Jade & Obsidian

Tabuthemen und unser Umgang damit
Eine kleine Handreichung

Eine Spielhilfe zur Jade & Obsidian LARP-Reihe
Version 1.0.1

erstellt am: 01.10.2026
Autor: Pio

Dieses Dokument ist eine Spielhilfe für die LARP-Reihe Jade & Obsidian. Alle Inhalte basieren auf dem Rollenspiel “*Legend of the Five Rings*” und sind rein fiktiv.

Änderungshistorie:

Version:	1.0.1
Datum:	01.10.2026
Änderung:	Formatierung, Rechtschreibkorrektur, Ergänzungen
Autoren:	flippah, Effi

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis **2**
Einleitung **3**
Um welche Themen geht es? **3**
Tod **3**
Spirituelle Unreinheit 3
Berührung **3**
Schattenlande und der Makel **4**
Was ist über den Makel bekannt? 5
Was passiert, wenn man den Makel hat? 5
Wie geht man mit Personen um, die den Taint (Makel) haben? 6
Maho! **6**
Schlusswort **6**

Einleitung

Rokugan ist ein Land, in dem vieles einfach verschwiegen wird - oft nach der Devise “Wenn ich nicht drüber rede und nicht zuhöre lalalala, dann findet mich das Problem auch nicht, denn dann existiert ja kein Problem.”
Und das so zu bespielen, ist vollkommen legitim!

Wir wissen aber alle, dass Probleme nicht weggehen, wenn man sie ignoriert. Es braucht also immer einige, die sich aufopfern und tun, was getan werden muss.
Und viel wichtiger: Wir spielen **LARP** und die ganze Thematik ist Bestandteil des Settings und des Meta-Plots. **Wie also gehen wir im Spiel damit um? Wovor muss ich Angst haben? Und was ist okay?** Darauf versucht dieses Handout eine Antwort zu geben.

Um welche Themen geht es?

Die Schattenlande und deren Bewohner, Blut, Tod, Schweiß, Maho und spirituelle Unreinheit. Auch Themen rund um Hinin oder Handel werden vermieden oder zumindest nur so lange besprochen wie unbedingt notwendig.
Selbst Themen, die nicht tabu sind, werden selten direkt angesprochen, sondern eher durch indirekte Phrasen oder Symboliken impliziert (Was mal mehr und mal weniger gut funktioniert).

Tod

“Über die Toten nur Gutes.” ist ein guter Leitsatz wenn man den Geist des Verstorbenen nicht verärgern möchte.
Wenn man über Tote spricht, dann nur respektvoll und am besten leise.

Leichen berührt man nicht - dafür gibt es Eta. Nein, auch nicht, um nochmal schnell zu sehen, ob sie wichtige Briefe dabei haben oder um nach Spuren eines Mörders zu suchen.

Spirituelle Unreinheit

Wer mit Körperflüssigkeiten jeglicher Art, Leichen, (ungesegnetes) Leder[1] oder Ähnlichem in Berührung gekommen ist, ist spirituell unrein und gehört umgehend gereinigt. Sucht euch am besten einen Shindōshi, Mönch, Nonne oder Priester, welche(r) euch dann durch die nötigen Riten leitet.
(Spirituell) Verunreinigte Personen werden nicht angesprochen und sie sprechen nach Möglichkeit auch niemanden außer einem Shindōshi oder Geistlichen an. Es ist durchaus legitim, ja sogar schicklich, den Fächer vors Gesicht zu halten und sich von einer besudelten Person abzuwenden.

Berührung

Es ist unüblich, einander in der Öffentlichkeit zu berühren, es sei denn es ist absolut notwendig (medizinische Versorgung - auch hier wird aber oft ein eta zu Hilfe genommen, Gefangennahme, Schutz vor Gefahr, u.ä.).
Jemanden bei Hofe ohne triftigen Grund zu berühren ist ein schwerwiegender Bruch der Etikette.
Soweit die Theorie. In der Praxis des Spieles hat sich mittlerweile eher eingebürgert, dass Berührungen oft diskret erfolgen. Ein heimlich gereichte Hand, tröstend oder in Zuneigung. Oder Hilfe beim Richten der Kleidung zeugt oft von tiefer Verbundenheit zwischen Charakteren - und das muss nicht immer

[1] Keine Regel ohne Ausnahme: Einhörner benutzen natürlich Leder und Felle und sehen das nicht als Problem.

