

Archetyp: Edelfrau und Zofe

Inhalt

Vorbemerkung	2
1. Die Funktion der Edelfrau in der arbonischen Gesellschaft	3
2. Zum Sprachgebrauch im Spiel	3
3. Rechtliches	4
4. Der Werdegang der Edelfrau	5
4.1 Die Zofe	7
4.2 Die Schildmaid	8
4.3 Die Edelfrau als Geistliche	8
4.4 Die Grundherrin	9
4.5 Fazit zum Hintergrund	10
5. Mögliche Funktionen der Edelfrau auf Cons	12
5.1 Welche Art Cons willst du mit diesem Charakter besuchen?	12
5.2 Welche OT-Bezugspersonen hast du für dein Spiel und was wollen sie darstellen?	13
5.3 Wie kann das Spiel der Anderen durch dein Spiel unterstützt werden?	14
5.4 Wie stellt man Kompetenzen im Bereich Verwaltung, Management und Militär dar?	15
5.5 Wie stellt man politische Aktivitäten dar?	17
5.6 Wie stellt man dar, dass die Edelfrau kulturelle Identität erschafft?	22
6. Was du zur Darstellung einer Edelfrau brauchst	25
6.1 Welche Unterstützung willst du vom Spiel der Anderen für dein Charakterkonzept?	27
6.2 Womit du deinen Charakter ausstatten solltest	30
6.3 Womit du deinen Charakter ausstatten kannst, was du aber nicht brauchst	32
6.4 Dos & don'ts	32
7. Inspirationsquellen aus Film und Fernsehen	32

Vorbemerkung

Dieser Guide soll Spielerinnen eine Hilfe sein, die im Larp eine arbonische Dame oder Zofe darstellen wollen. Er soll sowohl Anfängerinnen dabei helfen, sich auf das Spiel vorzubereiten, als auch Spielerinnen, die schon länger einen Damen- oder Zofencharakter spielen.

Beim Archetypen der Edelfrau handelt es sich nicht um ein einziges, festgefügtes Charakterkonzept. Hier soll ein Überblick darüber gegeben werden, welche Spannweite Damenspiel in unserem Larp haben kann. Denn der Hintergrund einer edlen Frau bietet sehr viele Spielmöglichkeiten, die leider oft ungenutzt bleiben.

Wir stehen auf dem Standpunkt, dass das Damenkonzept im FantasyLarp mit einigen Vorurteilen zu kämpfen hat. Vorurteile von Nicht-AdelsspielerInnen über Adelsspiel, Vorurteile von Männern über Frauen, Vorurteile der Populärkultur über das Mittelalter und nicht zuletzt Vorurteile von Spielerinnen über andere Spielerinnen und das Spielkonzept "Dame". Zumindest für das Spiel und die Darstellung von arbonischen/trigardonischen Edelfrauen und Zofen wollen wir mit diesen Vorurteilen aufräumen.

Daher erlauben wir uns vier Thesen darüber, was Edelfrauen im Kontext trigardonischen Spiels nicht sind:

- Edelfrauen und Zofen sind keine Charakterkonzepte, die zufällig gewählt werden, "weil man mal kurz 'ne Rolle braucht". Die Entscheidung für dieses Konzept sollte bewusst gewählt werden.
- Sie sind keine Modepüppchen und Kleiderständer die artig in der Ecke sitzen und die Klappe halten. Sie gehören zur Elite des Landes und sind an der direkten Ausübung von Herrschaft beteiligt.
- Sie sind auch keinesfalls jeden Tag in höfischer Umgebung. Der Ball, das Turnier oder jeder andere Aufhänger von Ambientecons ist auch für eine Edle ein besonderes Ereignis.
- Sie sind nicht die Frauenbewegung der Fantasywelt im Kampf gegen patriarchale Unterdrückung. Im Gegenteil: Arbonischen Edelfrauen stehen zahlreiche matriarchale Privilegien zur Verfügung, die sie in individuellen Machtkämpfen gegen Männer, gegeneinander und gegen die Unterschicht einsetzen.

In diesem Guide mischen sich Informationen mit den Meinungen der AutorInnen. Es werden auch Aussagen über die arbonische Gesellschaft gemacht, die bereits eine Interpretation des trigardonischen Hintergrundmaterials sind. Aus Gründen der Lesbarkeit verzichten wir aber auf eine Unterscheidung zwischen "Fakt", "Deutung" und "Meinung". Wir trauen unseren LeserInnen zu, damit umgehen zu können. Daneben ist dieser Guide ein Prototyp. Es handelt sich hier um eine unvollständige Version 1.0, entstanden im Sommer 2014, nicht um DIE WAHRHEIT.

Falls das hier alles für dich komplett neu ist, wollen wir dich dazu ermuntern, dich nicht von der Textfülle dieses Guides abschrecken zu lassen. Er soll die Funktion eines Nachschlagewerkes erfüllen können, daher auch das Inhaltsverzeichnis. Der Text ist in zwei große Abschnitte gegliedert: Einen "theoretischen" und einen "praktischen":

- Die Abschnitte 1 bis 4 sind der "theoretische" Teil dieses Textes. Damit wollen wir eine Vorstellung davon vermitteln, was dem Hintergrund nach dargestellt werden soll, wenn von einer Edelfrau die Rede ist.
- Die Abschnitte 5 und 6 sind der "praktische" Teil. Dort findest du Tipps und Hinweise, wie du das auf einem Liverollenspiel darstellen kannst.
- In Abschnitt 7 findest du eine Liste von Figuren aus Film und Fernsehen, die dir für die Darstellung einer Edelfrau in einem Fantasyszenario vielleicht Inspiration liefern können.

Wir versuchen, umfassend zu informieren und einen Überblick zu geben. Aber das hier ist kein Lehrbuch zum auswendig lernen. Welche Inhalte für dein Spiel wichtig sein werden, musst du selber entscheiden.

1. Die Funktion der Edelfrau in der arbonischen Gesellschaft

Alles, was in der politischen Führung so viel Mühe und Spezialisierung erfordert, dass Berufskämpfer es nicht nebenbei erledigen können, müssen Edelfrauen machen. Spezialisierung und alltägliche Herrschaftspraxis bewirken auf die Dauer einen enormen Machtzuwachs. Daher üben Damen ihre Herrschaftsfunktionen mit erheblichem Selbstbewusstsein aus.

Hier und da ist es sogar üblich, dass ein Ritterlehen gar nicht an einen Ritter vergeben wird, sondern an die Ehefrau des Ritters. Ehepartner sind auch meist die primär Erbberechtigten. Im Todesfall der Herrschaft kann so leichter die Kontinuität der Geschäfte gewährleistet werden. Es gehört zu den kulturellen Dogmen Arbons, dass ein Haushalt nie von nur einer Person, sondern immer von einem Paar geführt zu werden hat. Ausnahmen macht man da nur bei Verwitweten. Wenn ein Ritter also ein Lehen will, muss er zumindest eine offizielle Konkubine vorweisen können. Auch das Umgekehrte, die Grundherrin mit dem Gefährten an der Seite, wird gesellschaftlich respektiert.

Bei der Vergabe von Verwaltungsposten (Vögte etc.) greift man lieber auf Edelfrauen und Geistliche zurück, als auf edle Männer. Wenn diese nämlich keine Chance auf ein Lehen (und damit auch schlechte Heiratschancen) haben, verstärken sie trotzdem das Heer als Reiter. Edle Frauen in der gleichen Lage haben da etwas bessere Chancen. Wenn aber auch sie keinen Haushalt (mit Mann) und keinen Verwaltungsposten haben, erwartet man auch von ihnen Reiterdienst im Heer oder ein Leben in spiritueller Zurückgezogenheit, z. B. in einem Kloster.

2. Zum Sprachgebrauch im Spiel:

"Dame", "Herrin" und "Frau" sind Alltagsworte, die das beschreiben was trigardonische Gesetze mit dem Stand der Edelfrauen bezeichnen. Es lohnt sich aber, diesen Rechtsbegriff immer mehr im Alltagssprachgebrauch zu verankern. "Edelfrau" ruft einfach andere Assoziationen hervor als "Dame". Wenn IT von "Weib" die Rede ist, ist das nicht abwertend gemeint! "Weib" ist in Trigardon der neutrale Begriff zur Nennung des biologischen Geschlechts. Er ist damit synonym zur Verwendung des Wortes "Frau" in der heutigen modernen Welt. Eine Dame als Weib zu bezeichnen ist also nicht beleidigend – es geht dann eben gerade um ihr biologisches Geschlecht und nicht um ihren Status.

3. Rechtliches

Die juristische Definition der Edelfrau beinhaltet zwei Dinge:

1. Sie hat edle Ahnen und gehört zu einer edlen Sippe. D. h. zumindest ihre Mutter und ihr Sippenoberhaupt sind Edle. Dass sie ehelich geboren wurde, ist dabei nicht nötig. Ein Bastard zu sein, ist in Arbon nicht zwingend statusmindernd.
2. Sie ist erklärtermaßen heiratsfähig oder verheiratet oder verwitwet. "Heiratsfähigkeit" bedeutet bei einem arbonischen Mädchen nicht einfach, dass sie schon die Pubertät hinter sich gelassen hat, sondern dass sie bei einem öffentlichen Anlass von ihrem Sippenoberhaupt auf den Heiratsmarkt geworfen wurde. Dies ist eine politische und wirtschaftliche Entscheidung und keine fixe Station auf dem Lebensweg. Denn nicht wenige edel geborene Mädchen werden nie auf diese Weise für heiratsfähig erklärt. Den Status als Edelfrau bekommen sie dann erst, wenn ihnen die Führung eines Haushaltes anvertraut wurde. Geschieht auch das nicht, behalten sie ihr Leben lang den Status einer Unmündigen in den Diensten und unter der (zumindest formalen) Vormundschaft mächtigerer Edler.

Edelfrauen in Trigardon haben Vasallenstatus. Anders als bei allen anderen Vasallen ist das bei Edelfrauen aber nicht unbedingt mit dem Ritus des gegenseitigen Eides verbunden. Aus diesem Grund kann die Grenze zwischen "Person edler Sippe weiblichen Geschlechts" und "Vasallin mit klar definierten Rechten und Pflichten" nicht immer trennscharf gezogen werden, sondern verläuft oft graduell. Als Orientierung dient dabei ihr Besitz: Je unabhängiger sie über Grundbesitz, Viehbestände oder sonstige Ressourcen verfügt, desto eher ist sie eine Vasallin, je mehr Personen sie dabei Rechenschaft schuldet, desto eher ist sie keine. Als Vasallin hat die Edelfrau bestimmte Ansprüche und Pflichten gegenüber ihrem Baron und ihrer Baronin oder sonstigen mächtigen Edlen, "Senior/in", "Patron/in" oder auch "(Lehns-)Herr/in" genannt. In Arbon haben alle Vasallen zumindest formal auch den Hochfürsten zum Senior. Für Trigardonen besteht erstmal kein Problem damit, dass Vasallen mehr als einen Senior haben.

Diese Bindung sieht so aus:

- **Vasallenpflichten:** Jede Edelfrau ist dazu verpflichtet, ihren Senior zu beherbergen, ihm oder ihr aufzuwarten (also rituell den höheren Rang zu bestätigen), zu beraten, zumindest symbolisch materielle Tributleistungen zu erbringen und militärisch zu unterstützen.
 - Für die militärische Unterstützung gibt es vielfältige Formen. Idealtypisch schickt sie ihren Mann als Panzerreiter zum Heeresaufgebot, aber andere Lösungen sind üblich. Rein rechtlich gesehen werden persönliche kriegerische Fähigkeiten von der Edelfrau nicht erwartet, wohl aber strategische Kompetenzen und die wirtschaftliche Fähigkeit zur Bereitstellung kriegswichtiger Güter.
- **Seniorenpflichten:** Umgekehrt hat die Vasallin Anspruch auf "Schutz". D. h. dass sie sich in Notlagen in den Haushalt ihrer Seniorin begeben kann, dort versorgt wird und grundsätzlich Hilfe bei wirtschaftlichen Problemen erwarten kann, dass ihr Senior sein militärisches Potential zur Verteidigung ihrer Güter und Rechte einsetzt, Rachepflichten für sie und ihre Angehörigen übernimmt, bei der Verheiratung und Begüterung ihrer Kinder hilft und sie stets respektvoll behandelt.

- Darüber hinaus ist ihre "Pflicht", ihren Senior zu beraten in der Praxis auch eine Art politisches Mitbestimmungsrecht. Wenn Vasallen nämlich unter dem Deckmantel der Beratung den Senior von einem Anliegen überzeugen wollen, muss dieser erstmal zuhören. Das hat mit Missbrauch oder Korruption nichts zu tun, sondern ist eine der wichtigsten Säulen des politischen Systems – nicht zuletzt damit lassen sich nämlich die Interessen und Konflikte der kriegsgewohnten Oberschicht unblutig verhandeln.

Natürlich unterliegen die Pflichten zwischen Senior und Vasall immer dem Rahmen vernünftigen Ermessens. Kein Vasall muss sich beim Bewirten des hochfürstlichen Gefolges persönlich ruinieren (auch wenn so ein Besuch teuer werden kann) und kein Lehnsherr muss dem Vasall einen kompletten Ernteausfall ersetzen oder sich aufgrund von kleinen Kränkungen durch Dritte in militärische Abenteuer stürzen. Wir gehen dabei davon aus, dass dieser Rahmen vernünftigen Ermessens allgemein bekannt ist und sich an Gewohnheiten und praktischen Notwendigkeiten orientiert, ohne das immer genau definieren zu wollen. Auf diese Weise bleiben die Details der Vasallen- und Herrenpflichten an die jeweilige Spielsituation anpassbar.

4. Der Werdegang der Edelfrau:

Für edle Mädchen steht von Geburt an fest, dass sie einmal zur Elite des Landes gehören werden. Dennoch sind sie mit den Lebensumständen der einfachen Leute bestens vertraut. Das liegt unter anderem daran, dass die Arbonier sich keine Gedanken um "Kinderfrüherziehung" oder "Vorschulernen" machen. Man hat kaum den Anspruch, die Entwicklung eines Kindes vor dem siebten Lebensjahr aktiv zu beeinflussen. Frühe Charakterbildung, die Entwicklung erster sozialer Fähigkeiten und der Spracherwerb werden genauso wie das Laufen lernen und das Wachstum als etwas angesehen, das in der Natur des Kindes liegt. Amme, Priester, Hexe, Eltern und Sippenoberhaupt beobachten diese Entwicklung vielleicht recht genau. "Erziehungsziele" beschränken sich aber auf ein Minimum: Lügen ist verboten, Gehorsam ist gut. Das ist bei allen Kindern gleich, egal welcher sozialen Schicht oder welchem Stand sie angehören. Die Baronstochter oder hochfürstliche Prinzessin hat vor ihrem siebten Lebensjahr genauso mit den Kindern der Hörigen gespielt und gezankt, wie alle Anderen. Und wenn sie von ihnen geärgert und unterdrückt wurde, musste sie da eben durch.

