

## **Regelklarifikationen und Wiederholung der wichtigsten Regeln für die Blütenblätter-Reihe**

Grundlage für die Blütenblätter-LARPs ist grundsätzlich das Regelwerk der Mondhasen. Und keine Sorge, große Abweichungen sind bei uns ebenfalls nicht vorgesehen. Es geht in diesem Dokument lediglich darum, einige Punkte nochmal besonders klarzustellen und wichtige Regeln in Kurzform zu wiederholen. Im Einzelnen widmen wir uns hier 1) Dramalevel, 2) Codewörtern / Steuerungsmechanismen, 3) Duellen und Stunde des Blutes und 4) gelben Zettel

### **1) Dramalevel, was heißt das bei uns (Am Beispiel von Shiba Wanderlustig):**

DL1: Ich bin dabei!

Solange ich als Spielender nicht aktiv Drama produziere, passiert durch die Orga nichts und auch andere Spieler gehen nicht wirklich auf mich los "Ich hasse zwar Shiba ... Aber der dort ist meine Mühe nicht wert"

DL2: Schauen wir mal!

Vom Hintergrund eher ein wenig Drama, das auch Orgaseitig nicht aktiv ins Spiel gepusht wird. Spieler reagieren tendenziell angemessen auf mein Verhalten und meinen Charakter, wenn auch etwas sanfter. "Ich hasse Shiba ... Aber ich verschwende kein Duell an ihn. Böse Blicke und spitzfindige Bemerkungen reichen."

DL3: Los gehts!

Vom Hintergrund her habe ich ein paar Probleme und die Orga bringt diese auch gelegentlich ins Spiel. Spieler reagieren auf meinen Charakter passend zu seinen Handlungen und Hintergrund "Ich hasse Shiba ... Und wenn der mir richtig dumm kommt, kreuzen wir die Klängen."

DL4: Welcome to the Dangerzone!

Vom Hintergrund her habe ich einige Probleme und diese kommen immer mal wieder aktiv ins Spiel. Durch die Orga tauchen auch gelegentlich weitere neue Probleme auf. Spieler reagieren stärker auf meine Fehler und meinen Hintergrund. "Ich hasse Shiba ... Und den da ganz besonders! Ich warte nur bis er einen Fehler macht!"

DL5: Hit me Harder!

Vom Hintergrund her habe ich jede Menge Probleme und die Orga bringt diese nicht nur regelmäßig ins Spiel, Sie legt quasi jeden Con noch was oben drauf. Spieler betrachten mein Verhalten und meinen Hintergrund immer in der schlechtmöglichen Weise "Du dreckiger Shiba, verteidige deine Ehre mit Stahl oder zeigen allen was für ein erbärmlicher Hund du wirklich bist!"

Sollte einem natürlich eine Szene zu hart sein, oder man das Spielangebot in dieser Form überhaupt nicht annehmen wollen, gibt es immer noch die Codewörter. Umgekehrt kann man Spieler selbst mit DL5 nicht dazu zwingen, den eigenen Charakter hart anzugehen. Aber auch hier helfen sicherlich die Codewörter eine gewünschte Eskalation zu signalisieren.

Was heißt das nun konkret für Blütenblätter-Cons? Wer Dramalevel 4+ angegeben hat, läuft „Gefahr“, dass wir, natürlich in Abstimmung mit den Mondhasen, unerwartete Probleme für den Charakter generieren. Sei es durch (falsche) Anschuldigungen, eine alte Liebschaft, eine dramatische Nachricht, oder dergleichen. Das muss nicht passieren, aber es kann eben passieren.

## 2) Codewörter, welche gibt es und was bedeuten sie:

„STOPP“

Die Ultima Ratio, jegliches Spiel kommt zum Erliegen und der Stoppruf, wird von allen umstehenden Spielern wiederholt, damit es auch ja jeder mitbekommt. Wird primär verwendet um eine OT Gefahrenlage (zu nah am Abhang, Brille runtergefallen, umgeknickt, usw) zu beheben. Kann aber auch, wenn man emotional mit der Situation völlig überfordert ist, als „letzte Rettung“ genutzt werden. Über Stopp wird auch nicht diskutiert, es wird einfach angewandt und erst nach Klärung der Situation durch ein klares „weiter!“ aufgehoben.

„SANI! / ARZT!“

Jemand wurde OT verletzt. Das Spiel wird unterbrochen, eventuell anwesende medizinisch geschulte Spieler eilen bitte zum Ort des Geschehens.

TIME FREEZE

Wenn ein Time Freeze (durch die Orga / SL) ausgerufen wird, verharrt jeder Spieler untätig an Ort und Stelle, außer er würde sich dadurch in Gefahr bringen, dann bitte einen Schritt auf sicheren Grund machen und schließt die Augen, bis ein TIME IN ausgerufen wird.

