



Jade und Obsidian

Designpapier II - Spielkonzepte -

Prämissen, Konzepte, Mechaniken, Informationen

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

-- Tao des Shinsei



© 2018-2022 - Mondhasen Orga

Version: 2.5.0

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

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

Vorwort	4
Für eilige Leser - Änderungen zur Vorversion	4
SC und gSC	5
Geheimhaltung	5
Fähigkeiten	5
Motivationen und Ziele	6
Verknüpfungen	6
Spielebenen	6
Hierarchien und Spielverantwortung	7
Die verschiedenen Rollen innerhalb der Samurai	9
Bushi	9
Höflinge	9
Künstler	10
Shugenja	10
Mönche und Nonnen	11
Weitere gesellschaftliche Rollen	12
Charakterwahl	13
Fraktionen	13
Besondere Fraktionen	17
Fremdrassen, Fremdcharaktere	17
Funktionen	18
Status	20
Perlen der Macht	22
Kalligraphie	24
Verschlüsselung	25
Gelbe Zettel	25
Optional: Farbige Laternen als Wegweiser	26

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 euch verschiedene Spielkonzepte präsentieren, die euch im Spiel helfen sollen.

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 mit meinen

Für eilige Leser - Änderungen zur Vorversion

Gegenüber der Vorversion gibt es folgende wichtige Änderungen und Ergänzungen in Version 2.5.0

- Die **Perlen der Macht** wurden überarbeitet. Insbesondere wurden die Status-Perlen angepasst. Weiterhin werden wir für Spieler nur noch die Status-Perlen verwenden und auf die Angabe von fein granularen Statuswerten verzichten.
- Das neue Kapitel **Die verschiedenen Rollen innerhalb der Samurai** beschreibt in Kürze, wofür die anderen Rollen im Spiel da sind und wofür sie angespielt werden können.
- Im Kapitel **Charakterwahl** wurden die Clans Libelle und Fuchs in den **Fraktionen** ergänzt.
- Das Kapitel zu Laternenfarben wurde als optional gekennzeichnet.
- Weitere Rechtschreib- und Grammatikfehler bereinigt.
- Die Struktur des Dokuments wurde etwas angepasst.

SC und gSC

Auch wenn wir bei der Anmeldung zwischen SC (Spielercharakter) und gSC (geführter Spielercharakter) unterscheiden, ist die Auswirkung auf das Spiel letztendlich nur minimal. Wenn das Spiel angefangen hat, handeln beide Arte von Charakteren vollständig autark und nach Wünschen und Handlungen des Spielers. Es gibt kein SL-Eingriff, keine fest vorgeschriebene Handlungsmaxime. Zudem haben beide Charaktertypen einen aus- definierten Hintergrund, verfügen über Motivationen und Ziele und sind mit anderen Charakteren verknüpft.

Was einen gSC von einem SC unterscheidet ist die Tatsache, dass es sich bei gSC um aus dem offiziellen Rokugan "importierte" Charaktere handelt, deren Hintergrund und Persönlichkeit bereits eine engere Definition erfahren hat und daher durch den Spieler nicht mehr vollständig frei interpretiert werden kann. Im Spiel agieren SC wie gSC auch. Insbesondere sind sie aber, wie alle SC, sterblich.

Geheimhaltung

Es mag verführerisch sein, sich mit anderen Spielern - gerade der eigenen Fraktion - über die Verknüpfungen, Ziele und Motivation des eigenen Charakters zu unterhalten, aber - bitte, tut das nicht. Beziehungsweise tut es nur sehr gezielt.

Viele Verknüpfungen und Motivationen bergen Überraschungen für andere Spieler, die erst im Laufe des Spiels herauskommen sollen, um maximalen Effekt zu erzielen. Wer im Vorfeld schon verrät, dass er Charakter ABC töten möchte oder einer geheimen Gaijin- Verschwörung angehört, der nimmt anderen Spielern den Spaß.

Der Wunsch auf Geheimhaltung bedeutet natürlich nicht, dass ihr euch nicht im Vorfeld mit eurer Fraktion über das allgemeine Auftreten auf dem Con austauschen dürft (wir werden euch hierfür ein Fraktionsforum bereit stellen) oder dass ihr nicht mit anderen Spielern, zu denen ihr Verknüpfungen habt, reden dürft, um diese Verknüpfungen und persönlichen Beziehungen noch weiter aus zu definieren. Bitte handelt mit Augenmaß. Im Zweifel helfen wir euch gerne.

Fähigkeiten

Mit eurem Charakterblatt werdet ihr nicht nur Motivationen, Ziele und Verknüpfungen erhalten, sondern auch eine Beschreibung der Fähigkeiten eures Charakters.

Hier steht, was der Charakter gelernt hat - ob er zum Beispiel mit einem Schwert umgehen, schöne Briefe schreiben oder Origami falten kann.

Diese Fähigkeiten müssen - und sollen - immer noch ausgespielt werden, doch erhaltet ihr somit eine Leitlinie, was euer Charakter kann. Und was nicht.

Motivationen und Ziele

Ziele und Motivationen dienen als Spielansätze und als Aufhänger, um mit anderen Charakteren dramatisch und dramaturgisch interessant zu interagieren. Sie helfen, zusammen mit den Verknüpfungen (siehe unten) eine Rahmenhandlung zu erzeugen.

Eure Charaktere haben zwei Arten von Zielen. Die **primären Ziele** sind Dinge, die der Charakter unbedingt erreichen möchte - im Zweifel gegen alle Widerstände. Er wird alles daran setzen, diese zu erfüllen und nur, wenn sie nicht mehr erreicht werden können, davon ablassen. Zumindest temporär. **Sekundäre Ziele** sind Dinge, die der Charaktere gerne erreichen würde, die ihm aber nicht ganz so wichtig sind. Hier ist er zu Abstrichen und Kompromissen bereit - was nicht heißt, dass er das Ziel leicht aufgibt oder als unbedeutend versteht.

Natürlich könnt ihr euch während des Spiels weitere Ziele setzen und diese verfolgen. Ihr müsst euch nicht auf die beschränken, die auf eurem Charakterblatt stehen. Gleichsam müsst ihr nicht sklavisch an diesen festhalten, wenn ihr feststellt, dass sie im Spiel für euch nicht funktionieren.

Verknüpfungen

Mit eurer Charaktergeschichte werdet ihr Verknüpfungen zu anderen Charakteren erhalten. Diese können positiv, neutral oder negativ sein - Freunde, Feinde, Verbündete, Geliebte, Rivalen und so weiter. Diese Verknüpfungen sind meist SC/gSC, können in seltenen Fällen jedoch auch Hintergrund-NSC sein, beziehungsweise Charaktere, die erst zu späteren Cons relevant aber nun schon eingeführt werden.

Wir werden für jeden Charakter aber darauf achten, dass mehrere Anspielmöglichkeiten auf dem Con vorhanden sind, um euch dabei zu helfen, euer eigenes Spiel zu gestalten.

Spielebenen

Für unser Sandbox-Spiel gibt es mehrere Ebenen, auf denen sich die Charaktere bewegen.

Da ist zum Einen die **Reichsebene**. Hier sind alle Handlungsstränge angesiedelt, die Rokugan und das Kaiserreich betreffen. Auf dieser Ebene werden die Interessen des Jadethrons bespielt, zusammen mit Folgen, die das gesamte Land betreffen. Dies ist die unpersönlichste Ebene, aber mit dem Potential, Folgen für alle zu haben. Hier ist der Charakter erst einmal Teil einer Masse, ein kleines Rädchen im Getriebe, ein Zweig in einem reißenden Fluß.

Darunter ist die Ebene des **Clans- und Familienspiels**. Auf dieser werden die Spieler mit den Wünschen und Befehlen ihres Clans und ihrer Familien konfrontiert. Ein Samurai schuldet seinen Oberen Loyalität - und so werden jene, die niedrigeren Status sind nicht selten Teil der Pläne jener mit höherem Status. Zudem ist es jedem Samurai eine Ehre und eine Pflicht, dem Clan zu dienen - wie könnten also die Wünsche des jeweiligen Champions ignoriert werden? Diese Ebene bespielt das Gesicht des Charakters. Wie wirkt er nach außen? Wie sehen ihn sein Clan und seine Familie? Welchen Ruhm kann er erlangen?

