



Jade und Obsidian

Designpapier III

- Spielelemente & Tipps -

Prämissen, Konzepte, Mechaniken, Informationen

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

-- Tao des Shinsei



© 2018-2020 - Mondhasen Orga

Danksagung

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

Version: 2.3.0

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

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

Vorwort	3
Ein Werkzeugkasten für Spieler	4
Verbeugen, verbeugen, verbeugen!	4
Glaube & Übernatürliches	4
Familie und Tradition	4
On und menschliche Schwächen	4
Ja-Sager haben mehr Spaß	5
Spielangebote machen und nutzen	5
Statusspiel: Hoch – und Tiefstatus	6
Die Bonge	7
Spiel mit Räumen und Räumlichkeit	7
Lasst anderen ihre Räume	7
Reagiert auf Räume	7
Aggressor in Konfliktszenen: How-to	8
Schöner Sterben	8
Etikette	9
Kleinster gemeinsamer Nenner	9
Etikette-Basis, die man erwarten kann	9
Dinge, die man tun sollte	10
Magie und Zauberei	11
Anwendung von Magie	11
Darstellung	11
Auswahl von Zaubern?	11
Shugenja-Schriftrollen	12
Inhalt	12
Codierung	12
Zaubern ohne Schriftrolle?	12
Duelle	13
Arten von Iaijutsu-Duellen	13
Duellierfähigkeit und Champions	13
Ablauf des Iaijutsu-Duells	14
Regelung und Umsetzung im LARP	15
Andere Formen des Duells	15
Kampf und Schaden	16
Tränke und Gifte	16
Alkohol im Spiel	17
Sake vs. Mizue-Sake	17
Pflaumenwein vs. Orangenwein	17
Sexualität im LARP	17

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 weiterführende Spieltipps an die Hand geben, sowie auf einzelne Aspekte des Spiels - wie Magie und Duelle - eingehen.

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

Ein Werkzeugkasten für Spieler

Für das Spiel wollen wir euch einige Tipps an die Hand geben, um mehr schöne, gemeinsame Szenen erleben zu können. Dies "Werkzeuge", die wir hier beschreiben, sind dabei als Ideen, Hinweise und Tipps zu verstehen - nicht als Regeln. Nehmt, was euch passend erscheint und lasst bitte das, was euch nicht gefällt.

Verbeugen, verbeugen, verbeugen!

Verbeuge dich. Immer und überall. Und wenn du denkst, dass es zu viel wird.. dann verbeuge dich noch öfter.

Glaube & Übernatürliches

Glaube fest an das Übersinnliche, an Geister, Götter, dämonische Wesen. An die Macht von Shugenja und Talismanen, von Tabus wie Blut und Tod. Und erzähle Geschichten, damit auch andere davon erfahren.

Erweise insbesondere den Schicksalen und Ahnen an deren Schreinen Respekt. Ein Schrein ist wie das Haus eines Schicksals oder Ahnen. Tue nichts, was diesen verärgern könnte. Denn den Zorn der Jenseitigen nimmt man nicht auf die leichte Schulter! Rokugani sind fest davon überzeugt, dass der Zorn des Himmels Unglück bringt - und dass dieses ansteckend ist.

Familie und Tradition

Lege großen Wert auf Traditionen, Familie und gute Sitten. Auch wenn sie sich manchmal wie Fesseln anfühlen! Man tut Dinge aus dem Grund, dass sie schon immer so gemacht worden sind. Und man ist mit Familien verfeindet, weil sich die Urgroßväter einst stritten!

On und menschliche Schwächen

Samurai werden dazu erzogen, nach außen das perfekte Gesicht zu wahren. Besonders Samurai in der äußeren Rolle sollen keine andere Emotion als gerechtfertigten Zorn zeigen. Doch sind alle Samurai auch nur Menschen. Sie stehen daher oftmals unter enormen inneren Druck, den sie irgendwie los werden müssen. Spiele damit, Dampf ablassen zu müssen. Habe immer zwei Gesichter, ein inneres und ein äußeres - und spiele damit, dass die Fassade bröckelt.

Suche ein Teehaus auf und schütte einer Geisha dein Herz aus. Nutze, dass ein Samurai, der als "betrunken" gilt, mehr Freiheiten hat, seiner Emotionalität Ausdruck zu verleihen. Und wenn du dich längere Zeit nicht "austoben" konntest - lass die Emotionen einfach aus dir herausbrechen und schäme dich hinterher dafür.

Bedenkt auch, dass die übliche Reaktion vieler Rokugani auf unangemessenes Verhalten vordergründig das Wegsehen und Ignorieren ist - hinten herum wird aber getratscht wie in anderen Kulturen auch.

Ja-Sager haben mehr Spaß

Die "Ja-Sage-Technik", auch als "Zustimmungs-Technik" bekannt, beruht darauf, dass man die Aussage, die ein anderer Charakter über eine gemeinsame Vergangenheit macht, nicht verneint. Die Aussage des Gegenübers erschafft dabei eine Wahrheit, auf der man gemeinsam aufbaut. Man sagt nicht "Nein", sondern "Ja" oder "Ja, aber...".