Erst im Alter zwischen Fünf und Sieben wird den Kindern der Edlen aktiv bewusst gemacht, dass sie etwas Besonderes sind: Von den Kindern der einfachen Leute werden sie nun immer öfter oder gar gänzlich getrennt. Nun beginnt eine Form von Ausbildung und Erziehung, die sie auf ihre spätere Führungsrolle vorbereiten soll. Zumeist ist der Anfang dieses neuen Lebensabschnitts mit dem Verlassen des mütterlichen Haushaltes verbunden.

Im Stamm der Arbonier ist es seit vielen Generationen üblich, dass sich die mächtigen Sippen gegenseitig ihre Kinder als Geiseln stellen. Was als erzwungene Disziplinierung arbonischer Heerführer gegen Unterworfenen und abhängig Verbündete begann, wurde bald zu einer allgemeinen Geste der Vertrauensbildung. Inzwischen gilt es als besonders vornehm, wenn Kinder nicht von ihren Eltern, sondern im Haushalt anderer Edler erzogen werden. Man nennt das zwar "Mündel", "Novize", "Schüler", "Page", "Knappe" oder "Zofe", doch bei all diesen Worten schwingt noch heute die Bedeutung "Geisel" mit. Dies sieht man längst nicht mehr als Demütigung an. Es ist ein unverzichtbarer Bestandteil der sozialen Vernetzung des arbonischen Adels geworden.

Die Inhalte der Erziehung edler Mädchen und Jungen sind im ganzen Land in etwa die gleichen, aber die Schwerpunkte und Lehrmethoden variieren dramatisch.

- Die ältesten Edelfrauen im Haushalt sowie eventuell vorhandene Geistliche und Hexer vermitteln Kenntnisse in **Glauben, Sitte und Benimm**, berichten von der **Geschichte** des arbonischen Stammes, des trigardonischen Reiches und seiner Führer und natürlich von den ruhmreichen Taten der eigenen Ahnen.
- Die ranghöchste Edelfrau des Haushaltes vermittelt das nötige Wissen zur **Rechtsprechung** und den **Gesetzen** sowie die **Geheimnisse des Kalenders** und wie sich die mitunter exakt abgestimmten **Arbeitsabläufe in Grundbesitz und Hauswirtschaft** danach ausrichten. Nicht viel mehr versteht man in Arbon unter "Verwaltung". Schriftliche Buchführung ist eine nette Zugabe, die nur Wenige beherrschen.
- Diejenigen, die im Haushalt als am besten geeignet erscheinen, lehren **Kriegs- und Heilkunst**. Darauf wird viel Mühe und Aufmerksamkeit verwendet, so dass auch unbegabte Kinder zumindest solide Grundkenntnisse bekommen.
- **Tanzen und Musizieren** lernt man an Feiertagen von den Bauern und nebenbei. Oder bei Reisen ins Ausland. Spezialisierte Tanz- und Musiklehrer kann man wahrscheinlich in ganz Trigardon an zwei Händen abzählen.
- **Handarbeiten** lernt man von den älteren Kindern und Jugendlichen oder von den ganz alten Mütterchen. Die meisten Textilien stammen aus Heimarbeit, spezialisierte Schneider sind sehr selten. Es ist also keineswegs statusmindernd, edle Mädchen (und bisweilen auch Jungen!) beim Spinnen, Weben, Nähen und Sticken anzutreffen. Andererseits sind Handarbeiten für Edle keine sehr wichtige Tätigkeit. Manchmal geht es auch nur darum, den Zöglingen etwas Nützliches zur Beschäftigung der Hände zu geben, wenn sie still sitzen und zuhören sollen.

In manchen Haushalten hält man es für sinnvoll, das oben genannte Wissen mit Hilfe der Schrift zu vermitteln, in anderen hält man es für der Mühe nicht wert. Lesen und Schreiben zu können wird von Edlen nicht erwartet. Man sollte sich die Erziehung der Edlen nicht wie eine Schulbildung vorstellen, in der gar bestimmte Inhalte abgeprüft werden. So etwas gibt es höchstens in Klöstern und auch dort nur bei wenigen, besonders wichtigen Themen. Die meisten Fähigkeiten werden dadurch erlernt, dass man den Erwachsenen über die Schulter schaut. Das, was man gemeinhin "Führungsqualitäten" und "Überzeugungskraft" nennt, entsteht durch Nachahmung des Haushaltsvorstandes.

Wenn die Jungen und Mädchen älter werden, werden die Erziehungsinhalte mehr und mehr geschlechtsspezifisch. Bei den Jungen werden Waffenhandwerk und Kriegskunst immer wichtiger. Bis zum Erreichen des vierzehnten Lebensjahres weiß man dann bei ihnen, wer wirklich untauglich für die Ausbildung zum Berufskrieger ist und wer nur härteres Training braucht. Die untauglichen Jungen kommen spätestens dann in ein Kloster oder werden anderweitig auf einen spirituellen Lebensweg geschickt. Bei den Mädchen wird das Dirigieren der wirtschaftlichen Arbeitsabläufe immer wichtiger, ebenso Recht und Heilkunst.

Insbesondere Geburtshilfe bei Mensch und Tier leisten zu können, der Umgang mit guten und bösen Geistern bei Krankheiten und nicht zuletzt die nötigen Mittel zur Schwangerschaftsverhütung und gefahrlosen Abtreibung anwenden zu können sind Fähigkeiten, die von arbonischen Edelfrauen erwartet werden.

Es ist üblich, dass man den edlen Mädchen im Alter von etwa vierzehn Jahren eine ältere Edelfrau zuweist, in deren besonderer Obhut sie dann steht. Oft bekommt diese Herrin dann auch die Vormundschaft über das Mädchen. Man denkt sich diese Beziehung als Meister-Schüler-Verhältnis, in dem die jungen Frauen dann endgültig die ihnen jeweils zugewiesene Erwachsenenrolle erlernen. Dementsprechend wird nach den Kriterien "Omen", "Erbschaftschancen", "Stammbaum" und "Eignung" festgelegt, ob sie eine Geistliche oder Kundige, eine Berufskriegerin oder die Herrin einer Grundherrschaft oder zumindest Verwalterin nennenswerter Güter werden soll. Diese dritte Option ist bei Edelfrauen die Angesehenste, weil die Mentalität der Arbonier Männern hier nur wenig zutraut. Nach diesen drei vorgesehenen Lebensentwürfen wird entschieden, ob die junge Frau

- das Mündel einer Schildmaid oder eines Ritters,
- Novizin eines Klosters bzw. Schülerin spiritueller Lehrer
- oder Zofe einer Grundherrin wird.

Diese "Spezialisierungen" sind aber kein endgültiges Schicksal. Die Siebenfältigkeit kennt kein Zölibat, also kann es sein, dass auch eine Priesterin noch verheiratet und Herrin einer Grundherrschaft wird. Es ist daneben nicht unüblich, dass besonders reiche Eltern ihre Kinder nur für eine gewisse Zeit in ein Noviziat schicken, damit sie dort Lesen und Schreiben lernen oder andere höhere Bildung erlangen. Sollte sich keine Berufung zur Priesterin zeigen, holt man evtl. seine Töchter von dort wieder heim.

Auch eine Schildmaid muss keine Berufskriegerin sein, sondern ist vielleicht selber eine Grundherrin, die eine Befähigung zum Reiterkampf hat, aber im Alltag eher die Verwalterrolle einnimmt. Wenn Edelfrauen als Berufskriegerinnen durch die Lande ziehen oder als "Dienstmännin" zum Haushalt mächtiger Adelige gehören, ist ihr Status sogar ziemlich gering. Denn das bedeutet ja, dass sie nicht begütert werden kann und sie daher schlechte Heiratschancen hat.

"Schildmaid", "Geistliche" und "Zofe" sind also keine starren Archetypen. Zwischen ihnen gibt es miteinander vereinbare Übergangszonen. Die Verwandtschaft des Mädchens nimmt ausserdem nicht unbedingt Rücksicht darauf, ob eine Herrin das ihr anvertraute Mündel auch schon für "fertig" hält. Wenn es z. B. aus politischen Gründen angezeigt ist, kann ein solches Meister-Schüler-Verhältnis auch damit enden, dass die fünfzehnjährige Schülerin verheiratet wird und man dann einfach von ihr verlangt, eine Grundherrschaft zu leiten.

4.1 Die Zofe

Wenn eine Edle "Zofe" genannt wird, drückt man damit aus, dass sie in den Diensten und unter der Vormundschaft einer anderen Edelfrau steht. Zugleich schwingt bei dem Wort "Zofe" auch die Bedeutung "Edelfrau in Ausbildung" mit. Der Begriff ist auch analog zu "Knappe". Während aber Knappe zugleich "nicht Ritter" bedeutet, kann eine Edle ohne Vasallenstatus gleichzeitig Zofe und Edelfrau sein.

Zofen sind Gesellschafterinnen und Gehilfinnen für ihre Herrin und werden mit den alltäglichen Pflichten einer Grundherrin vertraut gemacht. Genauso wichtig ist aber, dass eine Zofe mit den politischen Ritualen, Abläufen und Abhängigkeiten umzugehen lernt, mit denen ihre Herrin konfrontiert ist. Nicht zuletzt bewahrt eine Zofe die mitunter extrem heiklen Geheimnisse ihrer Herrin, als deren engste Vertraute sie gilt. Die Gesellschaft stellt sich vor, dass Herrin und Zofe sich buchstäblich alles anvertrauen können. Und zumeist entspricht dieses Bild auch durchaus den Tatsachen.

Man erwartet von einer Vasallin, ihre Zofe mit den wichtigen Persönlichkeiten des politischen Lebens bekannt zu machen. Dies wird nicht selten damit verbunden, dass die Herrin sich nach einem potentiellen Ehemann oder Gefährten für ihre Zofe umsieht. Das muss nicht unbedingt gelingen, insbesondere wenn weibliche Verwandte schon alle nennenswerten Güter der Sippe aufgeteilt haben und andere Sippen kein nennenswertes Interesse am Stammbaum der Zofe oder einem Bündnis mit ihrer Sippe haben. Schließlich ist eine Adelshochzeit immer eine nennenswerte Investition für beide Seiten. Also kann es sein, dass eine Edle ihr Leben lang "Zofe" bleibt, selbst wenn sie einen vorzeigbaren Gefährten hat oder schon Mutter ist.

4.2 Die Schildmaid

"Schildmaid" ist das Alltagswort für eine wehrhafte Edle, kein Titel oder sonstiger Rechtsbegriff. Eine Schildmaid kann eine Grundherrin, eine Zofe, ein Cirkater (bewaffnete Geistliche) oder einfach nur eine besitzlose Edle sein.

Im letzten Fall wird sie ihrem Sippenoberhaupt, dessen Lehnsherrn oder sonstigen Mächtigen, die sie versorgen, Waffendienst leisten. Damit nimmt sie eine männlich besetzte Rolle ein und wird in vielerlei Hinsicht als Mann behandelt. Ihr Status entspricht dem eines wehrhaften Knappen oder Edelknechts. Die gesellschaftliche Führungsrolle der Edelfrauen in den politischen und kulturellen Ritualen wird ihr nicht zugebilligt, obwohl sie sie in einem gewissen sozialen Umfeld, z. B. als Mutter, de facto trotzdem ausüben kann.

Wenn eine solche Edelfrau über schicksalhafte Umwege oder erbrechtliche Zufälle schließlich doch noch reich und mächtig wird, hat sie zwei Möglichkeiten, damit umzugehen: Entweder sie legt die Männerrolle ab und beschränkt ihre kriegerischen Taten auf Notfälle, während sie ihrem Mann Vorrang in den militärischen Belangen einräumt. Oder sie hat einen Gefährten oder Ehemann, der ihre Frauenrolle einnehmen kann. Dafür qualifizieren sich aber nur sehr alte Ritter, die definitiv keinen Waffendienst mehr leisten können, oder Priester.

4.3 Die Geistliche als Edelfrau

Wenn ein edles Mädchen auf begrenzte Zeit in ein Kloster gegeben wird, entspricht ihr Status währenddessen dem eines Novizen. Bleibt sie länger dort, kann sie die gleiche Karriere machen, wie alle anderen Geistlichen. Je nachdem, wie mächtig ihre Sippe ist oder ob sie einflussreiche Gönner hat, sind ihre Aufstiegschancen vielleicht besser. Aber offiziell weicht ihr Status als Edle einem religiösen Demutsgebot. Das ändert sich erst, wenn ihre Sippe versucht, sie doch noch zu verheiraten. In diesem Fall müssen aber ihre geistlichen Vormünder zustimmen. Und das tun sie nicht gerne, bedeutet es doch oftmals den Verlust eines wertvollen Mitglieds einer klösterlichen Gemeinschaft.

Bei unmündigen Geistlichen besteht also kaum ein Unterschied, ob sie nun edel geboren sind oder nicht, auch wenn natürlich im trigardonischen Klerus insgesamt die edel Geborenen gegenüber den Geistlichen aus einfachen Verhältnissen überrepräsentiert sind.

Geweihte Priester haben einander unabhängig von ihrem Geburtsstand auf Augenhöhe zu begegnen. Und doch gibt es signifikante Unterschiede zwischen ihnen. Denn die Leitung wirtschaftlich relevanter Tempel, Klöster oder anderer Einrichtungen haben fast immer Geistliche aus edlen Sippen inne. Und auch hier werden Priesterinnen gegenüber Priestern bevorzugt, wenngleich auch männlichen Priestern grundsätzlich zugetraut wird, eine Frauenrolle zu übernehmen.

Geweihte Priester haben diverse, einmalige Privilegien. Eines der unerhörtesten ist ihre Freiheit bei der Partnerwahl. Auch edle Priesterinnen heiraten politisch oder lassen sich verheiraten. Aber man hat noch nie davon gehört, dass ein Sippenoberhaupt einen Priester oder eine Priesterin wirklich zur Ehe hat zwingen können. Mehr noch: Priesterinnen, die nicht heiraten, erleiden dadurch selbst im fortgeschrittenen Alter keinen Statusverlust. Unter Umständen wäre es sogar denkbar, dass eine ledige (aber nicht kinderlose!) Priesterin ohne festen Partner trotzdem Herrin einer Grundherrschaft ist. In diesem Fall ist es aber höchst unüblich, dass sie Herrin von Zofen ist. Schülerin, Novizin oder Akoluthin nehmen eher diese Rolle ein.