Die persönlichste Ebene ist die **Charakterebene**. Hier sind die persönlichen Ziele, aber auch persönliche Verbindungen wie Feind- oder Liebschaften angesiedelt. Diese Ebene bespielt das Innere eines Charakters. Seine Ehre. Seine Wünsche. Seine Leidenschaften.

Natürlich können und sollen die Ebenen miteinander in Konflikt geraten. Das ist Drama - und Kern vieler Samurai-Geschichten.

Hierarchien und Spielverantwortung

In einem Setting mit einem Kastensystem und strengen Statusstufen wie in Rokugan bleibt Hierarchie-Spiel nicht aus, sondern wird im Gegenteil geradezu erwartet.

Einsame Wölfe existieren in der harschen Welt Rokugans nicht lange - wer sich in einem Clan nicht fügt, wird schnell zum Ronin. Und selbst Ronin bilden untereinander Hierarchien, um in der harten Realität überleben zu können.

Daher möchten wir hier einige Tipps und Hinweise geben - vermutlich ist das allen bereits bekannt, aber sicherlich schadet es nicht, diese Dinge dennoch aufzuführen:

- Statusspiel findet immer von unten her statt. Genau. **Statusspiel findet immer von unten her statt.** Man kann es nicht genug wiederholen. In einem Spiel, in dem alle Spieler gleichberechtigt sind, kann eine Rangfolge innerhalb von Charakteren nur funktionieren, wenn sich alle darauf einlassen. Der Hochstatus kann sich noch so sehr bemühen - wenn die Spieler im Tiefstatus nicht angemessen reagieren, ist alles für die Katz'. Also gebt den Charakteren mit hohem Status ihre Bühne, verbeugt euch, geht auf die Knie, wartet ehrfürchtig, bis sie euch empfangen oder euch das Sprechen gestatten.
- Denkt daran, dass eure Charaktere mit dieser Gesellschaftsstruktur aufgewachsen sind. Selbst im freigeistigen Phoenix Clan oder im fremdartigen Einhorn-Clan gibt es kein Konzept von "Demokratie". Ein Auflehnen gegen Ordnung ist eine Auflehnung gegen himmlisches Gebot und ein Verbrechen, das mit Schlimmerem als dem Tod bestraft wird.. werden muss. In der Geschichte gab es mehr als einen Fall, bei dem ein Niederrangiger seinen Höherrangigen nicht aufgehalten hat, obwohl dieser moralisch fragwürdig handelte. Oder wo ein Niederrangiger seinen Daimyo, der gegen das Bushido verstieß, aufgehalten hat - wohlwissend, dass er danach unehrenhaft hingerichtet werden würde.
- Samurai mit höherem Status haben Recht. Es sei denn, man kann durch Tradition und Leumund beweisen, dass sie im Unrecht sind. Und selbst dann könnten sie noch Recht haben.
- **Ein Spiel als Hochstatus-Charakter bringt auch Verantwortung für das Spiel der anderen Spieler.** Dies muss jedem Daimyo, jedem Herrscher, ja jedem Samurai bewusst sein. Niemand kniet gerne ewig am Boden, niemand bekommt gerne langfristig den Mund verboten. Wenn ihr im Hochstatus seid, demonstriert eure Macht, nehmt die Huldigungen entgegen - und lasst die anderen Spieler dann schleunigst wieder spielen. Fragt euch als Spieler eines Hochstatus-Charakters immer: "Hätte ich an der Stelle des Tiefstatus-Spielers Spaß? Ist das gerade cool für das Charakterspiel?"
- Auch wenn ein Hochstatus-Charakter Macht über Leben und Tod seiner Untergebenen hat - ihr könnt als Hochstatus-Spieler einem euch unterstellten Charakter im Rahmen des LARPs durchaus Seppuku befehlen oder ihn zum Ronin machen - solltet ihr diese Macht als Spieler nicht leichtfertig ausnutzen. Selbst im Falle eines Eskalationsspiels sollte die Eskalation langsam erfolgen und nicht sofort der Tod im Raum stehen! Fragt euch als Spieler eines Hochstatus-Charakters immer: "Hätte ich an der Stelle des Tiefstatus-Spielers Spaß? Ist das gerade cool für das Charakterspiel?"

- Je höher euer Status ist, desto mehr solltet ihr an jene delegieren, die unter euch stehen. Ein Daimyo läuft nicht ständig selbst herum - er lässt andere zu sich bringen. Verhandlungen führen die Diplomaten, Duelle führen designierte Duellanten. Habt als Hochstatus immer die Fähigkeiten der anderen im Auge und versucht so oft wie möglich, andere Spieler (im Tiefstatus) einzubinden.
- **Eine besondere Stellung haben Mitglieder der Bonge**, vor allem Hinin. Denkt daran, dass Diener, aber auch Geishas, nichts weiter sind als Möbelstücke oder Schmuck. Schöne Möbel zwar, aber letzten Endes nichts anderes. Tötet man sie, muss man sie ersetzen. Ende. Gleichzeitig sind sie aber auch nicht wichtig. Ein geheimes Treffen zwischen zwei Samurai bleibt geheim, auch wenn da zwei Diener Tee einschenken. Oder ein hübscher Kleiderständer musiziert. Spieler, die eine solche Rolle haben, haben sich bewusst auf diesen Tiefstatus eingelassen. Lasst sie spüren, dass sie nichts wert sind - oder nur so viel, wie sie nützen. Aber weil sie nichts wert sind, sind sie auch keine Gefahr. Oder was soll das Wort eines Hinin gegenüber dem eines Samurai ausrichten?

Zur Vereinfachung des Spiels sei zudem gesagt:

- Man reagiert auf einen Höherrangigen, wenn er (nach längerer Abwesenheit) den Raum betritt oder einen direkt anspricht. Es ist nicht notwendig, jedes Mal alles stehen und liegen zu lassen und sich in den Dreck zu werfen, wenn ein Daimyo im Raum hin und her läuft oder in 10 Meter Entfernung vorbei geht. Dazu ist die Burg zu klein. Wer das allerdings tun möchte...
- Da eure Charaktere in der Regel um den Status einer anderen Person wissen und diesen an deren Verhalten ablesen können, hilft euch im Zweifel ein Blick auf die *Perlen der Macht*.

Bitte beachtet auch, dass Status und Befehlskette zwei verschiedene Dinge sind. Ein Samurai schuldet einem anderen Samurai mit höherem Status Respekt - aber er ist an dessen Befehle nur gebunden, wenn er auch in dessen Befehlsgewalt steht.

So wird ein Löwen-Samurai auch dem Daimyo des Krabben Clans gegenüber respektvoll sein und sich tief verneigen oder auf die Knie gehen - jedoch einen Befehl desselbigen allenfalls mit dem freundlichen Hinweis, dass man in anderen Diensten stehe, ablehnen.

Die verschiedenen Rollen innerhalb der Samurai

Wenn man an Samurai denkt, denkt man zunächst an Krieger mit Katana. Doch die Samurai sind deutlich vielfältiger. So gibt es neben den Bushi, die primär Kämpferinnen sind, auch Höflinge, die sich um Verwaltung und Hofhaltung kümmern, Künstlerinnen, die die Kultur pflegen und Shugenja, die den Kontakt mit den kami halten und auch seelsorgerische Aufgaben wahrnehmen. Ebenfalls so halb hier hinein zählen die Mönche, die oft dem Samurai entstammen.

Bushi

Die wichtigste Aufgabe der Bushi ist der Kampf - sei es in der Schlacht, als Leibwächterin (Yojimbo), als Wache und Gardistin, oder als Duellantin im Zweikampf. Das bedeutet jedoch nicht, dass sie stumpfe Haudraufs sind: Strategie und Taktik sind intellektuell fordernd, die Schwertkunst enthält das Wort "Kunst" nicht aus Zufall. Und die allermeisten Bushi haben darüber hinaus Interessen im künstlerischen oder sozialen Umfeld. Als größte Gruppe unter den Samurai sorgen sie zudem für den Schutz des Landes, halten vielerorts Recht und Gesetz aufrecht, halten Wache oder verteidigen die Ehre ihrer Familien im Duell oder in der Schlacht. Sie gelten als die Wächter der Tugenden des Bushido und Hüter von Traditionen. Vor den Clanskriegen kam es im Übrigen nicht selten vor, dass eine Bushi in ihrem Leben keine einzige Schlacht erlebt - sich aber trotzdem Tag für Tag auf diese vorbereitete.

Die anderen Samurai sehen Bushi als wertvoll an, weil sie Schutz bieten, Beratung in taktischen und strategischen Fragen liefern sowie für die Durchsetzung der Ordnung unverzichtbar sind.