Mirumoto Kenshin könnte zum Beispiel zu Daidoji Akira folgendes sagen: "Das erinnert mich an den Winter, als ich meinen Sensei begleitet habe und wir uns eines morgens am vereisten See im Garten trafen. Die Luft heute ist genauso klar wie damals." Bis zu diesem Zeitpunkt war eine gemeinsame Vergangenheit zwischen den beiden Charakteren nicht etabliert. Nun könnte der Spieler von Daidoji Akira sagen, dass Kenshin sich irrt - und lässt das Spielangebot an dieser Stelle verknüpfen. Oder er nimmt es an, in dem er zum Beispiel sagt: "Hai, Mirumoto Kenshin-san. Ich erinnere mich noch gut, wie wir am nächsten Tag auf die Idee kamen, auf dem Eis zu trainieren... Ich bin dir noch immer dankbar, dass du mir die Hand gereicht hast, als mein Fuß feststeckte." Damit hat Akira das Spielangebot nicht nur angenommen, sondern sogar eine alte Schuld ins Spiel gebracht, die der Spieler des Mirumoto nutzen kann.

Beachtet an dieser Stelle bitte zwei Dinge:

- Erschafft nur Wahrheiten, die anwesende Charaktere betreffen - da die Spieler von anderen Charakteren diese logischerweise nicht kennen können.
- Erschafft keine Situationen, bei der ihr über den anderen Charakter triumphiert habt. Bei Wahrheiten seid ihr immer neutral oder im Tiefstatus - scheut euch aber nicht, andere "gewinnen" zu lassen.

Spielangebote machen und nutzen

Versuche aus jeder Szene ein Spielangebot zu machen - und auf Spielangebote zu reagieren. Dies wird nicht immer gelingen - und manches mal ist der andere auch zu sehr in seinem eigenen Film, um ein Spielangebot zu erkennen. Daher: Gräme dich nicht, wenn ein Spielangebot trotz dieser Tipps einmal nicht angenommen wird.

1. Lasse dich erwischen, wenn du etwas gesellschaftlich verpönte oder verbotenes tust. Nur wenn andere von deiner heimlichen Liebe zum Geiko eines anderen Clans erfahren, kann dies auch im Spiel benutzt werden.
2. Versage! Wenn du einen Auftrag ausführen sollst, Sorge dafür, dass du ihn nicht oder nicht gänzlich erfüllst. Sei bereit mit den Konsequenzen zu spielen. Gleichsam sollte der Gegenüber diese Konsequenzen wohl dosieren.
3. Reagiere! Wenn dir jemand eine Spielszene anbietet, lasse sie nicht verpuffen. Hat er gerade deine Familie, deinen Clan oder die heimliche Liebe deines Lebens beleidigt - grolle ihm!
4. Nehmt Spielangebote an, auch wenn sie euch "dumm" erscheinen. Sagt nur "Nein", wenn ein Vorschlag gänzlich gegen die Grundprinzipien und Loyalitäten deines Charakters verstößt.

5. Vermeidet es, spielrelevante Gegenstände zu bunkern. Ein Schriftstück, dass nur ihr kennt, ist für das Spiel verloren. Teilt Informationen, Schriftstücke und besondere Artefakte immer mit anderen Spielern / Charakteren.
6. Verschickt Briefe! Briefe werden in Rokugan in der Regel nicht versiegelt - die Ausnahme bildet hier die Post der kaiserlichen Familien. Daher ist es natürlich möglich, dass Briefe von anderen während des Transports gelesen werden. Auf einer Burg wird dies sogar erwartet - nichts ist effektiver um Klatsch am Hof zu verbreiten, als es in einen "privaten" Brief zu schreiben und diesen ans andere Ende der Burg zu senden. Seid euch umgekehrt auch nicht zu schade, fremde Briefe zu lesen - wer weiß, ob dort nicht etwas Wichtiges drin steht?

Statusspiel: Hoch – und Tiefstatus

Wir möchten euch bitten, das Statusspiel mit Humor zu nehmen und es gründlichst auszuspielen. Soziale Ungerechtigkeiten hinzunehmen und sie als gesellschaftskonform anzuerkennen ist Teil des Spiels. Das Statusspiel ist ein wesentlicher Bestandteil unseres Konzeptes, und es kann durchaus Spaß machen - und eine spannende Herausforderung sein - sich bewusst in den Tiefstatus zu begeben.

Nehmt es also euren Mitspielern nicht übel, wenn sie sich als Hochrangige in den Hochstatus begeben und euch herumkommandieren oder warten lassen – der Spieler dahinter hat erfahrungsgemäß meist ein ganz schlechtes Gewissen und weiß selbst nicht genau, ob er das jetzt darf.

Bedenkt in dem Falle auch, dass Hochstatus-Charaktere anderen und stärkeren Zwängen unterworfen sind, als Tiefstatus-Charaktere und diese sich meist deutlich freier bewegen können.

Zeige Respekt gegenüber Höhergestellten: Älteren, Edlen, Meisterinnen und Meistern und natürlich dem verehrten Kaiser. Und fordere den Respekt ein, den du verdienst.

Siehe hierzu auch "Hierarchie und Spielverantwortung".

An dieser Stelle auch noch einmal der Appell: **Schickt Diener niemals, niemals aus einem Raum!** Es ist das Wesen der Dienerschaft, dass Samurai sie als nicht beachtenswert ansehen. Genauso, wie man keinen Hund oder Tisch aus einem Raum entfernen würde, um sich zu unterhalten, ignoriert man auch die Anwesenheit der Dienerschaft. Möglicherweise wird man einer Niederrangigen Samurai aus dem Raum schicken - aber niemals den Diener, der seine Arbeit tut. Würde ein Samurai einen Diener aus einem Raum schicken, würde ihn das sicherlich verwunderte Blicke von anderen einbringen, die sich fragen, vor was sich dieser Samurai fürchtet oder warum er sich mit dem einfachen Volk abgibt.