eine Liebschaft sein. Und nicht jede Affäre hat mit Sex zu tun. Kompliziert? Ja. Nehmt mit, dass Berührungen an sich unüblich und etwas besonderes sind. Spielt ganz explizit damit. Wenn ihr euch von jemandem berühren lasst, ist das eine Aussage, und ebenso wenn ihr vor der Berührung zurückweicht.
Ein Zwischenschritt zwischen Berühren und nicht Berühren ist es zB, jemanden den Fächer an die Schulter zu legen, um so Verbundenheit auszudrücken, aber eben ohne jegliche Intimität (und Initimität meint hier nicht Sex)

Schattenlande und der Makel

Für den Großteil der normalen Bevölkerung und auch jeden normalen Samurai sind die Schattenlande und der Makel (Taint) an sich ein einziges großes Tabuthema! Aber gerade an den kaiserlichen Höfen (der Hof des Tenno mehr als der der Mikado) hat sich das ganze im Spiel etwas gewandelt.
Clan Krabbe war da schon immer.. stumpfer… aus Gründen.
Was wie und überhaupt genau die Verderbnis durch den Makel ist, ist kein allgemeines Charakterwissen und das soll auch so bleiben. Dennoch ist es mittlerweile unumgänglich, dass wir Dinge besprechen und damit spielen.

WICHTIG!: Es ist vollkommen legitim, dieses Spiel abzulehnen, sich IT abzuwenden oder/und den Raum zu verlassen. Oder auch mal anzumerken, ob alle, die darüber so sprechen noch bei Sinnen sind (oder gar spirituell rein). Es ist sogar wichtig, dass es normale Samurai gibt, die das ablehnen - damit es noch irgendwo ein halbes Tabuthema bleibt.

Seitdem der ehemalige Fürst der Hölle auf dem Thron Rokugans sitzt, und um ihn herum eben auch immer wieder merkwürdiges passiert und die Hölle versucht, einen neuen Krieg vom Zaun zu brechen ist das Thema jetzt aber präsenter - und auch schwerer zu leugnen. Da kommen wir ein wenig zu einer Diskrepanz von LARP-Spiel VS Hintergrund.

Das Spiel mit dem Makel ist optimalerweise eine Opt-In Entscheidung des Spielenden. **Das bedeutet, dass ihr durch einen Brief oder eine einzige Berührung normalerweise nicht einfach Tainted seid.**
Die Sicherheitskontrollen am Kaiserhof und auch zB bei den Daimyos sind mittlerweile hoch - man hat aus den ersten Briefen und “Geschenken” gelernt.
Wenn also nicht explizit ein gelber Zettel, eine explizite Anmerkung oder aber es etwas wirklich offensichtliches ist (wie eine Obsidiankiste als Kopfkissen benutzen, in Dämonenblut baden, mit Onis oder Untoten kuscheln… also wirklich vom Hintergrund her sehr eindeutig) dann werdet ihr euch nicht gleich bemakeln. IT Zweifel zu haben und einen Shindōshi hinzuziehen (und ein Reinigungsritual ausspielen) ist jedoch immer eine Möglichkeit.

Was ist über den Makel bekannt?

Wenig - und viele arme Seelen wissen nicht einmal, ob sie ihn in sich tragen - bis es zu spät ist.
Der Makel gilt als irdische Manifestation der Hölle. (Die Schattenlande ist NUR der irdische Teil des Hölle Jingoku - alles weitere dazu kann euch ein Shindōshi erzählen, aber warum solltet ihr danach fragen wollen?)

Mit der Zeit und dem Voranschreiten des Makels entwickelt dieser körperliche Ausprägungen, die man sehen kann. Wie schnell genau und mit welcher Intensität, das stimmt die SL individuell mit den Betroffenen ab.
Auch hier: Für die meisten Spielenden “sieht da etwas komisch aus, das man mal einem Shindōshi zeigen sollte”. Man wird sich schließlich nichts aktiv ansehen, was einem selbst schaden könnte.
Auch mentale Veränderungen sind möglich - so könnte ein vom Makel befallener Samurai unter starken Stimmungsschwankungen leiden, plötzlich aggressiv werden oder Dinge sehen, die gar nicht da sind.
Manche Gefangene der Kuni, die sich zu Untersuchungen ‘bereit erklärt’ hatten, berichteten auch davon, dass die Schattenlande sie rufe.
Auch solche Veränderungen werden individuell besprochen.

Was passiert, wenn man den Makel hat?