Insbesondere gilt das Duell mit dem Katana immer noch als das beste Mittel, um Zwistigkeiten und Ehrverletzungen zu lösen. Sie pflegen zudem die Konkurrenz in Wettkämpfen - sei es Ausdauerlauf, die Jagd oder auch im Bergsteigen.

Da seltsame Kreaturen und "Monster" durchaus Teil des rokuganischen Lebens sind, können erstaunlich viele Bushi zumindest theoretisches Wissen in der Sagenwelt Rokugans aufweisen. Davon ausgenommen sind allerdings Schattenlandkreaturen und Oni - solches Wissen wurden vor dem Clanskrieg nur einigen wenigen Familien und Schulen zuteil.

Höflinge

Die wichtigste Aufgabe der Höflinge liegt im sozialen Umfeld: Sie verhandeln Verträge, sind geschulte Verwalterinnen, organisieren die Logistik und finden Formulierungen in Vereinbarungen, Verträgen und Entschuldigungsschreiben, auf die man sich einigen kann und die die nötigen Doppeldeutigkeiten enthalten. Einige Höflinge sind auch kämpferisch geschult, doch noch mehr von ihnen haben auch künstlerische Fähigkeiten. Insbesondere die Kunst der Kalligraphie ist bei Höflingen verbreitet. Einige von ihnen sind auch (Rechts-)Gelehrte, Geschichtskundige oder in der Psychologie bewandert.

Die anderen Samurai sehen Höflinge als wertvoll an, weil sie in einer bürokratischen und traditionsbewussten Gesellschaft die Räder sind, die alles am Laufen halten. Sie schaffen Probleme aus dem Weg, die mit Waffengewalt nicht lösbar wären - oder aber stellen Fallen, die dazu führen, dass Unbedarfte das Gesicht verlieren. Sie achten zudem auf die angemessene Etikette, verhandeln als Diplomaten selbst in Krisenzeiten, vermitteln Handelsverträge oder Eheschließungen. Wo Bushi Autoritäten in Fragen des Militärs und des Bushido sind, ist eine Höfling maßgebend in soziokulturellen Fragen.

Kenntnisse von fremden Ländern und Kulturen gehören jedoch üblicherweise nicht in das Repertoire einer xenophoben Rokugani. Auch würden selbst die liberalsten Höflinge nie an einer Kaiserherrschaft oder dem Ständesystem zweifeln.

Künstler

Die wichtigste Aufgabe der Künstler ist naheliegenderweise die Bewahrung und Weiterentwicklung von Kunst und Kultur. Sie schaffen eigene Werke oder geben bestehende wieder. Viele Samurai sehen Künstlerinnen als besondere Ausprägung der Höflinge und so ist es nicht verwunderlich, dass viele Künstler auch Aufgaben ihrer höfischen Cousinen übernehmen.

Die anderen Samurai sehen Künstler als wertvoll an, weil sie alle wissen, dass Kunst und Kultur wichtig sind, um nicht abzustumpfen und den eigenen Gefühlen kontrolliert Raum zu geben. Sie bieten Gesprächsstoff - sei es problematischen oder auch solchen, wo man Gemeinsamkeiten finden kann. Oftmals setzen Künstler dabei durch ihre Arbeit Akzente am Hof, manipulieren Stimmungen oder können ohne Gesichtsverlust neue Ideen in festgefahrene Verhandlungen einbringen. Ihre Werke können den Ruf einer anderen Samurai mehren - oder sie mit Verachtung strafen. Künstler können mit ihren Arbeiten Traditionen stärken, Gemeinsamkeiten herausarbeiten und Schönheit in Unterschieden finden - oder Gerüchte säen, Zwietracht stiften und vorhandene Strukturen in Frage stellen. Doch diese Freiheit hat auch Grenzen: Kaum ein Künstler würde leichtfertig die Weisheit der Ahnen hinterfragen - und niemand stellt sich gegen ein Edikt des Kaisers oder die überlieferte himmlische Ordnung.

Shugenja

Die wichtigste Aufgabe der Shugenja ist die Wahrung der himmlischen Ordnung und der mystischen Reinheit. Sie sind zudem Berater in übernatürlichen Dingen und vermögen es, die kami in wirkmächtigen Gebeten anzurufen und damit gleichsam magische Effekte hervorzurufen. Zudem kennen sie die Reinigungsriten, um spirituelle Unreinheiten zu beheben, welche die Seele in Gefahr bringen. Sie sind die Autorität in Fragen spiritueller Natur, der Anbetung von Schicksalen und im Umgang mit den Ahnen. Sie sind für die Durchführung der täglichen wie jahreszeitlichen Riten und Festivitäten zuständig, segnen Felder und Geburten, reinigen Geist und Seele und suchen im Reich nach Anzeichen spiritueller Verderbtheit und Zügellosigkeit. Viele Shugenja sind Ärzte und Gelehrte, manche von ihnen beschäftigen sich als Astrologen mit der Zukunftsdeutung oder als Metaphysiker mit dem Aufbau der Welt.

Die anderen Samurai sehen Shugenja als wertvoll an, weil sie Berater in religiösen und mystischen Dingen sind. Wer unbedarft zu Schicksalen, kami oder Ahnen betet, kann leicht deren Zorn über die eigene Familie bringen und so richtet man solche Bitten oftmals an eine örtliche Shugenja. Als Gelehrte werden sie bei komplexen Fragestellungen herangezogen, während ihre Kenntnisse religiöser Riten unverzichtbar für Wachstum und Wohlstand einer Provinz sind. Sie wachen über Tempel und Schreine und sorgen für das spirituelle Gleichgewicht einer Region. Eine recht große Anzahl von Shugenja können heilwirksame Gebete sprechen, doch auch die Magie anderer Elemente ist in vielen Fällen - von Löschen von Bränden bis hin zu Bauvorhaben - hilfreich.

Nur wenige Shugenja - wie die der Kuni Hexenjäger oder Asako Inquisitoren - beschäftigen sich aber tatsächlich mit dem Makel der Schattenlande, der Bekämpfung von Oni oder der Enttarnung von Blutmagierinnen. Solches wird als gefährlich und dubios angesehen und entsprechende Gelehrte

werden stets kritisch beäugt - immerhin glaubt man in Rokugan, dass man nur jene Dinge wirklich verstehen kann, die man auch selbst ausübt. Und so bleiben diese Wissensgebiete unter Shugenja noch immer ein Tabuthema.

Mönche und Nonnen

Die wichtigste Aufgabe der Nonnen ist die Suche nach Erleuchtung. Dabei folgen sie je nach Sekte mal mehr dem Tao von Shinsei, mal mehr den Schickalsgöttern. Sie verfügen über mystische Kräfte aus sich selbst heraus, sogenannte Kiho.

Eine Sonderrolle nehmen die Tätowierten Mönche und Nonnen der Togashi ein. Während andere Nonnen keinem Clan zugehörig sind, gelten diese als Samurai(!) des Drachen-Clan. Ähnlich verhält es sich auch mit den Henshin der Asako-Familie des Phoenix-Clans, welche als Schriftgelehrte zudem hohes Ansehen genießen.

In der Praxis nehmen Nonnen viele religiöse und spirituelle Aufgaben wahr und unterstützen die zahlenmäßig weit unterlegenen Shugenja bei der Pflege von Schreinen und Tempeln, alltäglichen Riten und während Feierlichkeiten. Traditionell stehen dabei Shugenja dem Leben näher, während Nonnen sich den Toten und deren Seelenfrieden widmen - was aber nicht bedeutet, dass eine Nonne nicht auch ein neugeborenes Kind segnet oder ein Shugenja nicht doch ein Begräbnis durchführt. Die meisten jener Nonnen, die nicht zu der Togashi- oder der Asako-Familie gehören, schließen sich einem der Orden der Bruderschaft des Shinsei an und folgen dort ihrem jeweils ganz speziellen Pfad. So gibt es jene, die in keuscher Askese meditieren ebenso wie Nonnen, die Weisheit in weltlichen Ausschweifungen suchen oder Sohei-Kampfnonnen, die ihren Körper mit täglichen Übungen stählen, um damit ihren Geist zu trainieren.

Die anderen Samurai sehen Nonnen als wertvoll an, weil sie ein gutes Bindeglied zur einfachen Bevölkerung der Heimin, Hinin oder gar Eta sind. Sie sind zudem eine Quelle von religiöser und weltanschaulicher Beratung und Weisheit.