Diener aus der Bevölkerung sind für Samurai Gegenstände. **Schickt Nicht-Samurai niemals aus dem Raum.** Nutzt sie als Spieler, damit Drama entsteht, indem Geheimnisse und Pläne ans Licht kommen können.

Die Bonge

Mitglieder der Bonge, als die Bevölkerung, zählen im Sinne der göttlichen Ordnung nicht als Menschen. Das heißt, die Tötung eines Bauern oder einer Geisha ist kein Mord, sondern allenfalls Sachbeschädigung. Gleichsam ist man aber gegenüber dem Besitzer Schadensersatzpflichtig. Und man muss immer damit rechnen, dass man sich einen Feind schafft, wenn man "die Lieblingsvase" des lokalen Daimyo zerstört.

Gleichsam ist es für Samurai mühselig, Mitglieder der Bonge zu befragen. Nicht nur, dass diese meist einen fürchterlichen Dialekt sprechen (weswegen man sich meist ohnehin nur mit dem Dorfvorsteher oder dem Büttel unterhält), sondern auch deswegen, weil Mitglieder der Bonge auf eine Frage nur genau das antworten werden, wonach gefragt wurde. Selbst wenn die Person andere Dinge wüsste, die interessant sein könnte - sie einfach auszusprechen impliziert, dass der Samurai etwas nicht wüsste und könnte als Beleidigung angesehen werden.

Spiel mit Räumen und Räumlichkeit

Wie im Designpapier II unter "Farbige Laternen" vermerkt, wollen wir bewusst verschiedene Räume anbieten, die auch entsprechend gekennzeichnet sind. Spielt damit!

Lasst anderen ihre Räume

Lasst anderen ihre Räumlichkeiten und dringt nur bewusst in diese ein. Dies gilt insbesondere für Samurai, die Räumlichkeiten von Niederrangigen aufsuchen. Oftmals brauchen die Spieler, die Tiefstatus-Charaktere spielen, ihren Raum, in dem sie unter sich sein und sich austauschen können. Seid euch bewusst, dass ein Eindringen in diese Räume euch immer als Fremdkörper erscheinen lässt, bei dem Gespräche zum Erliegen kommen und die Situation ... unentspannt wird.

Reagiert auf Räume

Reagiert auf die Räume anderer - und insbesondere auf ein Eindringen dort. Auch hier gilt, dass Spieler mit Hochstatus-Charakteren davon eher betroffen sind als solche mit tieferem Status. Während sich kein Samurai fragen wird, was ein Mitglied der Bonge in einem Besprechungsraum für Samurai zu suchen hat, sollte das Eindringen eines Samurai in Räume der Dorfbevölkerung wohlbemerkt werden. Tuschelt hinter dem Rücken dieses Samurai, stellt seine Ehre oder Herkunft in Frage (weil er sich mit dem einfachen Volk angibt) oder fragt euch, ob dieser Samurai nicht etwas zu verbergen hat.

Aggressor in Konfliktszenen: How-to

Bist du der Aggressor in einer intensiven Spielszene, gilt für dich folgendes: Achte immer auf den Spielspaß deines Gegenübers, denn du trägst jetzt gerade die Verantwortung für ihn.

Kündige deine nächste Eskalationsstufe an und gebe ihm gleichzeitig die Möglichkeit, sich der nächsten Stufe zu entziehen: "Wenn du dein Schwert nicht ablegst, werde ich dich fesseln lassen."

Wenn der Gegenüber das Schwert behält - lasse ihn fesseln. Tut er dies nicht, möchte er dies offenbar nicht - dann tu es auch nicht.

Dies funktioniert auch andersherum: "Wenn du dich hinsetzt, werde ich freundlicher sein."

Setzt er sich nicht, oder geht auch noch auf dich zu: Werde unfreundlicher. Setzt er sich: Fahre deine Aggression herunter.

Diese beiden Spielelemente sollten in jede Szene eingebaut werden, die eine starke Eskalation beinhaltet. Du fragst als Teil des Spiels nach, wie intensiv der andere es möchte - er reagiert und sagt dir damit ob er mehr oder weniger möchte.

Schöner Sterben

Überlege Dir, insbesondere bei Samurai-Charakteren, schon bei der Erschaffung des Charakters auch dessen Tod:

- Wie und wofür würde er/sie sterben?
- Was wären Deine letzten Worte? Schreibe ein Todesgedicht!

Wenn Du stirbst, gib anderen etwas mit: Ein letzter Wunsch, ein rätselhafter Auftrag, ein skandalöses Testament. So entstehen Geschichten auch nach Deinem Tod.

Der Tod sollte auch immer die letzte Stufe einer Eskalation sein (vor der auch entsprechend gewarnt wird). Vermeide es, direkt deinen Tod zu provozieren, wenn Du es nicht darauf anlegst. Und überlege Dir passende Reaktionen auf Provokationen, die nicht gleich zum Tod deines Gegenübers führen. Das kann z.B. eine geheime Revanche oder auch öffentliche Demütigung sein, Erpressung oder Druck auf Freunde des betreffenden Charakters

Achtung: Ein "plötzlicher" Tod ist kein (gutes) Spielangebot. Der Tod eines Charakters sollte immer bedeutungsvoll und idealerweise angekündigt sein.