Die soziale Rolle von Priestern und Edelfrauen ist so nah miteinander verwandt, dass man sie problemlos für miteinander vereinbar hält. Sollten diese Rollen aber jemals miteinander in Konflikt geraten, hat eine edle Priesterin allerdings stets ihren geistlichen Pflichten Vorrang einzuräumen.

Wenn eine Edle zum bewaffneten Klerus gehört, gelten für sie die gleichen Bedingungen und Gepflogenheiten wie für eine Schildmaid. Eine Priesterrolle ist damit nicht vereinbar.

4.4 Die Grundherrin

Die Grundherrin ist sicherlich das Erste, was man mit den Worten "Edelfrau" oder "Dame" verbindet. Sie nimmt für alle Bewohner ihrer Grundherrschaft eine Mutterrolle ein. Bei nicht-militärischen Krisen obliegt ihr die Verantwortung für die Abwehr von Übel und Not. Allgemeiner Wohlstand im Lehen wird auf ihre Tugend und ihre guten Ahnen zurückgeführt und mehrt ihre Ehre.

Die Grundherrin steht bei ihren Entscheidungen unter großem Erfolgsdruck. Man erwartet von ihr, die Produktion land- oder viehwirtschaftlicher Großbetriebe in einem Wirtschaftssystem zu koordinieren, das seine alltäglichen Belange fast gänzlich bargeldlos und ohne Zugang zu überregionalen Märkten regeln muss. Alles Lebensnotwendige wie Nahrung, Kleidung, Heizmittel, Kerzen, einfache Werkzeuge, Keramik, simple Baustoffe und auch Transportmittel wie Esel, Maultier und Arbeitspferde werden durch die Hauswirtschaften sehr überschaubarer Räume, etwa einer Streusiedlung, bereitgestellt.

Wenn lokale Produktionsausfälle nicht rasch durch die Hilfe einer benachbarten Grundherrschaft ausgeglichen werden, bedeutet das leicht die Verelendung ganzer Familien. Solche Schicksalsschläge werden auch der Grundherrin angelastet und schmälern ihre Ehre.

Dabei gehört ihr nur selten wirklich alles Land in ihrer Grundherrschaft. Der Grund- und Viehbesitz eines Ritterlehens ist häufig verschachtelt und in komplizierte Pachtverträge, Tributleistungen und Nutzungsrechte verknäult. Verschiedene Lehnsuntertanen haben verschiedenste Arbeitsleistungen zu erbringen oder sie sind gänzlich davon befreit. Die Grundherrin kann also nicht einfach darüber verfügen, wer in ihrer Grundherrschaft wann was produziert. Sie muss sich darauf verlassen, dass ihr Haushalt die größte Wirtschaftsmacht im Lehen ist und die anderen Haushaltsvorstände sich daher im eigenen Interesse kooperativ verhalten.

Andererseits ist sie oft Diejenige, die den Zugang zu den überregionalen Märkten kontrolliert, weil sie zu den Wenigen gehört, die wirklich mit nennenswerten Geldsummen hantiert und gelernt hat, damit auch umzugehen.

Neben den unternehmerischen und verwaltenden Tätigkeiten weiß die Edelfrau auch die militärischen Bedürfnisse des zivilen Haushaltes zu erfüllen. Auch wenn sie selber nie kämpft, weiß sie, welche Ausrüstung wann und wie beschafft werden muss, welche Leistungen Berufskämpfer zu erfüllen haben und welche strategischen und taktischen Entscheidungen besser vermieden werden. Daher sitzt sie selbstverständlich beim Kriegsrat mit dabei und ist befähigt, ihren Senior oder Lehnsherrn strategisch zu beraten.

All das kann die Grundherrin natürlich nicht allein bewerkstelligen. Sie greift dabei auf die Hilfe ihrer Zofen, ihres Mannes, geistlicher Berater, sonstiger Edler oder sonstwie fähiger Leute ihres Haushaltes und nicht zuletzt auf die Sippenoberhäupter und Haushaltsvorstände ihrer Lehnsuntertanen zurück.

Die wichtigsten Alltagsfähigkeiten einer Grundherrin bestehen darin, andere Entscheider an einen Tisch zu bringen, sich in Gesprächen durchzusetzen ohne zu verprellen, tragfähige Kompromisse auszuhandeln und deren Umsetzung auch durchzusetzen. Hat sie sich hier einige Kompetenzen erarbeitet, ist aus ihr eine Vertreterin der fähigsten Politikergattung geworden, die Trigardon zu bieten hat. Dann wird ihr zugetraut, Friedensverhandlungen zu führen, während ihr Mann mit bewaffnetem Gefolge deren Ergebnis abwartet (oder in Gefangenschaft ist), als Schlichterin in einer Fehde aufzutreten oder für ihren Senior Verträge auszuhandeln.

4.5 Fazit zum Hintergrund

So, nun hast du grob acht Seiten Theorie zur Hintergrunderstellung hinter dich gebracht. Viel von dem Gelesenen wirst du vielleicht niemals auf Larp-Veranstaltungen darstellen. Manche Einzelaspekte interessieren dich vielleicht gar nicht, andere schon, du hast sie aber vielleicht schon wieder vergessen.

Aber es sollte ein Bild entstanden sein, auf dessen Grundlage du eine interessante und hintergrundkonforme Charaktergeschichte erstellen kannst.

Was muss also rein in diese Geschichte? Auf welche Fragen muss sie eine Antwort liefern können? Das musst du letztlich selbst entscheiden.

Du könntest dich an den ["Vier Fragen zur Erstellung eines arbonischen Charakterhintergrundes"](#) orientieren:

- In welchen Abhängigkeitsverhältnissen befindet sich dein Charakter? (...und was bedeutet das?)
- Welchen Status hat dein Charakter? (...und was bedeutet das?)
- Welches Alter hat dein Charakter? (...und was bedeutet das?)
- Welche Ziele hat dein Charakter? (...und was bedeutet das?)

Oder es geht dir gar nicht um die Erstellung einer Hintergrundgeschichte, sondern darum, welche Ausstattung zu deinem Charakter passen würde. Dann kann dir das Obige helfen zu entscheiden, wo dein Charakter auf der Skala des dargestellten Wohlstandes steht, ob du Kampfausrüstung, Hofkleider aus teuren Stoffen oder alltagstaugliche Kleidung wirklich brauchst. Zur Ausstattung findest du aber auch später noch Hinweise.

Vielleicht magst du auch detailliertes Kopfkino oder brauchst es sogar für deine Immersion. Dann hättest du nun eine Struktur und eine Auswahl von Themen, mit denen dein Charakter wahrscheinlich schonmal in Berührung gekommen ist.

Falls du neu im Fantasy-Larp oder im Adelsspiel bist, haben wir folgenden Rat: Lass dir Hintergrundlücken! Lege nicht jedes Detail zu deiner Charaktergeschichte fest und spiele so, dass du um die exakte Beantwortung eines Teils der Fragen, die durch den Abschnitt "Der Werdegang der Edelfrau" aufgeworfen werden, herum kommst. Weder vor noch nach deinem ersten Con in dieser Rolle muss dein Charakterhintergrund "fertig" sein. Entwerfe ihn ruhig Stück für Stück vor und nach mehreren Cons. Manche Leute haben ihre Adelsrolle über zehn Jahre hinweg gespielt und können oder wollen trotzdem viele dieser Fragen noch nicht beantworten. Mehr als rudimentäre Antworten auf die Vier Fragen sind nicht zwingend nötig, um deinen Charakter zu spielen.

Du hast das Gefühl, noch zu wenige Informationen zum arbonischen Hintergrund zu haben? Hier sind einige hilfreiche Artikel:

- Die [Core-Facts](#) zum Hintergrund, falls du sie noch nicht kennst,
- die Beschreibung [Trigardons](#) mit den wichtigsten weiterführenden Links,
- die Beschreibung der Grafschaft [Arbon](#) mit Links auf ihre Regionen,
- die Grundlagen der [Religion](#) deines Charakters,
- Informationen zum [Geschichtsbild](#) deines Charakters
- und eine [Stichpunktliste zur jüngeren Ereignisgeschichte](#).
- Metainformationen zum [Umgang mit der fiktiven Spielwelt in unserem Rollenspiel](#),
- zur [sozialen und ethnischen Verfasstheit](#) des arbonischen Stammes
- und der [Entwicklung seines politischen Systems](#) helfen dir bei der Erschaffung der Sippe oder des heimischen Haushaltes deines Charakters.

Jetzt hast du eine Menge Hintergrundinformationen. Wohin nun damit? Was bedeutet das alles im Spiel und wie hilft es dir dort weiter? Du solltest eine Vorstellung davon bekommen haben, was auf dem Con dargestellt wird, wenn von einer Edelfrau oder einer Zofe die Rede ist. In den folgenden Abschnitten wird es darum gehen, wie du das tun kannst.

5. Mögliche Funktionen der Edelfrau auf Cons

Larp spielt man miteinander. Das klingt erstmal banal, ist aber in zweifacher Weise ein ganz wesentlicher Bestandteil unserer Spielphilosophie. Erstens spielen wir Larp miteinander und nicht gegeneinander. In unserem Spielansatz gehört "Gewinnen" und "Verlieren" nicht zu den Spielzielen. Zweitens spielen wir Larp miteinander, weil wir einen kooperativen Ansatz pflegen: Dein Spiel sollte durch das der Anderen unterstützt werden und andersherum. Gerade eine Edelfrau spielst du niemals allein. Das Konzept verlangt geradezu die rollenspielerische Interaktion in viele verschiedene Richtungen.

Wenn du auf einer Veranstaltung bist, musst du dich beschäftigen. Darauf solltest du einige konkrete Gedanken verwenden, denn dieses ominöse "Rollenspiel" ist als Beschäftigung zu allgemein. Man kann sich nämlich auch in Rolle zu Tode langweilen. Wenn du eine hochrangige Edelfrau spielst und andere SpielerInnen deine Schutzbefohlenen und dein Gefolge spielen, wirst du für sie zur "Spielmacherin". Dann geht es nicht nur darum, womit du dich beschäftigen willst, sondern auch darum, womit du dein Gefolge beschäftigen kannst. Wenn du umgekehrt eine Zofe oder anderweitig Schutzbefohlene spielst, solltest du OT Einfluss darauf nehmen, womit die "Spielmacherin" dich beschäftigen soll. In den folgenden Abschnitten wirst du für Beides Vorschläge finden.

Die hochrangige Edelfrau ist nicht das beste Konzept, wenn du Entspannung suchst. Denn wenn das Zusammenspiel gut läuft, wirst du eine Funktion für deine MitspielerInnen einnehmen und kommunikativ völlig ausgelastet sein. Vielleicht wirst du sogar ständig nach Informationen und Entscheidungen gefragt. Es kann dir passieren, dass sich dann das Gefühl einstellt, zu viele Spielmöglichkeiten ungenutzt verstreichen zu lassen. Aber lass dich davon nicht frustrieren. Gerade wenn das Spiel ein intensives Erlebnis ist, musst du Prioritäten setzen. Setze sie deutlich genug, als dass deine MitspielerInnen es mitkriegen und eine Chance haben, sich dazu zu verhalten.

Die Spielmöglichkeiten der Edelfrau sind vielfältig. Du kannst nicht alle gleichzeitig wahrnehmen. Die folgenden Hinweise sollen dir helfen, dich darauf vorzubereiten und deine Prioritäten bewusst, nicht zufällig, zu setzen.

5.1 Welche Art Cons willst du mit diesem Charakter besuchen?

Deine Prioritätensetzung beginnt schon bei der Auswahl der Veranstaltungsart, die du mit deinem Charakter besuchen willst. Im FantasyLarp gibt es eine grobe Unterscheidung zwischen Ambientecons und Abenteuercons mit unendlich vielen Varianten dazwischen. Die Edelfrau hat die Tendenz, eher ein Konzept für Ambientecons zu sein. Das soll dich aber nicht dazu veranlassen, Abenteuercons prinzipiell zu meiden. Vielmehr solltest du überlegen, mit welchen Themen du es auf welchen Cons zu tun bekommen könntest und wie du dich dazu verhalten willst.

Hofhaltungen und Turniere sind die klassischen Spielwiesen für Adelsspiel. Zumeist ist man bei einem Adeligen zu Gast, der zu einem bestimmten Anlass (z. B. eine Hochzeit, ein Kalenderfest, ein Ritterschlag oder eine politische Ratsversammlung) eingeladen hat. Dort wirst du mit den Sitten einer Adelsgesellschaft konfrontiert (die je nach Setting sehr unterschiedlich sein können), bekommst Gelegenheit, Kontakte mit Deinesgleichen zu knüpfen, deinen Ruhm und deine Bekanntheit zu steigern und nicht zuletzt politisches Spiel zu betreiben.

Oft strukturieren sich diese Veranstaltungen anhand des IT-Programms der Gastgeber. Die Symbolsprache höfischer Etikette, Diplomatie und interkultureller Austausch, Dichtung und Tanz werden dir dort wahrscheinlich in irgend einer Weise begegnen.

OT sind diese Veranstaltungen besonders Ausrüstungsintensiv. Hofhaltungen und Turniere sind das beliebteste Parkett für Rüstungs- und Gewandungsschaulaufen. Daher kommt auch das Vorurteil, dass auf solchen Veranstaltungen das Rollenspiel besonders oberflächlich sei. Du solltest dir also ein paar Kompensationsstrategien überlegen, damit dir das nicht die Laune verderbt.

Jagdcons sind dem Setting nach ein weiterer klassischer Schauplatz für Adelscons, aber sie sind sehr selten. Da die Charaktere nicht aus einem Umfeld kommen, in dem man erlegtes Wild wirklich zur Nahrungsbeschaffung braucht, sind ritterlich-adelige Jagdgesellschaften immer eine Mischung aus militärischem Training und Picknickausflug (mit variantenreicher Schwerpunktsetzung zwischen diesen beiden Tendenzen). Jagden können auch Programmpunkte von Hofhaltungen oder Turnieren sein. Wenn du auf einen ausgewiesenen, "reinen" Jagdcon fährst, solltest du ein Interesse daran mitbringen, im Gelände unterwegs zu sein. Dementsprechend ist die prächtigste Feiertagsgewandung hier eher fehl am Platz.

Wenn du das Glück hast, mit deinem Damen-/Zofencharakter einen **Mystery/Krimi-Ambientecon** besuchen zu können, brauchst du vor allem zwei Dinge: Die Bereitschaft, dich auf den Plot einzulassen und die Hartnäckigkeit, den Plot zu suchen. Es gibt wohl kaum eine andere Form von Con, auf der die Kompetenzen einer Edelfrau (namentlich Menschenkenntnis, Sozialkompetenz, Bildung und Autorität) so sehr zum tragen kommen können.

