer sich also mit einer geliebten Person treffen will, lädt diese einfach zu einem Besuch bei einer Geisha ein.

- Bezugsquellen: Neben dem Fundus einiger Mitspielender findest du bei ebay Kleinanzeigen und in den Shops der [Tabelle hier Kimono und Accessoires](#). Wie du Kimono, Hanfu oder Hanbok richtig anziehen kannst, findest du [hier](#).  
*Kleiner Pro-Tipp:* Die Suchfunktion ist im *Webshop Shinei* sehr gut, dafür ist hier der Versand recht teuer. Man kann aber die Produktnummer der Kimono auch bei *Sou Japan (net-qp.com)* eingeben und finden. Hier kostet der Kimono meist etwas mehr, dafür entfallen die Versandkosten. In den meisten Fällen ist dies die günstigere Variante.