Aus diesem Grunde können Attentate "in dunkler Ecke", bei denen nur Mörder und Opfer anwesend sind, auch ignoriert werden (Opferregel). Oder auch: Von einem Mord sollten immer mindestens drei Personen wissen, niemals nur Opfer und Täter alleine.

Etikette

Kleinsten gemeinsamen Nenner

Ein Punkt, warum es so viel Material gibt, ist der, dass es ganz unterschiedliche Erfahrungsstufen in unserem Spiel gibt, was Rokugan im Besonderen und Asia-Spiel im Allgemeinen angeht.

Mit "Mittelalter"-Settings sind wir aufgewachsen, DSA kennt fast jeder Rollenspieler und zu Game of Thrones gibt es eine Serie, die ein gemeinsames Bild verursacht.

Für Asien-LARPs im Allgemeinen und Rokugan LARPs im Besonderen ist es bedeutend schwerer, hier ein Bild zu schaffen. Schon der Thread, in dem Bücher und Filme empfohlen wurde, hat gezeigt, wie breit das Spektrum an Asien-Darstellungen und -Inspirationen ist.

Wir haben also die Herausforderung, sowohl Spieler zu integrieren, die wenig wissen als auch jene, die "zuviel" wissen - und damit einen gemeinsamen Nenner zu kreieren, der sich fremdländisch und exotisch anfühlt und nicht einfach nur "ein paar Westler hüllen sich in Kimono und verkneifen sich das 'Moin'" ist.

Etikette-Basis, die man erwarten kann

Dies sind die wichtigen Dinge, die man im Spiel berücksichtigen sollte - sie nicht zu machen, sind Etikette-Fehler.

- Verwendung von passenden **Anreden** (-san [niederrangig / vertraut] / -sama [gleich- und höherrangig] geht immer!). Im Zweifel reicht "[Familiename]-sama" für den ganzen Con.
- Verwendung von vier **Stufen der Verbeugung**
 - Nicken gegenüber jemandem, der mindestens 2 Statusperlen unter einem steht - Leichte Verbeugung ist dann jedoch ebenfalls ok
 - Leichte Verbeugung gegenüber gleichrangigen oder leicht niederrangigen (-1 oder 0 Perlen Differenz)
 - Tiefe Verbeugung gegenüber höherrangigen (mehr Statusperlen)
 - Koutau (auf den Boden werfen) gegenüber Personen mit 2+ Statusperlen mehr. Bitte achtet hier darauf, ob es dem Spiel förderlich ist. Sinnvoll ist dies sicherlich bei Audienzen, aber selten allein im kalten Flur. Wartet einige Momente, wenn ihr in Koutau gegangen seid, ob der Gegenüber reagiert. Falls nicht, entscheidet selbst, wann ihr euch wieder erhebt.
- Man lehnt ein **Geschenk** erst zweimal ab, ehe man es beim dritten Mal annimmt - damit der andere seine Aufrichtigkeit darstellen kann. Es auch beim dritten Mal abzulehnen, ist eine Beleidigung des Schenkenden. Das Geschenk zu früh anzunehmen gilt als gierig.
- Man **legt sein Katana (und größere Waffen) / seinen Schriftrollenbehälter (im Vorraum) ab**, wenn man ein Haus betritt. Dies nicht zu tun gilt als aggressiv.
- Man **zieht die Schuhe aus**, wenn man Tatami (dargestellt durch Strohmatten) oder Teppich betritt. Diese mit Schuhen zu betreten gilt als abwertend und unhöflich.

- Man trägt **kein Leder und keinen Pelz** (es sei denn man ist ein "barbarisches" Einhorn)
- Man trägt den **Kimono** nicht "falsch" herum. Nur Tote tragen die rechte Seite über die linke. Richtig ist es, "links über rechts" zu tragen.
- Man berührt kein Blut, kein totes Fleisch und keine Exkremente.
- Man schickt, als Samurai, keinen Diener aus dem Raum. Selbst wenn man geheime Umsturzpläne besprechen möchte. Nicht-Samurai haben ihre Arbeit zu erledigen und dabei stört man sie nicht. Ansonsten sind sie nicht wichtig. Eigentlich sind sie gar nicht da. Und wer würde ihnen schon glauben, selbst wenn sie es wagen würden, etwas zu sagen?

Dinge, die man tun sollte

Die folgenden Regeln sind optional und für jene Spieler gedacht, die tiefer eintauchen wollen. Das (unbeabsichtigte) Nichtbeachten dieser Regeln sollte intime nicht bestraft werden:

- Man macht einen Audienztermin
- Man bringt ein Geschenk mit, wenn man zu einer Audienz geladen ist oder etwas erbitten möchte
- Man trägt nicht (genau) die Farben eines anderen Clans.
- Man schenkt anderen zu Trinken ein und lässt diese sich nicht selbst einschenken.
- Sake trinkt man nicht alleine.
- Samurai essen kein rotes Fleisch (z.B. Rind).
- Man serviert dem Gegenüber nicht sein Clanstier zum Essen - bzw. isst dies nicht.
- Man starrt anderen nicht in die Augen (es sei denn, man will ihn einschüchtern). Höherrangen sieht man gar nicht in die Augen.
- Niederrangigere warten bis sie aufgefordert werden zu sprechen.
- Niederrangigere bitten darum, sich entfernen zu dürfen.
- Das Berühren eines fremden Schwertes ohne Einwilligung stellt eine Duellforderung da
- Eine Frau und ein Mann sind niemals alleine zusammen beziehungsweise unbeobachtet in einem Raum, es sei denn, sie sind eng verwandt, Leibwächter und Schützling oder miteinander verheiratet. Sobald ein zweiter Samurai im gleichen Raum / in sichtbarer Nähe ist, ist alles in Ordnung.
- Man trägt nicht rein-weiß.
- Man ehrt die Ahnen eines Hauses, wenn man es betritt.