Bei der Ehrerbietung vieler Rokugani spielen verschiedene Faktoren eine Rolle - zum einen die normale Verehrung des Alters bei älteren Nonnen, als auch die Annahme, dass Nonnen in ihrer spirituellen Suche den Pfad von Weisheit und Erleuchtung bereits weiter erforscht haben als man selbst. Da zudem die meisten Rokugani mit 50 einem Kloster beitreten, wird man sich zudem nie sicher sein, wer die Nonne, die gerade vor einem sitzt, in ihrem früheren Leben eigentlich war - ob Bauer oder Daimyo: Hinter Klostermauern sind am Ende alle gleich.

Weitere gesellschaftliche Rollen

Auch wenn die Spielercharaktere standardmäßig zur Samuraikaste gehören, sind auch andere gesellschaftliche Rollen denkbar.

Ashigaru, Budoka

Dies sind Nicht-Samurai, die ein gewisses Maß an Waffenfertigkeiten erlernt haben, um ihren Herren als Soldaten und Unterstützer zu dienen. So haben viele Dörfer zum Beispiel einen *Budoka* als Doshin ("Dorfpolizisten"), der unter der Landbevölkerung für Recht und Ordnung sorgt und nominell dem örtlichen Magistraten untersteht.

Die Ausbildung an Waffen findet dabei - wichtig - nicht an Klingenwaffen statt. Auch einem Budoka ist es nicht gestattet, ein Katana zu führen. Stattdessen werden solche Kämpfer meist am Speer oder im Umgang mit der Tonfa ausgebildet.

Heimin

Heimin ist die Bezeichnung für den Teil der Bevölkerung, die unbeweglichen Besitz verwaltet und etwas produziert, herstellt oder verteilt. Diese gesellschaftliche Schicht beinhaltet Bauern, Tierzüchter, Handwerker und Händler.

Innerhalb unseres Spiels ist diese gesellschaftliche Schicht - abseits von spezifischen Cons - eher selten relevant, dennoch ist es natürlich möglich, zum Beispiel, einen Handwerker im Dienste einer Samurai zu spielen.

Diener

Dienstboten sind aus dem Alltag der Samurai nicht wegzudenken. Sie erledigen nicht nur viele Arbeiten in den Haushalten der Samurai, sondern bedienen auch beim Tee, überbringen Briefe oder helfen beim Ankleiden. Obgleich viele Dienstboten nominell der Kaste der *Hinin* angehören, bedeutet dies nicht unbedingt, dass sie schlecht behandelt oder nicht geschätzt würden - sie gehören zu den Annehmlichkeiten des Lebens und dementsprechend pfleglich gehen viele Samurai mit ihnen um. Innerhalb des Spiels werden Diener mehr wie Möbelstücke behandelt. Ihr Wort hat gegenüber dem Wort eines Samurais kein Gewicht und so werden sie auch nicht als Gefahr angesehen. Dies ermöglicht Dienstboten oftmals an Orten zu sein, wo andere Samurai niemals hingelangen und Szenen mitzuerleben, die anderen verschlossen sind.

Unterhalter

Auch Unterhalter - darunter fallen Rollen Geisha, Puppenspieler, Hütchenspieler und Oiran - sind *Hinin* und stehen im Stand sogar unterhalb der Dienerschaft. Dennoch sind viele von ihnen hochgeachtet, denn sie erlauben es den Samurai das öffentliche Gesicht abzulegen und zu entspannen. Daher erfüllen sie eine wichtige Funktion in der Gesellschaft und sind oftmals gern gesehene Gäste - mehr noch: Gerade Geisha und Oiran sind Schmuckstücke, um die man sich bemüht. Ganz so wie die materiellen Statussymbole unserer Zeit.

Solltet ihr Interesse an einer solchen Rolle haben, sprecht uns bitte an - wir haben einen eigenen Handout für das Spiel mit und um diese Rollen.

Charakterwahl

Da wir eine Minikampagne mit vielen Verknüpfungen spielen, für die die Charaktererstellung aufwändig ist, ist es wichtig, einen Charakter zu wählen, der zu euch passt.

Fraktionen

Jede Fraktion wird im Folgenden einmal mit Namen vorgestellt und kurz beschrieben.

Der Kaiserliche Hofstaat

Protokollarisch - Politisch - im Wandel.

Der kaiserliche Hofstaat begleitet Kaiser, Kaiserin und hochstehende Ämter. Hier finden sich angesehene kaiserliche Wachen, Bürokraten, Höflinge, Berater, Schreiber und Leibdiener. Zu alter Zeit hatte jeder hier einen genau austarierten Platz und das Protokoll hatte auf alles eine Antwort. Jede Handlung war bewusst und getragen. Doch mit dem neuen Kaiser ist alles irgendwie... anders.

Besonders geeignet für: Politikspieler; Zuschauer, die gerne wichtige Entscheidungen mitbekommen möchten; Intrigenspieler und Influencer; Liebhaber pompöser Gewandungen

Häufige Rollen: Bushi, Yojimbo, Höfling, Künstler, Diener

Die kaiserlichen Familien.

Hochstehend - Selbstbewusst - Politisch.

Die Samurai der Seppun, Otomo und Miya waren die ersten Gefolgsleute Hanteis und stiegen so zu den ersten Gefolgsleuten im Reich auf. Obgleich sie wenig direktes Land besitzen, haben sie doch großen Einfluss auf Bürokratie, Protokoll und die Vorgänge an Hof. Selbst ein durchschnittlicher Samurai der kaiserlichen Familien besitzt einen höheren Status als viele andere Samurai.

Besonders geeignet für: Politikspieler; Zuschauer, die gerne wichtige Entscheidungen mitbekommen möchten; Traditionalisten; Hochstatus-Spieler; Liebhaber pompöser Gewandungen

Häufige Rollen: Bushi, Yojimbo, Shugenja, Höfling, Diener

Clan Einhorn - Reitervolk nach mongolischem Vorbild.

Ehrlich - familiär - fremdartig.

Die exotischen Einhörner sind erst spät in das Reich zurückgekehrt und für viele Rokugani noch immer fremdartig. Obgleich der Clan einige Burgen besitzt, zieht der größte Teil des Clans noch immer nomadisch umher. Dadurch entsteht eine große Verbundenheit zueinander - wie ein Sprichwort sagt: Ein einzelnes Einhorn ist ein verlorenes Einhorn. Clan Einhorn ist für seine Direktheit, sein Mitgefühl und seltsame Bräuche bekannt. Traditionell sind sie mit Clan Kranich verbündet.

Besonders geeignet für: Exotenspieler; Spieler in einer eng zusammengehörenden Gruppe; Provokateure

Häufige Rollen: Bushi, Shugenja, Höfling, Händler, Diener

Clan Drache - Mystische Krieger aus den Bergen.

Enigmatisch - Philosophisch - Geduldig.

“Kein Drache ist wie ein anderer” sagt ein Sprichwort. Und tatsächlich besteht dieser enigmatische Clan aus vielen Individualisten, die trotzdem irgendwie zusammen arbeiten. Dies liegt sicherlich auch daran, dass viele Drachen es gewohnt sind, Anweisungen zu folgen, ohne die Intention dahinter zu verstehen,

Besonders geeignet für: Individualisten; Mystiker; Rätsellöser; Visionäre

Häufige Rollen: Bushi, Duellant, Shugenja, Höfling, Diener

Clan Phönix - Friedliebende Priester und Gelehrte.

Religiös - Gebildet - Moderierend.

Clan Phoenix ist seit Jahrhunderten durch Shugenja dominiert und rühmt sich, der gelehrigste aller Clans zu sein, der insbesondere auch tiefes Wissen im Bereich der Religion und Magie besitzt. Phoenixe gelten als friedliebend und suchen im Reich meist den Ausgleich - aber sie sind keine Pazifisten.

Aktuell sind die größten Teile der Clanslande verwüstet und der Clan im Umbruch.

Besonders geeignet für: Religionsspieler; Gelehrtenspieler; Magier; Vermittler;

Traditionalisten; Idealisten

Häufige Rollen: Bushi, Yojimbo, Shugenja, Diener, Geisha

Clan Löwe - das große stehende Heer im Herzen des Reiches.

Kampfgestählt - Sehr ehrenhaft - Soldatisch.