Früher gab es nur drei Wege: Ins Kloster, Seppuku oder Dienst an der Mauer.
Seitdem jedoch die Armee der Oni mit den Krabben zusammen einmal durch halb Rokugan marodiert ist (und Untote den Kreis andersherum gelaufen sind), ist das einfach nicht mehr praktikabel. Weder hatte man genug seltener Ingredienzien, die den Makel aufhalten oder verlangsamen können, noch gab es genug Kloster für die schiere Masse, noch konnte man auf diese Leute verzichten. Rokugan wäre schlicht vollkommen zusammengebrochen, wenn man alle diese Personen mit Makel aus der Gesellschaft entfernt hätte.

Den Makel zu haben ist selbst nicht strafbar - nur, ihn wissentlich zu verbergen!

Nach der Dämoneninvasion 1128 bildete sich zuerst in den Kranichlanden und von dort aus eine Art “Initiative” des Grünen Ahornblattes - ein Symbol (einem Mon nachempfunden) welches die Betroffenen an ihrer Kleidung tragen um ihrer Pflicht nach zu kommen, andere zu informieren, ohne es ständig aussprechen zu müssen.
Läden, Tavernen, Teehäuser, Geishahäuser usw. welche von bemakelten Inhabern geführt werden, kennzeichnen ihr Etablissement von außen mit einem Schild des grünen Ahorn.
In den Städten wurde beim Wiederaufbau begonnen, eher Viertel anzulegen, in denen die bemakelte Bevölkerung lebt. (Derzeit eher aus Demut und Respekt gegenüber dem Rest der Bevölkerung, nicht als angeordnetes Internierungslager)

Wie geht man mit Personen um, die den Taint (Makel) haben?

Für Rokugan ist ein Makel mehr als eine persönliche Schwäche. Er kann den Ruf eines Menschen, seine Stellung in der Gesellschaft und das Ansehen seiner Familie beeinflussen. Entsprechend wird mit Makeln meist nicht offen und direkt umgegangen. Man spricht sie selten aus, sondern deutet sie an (das Symbol des grünen Ahornblattes auf der Kleidung), schweigt darüber oder lässt einen Betroffenen sein Gesicht wahren.

Ein ehrenhafter Rokuganer bemüht sich, den Makel eines anderen nicht öffentlich bloßzustellen. Man behandelt es wie eine Verletzung oder sonstige Schwäche: Zur Kenntnis nehmen und darüber hinweg sehen. Gleichzeitig kann ein bekannter Makel dazu führen, dass jemand vorsichtiger behandelt, von bestimmten Aufgaben ferngehalten oder gesellschaftlich gemieden wird.

Personen mit Makel ist es verboten, vor die Kaiserin und alle hohen Hofämter und die Daimyos der kaiserlichen Familien zu treten!

Im Spiel bedeutet das: **Den Makel zu haben sollte für den Charakter im Verhalten anderer Spielenden ihm gegenüber spürbar sein, aber nicht dazu dienen, einen Charakter (aus dem Spiel) auszugrenzen.** Spielt die gesellschaftlichen Konsequenzen aus – Blicke, Zurückhaltung, höfliche Umgehungen oder leise Gerüchte – und gebt der betroffenen Figur zugleich Raum, mit ihrem Makel umzugehen und ihr Gesicht zu wahren. Seid auf der anderen Seite aber bitte auch nicht zu verständnisvoll oder zeigt Mitleid - letzteres wäre einerseits eine Beleidigung, zum Anderen haben sich die Spieler und Spielerinnen eines solchen Charakters bewusst dafür entscheiden, mit dem Makel zu spielen - und wollen auch ein entsprechendes Spielerlebnis.

Maho!

Im Gegensatz zum Makel, den man auch unbewusst erhalten kann, ist Maho etwas, das man wissentlich begehen muss.
Es gibt hier kein “aus Versehen” (laut den Kuni). Und es ist auch alles andere als einfach damit überhaupt “in Berührung” zu kommen, sprich: Informationen zu finden.
Für die meisten Spielenden wird Maho eher ein Schreckgespenst sein und es wird abgetan als Dämonenwerk wenn es einem doch einmal irgendwie zugetragen wird.
Maho gilt, durch die Verbindung mit Blut, als “spirituell unrein” und ist deswegen verboten. Ob hier eine Verbindung mit dem Makel der Schattenlande besteht oder nicht ist auch vielen Shindōshi nicht bekannt.

Schlusswort

Wie immer gilt: Im Zweifel wendet euch an eure SL oder einen Shindōshi- oder Krabben-Spieler, gerade die mystischen Tabuthemen sind genau auch deren Spielinhalt.