Magie und Zauberei

Anwendung von Magie

Die grundlegenden magischen Praktiken in Rokugan beruhen auf die Anrufung der Kami - Geisterwesen und elementare Kräfte, die überall zu finden sind - in Gebeten. Diese können zwar theoretisch von jedem gesprochen werden, doch nur Shugenja haben das Wissen, den Willen und das Feingefühl um tatsächlich eine magische Wirkung hervorzurufen. **Magie ist daher grundsätzlich nur Shugenja möglich** (Ausnahmen können sich ergeben).

Um ein Gebet zu sprechen, dass eine magische Wirkung erzeugt, benötigt ein Shugenja eine entsprechende Schriftrolle.

Um den Zauber zu wirken, muss die Schriftrolle geöffnet werden, um dann magische Worte zu rezitieren. Dies nimmt, je nach Mächtigkeit des Gebets, üblicherweise etwa 10 Sekunden bis hin zu einer Minute in Anspruch - bei Ritualen auch länger.

Darstellung

Magie muss dargestellt werden und sollte idealerweise gänzlich ohne Telling auskommen. Uns ist bewusst, dass dieser Wunsch gerade bei Zauberei schnell an seine Grenzen stößt. Daher sind bei Magiedarstellung kurze Ansagen erlaubt - diese sollten möglichst gezielt und prägnant erfolgen. So reicht es zum Beispiel, dem Spieler eines verletzten Samurai ein "Heilung" zuzuraunen, nachdem das Wirken des Zaubers vorher ausgespielt wurde.

Für Zauber, die direkt mit Kami oder anderen Gegenständen / Orten interagieren, steht die Magie-SL zur Verfügung. Bitte bemüht euch, diese im Vorfeld zu informieren, damit gegebenenfalls Vorkehrungen getroffen werden können.

Auswahl von Zaubern?

Wenn ihr einen Charakter spielt, der über Magie verfügt, werden wir euch mit eurer Charakterbeschreibung Zauber, die ihr beherrscht, zuweisen.

Dabei werden wir uns bemühen, Zauber zu wählen, die darstellbar sind und im Spiel eine Bedeutung haben. Natürlich kann nicht jeder Zauber auf dem LARP gleich bedeutsam sein - aber wir werden uns bemühen, jedem Shugenja eine gesunde Mischung an Zaubersprüchen zur Verfügung zu stellen, von denen einige in bestimmten Spielsituationen sehr hilfreich sein werden.

Shugenja-Schriftrollen

Wenn ihr einen Shugenja spielt, müsst ihr eure eigenen Schriftrollen vorbereiten und als Teil eurer Ausrüstung mitbringen. Das äußere der Schriftrolle ist dabei nicht näher festgelegt - außer, dass es sich um eine Rolle handeln muss. Viele Schriftrollen sind aufwändig verziert, doch ist dies nicht immer zwangsläufig der Fall.

Inhalt

Eine Shugenja-Schriftrolle enthält immer folgende Informationen:

- die Schule¹, für die diese Schriftrolle geschrieben wurde (siehe Codierung) rechts oben - oder ein leerer Kreis für eine allgemein lesbare Rolle.
- Der Name des Gebets
- Das Element des Gebets
- Die Mächtigkeit des Gebets (d.h. wie viele *Perlen der Macht: Magie* man benötigt)
- Eventuell notwendige Opfergaben
- optional: Die Wirkung des Gebets kurz beschrieben
- optional: Tipps zur Darstellung im LARP

Codierung

Shugenja-Schriftrollen sind in einem Code geschrieben, der es Shugenja anderer Schulen erschwert, die Schriftrolle zu nutzen. Das wird nicht als ehrenrührig angesehen, sondern als Teil des individuellen Curriculum einer Schule. Die Schule, für die eine Schriftrolle geschrieben ist, wird rechts oben vermerkt. Nur Shugenja, die diese Schule (laut Charakterblatt) studiert haben, können Sie ohne weiteres nutzen.

Für die Zwecke des LARPs kann eine Schriftrolle von einem Shugenja **entschlüsselt** werden. Dafür muss das Original vorliegen und man muss sich etwa eine Stunde damit beschäftigen. Im Anschluss kann man die Schriftrolle dann übersetzen - oder im eigenen Schulcode abschreiben.

Schriftrollen der eigenen Schule beziehungsweise entschlüsselte Schriftrollen können **übersetzt** werden. Dabei werden Sprüche in eine Art allgemein verständliche Transkription übertragen. Der Spruch wird abgeschrieben und oben rechts mit "Generell" markiert. Das Übersetzen / Niederschreiben eines Spruchs erfordert eine leere Spruchrolle und nimmt die Zeit in Anspruch, die es eben dauert, die wichtigen Informationen (Spruchname, Element, Wirkung) aufzuschreiben.

Nur Shugenja können Zauberschriftrollen lesen. Für alle anderen ergeben die verwendeten Zeichen nicht viel Sinn.

Zaubern ohne Schriftrolle?

Kenner des RPGs wissen, dass Shugenja dort Sprüche auswendig lernen und ohne Rolle sprechen können. Diese Möglichkeit möchten wir für das LARP aus spieltechnischen

¹ Es genügt, das Clansmon zu verwenden, da der Einfachheit halber jede Schule eines Clans den gleichen Code verwendet.