Der Gründer des Clans war der General und Heerführer des ersten Kaisers. Und auch heute noch rühmt sich dieser Clan, das am besten ausgebildete Heer zu besitzen. Samurai des Löwen Clans sind kämpferisch und folgen den Tugenden des Bushido bis zum Letzten. Sie verehren die Ahnen besonders stark und orientieren sich sehr an den althergebrachten Traditionen. Der Löwen Clan befindet sich traditionell in Konkurrenz zum Kranich Clan.

Besonders geeignet für: Spieler, die die kämpferischen Samurai als Filmemögen;

Aufbrausende Charaktere; Laute Charaktere; Traditionalisten; Charaktere ohne Kompromisse

Häufige Rollen: Bushi, Shugenja, Höfling, Diener

Clan Kranich - das soziale Herz des Reiches.

Elegant - Perfektionistisch - Höfisch.

Die Kraniche gelten als verkörperte Perfektion, die Kunst und Kultur des Reichs im besonderen Maße geprägt haben. Der Kranich Clan ist traditionell dem Hof verbunden und mit Clan Einhorn verbündet. Zum Clan Löwe besteht traditionell eine starke Konkurrenz.

Besonders geeignet für: Hofspieler; Künstlerische Charaktere; Perfektionisten; Liebhaber detaillierter Gewandungen

Häufige Rollen: Bushi, Yojimbo, Duellant, Shugenja, Höfling, Künstler, Geisha, Diener

Clan Mantis - der aufstrebende Seefahrer-Clan.

Selbstbewusst - Merkantil - Dynamisch.

Der vormals kleine Clan wurde jüngst zum Großen Clan erhoben. Früher als Piraten verschrieben, wurden die Seefahrer des Clans somit zur führenden Macht vor der Küste. Der Clan gilt als ambitioniert und viele erwarten, dass er jede Gelegenheit nutzen wird, um eine eigene Nische im Reich zu etablieren und an Macht zu gewinnen.

Besonders geeignet für: Ambitionierte Charaktere; Charaktere die mit einem verruchten und gefährlichen Ruf liebäugeln; Emporkömmlinge; Ruchlose Charaktere

Häufige Rollen: Bushi, Shugenja, Höflinge, Diener, Oiran

Clan Wolf - die Verschmelzung von Ronin und Skorpionen.

??? - ??? - ???

Der Clan Wolf ist nun sehr jung: Gerade erst aus Verschmelzung der Legion des Wolfes - einer Ronin Armee - und den Überresten des als Verräter geltenden Skorpion Clans entstanden, sucht der Clan noch seinen Platz im Reich.

Besonders geeignet für: Underdogs; Individualisten; Loyale Charaktere; Spieler die fraktionsinterne Konflikte wollen; Gestalter

Häufige Rollen: Bushi, Yojimbo, Duellant, Shugenja, Höfling, Künstler, Diener, Geisha, Oiran

Clan Krabbe - die Wächter an der Dämonenmauer.

Stoisch - Direkt - Verarmt.

Einst ein Großer Clan wurden die Krabben jüngst zurückgestuft - viele sagen, zu Gunsten der Mantis. Die Samurai des Krabben Clans gelten als rau und ungehobelt. Sie selbst sehen sich als erste Verteidigungslinie des Reichs gegen die Bedrohung durch Dämonen, Untote und andere bössartige Kreaturen.

Besonders geeignet für: Spieler mit starkem Gruppengefühl; Underdogs; Dämonenjäger; paranoide Charaktere

Häufige Rollen: Bushi, Shugenja, Diener

Clan Schnappschildkröte - die Wächter der Kaiserstadt.

Volksnah - Pragmatisch - Individualistisch

Die Hüter der kaiserlichen Stadt gelten, insbesondere auch wegen ihrer Nähe zur einfachen Bevölkerung, vielen anderen Samurai als Schande und Nichtsnutze. Doch verstand dieser kleine Clan es bisher stets, sich zu behaupten und im entscheidenden Moment die richtigen Verbündete zu haben.

Besonders geeignet für: Volksnahe Samurai, Individualisten, Party-Samurai, Individualisten, Zwielfichtige Charaktere, Individualisten

Häufige Rollen: Bushi, Diener, Geisha, Oiran

Clan Libelle - Progressive Torwächter der Drachen

Liberal - Progressiv - Friedliebend

Die Libellen entstammen einer Verbindung aus Clan Drache und Clan Phoenix und vereinen Elemente beider Clans. Heute dient die Tonbo Familie dem Drachen Clan als Torwächter und Höflinge - es heißt, dass niemand eine Audienz in den Drachenbergen erlangt, der nicht vorher bei den Tonbo vorgesprochen hat. Neben ihrer eigenen Shugenjaschule haben Samurai des Clans oftmals Zugriff auf die Dojo der Drachen und Phoenixe.

Der kleine Clan ist dabei auch für seine liberale Einstellung zu vielen Dingen bekannt und dafür, auch einmal neue Dinge auszuprobieren. Die Shugenja des Clans sind zudem bekannte Astrologen und Zukunftsdeuter.

Traditionell sind viele Löwen nicht gut auf Libellen zu sprechen - dies beruht noch auf die Zeit der Clansgründung des Libellen Clans.

Besonders geeignet für: Friedliebende Höflinge; Astrologen, Sterndeuter und Propheten; Vermittler

Häufige Rollen: Shugenja, Höfling, Yojimbo, Diener

Clan Fuchs - der Erste unter den Kleinen Clans

Traditionsbewusst - Naturverbunden - Gewitzt

Der Erste der Kleinen Clans teilt sich eine gemeinsame Herkunft mit Clan Einhorn - in der Tat stammen die ersten Kitsune von jenen Samurai des Ki'Rin Clans ab, die in Rokugan zurück blieben um Geschichtsschreibung zu betreiben. Als sie dabei in Konflikt mit dem Clan Löwe gerieten, schuf Hantei Genji den ersten kleinen Clans, um die Füchse zu schützen.

Heute leben die Kitsune zurückgezogen im mystischen Kitsune Mori, wo sie ein naturverbundenes und auch pragmatisches Leben führen. Am Hofe sind sie jedoch die Sprecher der Kleinen Clans und als solche sehr geachtet.

Es ist ein offenes Geheimnis, dass die Shugenja der Kitsune mit Tiergeistern sprechen können.

Besonders geeignet für: Naturverbundene Charaktere; Tiefstatus-Spieler; Vermittler; Mystiker; Schelme

Häufige Rollen: Shugenja, Waldläufer, Diener

Besondere Fraktionen

Diese Fraktionen stehen nur auf einzelnen Kons zur Verfügung. Insbesondere sind Charaktere dieser Fraktionen üblicherweise nicht für Kons der "Geschichten"-Reihe geeignet.

Dorfbevölkerung - Nicht-Samurai.

Verzweifelt - Aufständisch - Einig

Das Dorf bildet einen Schauplatz des Cons "Jade & Obsidian 2". Und während die hochstehenden Samurai ihre Pläne und Ziele haben, gibt es im Dorf ganz eigene Geschichten zu erzählen und zu erleben. Zuvörderst natürlich die Geschichte der Verzweiflung und der Rebellion, doch sollte man auch nicht vergessen, welche Klarheit ein anderer Blick auf die Dinge bringen kann.

Besonders geeignet für: Spieler, die eine andere Perspektive einnehmen wollen; Fans von Dorfgeschichten; Rebellen; Spieler mit starkem Gemeinschaftsgefühl; Davids in einer Welt von Goliathen.

Häufige Rollen: Bauern, Handwerker, Händler, Diener, Oiran

Die Moto Familie im Gefolge des Kami Shinjo.

Fremd - Loyal - Entschlossen.

Nicht nur der Kaiser ist ein sterblicher Gott - auch seine Schwester Shinjo, die zurückkehrende Gründerin des Einhorn Clans, ist ein Kind von Sonne und Mond. Noch weiß niemand, was sie genau im Reich für Pläne hat - doch das Zusammentreffen mit ihrem kaiserlichen Bruder ist unausweichlich. Es heißt, sie hätte zudem Mitgefühl mit der Landbevölkerung und unterstütze diese in ihrem Bemühen, Gehör zu erlangen.

Im Gefolge der Göttin reitet die Moto-Familie, ein Teil des Einhorn Clans, der damals nicht in das Reich ritt, sondern vor den Grenzen zurück blieb um auf die Rückkehr Shinjos zu warten.