Auf actionlastigeren **Abenteuercons** kommst du vielleicht mit Charakteren in Berührung, die mit der adeligen Gesellschaft nichts zu tun haben. Viele der üblichen Spielnischen von Edelfrauen sind dort möglicherweise unbekannt oder nicht gefragt. Dein Geschick mit Schwert, Bogen und Dolch, deine Heilkunde oder deine eventuell vorhandenen übersinnlichen Fähigkeiten werden dort wertvoller für dich sein, als die Privilegien einer Grundherrin. Trotzdem kann es sein, dass du als Anführerin bewaffneter Gefolgsleute oder als inkognito reisende Amtfrau spannende Spielfelder für deine Adelsdarstellung findest. Verlasse dich aber nicht darauf.

5.2 Welche OT-Bezugspersonen hast du für dein Spiel und was wollen sie darstellen?

Larp spielt man miteinander. Gerade die Edelfrau definiert sich über ihre soziale und politische Rolle in der Gesellschaft. Es ist also hinreichend nutzlos, sie nur als individuelles Charakterkonzept aufzufassen. **Du brauchst MitspielerInnen, die dein Konzept mittragen.** Damit meinen wir nicht unbedingt Leute, die dein Gefolge spielen. Auch der Spieler deines Lehnsherren, der Knecht einer anderen Edelfrau oder ein völlig fremder Ritter kann (und sollte) dein Konzept mittragen. Und wenn es nur dadurch ist, dass er deinem Charakter den Respekt zollt, der einer edlen Frau zusteht. Jeder Charakter aus einer hierarchischen Gesellschaft, ob Trigaradone oder nicht, sollte dazu in der Lage sein.

Am besten ist dir geholfen, wenn du dich von vornherein einer Gruppe anschließt, dich informierst, was die SpielerInnen dieser Gruppe darstellen wollen und dir eine Nische suchst, die du mit deiner Edelfrau ausfüllen kannst.

Möglicherweise gehörst du schon zu einer Gruppe oder bist gar ihre Frontfrau. Dann ist Absprache trotzdem wichtig. Halte den Kontakt zu den SpielerInnen deines Gefolges: Frage sie vor dem Spiel, was sie von deiner Rolle erwarten und sage ihnen, was du von ihren Rollen erwartest. Lasse ein "weiß nicht" oder ein "sehen wir dann im Spiel" nicht gelten! **Als Frontfrau einer Gruppe hast du großen Einfluss auf ihren Spielspaß.** Aber jeder einzelne Spieler und jede Spielerin hat das eigene Wohlbefinden in der Hand. Lass dich bloß nicht für die Zufriedenheit deines Gefolges verantwortlich machen. Bilde dir erst gar nicht ein, dass du dafür die Verantwortung übernehmen könntest. Larp spielt man miteinander. Dazu gehört auch, dass alle einen Teil der Verantwortung tragen, egal wie unerfahren jemand im Hobby ist oder wie stressig der Job gerade ist.

Wenn du eine Rolle im Gefolge eines anderen Spielers einnimmst, gilt das Gleiche: Übertrage dem "Spielmacher" nicht die Verantwortung für deinen Spielspaß und dein Wohlergehen. Nimm OT Einfluss darauf, was von deiner Rolle verlangt wird und **unterstütze das Konzept deiner IT-Anführer mit Dingen, die dir auch Spaß machen.** Idealerweise sind das Dinge, die auch die Darstellung deiner Rolle unterstützen.

Sprich dich ab, nimm Rücksicht, fordere Rücksicht ein. Denn Larp spielt man miteinander.

5.3 Wie kann das Spiel der Anderen durch dein Spiel unterstützt werden?

Die Edelfrau ist ein Konzept, dass sich besonders gut dazu eignet die politische, soziale und kulturelle Dimension der **Spielwelt zu erleben und für andere erlebbar zu machen.** Was bedeutet das? Von der feudalistisch geprägten, kriegerischen Stammesgesellschaft, die dem Hintergrund nach in Arbon vorliegt, bemerkt man sehr wenig, wenn alle bespielten Figuren gleichberechtigt sind. Die matriarchalischen Elemente dieser Gesellschaft bleiben unbemerkt, wenn alle weiblichen Figuren reine Befehlsempfängerinnen sind. Wenn aber Edelfrauen beim Herdsegen bedeutende politische Heiratsgeschäfte, Fehden, Kriegserklärungen und Friedensschlüsse besprechen und sich ihre Ritter und Reiter, Gefolgsleute und Schutzbefohlenen so verhalten, dass sich das auch so gehört, hat man sowohl die Elemente "Sippenkultur" und "Feudalismus", als auch das Element "matriarchalische Tendenzen" schonmal erzählt. Dazu gehört, dass eben nicht die Meinung aller gefragt ist, wenn eine Entscheidung getroffen wird und dass man "wichtige" Dinge eben nicht nebenbei oder nur unter vier Augen verhandelt, sondern in der "angemessenen Form".

Auch wer keinen Arbonier spielt bemerkt: "Aha, hier gibt es Regeln und Sitten." Und wer einen Arbonier spielt, orientiert sich hoffentlich sogar daran.

Edelfrauen können damit **einer Gruppe Halt und Struktur geben.** Wenn eine Gruppe aus zehn Individualisten besteht, die sich alle auf einem Con in die verschiedensten Spielnischen bewegen und die unterschiedlichsten Kontakte pflegen, merkt man bald nicht mehr, dass es eine Gruppe ist. Edelfrauen eignen sich dazu, die Gruppe wieder zusammen zu trommeln, z. B. zum Abendgebet, wenn das kein Priester tut, zu gemeinsamen Mahlzeiten in Absprache mit dem Koch oder um hochrangige Gäste angemessen zu empfangen. Edelfrauen können die Informationen der Gruppe sammeln und weitergeben. Und sie können Aufgaben verteilen. Das kann auf Cons, auf denen ihr viele Spielangebote wahrnehmen wollt, sogar sehr wichtig sein. Aber auch wenn ihr euch weitestgehend selber beschäftigt, macht es den meisten SpielerInnen mehr Spaß, Teil einer organisierten Gruppe zu sein, als Teil einer unorganisierten.

Eine Edelfrau mit Autorität kann auch **einfache Spielsituationen verkomplizieren und auf diese Art mehr IT-Beschäftigung generieren**, z. B. bei der Vorstellung und ritualisierten Begrüßung von Autoritätspersonen untereinander oder bei der Informationsbeschaffung, wenn sie eine bestimmte Sache (etwa zu den Familienverhältnissen Fremder) nicht geradeheraus fragen will. Beim Verkomplizieren einfacher Spielsituationen solltest du dich aber versichern, dass die daraus entstehenden Aktionen für deine MitspielerInnen nicht frustrierend werden. Niemandem macht es Spaß, erst eine dreiviertel Stunde darauf zu warten, dass du dich umgezogen hast, ehe die rituelle Begrüßung zu Spielbeginn endlich anfangen kann...

Nicht zuletzt kannst du in der Rolle der Edelfrau (und der Zofe!) Spielhandlungen vorantreiben. Denn **wenn du nicht sogar selber die Entscheiderin bist, bist du doch mindestens eine einflussreiche Beraterin**. Nutze das! Wenn die Gelehrten ewig das Für und Wider einer bestimmten Handlungsoption diskutieren, kannst du die pragmatische Entscheidung forcieren. Wenn der Kriegerhaufen eine kopflose Eskalation herbeiführen will, kannst du Besonnenheit verlangen. Wenn die Entscheiderin oder der Entscheider keine Ahnung von einem Sachverhalt hat, kannst du die entscheidenden Informationen liefern oder wenigstens bei ihrer Beschaffung helfen.

Dein Charakterkonzept eignet sich besonders gut dafür, **Spielhandlungen voranzutreiben**. Selbst deine "Fehler" können dazu führen. Schon deine Hintergrundgeschichte kann Grund und Anlass für deine MitspielerInnen sein, Plotstränge zu verfolgen und abenteuerliche Aktionen durchzuführen. Wenn du in Fehde mit einem anderen Adeligen bist, sind deine Schutzbefohlenen auch vom Konflikt betroffen. Möglicherweise suchst du Verbündete oder rufst eine dritte Partei als Schlichter an. Oder du bist mit den Deinen auf der Suche nach den sieben mystischen Dingen, die einen Fluch von dir nehmen können. Die gleiche Geschichte, die ein geheimnisvoller Waldläufer nebenbei erzählt, klingt mit halbwegs guten Worten aus dem Mund der Edelfrau gleich viel bedeutsamer und wird vielleicht auch OT weniger als Wink der SL mit dem PlTHOOK-Zaunpfahl verstanden, denn als "gute Geschichte", die man sich merkt.

Doch um Spielhandlungen und Entscheidungen voran zu bringen, struktureller Halt einer Gruppe zu sein oder bestimmte Inhalte des Hintergrundes erlebbar zu machen, musst du die Kompetenzen der Edelfrau auch darstellen können. Du kannst natürlich nicht wirklich das multitalentiertere Kommunikations- und Organisationsgenie mit natürlicher Autorität im Überfluss sein, dass deine Edelfrauenfigur vielleicht noch nicht mal IT sein soll. Und das verlangt auch niemand von dir. Rollenspielen bedeutet ja zu einem guten Teil auch "so tun, als ob". Neben guter Absprache mit deinen MitspielerInnen, sinnvoller Prioritätensetzung und der Bereitschaft, deinem Charakter Schwachstellen zuzugestehen, können die folgenden Hinweise dir helfen, so zu tun, als ob dein Charakter die Kompetenzen hätte, die man in der Hintergrundwelt von ihm erwartet.

5.4 Wie stellt man Kompetenzen im Bereich Verwaltung, Management und Militär dar?

Dein Lehen oder Verwaltungsposten ist keine Computerspielsimulation. Es wird nicht immer größer und reicher und dein Charakter kann seine Anweisungen nicht per Mausklick aus der Vogelperspektive abgeben. Tatsächlich sind die Spielräume von Grundherren, in ihrem Lehen nachhaltige Veränderungen zu erreichen, wahrscheinlich ziemlich gering – mal ganz abgesehen davon, dass "Veränderung" immer auch "Unordnung" bedeutet und es aus der Sicht der Trigardonen wohl eher ein Erfolg ist, wenn alles seinen gewohnten Gang geht.

Eine Grundherrschaft nach modernen, betriebswirtschaftlichen Gesichtspunkten als Wachstumsunternehmen zu führen, sollte der Gedankenwelt deines Charakters fremd sein. Klar, eine Herrschaft will sicherlich, dass es in ihrem Haushalt irgendwie "besser" wird. Aber Beten ist dafür eine naheliegendere Strategie als der Gang an die mittelländische Börse ;)

Auf einem Liverollenspiel kannst du deine verwalterische Schlüsselposition nur mit Hilfe von MitspielerInnen darstellen, deren Charaktere dein Gefolge darstellen bzw. aus dem gleichen Haushalt kommen oder irgendwie damit zu tun haben. Gibt es die nicht, bleibt die Möglichkeit, mit Geld zu spielen: In jedem Fall sollte dein Charakter IT-Bargeld dabei haben und feilschen können! Ergibt sich auch dafür keine Gelegenheit, bist du darauf zurückgeworfen, in der richtigen Situation von den Themen zu erzählen, mit denen dein Charakter im heimischen Alltag zu tun hat. Dazu folgender Tipp:

Stelle deine verwalterischen Kompetenzen am besten dadurch dar, dass du über konkrete Personen und Probleme sprichst, nicht über abstrakte Summen und Werte. Der virtuelle Schmied mit Alkoholproblem generiert mehr Spielmöglichkeiten, als die virtuellen zehn Sack Mehl, die du zu einem virtuellen Preis auf einem virtuellen Markt verkaufst.

Um dir eine Vorstellung davon zu machen, wie es in deinem Haushalt zugeht, kannst du dich etwas über früh- und hochmittelalterliche Wirtschaftsweisen und Haustiere informieren. Das Niveau von Wikipedia reicht da völlig aus. Es geht ja nicht darum, eine geschichtswissenschaftliche Arbeit zu schreiben, sondern um eine grobe Vorstellung für dein Kopfkino.

Vielleicht kommst du auch ohne solche Recherche aus, indem du einfach elegant improvisierst. Oder du siehst dir die Ridley-Scott-Verfilmung von Robin Hood an und legst dabei dein Augenmerk auf die Szenen in Locksley. Du solltest nicht auf die historische Genauigkeit dieses Films vertrauen. Aber um plastische Bilder eines Lebens in einem Fantasyland entstehen zu lassen, reicht es allemal.

Das gleiche gilt für dein Hintergrundwissen im Bezug auf **militärische Kompetenz: Etwas Fernsehen reicht erstmal!** In "Die Rückkehr des Königs" der Peter-Jackson-HdR-Verfilmung sieht man die Reiter von Rohan mit verheerender Wirkung gegen das Heer von Mordor anreiten. Genau so könnte sich deine Edelfrau den perfekten Reiterangriff vorstellen: Pferde, die gar keine andere Möglichkeit haben, als voran zu preschen und alles auf ihrem Weg niederzutrampeeln. Schau dir "Königreich der Himmel" (am besten im Directors Cut) an und achte speziell darauf, wie die Figuren dort Taktik und Strategie behandeln. Eine ganz ähnliche Geschichte könnte deiner Edelfrau schon als Kind erzählt worden sein, um die Kriegskunst zu erlernen.

Über "Reiterangriff", "Belagerung" und "Troß" hinaus, brauchst du keine Spezialvokabeln! Dagegen brauchst du sehr wohl das Bewusstsein dafür, dass im trigardonischen Kontext ein Plan schlecht ist, wenn man ihn nicht mit einfachen Worten darlegen kann.

Sei auch nicht schockiert, wenn eine "Taktik" im Wesentlichen daraus besteht, mit dem Niederbrennen von Scheunen, Viehraub und etwas Totschlag Angst und Schrecken im Land des Gegners zu verbreiten. Sowas gehört für deinen Charakter zu den ganz normalen Methoden der Konfliktführung.

5.5 Wie stellt man politische Aktivität dar?

Wenn im Larp von Politik die Rede ist, bricht bei Manchen das kalte Grausen aus. Vorstellungen von Landkarten, über die fiktive Armeen bewegt werden wie Spielsteine beim Risiko oder Verhandlungen über die Besitzrechte von Landstrichen, die keine Bedeutung haben ausser ihrem Namen. Nunja, sowas gibt es manchmal auch. Aber **für die Darstellung deiner Edelfrau solltest du dein Politikverständnis nicht auf Diplomatiegespräche an der höfischen Kaffetafel begrenzen. Denn Politik ist viel mehr**, besonders für eine Grundherrin! Das Reich der Trigardonen ist davon gekennzeichnet, dass Meinungsbildung und Entscheidungsfindungen von der untersten Ebene bis hin zum hochfürstlichen Hof auf Basis persönlicher Kontakte und Netzwerke erfolgen. Es gibt zwar die Reiterboten mit ihren Depeschen von Graf und Baron oder die Mitteilungen des Hochfürsten an das Volk, die von den Klerikern im ganzen Land abgeschrieben und verlesen werden. Aber diese Maßnahmen werden dann doch zumeist von Besuchen des Lehnsherrn, der Rede vor der Heerversammlung oder der Synode im Kloster begleitet. Emendons Reich wird mehr vom Pferderücken aus regiert, als von der Schreibstube. Die persönliche Präsenz von Führungspersönlichkeiten ist langfristig die Basis jeder Autorität.