Gründen nicht bieten. Um einen Spruch zu sprechen, wird immer die zugehörige Rolle benötigt.

Duelle

Duelle sind in Rokugan eine ernste und formelle Angelegenheit. Tatsächlich haben Samurai schon Duelle verloren, weil sie sich nicht an den korrekten, formalen Ablauf gehalten haben. Dann wiederum gibt es genau so viele Geschichten von unkonventionellen Duellen, deren Beschreibung andere schaudern lässt, die aber dennoch anerkannt wurden.

Die gesellschaftlichen Regeln, die Duelle betreffen, sind hoch komplex - und daher für ein LARP nur bedingt geeignet. Daher vereinfachen wir und konzentrieren uns im folgenden auf die wichtigsten Elemente.

Arten von Iaijutsu-Duellen

Wenn Rokugani an ein Duell denken, denken sie vor allem erst einmal an **Iaijutsu** - die Kunst, ein Schwert schnell zu ziehen. Das Duell mit dem Katana gilt als das Nobelpreis und für viele Bushi als die einzige wahre Form eines Duells.

Grundlegend gibt es drei Arten von "echten" Duellen: Bis zum ersten Blut, bis zur Kampfunfähigkeit oder bis zum Tod.

Da aber alle Duelle prinzipiell tödlich sein können - das erste Blut kann bei einem Katana-Treffer auch leicht das letzte sein - erfordern Duelle dieser Art jeweils **die Erlaubnis der Daimyo** der beteiligten Personen. Denn immerhin gehören Leben und Kampfkraft eines Samurai dessen Daimyo - und ein Duell ohne dessen Einverständnis ist also Raub an diesem Daimyo.

Üblicherweise werden die Gründe für ein Duell umso eingehender geprüft desto ernster das Duell ist. Duelle bis zum ersten Blut werden sehr häufig gewährt (und das sind die einzigen Duelle, bei denen Samurai auch bei einem illegalen Duell mehr oder minder ungeschoren davon kommen können), während Duelle bis zum Tod sehr eingehend geprüft und nur selten gestattet werden.

Theoretisch gibt es auch noch Übungsduelle, die man entweder mit dem Boken - einem Holzkatana - oder weit genug voneinander entfernt, so dass man sich nicht treffen kann, durchführt. Manchmal finden diese Methoden auch bei echten Duellen Anwendung, womit man das Einholen einer Erlaubnis umgeht. Kleinere Verletzungen sind hierbei akzeptiert. Sollte jedoch ein Samurai bei einem "Trainingsunfall" zwischen zwei Samurai unterschiedlicher Familien oder Clans ernstlich verletzt werden oder gar zu Tode kommen, wird sich sicherlich auch ein Magistrat für den eigentlichen Hergang und die Hintergründe interessieren...

Duellierfähigkeit und Champions

Prinzipiell ist jeder Samurai satisfaktionsfähig und kann andere Samurai zum Duell fordern. Dies beginnt, sobald er gehen kann bis zu seinem Rückzug ins Kloster, wenn ein Samurai seinen Stand ablegt und zum Mönch wird. In der Praxis wird man sich natürlich nicht mit

einem Kind duellieren, sondern nur mit jemanden, der sein Gempukku (das Ritual des Erwachsenwerdens) hinter sich hat.

Mitglieder der Bonge sind per sé nicht satisfaktionsfähig - und schon die bloße Andeutung, dass sie es sein könnten, beschmutzt den Geist des Duells und ist eine große Schande. Aufmüpfige Hinin werden einfach erschlagen - und nicht zum Duell gefordert.

Gesellschaftlich gilt die Regelung, dass jemand, der ein Katana trägt oder offensichtlich als Bushi auftritt, auch in der Lage ist, sich selbst zu verteidigen. Allen anderen Samurai - und jene, die offensichtlich verletzt sind - ist es gestattet, für ein Duell einen Champion zu benennen.

Es ist eine Ehre, von jemanden als dessen Champion auserkoren zu werden, legt dieser doch im Zweifel sein Leben in die Hand des Champions. Doch ist es natürlich auch möglich, die Bitte, jemanden als Champion in einem Duell zu vertreten, auszuschlagen. Gleichsam gilt es als höflich, jemandem, den man bittet als Champion zu fungieren, ein Geschenk zu machen. Und natürlich muss auch der Daimyo des jeweiligen Champions zustimmen.

Bei Höflingen und Shugenja mit einem festen Yojimbo, wie man es vor Allem bei den Shugenja der Isawa Familie des Phoenix häufig findet, ist es üblich, dass der Yojimbo als Champion fungiert - auch wenn das nicht immer der Fall sein muss. Tragische Geschichten spinnen sich um Ereignisse, bei denen ein Samurai nicht seinen Yojimbo sondern jemand anderen zum Champion eines Duells ernannte und so Ersteren kränkte.

Die Ernennung eines Champions ist übrigens kein Weg, automatisch ungeschoren aus einem Duell zu kommen - es wird erwartet, dass der Schützling bei Verwundung seines Champions im Duell eine analoge oder zumindest in der Schwere ähnliche Wunde erleidet. Stirbt der Champion während eines Duells, so ist der Samurai, für dessen Ehre der Champion eintrat, ehrengelunden, Seppuku zu begehen.