„Oh Mutter“

Die aktuelle Situation ist mir zu krass, bitte die Eskalationsstufe nach Möglichkeit runterfahren. Verwendet man entweder für die Gesamtsituation (z.B. als „Oh Mutter, wo bin ich hier nur reingeraten“) oder auf spezielle Personen („Oh Mutter, was habe ich diesem Kranich den bitte getan?“).

„Wenn dein Vater wüsste“

Das Gegenteil von Oh Mutter. Die aktuelle Situation ist mir zu soft, bitte die Eskalationsstufe weiter hochschrauben. Verwendet man entweder für die Gesamtsituation (z.B. als „Wenn eure Väter wüssten, wie wenig euch Ehre/Bushido/das Reich bedeuten“) oder auf spezielle Personen (z.B. „Wenn dein Vater wüsste wie du dich verhältst, er wäre zu tiefst enttäuscht“).

„Bato-San macht das schon“

Wird verwendet, wenn ein Charakter einen Auftrag/eine Aufgabe erhalten hat, die man aus IT-Logik heraus erfüllen würde, aus OT-Gründen jedoch nicht kann oder will. Mit „Bato-San macht das“ lehnt man OT das Spielangebot ab, ohne IT den Höhergestellten vor den Kopf zu stoßen.

„Zieht es hier?“

Mit dieser Frage wird geklärt, ob der soeben erfolgte Etikettebruch mit Absicht durchgeführt wurde, oder ein OT Fehler war. Wird die Frage mit „Ja, hier weht es stark“ oder Ähnlichem beantwortet, war es OT Fehler. Wird die Frage hingegen verneint, war der Etikettebruch auch OT beabsichtigt.

„Türkis“

Ein Begriff der verwendet wird um die Erlaubnis zu Berührungen in einem romanischen Kontext zu erhalten. Sprich, wenn man in einem Rausch der Gefühle den Geliebten am Arm packen will, aber OT nicht 100% sicher ist ob das Gegenüber OT damit einverstanden ist, lässt man eine Aussage fallen wie z.B. „Eure Augen erinnern mich an das Türkis eines Edelsteins“. Und nur wenn das Gegenüber dies bejahend beantwortet z.B. „Ich höre öfter das meine Augen türkis wirken“ fährt man fort. Wird Sie verneint, ist jeglicher Körperkontakt nicht gestattet!

### **3) Duelle und die Stunde des Blutes:**

Das wichtigste Zuerst, eine Stunde des Blutes gibt es bei uns nicht. Was nun nicht heißt, dass einen ständig Shinobi anspringen, oder dauernd Duelle bis zum Tode gefochten werden, es gibt nur einfach keine dedizierte Stunde, während der so etwas erst passieren kann.

Duelle bis zum ersten Blut brauchen bei uns auch keine Erlaubnis seitens eines Magistraten. Die Etikette empfiehlt dennoch, es vorher anzumelden, oder wenigstens hinterher um Verzeihung zu bitten, aber Vorschrift ist das nicht.

Bei den anderen Duellformen, bis zur Aufgabe/Kampfunfähigkeit und bis zum Tode, ist jedoch weiterhin die Zustimmung eines lokalen Würdenträgers/Magistraten von Nöten. Diese wird umso eher erteilt, wenn auch höherrangige Samurai oder Magistraten aus den Clans der Duellanten, diesem Duell ihre Zustimmung erteilt und dies schriftlich bekundet haben. Ja Rokugan kann ganz schön Bürokratisch sein.

### **4) Gelbe Zettel:**

Gelbe Zettel nutzen wir um OT-Informationen zu Objekten/Orten zu hinterlegen, damit Spieler selbständig diese Dinge untersuchen können, ohne dass eine SL dabei sein muss. Auf dem gelben Zettel steht auch immer, was nötig ist um diese Information zu erhalten.

Ein Zettel mit „Anschauen“ kann von jedem gelesen werden, der das Objekt / den Ort ansieht. Ist dagegen „Shindoshi“ vermerkt, kann dies natürlich nur ein solcher Charakter erkennen. Ebenso könnte „Bushi“ oder „Höfling“ vermerkt sein.

Eine Besonderheit sind noch die Lila Punkte. Ist ein gelber Zettel mit einem solchen gekennzeichnet, bedeutet dies, dass das Objekt/der Ort für Samurai eher irrelevant ist und dies eigentlich nur für Bonge von belang ist. „Ein Buch über Haushaltsausgaben in der Küche? Welcher Samurai sollte das lesen wollen!“

Sollte euer Samurai eher „Bodenständig sein (weil er z.B. aus dem Spatzclan, oder ein Ronin ist), kann er natürlich trotzdem diese Dinge untersuchen, ohne das er zu komisch angeschaut wird. Aber ein hochstehender Samurai beschäftigt sich mit so etwas eigentlich nicht.

Bitte bedenkt aber auch, dass wir die Lila Punkte primär verwenden, damit auch die Bonge-Spieler klar erkennen können, welcher Plot eher für Sie gedacht ist. Es wäre schade, wenn die Samurai Ihnen diesen dann „wegnehmen“.