Für die Grundherrin heißt das, dass sie den **persönlichen Kontakt zu Untertanen und Dienstleuten pflegen** muss und sich dabei nur bis zu einem gewissen Grad auf Stellvertreter verlässt. Die Edelfrau kennt ihre Untertanen persönlich, weiß sie mit Namen anzusprechen, ihre Streitigkeiten zu schlichten und ihre Fehler zu kompensieren. Mit ein paar bespielten Haushaltsangehörigen oder Gefolgsreitern lässt sich dieses Verhältnis wunderbar bespielen.

Und wenn auf einem Con kein Gefolge da ist, werden vielleicht Figuren aus einer benachbarten Grundherrschaft oder aus dem Umfeld des Lehnsherrn bespielt. Über den Gesundheitszustand der Kinder deines Seniors informiert zu sein, ist nicht einfach nur eine Nettigkeit. In einem Lehensreich gehört das zum politischen Geschäft. Du schickst kleine Geschenke, wenn Nachbarstochter die Priesterweihe erhält und versuchst genau zu wissen, wer bei ihrer Hochzeit eingeladen wurde, und wer nicht. Denn die Pflege deiner persönlichen Kontakte ist die Grundvoraussetzung dafür, die Interessen deines Haushaltes gegenüber Lehnsherrn, Untertanen und Klerus zu vertreten. Edelfrauen müssen **wissen, zu wem welche Abhängigkeiten bestehen**.

Du wirst keine exakten, immer zuverlässigen Regeln dazu vorfinden, wer wem welche Loyalitäten schuldet. Es gibt natürlich Rechtsbestimmungen, die sowas regeln – eine Art "Lehenspyramide" liegt auch Emendons Reich zugrunde. Man hat einen Haushaltsvorstand, der hat ein Sippenoberhaupt, das hat einen Lehnsherrn und so weiter. Aber sieh das besser als grobe Orientierung an. Edle tendieren dazu, vielfache Bindungen über die von Senior und Vasall hinaus einzugehen. Wenn ein Baron einen fremden Herzog einen "guten Freund" nennt, ist das z. B. ein politisches Statement! Wenn ein Ritter "den Weg des wahren Glaubens" gehen will, schwingt vielleicht auch hier eine Bedeutung mit, die gar nichts mit Religion an sich zu tun hat, sondern mehr mit Gruppenbildung. Es gelingt vielleicht nicht auf Anhieb, die vielen Gerüchte und Andeutungen, die einem in der richtigen Umgebung so zu Ohren kommen, direkt in eine politische Landkarte zu übersetzen. Aber du solltest versuchen, dich dafür zu interessieren. Deinem Charakter wurde beigebracht, dass das wichtig ist. Also vernetze und informiere dich. Vernetze und informiere auch dein Umfeld, denn das gehört zu den wichtigsten politischen Aufgaben der Edelfrau. Dein Mann, deine Schutzbefohlenen und dein Senior wollen auf deine Einschätzung zurückgreifen können.

In direkten Gesprächen oder durch Kenntnis von rechtlichen Verhältnissen lernst du das Beziehungsgeflecht deiner politischen Welt kennen. Aber daneben werden dir durch die **Repräsentation und Selbstinszenierung** von Adligen weitere Informationen über die Landkarte der Macht vermittelt. Denn es gibt in Arbon und in vielen anderen Fantasyreichen den Versuch, sich einer grob-mittelalterlichen oder jedenfalls vormodernen Symbolsprache zu bedienen.

Für dein politisches Spiel solltest du dir den (leider stark veralteten) Wikiartikel zur [höfischen Etikette](#) durchlesen. Dort leider noch nicht zu lesen: **Etikette sind nicht einfach nur Benimmregeln. Sehe sie als Teil einer nonverbalen politischen Sprache** in einer Gesellschaft, in der Geschäfte vorwiegend mündlich geschlossen werden. Die Informationen über Rangfolge, Neigung und Abneigung zwischen Mächtigen wird mit Hilfe dieser Gesten manchmal genauer abgebildet, als mit Titulatur und Gesetzbuch. Die Bedeutung von Handlungen wie Aufwartung, Kniefall, Fußfall, Bruderkuß, Segensgeste, Verbeugung, dem Überreichen von Geschenken, etc. ist genau die gleiche, wie beim symbolischen "Kriegsbeil ausgraben" und "Friedenspfeife rauchen". Alle Teilnehmer beim rituellen Vollzug eines Rechtsaktes werden von dieser Symbolsprache zu Zeugen gemacht. Durch Teilnahme bestätigt man die Gültigkeit des jeweiligen Vorganges ganz ohne Urkunde und Siegel. Dein Charakter hat gelernt, sich mit Hilfe dieser Sprache auszudrücken.

Gerate nicht in Panik, wenn du dir jetzt nichts darunter vorstellen kannst. Es muss für deinen Charakter nicht alltäglich sein, Sitzreihenfolge, Bruderküsse und fromme Begrüßungsfloskeln zu deuten. Sowas wird auch IT vorbesprochen und verhandelt, du kannst dir also Gelegenheiten suchen, um ein Gefühl dafür zu entwickeln.

Nicht direkt Teil dieser Symbolsprache, aber mit ihr verwandt ist die Heraldik. In manchen Fantasyländern ist die Wappenkunde eine richtige Wissenschaft geworden – für die Arbonier ist sie das nicht. Du musst keine Wappen blasonieren (in korrekter Fachsprache beschreiben) können. Die meisten arbonischen Wappen sind einfach gehalten und nur zweifarbig. Auch an die "Regeln" zur Farbwahl des Wappens muss man sich in Trigardon nicht halten (und tut es häufig rein instinktiv trotzdem).

Wappen sind ursprünglich dazu da, Krieger erkennbar zu machen, die durch die Art ihrer Rüstungen eigentlich unkenntlich gemacht worden sind. Solche Rüstungen gibt es noch nicht lange in Trigardon. Für dich gilt: **Wappen sind erstmal militärische Feldzeichen von Heerführern, einzelnen Rittern oder kriegerischen Bruderschaften.**

Darüber hinaus haben sie in Arbon eine symbolische Funktion erlangt, mit der du häufig zu tun haben wirst: Sie sind stellvertretende Zeichen für ihre Träger. Wer über ein Wappen spottet, spottet über seinen Träger. Wird ein Wappenschild vor Publikum zerstört, wird sein Träger entehrt. Wird ein Banner bei einem Turnier abgehängt, ist vielleicht sein Träger ausgeschieden. Diese Symbolfunktion kann so weit gehen, dass z. B. im Gespräch über einen Ritter gar nicht mehr sein Name verwendet wird, sondern ein prägnantes Wappenelement ("der Schwarze Hummer" statt "Herr Jean-André").

Wir scheitern leider seit Jahren daran, eine anständige trigardonische Wappenrolle anzufertigen, durch die du dich über die wichtigsten Wappen des Landes informieren kannst. **Drei Wappen solltest du aber auf jeden Fall kennen:**

- **Das Triskelenbanner:** Auf der Herzseite rot, auf der anderen Seite Blau, in der Mitte eine goldene Triskele (oder Tomoe oder beliebige Triskelenabwandlung). Das Triskelenbanner steht für das Trigardonenreich. Das Rot steht für Flutland, das Blau steht für Arbon, die Triskele steht für die drei Himmelsgötter (die viel mit Herrschaft und Gesetz zu tun haben) und für drei historische Regionen, aus denen sich Trigardon entwickelt haben soll (das Längstal von Arbon, die mythische Königsstadt Altgar und die unterworfenen Alten Reiche der Verstoßenen und des Kleinen Volkes)
- **Das Arbobanner:** Blau mit dem silbernen Haupt eines Einhorns, über dem eine silberne Sonne steht. Es steht für den Grafen von Arbon. Das Blau steht für die Farbe des Flusses und des Himmels, die Sonne für Ehre und Reichtum und das Einhorn für den göttlichen Schutzpatron des arbonischen Heeres: [Arbo](#). Das Arbobanner wird in Abbildungen gerne mit einer Art Leitspruch versehen, dem "heraldischen Motto". Es lautet: "In Riamodan liegt die Herrlichkeit unseres Stammes" (lat.: "in riamodane magnificentia gentis nostrum est")
- **Dein eigenes Wappen.** Es muss nicht dein ganz persönliches sein, sondern ist möglicherweise auch das deines Sippenoberhauptes. Es muss kein heraldisches Motto haben. Und falls doch, musst du es keinesfalls ins Latein übersetzen können. Du musst dein Wappen nicht auf deinen ganzen Accessoires zeigen, kein Wappenkleid oder Wappenrock besitzen und auch nicht ständig in den Farben deines Wappens gekleidet sein. Denk daran, dass Wappen in Trigardon wirklich erstmal "nur" Feldzeichen sind. Aber wenn dein Charakter Vasallenstatus hat, besitzt er das Privileg, ein Wappen zu führen. Dieses Privileg nicht zu nutzen, lässt dich unangemessen bescheiden (in anderen Worten: Schwach) wirken.

Wappen und ihre Bedeutungen sind ein beliebtes Gesprächsthema des Adels. Selbst wenn dein Charakter sich dafür eigentlich kaum interessiert, wirst du also im laufenden Spiel jede Menge über Wappen lernen.

Nehmen wir nun an, du hast eine Vorstellung von Rangfolge, Gruppenbildungen und Netzwerken entwickelt und ein paar bespielte Kontakte, die du pflegen kannst. Du kennst genug "Vokabeln" der höfischen und militärischen Symbolsprache, um bei einem öffentlichen Akt nicht planlos daneben stehen zu müssen und vermittelst deinem Umfeld, eine wahrhaft edle Frau des arbonischen Stammes und treue Vasallin des Hochfürsten mit Durchblick und Überzeugungen zu sein. Was stellst du damit an? Welches sind die Themen, die in der politischen Sphäre verhandelt werden?

Das lässt sich in zwei große Bereiche einteilen: Zum einen gibt es die Themenfelder von **Bündnisbildung, Erb- und Nachfolgeregelung und dem Erlangen von neuen bzw. Verteidigen von alten Rechten und Privilegien**. Dieser Bereich ist in Arbon die Kernkompetenz der Edelfrauen. Heiratspolitik ist hier das wichtigste Instrument. Wenn Begriffe wie "Vorrecht", "Erbrecht", "Nachfolge", "Verlobung", "Kinderlosigkeit", "Ehebündnis" oder "geeignete Braut/geeigneter Bräutigam" fallen, sollten bei dir direkt die Signalleuchten angehen. Dort gibt es Potential für dein politisches Spiel! So ein Ehevertrag zwischen Adeligen kann und soll eine komplizierte Angelegenheit werden. [Dieser](#) und [dieser](#) Artikel helfen dir vielleicht dabei.

Wenn es um das Verhandeln von Rechten und Privilegien geht, ist die Sachlage etwas schwieriger, denn dann geht es oft um Metaplot: Nicht die eigentlich verhandelten Rechte sind das Spannende, sondern das Spiel, dass sich aus dem erfolgreichen Abschluss oder dem Scheitern solcher Gespräche ergibt. Schau dir dafür den Abschnitt "Rechtliches" in diesem Reader und evtl. auch [Texte unserer IT-Gesetzgebung](#) an. Aber denk daran, dass du dort keinen spannenden Plot und keine starren Regeln vorfindest, sondern nur wenig mehr, als die Anspruchshaltung des Hochfürsten. Daraus spannende Spielinhalte zu konstruieren, ist eine Aufgabe, die zu einem guten Teil OT geschehen muss.

Beispiele dafür findest du in unserer gespielten Geschichte, dazu ist [dieser](#) und [dieser](#) Artikel vielleicht interessant.

Der andere große Bereich der politischen Sphäre ist das weite Themenfeld von **Krieg und Frieden**, das man in Arbon als wichtigste Daseinsberechtigung des Gemeinwesens versteht. Ausgerechnet hier enden die matriarchalen Privilegien der arbonischen Edelfrauen. Das Wort der Ritter und Reiter wird nun bevorzugt. Aber es ist ein schwerer Fehler, wenn du dich als Edelfrau so verhalten würdest, als ginge dich das alles nichts an.

In Riamodan liegt die Herrlichkeit deines Stammes und du kennst sein hässliches Ruhmgesicht! Er hat dir wahrscheinlich den Vater, Bruder, Onkel, Vetter, Sohn oder Mann genommen (oder auch Mutter, Schwester, Tante, Cousine, Tochter oder Weggefährtin). Das findet man normal und deinen Standesgenossinnen geht es da nicht anders. In den riesigen arbonischen Randregionen war in den letzten zwanzig Jahren fast immer irgendwo Blutvergießen. Und auch wenn du aus dem Längstal von Arbon kommst, kennst du zumindest jemanden, dessen Hab und Gut von den Mordbrennern des Feindes vernichtet wurde. Mehr noch: Im Vergleich zu früheren Zeiten empfindet man die letzten zwanzig Jahre sogar noch als friedlich! **In deinem Umfeld ist der Krieg ein alter Bekannter. Mache das deutlich, wenn Männer dich vom Kriegsrat fernhalten wollen** – was sie übrigens schon aus Gründen der Hintergrundtreue tunlichst unterlassen sollten!

Du kommst aus einer Gesellschaft, die gelernt hat Kompromisse auszuhandeln, Frieden zu schließen und den Krieg wenigstens rudimentären Regeln zu unterwerfen. Du solltest Anderen also den Wert des Friedens nicht mehr erklären müssen.

Die **Tabus von Gastrecht, Gesandtschaft und Fehdeführung** zu brechen, ist nicht ausserhalb deiner Vorstellungskraft. Eben deshalb weißt du wie wichtig es ist, sich daran zu halten. Die "Ehre", die dir das gebietet, ist nichts weniger als deine Glaubwürdigkeit. Setzt du sie aufs Spiel, verlierst du sofort Verbündete. **Ehre ist also nichts für Schwächlinge, die nicht den Mumm für die "harten Entscheidungen" haben, sondern deine einzige Versicherung in der Welt der nur mühsam gezähmten Gewalt!** Es ist nicht nur einfach verboten, die Tabus des Krieges zu brechen (in der Tat kann man dafür nur selten jemanden zur Verantwortung ziehen), sondern schlichtweg Wahnsinn. Und den kennt die trigardonische Geschichte bereits zur Genüge.