Ablauf des Iaijutsu-Duells

Nach der Forderung, Einholung der Erlaubnis und Festlegung eines Zeitpunktes und eines Ortes (was häufig durch Sekundanten geklärt wird), treten sich die beiden Samurai kampfbereit gegenüber - sofern weiterhin auf ein Duell bestanden wird. Dies ist der letztmögliche Zeitpunkt, einen Streit ohne ein Duell aus der Welt zu schaffen, zum Beispiel durch Verlesen einer Entschuldigung.

Es ist unerlässlich, sich zu Beginn voreinander zu verbeugen - immerhin ist man dabei, einen Streit auf zivilisierte Weise beizulegen. Übereinander herzufallen ist etwas für wilde Tiere!

Als nächstes zeigt jeder dem anderen seine Haltung. Die Phase des Abschätzens beginnt. In dieser ist es ohne Probleme möglich, sich vor seinem Gegner (erneut) tief zu verbeugen und so die eigene Niederlage ohne Kampf einzugestehen. Dies ist keineswegs ehrenrührig - wer erkennt, dass er unterlegen ist und aufgibt, schont die Ressourcen seines Daimyo und erfüllt somit seine Pflicht. Derjenige, der Rücktritt, zählt jedoch in aller Hinsicht als Verlierer des Duells und muss daraus erwachsende Konsequenzen tragen und Verpflichtungen erfüllen.

Verbeugt sich keiner der beiden Kontrahenten, kommt es zum Ziehen der Schwerter. Beide stehen sich gegenüber, die Hand am Schwertgriff. Die Kunst ist es dabei, der letzte zu sein der zieht, aber der erste, der trifft. Meist stehen sich beide Kontrahenten stumm und konzentriert gegenüber, bis einer zuckt. Dann sirren beide Schwerter durch die Luft, eines schmeckt Blut...

Je nach vorher vereinbarter Duellregelung verbeugen sich dann beide, man stellt sich erneut in Position oder der Kampf geht als übliches Scharmützel weiter.
Der Einsatz von Zauberei während eines Duells - auch von außen - ist übrigens ein schwerer Bruch der Etikette.

Regelung und Umsetzung im LARP

Ein Duell kann wunderbar ausgespielt werden und benötigt idealerweise keine Regeln. Tatsächlich freuen wir uns, wenn ihr euch im Vorfeld ab sprecht, Gewinner und Verlierer klärt und allen eine schöne Show liefert.

Für den Fall, dass eine Abstimmung im Vorfeld nicht möglich ist oder zu keinem Ergebnis kommt, hier - getreu unserem Leitlinien-Motto - eine optionale Regelung, die im Falle von unklarer Fertigkeitsverteilung helfen kann, die Situation aufzulösen. Diese Regelung ist keine Verpflichtung - wenn beide Seiten sich einig sind, die Situation anders aufzulösen oder zu bespielen, ist das für uns vollkommen fein.

Jeder Spieler wird in seinen Charakterdokumenten einen *Duellwert* finden. Dieser hat, analog zu den *Perlen der Macht*, für Normalsterbliche einen Wert zwischen 0 und 5. Diesen Wert solltet ihr euch bitte merken - wir haben ihn absichtlich nicht zu den Perlen hinzugefügt, um einen Nervenkitzel beim Duellieren zu ermöglichen.

Jemand mit einem höheren Duellwert wird jemand mit einem niedrigeren Duellwert unter normalen Bedingungen schlagen. Bei gleichem Wert kommt es zu einem karmischen Schlag - beide Kontrahenten treffen sich (fast) gleichzeitig, das Duell gilt als legitimes Unentschieden.

Zum Vergleich des Duellwertes (sollte dies nicht einfach bereits im Vorfeld geschehen) zeigen beide Duellanten während des Einschätzens diesen mit ihrer Hand am Katanagriff dezent an - eine geschlossene Faust gilt dabei als 0, die Anzahl der gezeigten Finger entspricht dem Wert. Somit zeigt das Einschätzen des Gegners tatsächlich dessen Stärke und man kann zurück treten, wenn man dies möchte.

Sollte jemand nach dem Einschätzen, ohne dass jemand zurückgetreten ist, seinen Wert noch einmal ändern - man kann immer schlechter kämpfen als man ist; in Ausnahmefällen kann der Wert zum Beispiel durch Magie jedoch erhöht sein - zeigt man diesen noch einmal mit der freien Hand an der Brust an.

Das Duell selbst, inklusive Fokussierung und Schlag, wird ausgespielt. Der mit dem niedrigeren Wert sollte - beim Rückgriff auf diese Vergleichsregeln - dabei verlieren - wie gehabt. Fairness ist hier Trumpf.

Andere Formen des Duells

Natürlich sind auch noch andere Formen des Duells denkbar - und werden auch praktiziert. Generell sind rokuganische Samurai sehr kompetitiv und machen aus vielen Dingen einen Wettkampf.

Bei einem **Kenjutsu-Wettstreit** handelt es sich mehr um einen traditionellen Zweikampf, als um ein Duell.

Shugenja praktizieren hin und wieder eine Duellform, die **Taryu-jiai** genannt wird. Hierbei duellieren sich zwei Shugenja mit elementaren Energien. Dies kann über die Magiestufe der Perlen der Macht abgebildet werden.

Sehr populär sind auch **Künstler-Wettstreite**, bei denen zwei Künstler ihre Werke einem Publikum vorstellen. Hier entscheidet dann der Zuspruch des Publikums - etwas was im LARP leicht ausgespielt werden kann.

Kampf und Schaden

Ein Kampf sollte wie ein normaler LARP-Kampf ausgespielt werden. Fokus sollte dabei IT auf schönes Spiel und OT auf der Sicherheit aller Beteiligten liegen.