Besonders geeignet für: Spielmacher; Exotenspieler; gemeinschaftliches Auftreten

Häufige Rollen: Bushi

Fremdrassen, Fremdcharaktere

Alle Charaktere werden für das LARP erstellt und sind Teil des rokuganischen Kulturkreis. Ein Import von Charakteren aus anderen LARP-Welten ist ebenso wenig möglich, wie 'Gaijin' (Fremdländer) zu spielen.

Wir spielen nicht mit Fremdrassen - sorry, keine Bamubselfen, Naga, Erdgnome oder Nixen auf diesem Con.

Funktionen

Bushi

Bushi sind Krieger und Soldaten. Also solche beraten sie in militärischen Fragestellungen, beschützen die Nichtkämpfer einer Delegation, stehen Wache oder üben sich in den Kampfkünsten. In einer Welt, in der die Beherrschung der Waffenfertigkeiten noch immer als höchstes Gut gilt, sind Bushi meist in irgendeiner Form an einer Konfliktlösung beteiligt - sei es auf dem Schlachtfeld oder bei einem Duell.

Yojimbo

Yojimbo sind spezialisierte Bushi, die sich auf die Aufgabe als Leibwächter spezialisiert haben. Also solche haben sie meist einen tieferen Einblick in Protokoll und Etikette als andere Bushi.

Duellant

Duellanten sind spezialisierte Bushi, die sich besonders auf die Kunst des Iaijutsu spezialisiert haben, um in Duellen den Clan vertreten und so Streitigkeiten beilegen zu können. Noch immer gilt, dass der Sieg bei einem Duell Recht verschafft.

Shugenja

Shugenja sind die Priester Rokugans, die alle religiösen und spirituellen Aufgaben wahrnehmen (können). So sind sie für Taufen, Beerdigungen, Trauungen und Segen ebenso zuständig wie für Reinigungsrituale, Schreinpflge oder die Deutung von Omen. Ihre Verbindung zu den Kami ermöglicht es ihnen zudem, durch formalisierte Gebete magische Effekte hervorzurufen.

Höfling

Wo Bushi mit Schwertern kämpfen, sind die Waffen des Höfling meist Pinsel und Fächer. Kein Handelsvertrag, keine Hochzeit, kein Friedensschluss kommt ohne Höfling aus. Sie sind die Meister des Worts und des Protokolls - und ein einzelner Brief kann mehr Leben kosten (oder retten) als eine Schlacht.

Künstler

Künstler der Samuraikaste dienen zwar auch der Unterhaltung, können - als spezialisierte Höflinge - jedoch sehr oft die Handlung anderer mit ihren Werken entscheidend beeinflussen. Ein Gedicht oder Blumengesteck zur rechten Zeit hat schon manche Entscheidung verändert. Zudem reinigt Kunst die Seele und so ist die Teilnahme eines Künstlers bei vielen wichtigen Besprechungen und Verhandlungen eine Selbstverständlichkeit.

Diener

Diener sind Charaktere, die im Idealfall niemandem auffallen, aber immer dabei sind. Weder sind sie unwichtig, noch ohne Einfluss: Die Reihenfolge, in der sie Tee einschenken, mag zum Beispiel viel über das Statusgefüge in einem Raum sagen. Auch sind es meist die Diener, die mit der Überbringung wichtiger Nachrichten betraut werden, so dass sie in der Regel gut über die Vorgänge vor Ort informiert sind.

Diener sind zwar einerseits sehr gute Unterstützungscharaktere, die das Spiel anderer tragen können, zum Anderen gelangen sie aber häufig in Besitz wichtiger Informationen und besitzen Spieloptionen, die anderen Rollen nicht offenstehen. So kann sich zum Beispiel ein Diener recht ungezwungen zwischen den Veranstaltungen der Samurai und der Dorfbevölkerung hin und her bewegen und ist doch nie fehl am Platze.

Bauern, Handwerker & Händler

Diese Mitglieder der Bonge stellen den größten Teil der Landbevölkerung. In unserem Spiel sind sie Teil des Dorfes, in dem der Kon stattfindet, und mit der Rebellion verbunden. Daher besitzen sie eigene Handlungsstränge, die sie verfolgen können.

Geisha

Unterhalter und Unterhalterinnen, die streng genommen nur wenig Status aber viel Ansehen besitzen. Sie sind lebende Kunstwerke, deren Anwesenheit dem Gastgeber viel Prestige bringen kann. Wie Diener erfahren sie viel über die aktuellen Ereignisse und ihre Profession erlaubt es ihnen häufig, auch hinter die Maske der Samurai zu blicken.

Oiran

Kurtisanen sind weit unten in der Hierarchie der Gesellschaft. Geisha blicken zu ihnen herab, da Oiran auch ihren Körper verkaufen. Umgekehrt sagen Oiran, dass Geisha sich nur etwas vormachen und sie selbst das wahre Leben kennen. Tatsächlich sind erfolgreiche Oiran oft der Glanz eines Dorfes und gut vernetzt. Und auch sie lernen Samurai häufig als die Personen kennen, die diese wirklich sind.

Status

Hochstatus

Spieler im Hochstatus haben eine besondere Verantwortung für das gemeinsame Spiel. Insbesondere besteht ihre Aufgabe darin, Handlungsbögen und Informationen zu delegieren und Szenen für andere zu schaffen. Je höher der Status, desto größer die Verantwortung. Wer jeden Plot selbst lösen möchte, sollte einen anderen Status wählen.

Mittelstatus

Charaktere im mittleren Status sind, ihrer Position entsprechend, Mittler zwischen "unten" und "oben". Sie sind so etwas wie Torwächter für Informationen und sollten in der Lage sein, eigene Entscheidungen zu treffen und so Spielszenen für andere zu erzeugen.

Ji-Samurai

Ji-Samurai sind noch unterhalb den "normalen" Samurai angesiedelt und arbeiten häufig als Adjutanten, Gefolgsleute oder Diener hochrangiger Samurai.

Bonge

Mitglieder der Bonge sind keine Samurai, sondern als Diener, Handwerker oder Unterhalter präsent. Sie stehen unter allen Samurai - und leben so Manches mal in der Angst getötet zu werden - besitzen dadurch aber gleichsam Freiheiten, die Samurai nicht besitzen. Während niederrangige Samurai häufig aus dem Raum geschickt werden, sind Diener aus der Bonge stets dabei.

Als Dorfbewohner besitzen solche Charaktere zudem eine eigene Agenda, eigene Geschichten und ganz eigene Verknüpfungen.

Charaktertod und Zweit-Charaktere

Rokugan ist eine gefährliche Welt. Jede Entscheidung kann die letzte sein - und ein Kaiserhof ist da nicht minder tödlich als ein Schlachtfeld.

Wir möchten mit dieser Ungewissheit, dieser Gefahr spielen. Daher kann jeder Charakter - vom Diener bis zum Kaiser - sterben... auch wenn das vermutlich bei einigen einfacher ist, als bei anderen.

Allerdings sollte ein Tod bedeutungsvoll, nicht beliebig oder inflationär sein. Niemand stirbt gerne bereits am Donnerstagabend beim Tee holen und ebensowenig ist man gerne die 13. Leiche des Nachmittags. Solltet ihr Grund haben, einen anderen Charakter zu töten, tut dies möglichst bedeutungsvoll. Eine Duellforderung. Eine Konfrontation im Garten, bei der ein Schwert gezogen wird. Und nicht der Kehlschnitt abends zwischen Klogang und Abendessen.

Auch darf man ruhig im Hinterkopf behalten, dass wir eine Con-Reihe mit 3 Cons planen - es müssen nicht bereits alle Würdenträger auf dem ersten Con sterben - nur für den Fall von Ambitionen.

Beachtet auch ein wenig das Timing von Aktionen, die zum Tode führen (können). So wird ein Duell sicherlich beim Hausherrn oder dessen Karo angemeldet und entsprechend mit einem Termin eingeplant werden. Ein ritueller Seppuku wird nach angemessener Reinigungs- und Vorbereitungszeit sicherlich Samstagmittag und nicht Freitag früh stattfinden. Und wer nachts alleine und ohne Licht durch die Gegend schleicht, riskiert neben seiner Ehre auch sein Seelenheil - immerhin sind nachts nur böse Geister unterwegs.

Sollte euer Charakter sterben, wird die SL euch erst einmal mitnehmen, um die weiteren Schritte zu besprechen. Idealerweise habt ihr dann bereits eine Idee für einen Zweitcharakter, am Besten noch bereits im Vorfeld mit uns besprochen. Wir werden jedoch auch eine Reihe von Ersatzcharakteren - meist Ji-Samurai - parat haben, um euch schnell wieder in das Spiel integrieren zu können. Ein Wechsel auf einen neuen "vollwertigen" Charakter ist in diesem Fall dann nach Ende der Veranstaltung möglich.