Stelle dir die kriegerischen Angelegenheiten der Arbonier anders vor, als sie dir in der heutigen realen Welt erscheinen. Krieg wird nicht unbedingt von Staaten geführt, die dafür stehende Heere unterhalten. Auch wenn es sowas in der mittelländischen Nachbarschaft gibt, sind die arbonischen Erfahrungen doch wesentlich vielfältiger:

- Zum einen gibt es da die **Fehde**: Eine übliche Handlung von Edlen, um andere Edle zum Nachgeben bei der Verhandlung von Rechten und Privilegien zu bewegen. Dabei verwüsten die Konfliktparteien den Besitz des Gegners, bis diesem die Sache zu teuer wird.
 - Bestimmte Feiertage und Haushalte, sowie alle Tempel und Geistlichen sind dabei unverletzlich.
 - Die Waffentaten sind angekündigt worden und es sind ihnen Verhandlungen vorausgegangen. Wichtiger noch: Sie werden während der Gewalttaten immer wieder aufgenommen und die Konfliktbeilegung wird von vornherein mitgedacht.
 - Nach diesem Muster denkt man sich auch alle Formen des "gerechten" Krieges zwischen mittelländischen Herrschern. **Es geht nie um die völlige Vernichtung des Feindes, sondern darum, ihn zum Nachgeben zu bewegen.**
 - Es kommt durchaus auch zwischen arbonischen Grundherren zur Fehde, auch wenn hier schnell viele wirksame Mechanismen der Schlichtung greifen.
- Dann gibt es die althergebrachte trigardonische Form des organisierten **Raubzugs** und seiner Abwehr: Arbonier stellen ein möglichst mobiles Heer aus, ziehen nach Flutland und kommen im Idealfall mit geraubtem Vieh, Waffen und auch Sklaven zurück. Oft leider auch umgekehrt. Seit der Gründung des Trigardonenreiches kommt es in der Heimat nicht mehr zu dieser Form der Kriegsführung, aber sie wird immer mitgedacht, wenn es um Feldzüge in die Fremde geht.
 - Wenn du dich auf diese Weise an "Barbaren" (Nicht-Siebengläubigen) bereichern kannst, ohne schlimme Konsequenzen fürchten zu müssen, kannst du ohne allzu große moralische Bedenken deinen Mann mit ein paar Reitern auf so einen Feldzug schicken oder, falls befähigt, selber dort kämpfen. Nur sind Trigardons Nachbarländer alle ganz gut dazu in der Lage, solche Raubzüge abzuwehren. Eine Vertragsverletzung wäre es meist obendrein. Daher brauchst du dafür Ziele, die weiter weg sind und sich trotzdem lohnen.
 - Das arbonische Heerwesen ist besonders dafür ausgelegt, Raubzüge abwehren zu können. Auch wenn die Flutländer seit Jahrzehnten nicht mehr angegriffen haben, rechnet man doch gerade in der letzten Zeit wieder verstärkt damit. Und wer weiß, was aus dem verfeindeten südlichen Nachbarland, Anrea, vielleicht noch alles kommen kann...
- Und schließlich gibt es da noch die Form des Krieges, die in moralischer Hinsicht den besten Ruf hat, sich aber am wenigsten lohnt: Den **Kampf gegen böse Mächte**. In vielen Ländern der Mittellande gibt es die Bedrohung durch Orks und andere Menschtier. Es ist im Sinne der Götter, allen "guten" Völkern (selbst den verachteten Elben) in diesen Kämpfen beizustehen. Aber (zum Glück?) haben die Priester in Trigardon noch nicht so viel Macht erlangt, als dass sie den Adel in Kriege weit von der Heimat schicken könnten, die furchtbar gefährlich sind und ausser Ruhm keinen Gewinn bringen. Natürlich müssen solche Kriege sein: Wenn alle Nachbarn am Boden liegen, ist keiner mehr da, der den Trigardonen im Notfall helfen könnte. Auch das traumatische Erlebnis der montrowischen Plage vor anderthalb Jahrzehnten, als ein ganzer arbonischer Landstrich von Lebenden Toten heimgesucht wurde, ist noch sehr gegenwärtig. Die Umtriebe böser Mächte sind also nicht nur das Problem der Anderen. Im Zweifelsfalle solltest du aber dafür sorgen, dass lieber Nachbars Reiter in einen solchen Krieg zieht, als dein Mann – es sei denn, du hältst ihn oder dich selbst für ein leibhaftiges Instrument der Götter...

Wenn du eine Edelfrau spielst, die nicht selber zur Waffe greift, bieten dir die Verwicklungen und Verhandlungen rund um die Fehde das meiste Spielpotential. Über die anderen Formen des Krieges wirst du zumeist "nur" reden können. Aber **die Fehde ist ein Mittel, zu dem eine Grundherrin selber greifen kann. Tu das nicht wegen Kleinigkeiten**, aber schrecke auch nicht davor zurück, wenn du die Gelegenheit OT für spielerisch günstig und IT für glaubwürdig hältst.

Um eine Fehde zu erklären, stehen dir verschiedene Mittel zur Verfügung. Der Klassiker wäre ein überreichter Fehdebrief. Die Möglichkeit, den sprichwörtlichen Fehdehandschuh zu werfen, ist in manchen Spielumfeldern unbeliebt, steht dir aber ebenfalls offen. Als edle Tochter aus dem Stamm von Weltvater Natan könntest du natürlich auch ganz dramatische Wege gehen: Den Gegner mit lauten Worten im Namen deiner Ahnen verfluchen, ihm deinen Dolch in die Tischplatte rammen und mit den unheilschwangeren Worten: "In Fehde seien wir nun, mag es auch noch so blutig werden!" (oder was auch immer dir als stimmiger Spruch erscheint) einen dramatischen Abgang hinlegen.

Der Konflikt eskaliert nicht sofort in blutige Kämpfe. Das verschafft dir **Gelegenheit, mit den SpielerInnen der Gegenpartei OT darüber zu sprechen, ob und wie man die Fehde ausspielen will**. Trotzdem kann es sein, dass du dich mit deiner Aktion erstmal sozial isolierst. Du wirst dir Verbündete suchen, Gastgeber besänftigen und übler Nachrede begegnen müssen. Du solltest also dazu in der Lage sein, deine Entscheidung gut zu begründen.

5.6 Wie stellt man dar, dass die Edelfrau kulturelle Identität erschafft?

Wie du dem Abschnitt "der Werdegang der Edelfrau" entnehmen kannst, entstehen die meisten Vorstellungen von dem, was man modern gesprochen die "kulturelle Identität" der Arbonier nennen könnte, aus der Welt des Haushaltes. Dort hat ein Haushaltsvorstand das Sagen, der für alle seine Bewohner eine Art Mutterrolle einnimmt. [Der Haushalt bietet das Erklärungsmuster für die gesamte soziale Welt](#). Edle Mädchen werden schon in jungen Jahren darauf vorbereitet, diese Mutterrolle einnehmen zu können um schließlich als Grundherrin ihren Schutzbefohlenen zu zeigen, wie "gute Arbonier" sich verhalten sollen. Die Funktion der moralischen Instanz teilst du dir mit den Geistlichen und anderen Personen mit Vorbildfunktion. Aber als Vorstand deines eigenen Haushaltes hast du dabei immer Vorrang und wenn du selbst nicht der Haushaltsvorstand bist, solltest du ihren Vorrang respektieren und unterstützen.

Wie stellst du das dar? Einerseits natürlich dadurch, dass dein Haushalt bespielt wird. Dann können deine MitspielerInnen mit dir gemeinsam nämlich **Rituale pflegen**. Z. B. ist das wichtigste Ritual für SpielerInnen von Geistlichen das [Abendgebet](#), bei dem der Gruppe das Gefühl vermittelt wird, zu einer "Gemeinschaft der Gläubigen" zu gehören. Die Haushaltsgemeinschaft kann sich auch solche Rituale zulegen.

Besonders geeignet ist dabei **das gemeinsame Einnehmen der Mahlzeiten**. Beim Essen kommen die Leute zusammen und nichts drückt Autorität so stark aus, wie die Reglementierung der Nahrungsaufnahme. Wenn der Esstisch ein "Oben" hat, sitzt die Hausherrin dort! Die Hausherrin kann das Tischgebet sprechen und sie sollte die Erste sein, die isst.

Hier lässt sich auch etwas Slapstick einbringen, indem die Edelfrau z. B. dem frechen Knappen auf die Finger haut, wenn der mit ungewaschenen Fingern nach dem größten Happen greift.

Das Händewaschen vor dem Essen (besonders wichtig wenn mit den Fingern gegessen wird) kann zur pseudoreligiösen Handlung erhoben werden – immerhin sind in der Waschschüssel die leibhaftigen, Krankheiten vertreibenden Wassergeister zu finden.

Es gibt viele Möglichkeiten, aus bloßer Nahrungsaufnahme einen Spielinhalt zu machen. Wenn es irgendwie möglich ist, solltest du forcieren, dass die Gruppe täglich wenigstens ein gemeinsames Mahl im IT auf die Reihe bekommt und man sich dafür ausreichend Zeit nimmt. Die Ritualisierung sollte dabei nicht so ausgeklügelt sein, dass sie jedes gemeinsame Gespräch erstickt. Im Gegenteil: Ein zu steifes Beharren auf Benimmregeln ist ein Garant für eine schweigende Tafel. Das Gegenteil ist dein Bestreben: Der Austausch der Charaktere. Wenn es der Grundherrin gelingt, dass die Gruppe an der Tafel ihre Erlebnisse bespricht und den kommenden Tag plant, kann sie kaum noch etwas besser machen. Daher sollten keine strikten Tabus die Gesprächsthemen einschränken. Ob nun die Anderen was zu Krieg und Totschlag zu sagen haben, über Sex, Religion und Moral, Geschäfte oder das Wetter: Lass sie. Gehe auf sie ein und Interessiere dich. Fördere den Austausch und moderiere wenn nötig. Das darfst du: Du bist der Haushaltsvorstand und nirgends wird der Haushalt so präsent, wie beim Essen!

Weitere Themen, mit denen sich die kulturelle Führungsrolle von Edelfrauen gut darstellen lässt, sind **Tugend und Moral**, zu denen es in unseren Hintergrundtexten Material in Hülle und Fülle gibt. Wichtig ist dabei, dass trigardonische Führungspersönlichkeiten wenig damit erreichen, wenn sie von Dingen wie Ehre, Schicksalsergebenheit, Gehorsam und Glaube nur reden. Sie müssen es auch vorleben. In einer Gesellschaft, in der Autorität vor allem auf Basis engster persönlicher Kontakte entsteht, muss der Adel aus ganz pragmatischen Gründen eine Vorbildfunktion ausüben. Schutzbefohlene, mit denen man unter einem Dach zusammen lebt, können und werden ihre Herrschaft an ihren Taten messen. Du solltest also die religiöse [Morallehre](#) und die [Tugenden](#) nicht nur kennen, sondern bis zu einem gewissen Grad auch verinnerlichen.

Das bedeutet nicht, dass du eine tief religiöse Schreckschraube mit stets erhobenem Zeigefinger spielen sollst. Im Gegenteil: "Tugendhaft leben" bedeutet nach siebenfaltiger Vorstellung eben nicht, dem Umfeld ständig das Gewissen und jegliches Miteinander mit Vorwürfen zu belasten, sondern einen Ausgleich von verschiedenen Interessen, Neigungen und charakterlichen Stärken und Schwächen zu schaffen. Auch unter "Gerechtigkeit" versteht man in Trigardon nicht einfach unnachgiebiges Bestrafen von Missetätern, sondern eher den Versuch, Konflikte so zu schlichten, das alle Beteiligten ihr Leben unter Wahrung des Gesichtes möglichst unbeschwert weiter leben können.

Vorbild zu sein bedeutet für arbonische Edelfrauen vor Allem eins: **Zeigen, dass man Schicksalsschläge klaglos hinzunehmen bereit ist** und sich damit arrangiert, so gut man kann. Die Schwierigkeiten, die diese Mentalität verursacht, bieten unendlich viel Raum zur psychologischen Darstellung und Erforschung siebengläubiger Charaktere. Ein großer Teil der Prägung, die alle Arbonier in ihrem heimischen Haushalt durch die "mütterliche" Autorität des Haushaltsvorstandes erfahren haben, besteht nämlich in der Erfahrung, auf meist freundliche und manchmal unfreundliche Art und Weise immer wieder gesagt bekommen zu haben: "Stell' dich nicht so an! Sei dankbar!"

Neben dem Erschaffen und Bewahren dieser Grundeinstellung, mit der man wunderbar in Konflikt geraten kann, kannst du natürlich auch mit überdurchschnittlicher Bildung punkten.

Um ihre Autorität mit Vorbildern zu untermauern und identitätsstiftende Funktionen zu übernehmen, stehen der edlen Grundherrin auch ihre Ahnen zur Verfügung. Edle Ahnen sind für Arbonier immer fast und manchmal genau so viel wert, wie Heilige: In Mythen und Geschichten tun sie Vorbildhaftes, man kann direkt zu ihnen beten und man kann die Erinnerung an sie bewahren, indem man bestimmte Alltagshandlungen "genau so wie damals" in einer Weise ausführt, wie es ein bestimmter Ahn angeblich schon getan hat oder es haben will.

Als Haushaltsvorstand stehst du nach arbonischer Vorstellung niemals alleine da, wenn du Verantwortung tragen musst: Stets hat dein Edelfrauencharakter eine Reihe von Ahnen, die aktiv in das Geschick der Lebenden eingreifen, mit denen du dich in Gebeten und mit Hilfe von Omen berätst, die Glück bringen, wenn du dich gut mit ihnen stellst und so weiter. Da deine Schutzbefohlenen auch unter dem Schutz deiner Ahnen stehen, kannst du ihnen immer wieder ein paar Geschichten über sie erzählen. So fällt es bald dem ganzen Haushalt leicht, sich ein bisschen mit ihnen zu identifizieren. Und identifizieren sie sich mit deinen Ahnen, identifizieren sie sich zugleich mit dir. Dafür könntest du dir ein paar knackige Anekdoten und evtl. einen kurzen Mythos ausdenken. Arbon ist voll davon. Ein anschauliches Beispiel ist die [Geschichte von Caja und Casan](#).

Edle kennen solche Erzählungen mitunter sehr genau. Sie deuten zu können, weist sie nicht nur als Personen mit guter Kinderstube aus, sondern erlaubt es ihnen überhaupt erst, den Kult um das eigene Adelsgeschlecht zu pflegen. Und das kann sehr wichtig sein, um Entscheidungen vor Untergebenen und Verwandten zu rechtfertigen.