Getreu der Opferregel liegt das Ausspielen eines Treffers und die entsprechende Auswirkung gänzlich in der Hand des Getroffenen.

Wer auch hierfür eine Richtlinie möchte, dem sei folgendes an die Hand gegeben:

- Ein erfahrener Bushi benötigt in der Regeln nur einen einzigen Treffer mit einem Katana, um einen ungerüsteten Samurai zumindest so schwer zu verletzen, dass ein Weiterkämpfen sinnlos bis töricht ist.
- Eine leichte Rüstung wird ungefähr einen, eine schwere Rüstung vielleicht zwei Treffer abhalten.
- Bushi aus Schulen, die vor allem Zähigkeit und Widerstandskraft (Hida Bushi, Daidoji Eisenkrieger) oder Verteidigungsfähigkeiten (Mirumoto Bushi, Shinjo Bushi) trainieren, werden sich möglicherweise einen Treffer länger im Kampf halten.

Tränke und Gifte

Im Gegensatz zu anderen LARP-Settings sind Tränke und Gifte in Rokugan nicht weit verbreitet. Die einzige Familie, die nennenswerte alchemistische Tinkturen herstellen kann, ist die Agasha Familie des Drachen Clans.

Gifte sind dagegen in ganz Rokugan verpönt und nicht erhältlich. Es heißt, hinter vorgehaltener Hand, dass der Clan der Skorpione in seiner Verderbtheit auf solche Mittel zurück gegriffen habe - doch mit der Auflösung des Clans sollten auch solche Methoden der Vergangenheit angehören.

Tränke und Tinkturen, die auf das LARP mitgebracht werden sollen, müssen im Vorfeld mit der SL abgesprochen sein. Werden solcherlei auf dem LARP hergestellt, ist dies darzustellen und eine SL hinzuzuziehen. Diese wird den Vorgang bewerten und einen (gelben) Zettel ausfüllen, der dem Gebräu beigelegt wird.

Trinkt ein Charakter dieses, liest er im Anschluss den Zettel.

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass jemand ein Gebräu zum Beispiel in die Teeschale geschüttet wird, wird der Zettel an / unter diese gelegt.

Die Auswirkung des Gebräus sind fest und unterliegen, als Ausnahme, nicht der Opferregel - es sei denn, es steht ausdrücklich drauf.

Alkohol im Spiel

Im sozialen Gefüge Rokugans ist zwar vor Allem Tee das Getränk für gesellschaftliche Anlässe, gerade bei einer abendlichen Zusammenkunft äußerer Rollen² wird jedoch häufig Alkohol ausgeschenkt. Um Spieler nicht zum Genuss von Alkohol zu nötigen, möchten wir folgende Begrifflichkeiten etablieren.

Sake vs. Mizue-Sake

Wenn ein Spieler "Mizue-Sake" möchte, dann trinkt er intime Sake, outtime möchte der Spieler allerdings Wasser. Der Name ist ein Wortspiel - *mizue* bedeutet Wasser.

Pflaumenwein vs. Orangenwein

Analog zu Sake und Mizue-Sake bezeichnet Orangenwein außerhalb des Spiels Limonade als Substitut für Pflaumenwein.

Sexualität im LARP

Das Ausspielen von Sexualität und alles was damit zusammenhängt, ist immer schwierig. Einerseits sollen diese Inhalte, gerade in einem LARP um Drama und persönliche Konflikte, spielbar und erfahrbar sein - zum anderen sehen wir LARP als geschützten Raum, in dem wir aufeinander acht geben und Spiel nur im gemeinsamen Konsens stattfinden darf.

Gerade im sexuellen Bereich sind aber die Grenzen sehr, sehr unterschiedlich und allgemeine Aussagen, was ok ist und was nicht, sind sehr schwer zu treffen.

Daher gilt:

- Alle Spielhandlungen sind nur im gemeinsamen Kontext möglich. Ein "Stop" ist ernst zu nehmen und unterbricht das Spiel
- Um ein Spiel in die sexuelle Richtung zu beginnen beziehungsweise um zu Fragen, ob dies für das Gegenüber in Ordnung ist, verwendet bitte das entsprechende Codewort (siehe Handout I, "Steuerungsmechanismen")
- Tabu sind auf jeden Fall Berührungen im Genitalbereich, im Bereich der Brust, an der Innenseite der Oberschenkel sowie am Gesäß.
- Eventuelle sexuelle Handlungen ("Kopfkissen teilen") zwischen zwei Personen werden durch beieinander liegen und "Händchen halten" simuliert. Da körperliche Berührung in Rokugan ein großes Tabu ist, sollte diese - für uns Europäer doch eher harmlose Handlung - hinreichend "schockierend" sein, um nicht zufällig zu passieren.
- Küsse sind in der rokuganischen Kultur nicht üblich und sollten daher im Spiel nicht notwendig sein. Falls doch, deutet diese mit einem "Luftkuss" an.
- Sprechenden Menschen kann geholfen werden. Bitte spricht mit eurem Gegenüber und drückt aus, wenn euch etwas unangenehm ist.

² Tatsächlich ist es in vielen Clans verpönt, dass Samurai Innerer Rollen - und dort (aus biologischen Gründen) vor Allem bei Frauen - öffentlich Alkohol trinken. Da wir aber keine Spieler einschränken wollen, haben wir dies aus den allgemeinen Etiketteregeln heraus gelassen.