Ein Zweitcharakter wird durch eine schwarze Perle am unteren Ende des Strangs der Perlen der Macht (siehe dort) angezeigt.

Verkleiden im LARP

Ogleich es natürlich unehrenhaft ist, ist es theoretisch möglich, sich im LARP zu verkleiden. Dabei gilt, dass ein Charakter erkannt wird, wenn ein anderer Spieler den Spieler erkennt und glaubt, den Charakter IT als verkleidet erkannt zu haben.

Um Ersatzcharaktere von verkleideten Charakteren abzugrenzen und so Verwirrungen vorzubeugen, verfügen Zweitcharaktere / Ersatzcharaktere über eine schwarze Perle am Strangende der Perlen der Macht (siehe dort).

Perlen der Macht

Achtung: Die Perlenränge wurden im Herbst 2022 überarbeitet. Daher kann sich die Zahl der Perlen, die ein Charakter besitzt, seit dem Jade & Obsidian 1 oder dem Geschichten von Jade & Obsidian 1 verändert haben.

Bei LARPs in einem Setting wie dem unseren kann es in direkten Konflikten bei einem DKWDDK-System immer wieder zu Problemen kommen, wenn sich zwei Charaktere gegenüberstehen und man sich fragt "Wie gut ist mein Charakter eigentlich? Und wie gut mein Gegenüber?". Dabei geht es gar nicht darum, dass viele Spieler gewinnen wollen würden - gerade in den letzten Jahren hat ein erfreulicher Trend begonnen, eigene Charaktere in Konflikte zu stürzen und auch verlieren zu lassen. Vielmehr ist es eine Frage des wahrgenommenen Machtniveaus und der persönlichen Skalierung. Natürlich könnte man einfach darauf abzielen, dass jemand der OT besser pömpfen kann und mehr Etikette-Regeln beherrscht, sich auch IT automatisch durchsetzt - in einem fremdartigen Setting wie Rokugan wird das aber auch nicht allen Figuren gerecht.

Um hier eine Leitlinie zu bieten, möchten wir das System der "Perlen der Macht" einführen. Jeder Charakter hat hierbei einen Perlenstrang, den er gut sichtbar an der Kleidung trägt, und dem Gegenüber eine schnelle Orientierung ermöglicht. Dieser Perlenstrang wird dabei IT nicht thematisiert - er ist entweder gar nicht da oder bedeutungsloser (Mode-)Schmuck.

Die Perlen der Macht sind dabei weder ein hartes Regelwerk, noch sind sie fein skaliert. Sie sind eine Orientierung und Spielhilfe, kein Wert, auf den man sich berufen kann oder sollte!

Wir möchten weder, dass der gesunde Menschenverstand ausgeschaltet wird, noch dass wir uns reine Werte um die Ohren hauen (ohne Dinge auszuspielen) oder schöne Szenen verhindert werden, nur weil jemand eine höhere Perlenanzahl hat, als der andere.

Sie sind eher dazu gedacht, im Falle von Unsicherheit eine visuelle Hilfe anzubieten, à la "Mein Samurai ist ein mittelmäßiger Kämpfer. Wie ist denn mein Gegenüber drauf?" - um dann ein entsprechendes Spiel zu ermöglichen. Wenn ich auf Grund anderer Faktoren eine deutliche Auflösung eines Konflikts beziehungsweise Spielhinweise zum Ausgang desselben geben - dann verwendet bitte diese.

Spiel sollte immer reine Werte trumpfen. Aber sichtbare Werte sind hilfreich, um in unbekannter Situation ein flüssiges, angemessenes Spiel anbieten zu können.

Den Wert, den euer Charakter im jeweiligen Bereich hat, werdet ihr in eurer Charakterbeschreibung finden.

Die Perlen bilden im Übrigen keine direkte, lineare Skalierung ab, sondern bilden nur relative Gruppen, soweit sie für das Spiel relevant sind.

Eine **schwarze** Perle am Ende des Strangs bezeichnet einen Zweitcharakter.

Solltet ihr jemals Perlen an einem Strang in einer Farbe sehen, die euch nichts sagt, ignoriert diese.

Das sind dann Kennzeichen für eine Gruppe von Spielern, die ein eigenes Briefing erhalten haben. Es ist auch möglich, dass ihr selbst Perlen besitzt, von denen ihr die Bedeutung nicht kennt - macht nichts. Andere werden damit spielen.

Perlen der Macht und ihre Bedeutung				
	Status Farbe: golden	Sozial Farbe: mittelblau	Kampf Farbe: rot	Spirituelle Fähigkeiten Farbe: gelbgrün
	Je mehr Perlen, desto höher der Status	Je mehr Perlen, desto erfahrener ist der Charakter in sozialen Situationen und Konflikten. Beinhaltet Etikette, Höflings- Fähigkeiten und Kontakte.	Kampfkraft während eines direkten Gefechtes. Beinhaltet nicht die Duell-Fertigkeiten.	Magische Macht und Einfluss auf die Kami; aber auch andere mystische Kräfte (z.B. Kiho)
0	Ronin Mönche / Nonnen Heimin (Bauern, Handwerker, Händler) Hinin (Unterhalter, Geisha, Oiran)	Gaijin Eta Moto aus der Ferne	Pazifisten viele Heimin / Hinin	Fast alle
1	Samurai großer Clans Samurai kleiner Clans Ji-Samurai Hohei, Nikutai	Minimale soziale Ausbildung	Grundlegendes Training Wehrdienst (Budoka)	Mönch / Nonne Übernatürliches Erbe Mystische Tätowierung Shugenja-Novize
2	Samurai kaiserlicher Familien Funktionäre Gunso Abt eines wichtigen Klosters / einer Sekte der Bruderschaft	Junger Höfling Aufstrebender Künstler Geisha / Oiran	Junger Bushi Erfahrener Ashigaru	Junger Shugenja Von Kami berührt Verdammte
3	Familien-Daimyo Großer Clan Familien-Daimyo Kleiner Clan Lokale Verwaltung Hofämter Chrysanthenen-Magistrate Chui, Taisa Führer der Bruderschaft des Shinsei	Ausgebildeter Höfling Bekannt(e)r Geisha / Oiran Beachteter Künstler	Ausgebildeter Bushi	Ausgebildeter Shugenja
4	Clan Daimyo / Clan Champion Daimyo Kaiserliche Familie Shireikan, Generäle Kommandant der Kaisergarde	Berühmter Künstler Geachteter Sensei	Veteran Geachteter Sensei	Vorsteher eines wichtigen Tempels Geachteter Sensei
5	Kaiserliche(r) Gemahl(in) Kaiserliche(r) Prinz / Prinzessin Chrysanthenen-Champion Erwählte des Kaisers	Meister-Manipulator	Waffenmeister	Meister der Elemente
6	Kaiser, Kaiserin	Nicht-Menschlich / Übernatürlich	Nicht-Menschlich / Übernatürlich	Nicht-Menschlich / Übernatürlich

Funktionäre	Diplomaten, Nakodo (Heiratsvermittler) einer Familie, Sisha (kaiserliche Boten), Gokenin (Verwalter eines Anwesens), Clans Magistrate, Sensei, Hatamoto einer Familie, Konkubine / Favorit eines Daimyo
Lokale Verwaltung	Karo, Stadt-Gouverneur, Provinz-Gouverneur, Hatamoto eines Clans
Hofämter	Kaiserlicher Astrologe, Kaiserliche Zofe, Kaiserlicher Kammerdiener, Kaiserliche Herolde, anerkannte Kaiserliche Konkubine / anerkannter Kaiserlicher Favorit, Oberster Kaiserlicher Gärtner, ...
Erwählte des Kaisers	Kaiserlicher Kanzler, Kaiserliche Berater, Stimme des Kaisers, Oberster Kaiserlicher Herold

Kalligraphie

Kalligraphie ist eine hohe Kunst, die in Rokugan auch viel über Ausbildung und Intention des Schreibenden aussagt. Es ist durchaus üblich, dass viele hochstehende Samurai und auch Offiziere im Feld einen persönlichen Schreiber bei sich haben, da Briefe stellenweise nur als offiziell gelten, wenn sie eine gewisse Qualität aufweisen.