Überhaupt besteht für die breite Masse **kein wirklicher Unterschied zwischen "Geschichte" und Mythos**". Bei den Erzählungen von der Vergangenheit geht es weniger um *Erkenntnisse über* die Vergangenheit, sondern eher um die *Lehren aus* der Vergangenheit. Erzählen zu können, warum die Arbonier die sind, die sie sind, wie es zur trigardonischen Reichsbildung kam und warum das glückbringend, göttergefällig und überhaupt ganz großartig ist, ist eine sehr besondere, respektgebietende Tätigkeit. In diesem Sinne etwas Geschichtswissen vermitteln zu können ist eine wunderbar identitätsstiftende Fähigkeit, bei der man sich als Elde besser nicht komplett von Geistlichen abhängig machen will.

Zumeist hast du aber auf Cons gar keine Zeit für weitschweifige Erzählungen von deinen Ahnen und der Geschichte. Wenn du sie dir nicht machmal nimmst. Dafür brauchst du SpielerInnen, die sich diese Dinge erzählen lassen wollen. Am besten dafür geeignet ist **die Erziehung und Ausbildung deiner Schutzbefohlenen**, etwa einer Zofe. Sprich dich also mit ihnen ab, wie viel Raum sie sich und dir für reines LehrerIn-und-SchülerIn-Spiel geben wollen. Alle zwei bis drei Cons ein paar Stunden sollten dafür im Schnitt schon drin sein, um das Ausbildungsverhältnis darzustellen, in dem eure Charaktere stehen. Je nach Art der besuchten Cons auch mehr. Natürlich ist die Hintergrundfülle Trigardons zu groß, um sie sich als Mündel oder Zofe komplett zu "erspielen". Aber all die Themen, die im Abschnitt 4: "Der Werdegang der Edelfrau" beschrieben werden, gehören dem Setting nach in irgend einer Weise zu den "Ausbildungszielen" in einem Vormundschaftsverhältnis und sollten bei seiner Darstellung wenigstens ansatzweise berücksichtigt werden. Mache dir dazu Gedanken und bereite dieses Spiel einigermaßen vor. Denn wenn du kein didaktisches Improvisationsgenie bist, langweilst du dich und deine MitspielerInnen sonst leicht zu Tode. Speziell mit den SpielerInnen, denen IT irgendwas "gelehrt" wird, solltest du dich hier regelmäßig absprechen und ihr Feedback einholen.

Die Gepflogenheiten des Auslandes wie höfische Kultur und Minne sind ebenfalls Themen, mit denen du dich grob vertraut machen solltest, um die zivilisatorische Vorbildfunktion einer arbonischen Edelfrau darzustellen. Dabei geht es nicht darum, unkritisch ein fremdes Hofprotokoll zu übernehmen, sondern darum, dass es sich der arbonische Adel heutzutage einfach nicht mehr leisten kann, als völlig hinterwäldlerisch zu gelten. Versuche also, dich über die Regeln von Höflichkeit und Etikette auch von anderen Larp-Ländern zu informieren. [Dieser \(leider etwas veraltete\) Artikel](#) kann dir dabei den Zugang erleichtern.

Daneben solltest du wissen, was Minne ist. Unsere beliebteste Kurzformel dafür lautet: Minne ist das Lobpreisen der Tugend in Dichtkunst und Verhalten nach dem Vorbild von Liebesgedichten und Liebesgeschichten. Im FantasyLarp also eine Art Rollenspiel im Rollenspiel mit Elementen performativer Lyrik. Mehr erstmal nicht. Charaktere aus Trigardon können das unterhaltsam finden oder auch nicht. Sie können das für lehrreich und moralisch erbaulich halten oder auch nicht. Ob das, was man "Hohe Minne" nennt, nicht per se unmoralisch ist, weil Liebesgeschichten, in denen es per Definition nicht zur Erfüllung kommen kann, nicht lehrreich sind, könnte Gegenstand poetischer Dispute sein.

Drei Dinge aber sollten klar sein:

- Verschüchterte Liebesbriefchen schreiben, Vertreter des anderen Geschlechts wortlos anzuschmachten, sich als Edelfrau zum passiven Objekt keuscher Verehrung zu machen sollte nicht deine Form von Minne sein, denn mit Minne hat das nichts zu tun. Wenn du dich auf das Minnespiel einlassen willst, solltest du versuchen, dabei eine aktive Rolle einzunehmen. Auch du kannst dichten, um ihn zu preisen!
- Aufwartende Ritter wie Dreck zu behandeln ist weder minniglich, noch entspricht es der arbonischen Vorstellung von Tugendhaftigkeit. Weise alle Auffassungen von Minniglichkeit zurück, in denen sich eine Seite über die Grenzen der Poesie hinaus erniedrigt. Wenn die politische und rechtliche Situation dafür keinen Anlass liefert, tut die Minne es erst recht nicht!
- Es gibt unendlich viele Möglichkeiten für Rollenspiel mit Dichtkunst, Musik, Gesang, Vortragsepik oder Liebe, ohne das sie irgendwas mit Minne zu tun haben müssen. Vielleicht lohnt es sich für dich, auch diese Möglichkeiten zu nutzen.

6. Was du zur Darstellung einer Edelfrau brauchst

Adelsspiel ist Gruppenspiel, einer Einzelperson merkt man ihre Stellung nicht an. Wenn niemand ihren Hintergrund kennt, ist es völlig egal, ob sie sich dazu passend verhält. Eine Gruppe dagegen kann schon mit kleinen Gesten verdeutlichen, dass sie bestimmten Regeln unterliegt, die Teil eines Gesellschaftsvertrages sind. **Nur Gruppen sind dazu in der Lage, Hierarchien darzustellen.** Es ist nicht unbedingt nötig, dass jedem Oberschichtsscharakter auch ein Unterschichtsscharakter gegenüber steht. Auch eine Edelfrau und eine Zofe, also eine Gruppe, die zu 100% aus Adligen besteht, kann wunderbar verdeutlichen, dass die beiden aus einem Land mit differenzierten Verhältnissen kommen. Die Darstellung einer Edelfrau ist also keine rein individuelle Angelegenheit, sondern ergibt sich immer aus dem Zusammenspiel Mehrerer.

Daher benötigst du Anschluss an andere SpielerInnen und solltest dich schon vor einer Veranstaltung so gut wie möglich vernetzen. Wenn deine privaten Kontakte das nicht hergeben, stehen Internetplattformen wie das [Larper-Ning](#) oder die Larp-Gruppen von Facebook und natürlich auch [unser Forum](#) zur Verfügung. Viele Veranstalter von Liverollenspielen haben zudem eigene Internetauftritte.

Um die Nische der Edelfrau auszufüllen, kannst du weder kriegerische Großtaten, noch die Spielangebote von Handwerk und Beruf oder übersinnliche Fähigkeiten nutzen. Alle diese Möglichkeiten stehen dir nur nebenbei oder gar nicht zur Verfügung. Du kannst zwar davon Gebrauch machen, wenn es zu deiner Rolle passt und als Kriegerin, Heilerin, Hexe oder Priesterin aktiv werden. Aber all dies sind andere Spielnischen, als die der Edelfrau.

Der Dialog wird dein wichtigstes rollenspielerisches Mittel und deine Stimme, Mimik und Gestik dein wichtigster Spielgegenstand sein. Versuche also, damit selbstbewusst umzugehen und gewöhne dich an den Gedanken, dass du in dieser Rolle viel reden wirst – besonders, wenn du das sonst ungern machst. Wenn du dein Spielumfeld davon überzeugen kannst, dass die Aussagen deines Charakters Hand und Fuß haben, wirst du eine viel überzeugendere Darstellung hinlegen, als wenn die Anderen nach drei Sätzen von dir nicht mehr wissen, was du überhaupt willst. Also lege dir vielleicht sogar ein paar Formeln und Ausdrucksweisen zurecht, die kurz und knackig bestimmte Sachverhalte auf den Punkt bringen. In einem Spielumfeld, in dem deine MitspielerInnen dir gerne zuhören, wirst du auch wesentlich sicherer auftreten. Und je sicherer du auftrittst, desto lieber wird dein Spielumfeld dir "Redezeit" zubilligen.

Wenn du befürchtest, dass dein Auftritt in einer Umgebung von zu lauten und unaufmerksamen MitspielerInnen untergehen könnte, sprich mit deinem Umfeld darüber, dass du dein Spiel nicht entfalten kannst, wenn du ständig "weggelabert" oder niedergebrüllt wirst. Zum kooperativen Spielstil gehört es einfach dazu, dass man einer Edelfrau den nötigen Respekt entgegenbringt. Das hat nur nebenbei mit "IT-Logik" und Plausibilität in der Spielwelt zu tun. Sondern vor allem damit, Anderen ihren Spielraum zuzubilligen.

Wenn deine Stimme es hergibt, scheue dich nicht davor, hier und da auch mal laut zu werden. Aber übe das vor dem Spiel und lasse dir Feedback und Tipps geben. Nichts schmälert Autorität so sehr, wie ein helles Stimmchen, dass brüllen will aber nur ein Piepsen hervorbringt. Ähnlich ist es mit Mimik und Gestik. Zu subtile Zeichen werden leicht übersehen. Hier und da kann es aber auch vorkommen, dass dein Gesichtsausdruck oder deine Gesten überinterpretiert werden. Es kommt hier weniger darauf an, wie du dich mit deiner Körpersprache fühlst, sondern darauf, wie du bei deinen MitspielerInnen ankommst.

Auch deine Gewandung gehört zu deinem Auftreten. Hier solltest du beachten, welchem Zweck sie dienen soll. Unterstützt sie den Auftritt, den du haben willst oder sieht sie einfach nur nett aus? Wenn deine MitspielerInnen dich gar nicht als Edelfrau erkennen, solltest du dir Gedanken darüber machen, wie du das ändern kannst. Du solltest dich in deiner Gewandung wohlfühlen können. Wenn du dich im Spiel underdressed fühlst, kann das sehr schnell dein Selbstbewusstsein untergraben. Wenn du zwei Stunden zum Umziehen brauchst, verlierst du evtl. zwei Stunden, in denen du schönes Rollenspiel hättest haben können. Und wenn du in Sommerhitze zerfließt oder im Winter nur noch zitterst, leidet dein edles Auftreten sicherlich auch.

6.1 Welche Unterstützung willst du vom Spiel der Anderen für dein Charakterkonzept?

Für ein selbstbewußtes und starkes Auftreten kannst du dich von anderen SpielerInnen unterstützen lassen. Das kann von bewaffneten Leibwächtern und dienstbarem Gefolge über bekannte Adelige, die dich anderen Vorstellen und von sich aus deine Meinung zu diesem oder jenem Sachverhalt einholen bis hin zu Leuten reichen, die in deiner Abwesenheit Geschichten über deinen Charakter erzählen, so dass sein Name im Spielfeld der Anderen hier und da schonmal aufgetaucht ist.

Diese letzte Möglichkeit ist eine Metatechnik, die im richtigen Umfeld große Wirkung entfalten, im falschen Umfeld aber auch als irrelevante Information verpuffen kann. Hier kommt es darauf an, **ob dein Hintergrund so kommuniziert wird, dass er interessant wirkt und Anderen Spielanregungen liefert**. Ob das funktioniert oder nicht, erfährst du wie so viele andere Dinge bei deiner Kontaktpflege im OT und ergibt sich daraus, ob du hilfreiches Feedback erhältst und ob du darauf konstruktiv reagierst.

Bespieltes Gefolge kann einen Adelscharakter dadurch hervorheben, dass es ihn zum Zentrum seiner Aktivitäten macht. Knechte, Diener, Zofen und Vasallen können durch Aufwartung nach Außen hin zeigen, dass hier jemand Besonderes ist. Leibwächter, die stets den Rücken ihrer Herrin im Auge behalten, zeigen auch ohne konkrete Bedrohungssituation, dass jemand auf das Leben der bewachten Figur besonders viel Wert legt. **Wenn du gemeinsam mit deiner Gruppe durch die sichtbare Wirkung des Wechselspiels von Anführer und großem Gefolge Eindruck schinden willst, solltest du drei Fragen beachten:**

- In welchen Situationen soll dieser Eindruck erweckt werden? Eine große Gruppe kann sich schnell verlaufen und in Einzelteile aufsplitten, wenn die einzelnen SpielerInnen nicht wissen, **wann** die Gruppe ihre Anführerin "inszenieren" soll. Sie kann auch wie eine unorganisierte Horde wirken, wenn niemand weiß, **wie** der Boss hervorzuheben ist. Und es soll auch schon vorgekommen sein, dass einzelne Knechte, Knappen oder Mägde gefühlte Stunden durch eine Conlocation geirrt sind, weil sie nicht wussten, **wo** die Gruppe eigentlich Macht und Bedeutung der Führungsperson repräsentieren wollte. Eine **funktionierende Gruppenkommunikation auf der Veranstaltung** ist also unerlässlich. Gute Vorbereitung kann vorab dabei helfen, Informationskanäle zu entwickeln. Aber sie kann die Erprobung der Gruppenkommunikation auf Cons niemals ersetzen.
- Bei einer Gruppe von ca. 6 SpielerInnen kann das alles noch intuitiv funktionieren. Wird die Gruppe größer, bedarf es bewusster Beobachtung und Planung.
- **Gelingt es, die Inszenierung durch großes Gefolge gezielt einzusetzen?** Wenn die Gruppenkommunikation ausreichend gut funktioniert, um die Anführerin hervorzuheben, kommt es darauf an Prioritäten zu setzen.
- Permanent finster dreinblickende, schwer bewaffnete Leibwächter, die der Chefin niemals von der Seite weichen, können sich nicht nur schnell langweilen, sondern wirken auch OT abschreckend: SpielerInnen, die nicht zu deiner Gruppe gehören, fühlen sich dadurch selten dazu angeregt, dich überhaupt anzuspielen.

- Eine Edelfrau, die zu jeder Tageszeit von Leibdienern die Schleppe nachgetragen, den Becher gehalten und den Stuhl zurecht gerückt bekommt, wirkt schnell hilflos und in einem goldenen Käfig gefangen und nicht wie eine selbstbewusste Führungsfigur. Fremde Spieler, die sie politisch anspielen wollen, könnten zu der Ansicht gelangen, dass es sich wohl eher lohnt, den wichtigsten Berater dieser Edelfrau ausfindig zu machen und zum Gespräch zu bitten.
- Vasallen, deren einziger Lebensinhalt die Fürsorge für ihre Seniorin zu sein scheint, wirken nicht mehr wie Vasallen, sondern wie besser gekleidete Leibdiener.