Briefe mit hochwertiger Kalligraphie können (und sollten) den Empfänger auch beeindrucken und ihn den Inhalt positiver bewerten lassen - im Gegenzug werden schlecht geschriebene Briefe oftmals gar nicht erst gelesen.

Da sich nun nicht jeder jahrelang mit Kalligraphie beschäftigt hat und es möglich sein soll, schön schreibende Charaktere auch ohne Lehrgang zu spielen, haben wir uns ein System ausgedacht, um diese Details zu simulieren: Bei Check In werden Spieler, deren Charaktere besonders schön schreiben können, mit ihren Handouts kleine Aufkleber erhalten. Mit diesen können die von ihnen verfassten Schriftstücke markiert werden, womit ein Leser die Qualität des Schriftstücks einschätzen kann. Die Kennzeichnung sollte idealerweise stets in der rechten oberen Ecke des Schriftstücks erfolgen.

Qualität des Schriftstücks	Kennzeichnung (rechts oben)
Das Dokument ist schnell dahin gekritzelt und eigentlich mehr ein Notizzettel als ein Brief	Ein geschriebenes "x"
Das Dokument ist ein normales Schriftstück, nicht besonders hässlich oder hübsch. So wie ein Samurai eben schreibt. Als Brief kann man es lesen, er hat aber keinen offiziellen Charakter. [Kalligraphie 0]	<i>keine besondere Kennzeichnung</i>
Offizielles Dokument, höfischer Brief. Diese Qualität sollte für Einladungen, Briefe an Höhergestellte, Reisepapiere und Befehle verwendet werden. [Kalligraphie I]	Klebepunkt: silberner Punkt ●
Besondere Qualität. Ein normaler Samurai wird sich geehrt fühlen. Angemessen für Briefe an einen Samurai der kaiserlichen Familien oder einen Familien Daimyo. [Kalligraphie II]	Klebepunkt: goldener Punkt ●
Exzellente Calligraphie. Angemessen für Briefe in die höchsten Kreise. Selbst Familien-Daimyo werden ein solches Schriftstück wohlwollend betrachten. [Kalligraphie III]	Klebepunkt: silberner Stern ★
Meisterhafte Calligraphie. Selbst der Tenno wird an der Schrift keinen Fehl finden und wohlwollend betrachten. [Kalligraphie IV]	Klebepunkt: goldener Stern ★

Natürlich ist es auch möglich, schlechter zu schreiben, als man es eigentlich beherrscht (und daher niederrangige Kennzeichen zu verwenden). Sollten im Spiel weitere Marker benötigt werden, können die bei der SL / Orga erbeten werden.

Verschlüsselung

Verschlüsselungen sind ein mögliches Spielelement - immerhin wird nicht jeder Clan seine Geheimnisse offen herumliegen haben. Dabei sollte man natürlich bedenken, dass in einem höfischen Setting jeder verschlüsselte Brief die Frage nach Unehre oder Kriegstreiberei aufwerfen kann.

Wir werden innerhalb des Settings verschiedenen Fraktionen unterschiedliche Verschlüsselungen zuweisen, die mit einer Kennung verknüpft ist, die rechts oben in der Nachricht (ggf. unter dem Calligraphie-Kennzeichen) stehen wird. Wer die Kennung erkennt, weiß auch, wie er die Nachricht lesen kann.

Dabei handelt es sich bewusst um einfache Verschlüsselungen (Rückwärtsschreiben, Caesar Chiffre, ...) - einfacher, als sie in Rokugan eigentlich wären. Dies simuliert aus unserer Sicht aber bei ungeübten Personen die Arbeit, die hinter Codieren / Decodieren steckt.

Wessen Charakter kein Code zugewiesen bekommt, der kennt ingame auch keine Verschlüsselung. Für das Entschlüsseln fremder Nachrichten wendet euch im Zweifel bitte an die SL.

Gelbe Zettel

Innerhalb des Spiels mögen euch Schriftstücke auf unterschiedlichem Papier unter die Augen kommen - naturbeige, weiß, rot, blau, grün... All diese Schriften sind innerhalb der Spielwelt auch da. Nur nicht die auf gelben Zetteln. Wir sprechen hierbei nicht von beige oder blassem Gelb, sondern von intensivem Gelb - Post-It-Gelb, wenn man so will.

Immer, wenn ihr einen gelben Zettel findet - an einer Tür, unter eurer Teetasse, auf eurem Bett - lest ihn bitte (zumindest wenn ihr vorhabt, die Tür zu öffnen oder aus der Tasse zu trinken) und passt euer Spiel den darauf enthaltenen Informationen an.

Gleichsam sind auch Tränke oder Artefakte - so sie im Spiel vorkommen - mit einem gelben Zettel versehen, der die Auswirkungen im Spiel erklärt.

Gelbe Zettel und Schriftstücke sind OT-Informationen!

Optional: Farbige Laternen als Wegweiser

Ob auf einem unserer Cons Laternen als farbige Wegweiser verwendet werden oder nicht, kommunizieren wir von Con zu Con. Generell ist die Umsetzung dieses Konzepts vor allem auf größeren Cons beziehungsweise bei unübersichtlichen Locations sinnvoll.

Personen, die in einem sozialen Umfeld mit strikter Hierarchie groß geworden sind, lernen von klein auf, an welchen Plätzen sie sich aufhalten sollen und welche sie besser meiden.

Denn auch, wenn ein Samurai theoretisch an jeden Ort gehen kann, der nicht bereits von einem höherrangigen beansprucht wird, gibt es Räume und Plätze, die sozial unangemessen sind und daher gemieden werden. Dort gesehen zu werden, kann nicht nur die üblicherweise dort befindlichen Personen verblüffen, sondern auch soziale Folgen haben: Wer sich als Mitglied der Bonge in Räumlichkeiten begibt, die eher Samurai vorbehalten sind, muss damit rechnen, von diesen Befehle zu erhalten. Wer sich als Samurai zu sehr mit den Mitgliedern der Bonge in deren Räumen abgibt, muss damit rechnen, als "bäuerlich" verschrien zu werden und sogar Ehre oder Glaubwürdigkeit abgesprochen zu bekommen.

Da wir gerne mit solchen Elementen spielen würden, gleichzeitig aber keine Rokugani sind, wodurch uns ein gemeinsames Verständnis für solche Räume schwer fällt, haben wir uns ein System aus Laternenfarben und Symbolen überlegt, die - an Eingängen platziert - dezent angeben sollen, was für eine Art sozialen Raumes man gerade vor sich hat.

Die Einteilung ist natürlich eher grob, sollte für das Spiel aber vollkommen ausreichen. Bitte benutzt diese Farben und Symboliken als zusätzliches Spielangebot und reagiert darauf, wenn ich jemand unangemessen in Räumlichkeiten befindet, die nicht für ihn gedacht sind.

Farbe	Symbol	Bezeichnung	Erläuterung
weiß	-	normale Laterne	keine besondere Bedeutung, Lichtquelle
Blau		Samurai	Dieser Ort ist eher den Samurai vorbehalten. Mitglieder der Bonge werden dort eher als Dienstboten behandelt.
Violett		Kaiserlich	Diese Räumlichkeiten sind den kaiserlichen Familien und dem Hofstaat vorbehalten. Nur kaiserliches Personal sollte ihn betreten, normale Mitglieder der Bonge sind hier fremd. Aber auch Clans-Samurai sollten sich genau überlegen, ob sie einen Grund haben, hier hinein zu gehen.
Grün		Bonge	Dieses Gebäude ist eher den Mitgliedern der Bonge (aka Dorfbevölkerung & Dienerschaft) vorbehalten. Ein Samurai wird dort Aufsehen erregen.
Grün		Eta	Dieser Ort ist den niedrigsten der Niedersten vorbehalten. Ein Samurai befleckt sich mit einem Aufenthalt dort selbst.
Rot		Vergnügung	Dieser Ort dient dem Vergnügen und der Entspannung - ein Sakehaus, ein Teehaus, eine Okiya. Es ist (für Samurai) üblich, Rang-unterschiede an der Tür zu lassen und sich einander nur mit -san anzusprechen. Auch Mitglieder der Bonge können hier freier verkehren, sollten Samurai jedoch immer noch Respekt erweisen.
Gelb		OT-Räumlichkeit	Dies ist eine OT-Räumlichkeit
Gelb		SL-Räumlichkeit	Dieser Raum ist der Orga und den SL vorbehalten. Bitte nur nach Aufforderung oder in Notfällen eintreten.