Du solltest also mit deiner Gruppe überlegen, wann sich die prunkvolle Inszenierung durch Gefolge lohnt und wann nicht. Wenn wirklich Leibwächter auftreten sollen, reichen da nicht wenige Figuren, die vertrauensvoll mit der Anführerin plaudern und mit ihr zu Tisch sitzen? Reicht es nicht, wenn der Leibdiener nur dann Getränke holt, wenn die Chefin gerade in wichtigen Gesprächen gebunden ist? Ist es nicht genug, wenn die Aufwartung durch Vasallen zu Beginn des Banketts stattfindet und sich die Herrschaftsperson danach einfach vom Tisch bedient? Immerhin geht es bei der Inszenierung der Macht durch großes Gefolge auch IT um nichts Anderes, als um Inszenierung und Repräsentation durch Symbolhandlungen und Ritualsprache. Und da alle Beteiligten das wissen sollten, fällt der Grundherrin – und sei ihr Rang noch so hoch – kein Zacken aus der Krone, wenn sie sich eben mal selber den Becher abspült.

- Welches Spiel wird durch die Inszenierung des großen Gefolges generiert? **Die Zurschaustellung von Macht und Bedeutung sollte möglichst immer Mittel zum Zweck und keinesfalls einziger Spielinhalt sein.** Sonst gerät die Darstellung zu einer Art statischem Kammerspiel, bei dem die improvisatorischen Anteile des Liverollenspiels und die Interaktion mit anderen Spielergruppen entsprechend zurückgefahren werden. Es ist wirkungsvoll, sich durch Gruppengröße und stark dargestellte Führungspersönlichkeiten ins Gespräch zu bringen. Bist du aber erst im Gespräch, solltest du auch den zweiten Schritt wagen und etwas mit der gewonnenen "Bühnenpräsenz" anfangen! Nicht zuletzt hier entscheidet sich auch, ob es bei ein oder zwei "Poser-Auftritten" in großer Gruppe bleibt und die SpielerInnen danach das Interesse verlieren oder ob Neugier auf mehr geweckt wurde. Es kann gelingen, im Gefolgespiel Spannung und Plot zu finden bzw. zu erzeugen. Das funktioniert aber zumeist nur dann, wenn es **Entfaltungsmöglichkeiten über die reine Machtrepräsentation hinaus** gibt. Von vornherein sollte also das Spiel in großer Gruppe darauf ausgelegt sein, dafür Freiräume bereit zu halten.

Mit Gefolge ist das überhaupt so eine Sache: Wird es bespielt, sind seine SpielerInnen deine wichtigsten Spielpartner. Für deinen Charakter aber sind andere Adelige oft weitaus wichtiger. Zum Beispiel ist der Liebeskummer deines Kochs vielleicht ein grandioses Spielangebot für die Darstellung eines lebendigen Haushalts und würde dir gruppenintern genau die Möglichkeit bieten, dich als fürsorgliche Herrin einzubringen, die dir schon seit zwei Cons fehlt. IT erscheint es dir aber einfach nicht plausibel, dieses Spielangebot wahrzunehmen, weil dich just in diesem Moment ein hochrangiger Adliger, mit dem du "wichtige" Angelegenheiten zu besprechen hast, an seinen Tisch lädt. Hier gilt es, Kompromisse zu finden. **Mit gutem Grund wollen die SpielerInnen deines Gefolges intensive Szenen mit dir erleben.** Das wäre jedenfalls der Idealfall. **Aber mit gutem Grund hast du in gut laufendem Adelsspiel nur wenig Zeit dafür.**

Die Wichtigkeit von "gut laufendem Adelsspiel" solltest du aber auch nicht überschätzen. Natürlich, **du brauchst Anspielpunkte in der Gegenwart der Reichen und Mächtigen**. Gerade auf Hofhaltungen mit eingespielten Figuren und erprobtem bzw. eingefahrenem Spielstil kann es dir passieren, dass du als Newcomer auf diesem Parkett links liegen gelassen wirst. Das muss nichtmal als bewusste Ausgrenzung geschehen oder überhaupt böse gemeint sein. Vielleicht ist es dir für den Moment auch ganz recht, weil du erstmal Zeit für dich selber oder die Beschäftigung mit deiner Gruppe brauchst. Aber auf die Dauer ist das zumindest unangenehm und wenn du allein oder nur zu Zweit auf Con bist, führt es schnell zur Frustration. Du kannst darauf hoffen, dass jemand Anderes dich ins Spiel hereinholt. Aber in einem fremden Spielumfeld kannst du das nicht wissen und solltest dich daher auch nicht darauf verlassen.

Was kannst du also tun, um Zugang zum Spiel der Anderen zu finden? Zum einen kannst du dich schon vor dem Con vernetzen. Dein Charakter ist edel, also ist es gar nicht mal so unwahrscheinlich, dass der Schwippschwager des ehemaligen Waffengefährten des Onkels der besten Freundin deiner Lehnsherrin zugegen ist – wenn du das vorher mit Irgendwem absprichst. Dabei geht es weniger um die Story, die du dir mit jemandem zusammen überlegst, sondern darum, dass du überhaupt mit jemandem vor dem Con Kontakt hattest und du über ihn ins Spiel der Anderen findest. Zum anderen sollte dir klar sein, dass du, wenn du als Edle alleine oder zu zweit in einer fremden Umgebung unterwegs bist, auch ersteinmal als Exotin wahrgenommen wirst, die leicht aussen vor bleibt. Versuche, das entspannt zu sehen. Nur weil Adelsspieler so tun, als seien ihre Gespräche furchtbar wichtig (was natürlich rollengerecht ist), heißt das noch lange nicht, dass dir wirklich etwas entgeht, wenn du nicht mit den "Wichtigen" Charakteren ins Gespräch kommst.

In jedem Fall solltest du dir etwas **Zeit dafür nehmen, neue SpielerInnen kennen zu lernen**, gerade dann, wenn sie Adelige spielen. Versuche, die Situationen zu erkennen, in denen du vorgestellt und in Gespräche reingeholt werden willst oder in denen du umgekehrt Andere in dein Spiel hereinholen kannst. Auch hier gilt: setze Prioritäten. Auf einer größeren Ambienteveranstaltung bist du sonst permanent mit Begrüßungsrunden beschäftigt.

Als Edelfrau bist du für andere SpielerInnen Anspielpunkt für politisches Spiel. Dafür brauchst du nicht nur Informationen, wie im Abschnitt 5.5 beschrieben, sondern auch Klarheit darüber, ob bestimmte Aktionen als Angebote für Konfliktspiel zu sehen sind oder ob bei ihnen eine OT-Komponente mitschwingt. Gerade **ein Konkurrenzverhältnis zwischen Edelfrauen nimmt leider immer wieder Züge eines realweltlichen Zickenkriegs an**. Das kann rollengerecht sein, verdirbt aber leicht ganz real die Laune. Auf besonders ausrüstungsintensiven Ambientecons (aber auch sonst im Larp) passiert es schnell, dass SpielerInnen verwandter Nischen ganz real um Aufmerksamkeit konkurrieren. Manche SpielerInnen höfischer Edeldamen (und längst nicht nur die!) halten es für eine gute Idee, hinter vorgehaltener Hand oder auch ganz offensiv über die Kleider ihrer Standesgenossinnen herzuziehen, potentielle Nebenbuhlerinnen mit mehr oder weniger subtilen Mitteln aus ihrem Umfeld auszugrenzen oder sonstwie auf eine Art und Weise "Konfliktspiel" zu generieren, das im echten Leben Mobbing wäre. Im Larp ist es das schnell auch, denn **glaubwürdig "gespieltes" Mobbing ist von Echtem kaum zu unterscheiden**. Wenn du dir nicht 200%ig sicher bist, dass dein Gegenüber darauf sinnvoll spielerisch reagieren kann und will, solltest du auf solche Methoden verzichten. Sie generieren zumeist kein Spiel, sondern verhindern es.

Wenn du den Eindruck hast, dass du selbst auf diese Weise "angespielt" wirst, solltest du lieber früher als später die Notbremse ziehen und OT das Gespräch suchen! Du musst niemandem beweisen, dass du ein dickes Fell hast und du wirst nicht dadurch zur "besseren" Rollenspielerin, dass du Situationen hinnimmst, die dir OT unangenehm sind. Wir wollen dich mit diesen Hinweisen nicht von höfischem Edelfrauenspiel abschrecken. Letztlich gehört die Vorstellung vom permanenten Zickenkrieg zu genau den Vorurteilen gegen den Archetyp "Dame", die wir gerne überwunden sähen. Trotzdem wird dieses Bild von einigen Spielstilen hin und wieder ganz gerne bestätigt, weil ihre VertreterInnen meinen, "gutes" Fantasy-Rollenspiel "müsse" Klischees bedienen. Für dich ist es am besten, nicht völlig kalt erwischt zu werden, wenn du mal die Schattenseite dieser Spielauffassung abbekommst.

Welche Unterstützung willst du also von deinen MitspielerInnen für dein Spiel und deine Darstellung haben? Letztlich hängt das davon ab, was du mit deinem Charakter im Larp erleben willst. Spiel mit oder als Teil von Gefolge benötigt intensive Absprachen und Vorbereitung innerhalb einer Gruppe. Spiel als Teil einer auf Cons dargestellten, aktiv handelnden politischen Klasse ebenso, dazu brauchst du eine gute Vorstellung von den Inhalten des trigardonischen Hintergrundes. Und nicht zuletzt musst du vor und auf den jeweiligen Veranstaltungen kommunizieren, womit du dich mehr und womit du dich weniger beschäftigen willst, damit andere SpielerInnen deine Darstellung überhaupt irgendwie unterstützen können. **Stelle klar, wann du bei einem Thema Vorrang vor anderen Figuren (und ihren SpielerInnen) haben willst und finde heraus, bei welchen Themen Andere Vorrang haben wollen.** Zwischen Charakteren unterschiedlicher archetypischer Nischen, wie etwa Edelfrau, Priester und Ritter, ergibt sich wahrscheinlich schon rein instinktiv eine Art Aufgabenteilung. Oft sind die Rollen aber nicht so klar verteilt, so dass genauere Absprachen nötig werden. Dieser Guide ersetzt solche Absprachen nicht. Du kannst seinen Inhalt bei deinen MitspielerInnen nicht voraussetzen. Wenn dir hier etwas hilfreich erscheint, musst du das deinem Spielumfeld selber kommunizieren. Gehe am besten gar nicht davon aus, dass ihn ausser dir überhaupt jemand gelesen hat.

6.2 Womit du deinen Charakter ausstatten solltest

Das Erste was einem bei der Ausstattung durch den Kopf geht ist natürlich **die Gewandung**. Manchmal richtet sich sogar die Charakterwahl danach aus, welche Ausrüstung man zur Verfügung hat und bestimmte Figuren sind sogar schon dadurch entstanden, dass ihre SpielerInnen einfach mal einen bestimmten Look ausprobieren wollten. Dieses Vorgehen ist natürlich genauso berechtigt, wie jede andere Herangehensweise. In diesem Guide gehen wir aber umgekehrt vor und unterstellen, dass du deine Ausstattung davon abhängig machst, was du spielen willst. Überdenke deine Garderobe also mit Sorgfalt: Willst du etwas mehr Aktion? Dann setze auf praktischere Kleidung statt Schleppärmel. Frierst du schnell? Dann lieber Wolle und einen weniger tiefen Ausschnitt. Denn eine spektakuläre Garderobe, die deinen Spielstil einschränkt wird dir keine Freude bereiten!

Als Angehörige der Elite solltest du dich **je nach Anlass umziehen** können. Plane also mit zwei Sätzen Gewandung: Einen eher Feierlichen und einen eher Alltäglichen. Für den Auftritt einer nicht-kämpfende Edelfrau auf Ambientecons ist das völlig ausreichend, weitere Kostüme sind nur ein "Nice-to-have", kein "Must"! Die Kombination aus leichtem Leinen für die Sommerhitze, der warme Wintermantel und die beiden Ersatz-Unterkleider sind viel wichtigere zusätzliche Anschaffungen.

Es gibt eine riesige Fülle von Bastelanleitungen, Schnittmustern, Ideensammlungen und Listen von Onlineshops im Internet. Wir beschränken uns hier darauf, auf

- das [Larp-Wiki](#),
- das [Larper-Ning](#)
- und [unser Forum](#) hinzuweisen.

Bei der Wahl von Stil und Design deiner Gewandung empfehlen wir eine Orientierung an

- der [arbonischen Tracht](#)
- und [diesem Guide](#) vom Arbon 3.

Deine wichtigste Prämisse bleibt aber, dass du dich in deiner Gewandung wohlfühlen kannst, so dass du im laufenden Spiel nicht ständig an sie denken musst.

Deine Gewandung ist aber nicht das Einzige, womit du dich ausstatten solltest. Accessoires sind ebenso gefragt. Für eine Arbonierin ist da natürlich der **Dolch** ein wichtiger Gegenstand, mit dem man sich nicht nur sichtbar von Hörigen und Kindern abgrenzt – denen das Tragen von Waffen verboten ist – sondern auch seine kriegerische Gesinnung und gute Erziehung zur Schau stellen kann. Das ist völlig unabhängig davon, ob dein Charakter kämpferische Begabung oder zwei linke Hände hat. Denkbar wäre für dich sogar ein Dolch, der nur zur Zierde getragen wird und gar nicht zum kämpfen benutzt werden kann. In diesem Fall könntest du (in Absprache mit dem Veranstalter und unter Einhaltung aller nötigen Sicherheitsmaßnahmen) auch eine Dekowaffe anstatt der larpüblichen Polsterwaffe mitnehmen. Wenn deine Wahl auf eine Polsterwaffe fällt, solltest du darauf achten, dass du eine dazu passende Dolchscheide hast, mit der gemeinsam du sie offen tragen kannst. Bei einer Dekowaffe natürlich auch ;).

Sonstiger, von Gewandung und Dolchgehänge separat getragener **Schmuck** ist bestimmt auch etwas, was du als Edelfrau tragen willst. Auch dazu findest du im Gewandungsguide vom Arbon 3 Hinweise. Insbesondere als verheiratete Frau trägst du einen Armreif als "Ehering". Fingerringe, Broschen und Ähnliches taugen auch gut dafür, sie als Gunstbeweis, Notgroschen oder Geschenk zu benutzen.

Als Frau, die Geschäfte führt und wirtschaftliche Verantwortung trägt (bzw. die dafür nötigen Fähigkeiten erlernen soll) ist **Spielgeld** ebenfalls wichtig. Insbesondere solltest du genügend Kleingeld dabei haben, denn für gewöhnlich wechselt niemand Gold oder große Silbermünzen in Kupfer, Silberpfennige oder Hack Silber um.

Ambientetaugliches Geschirr und Besteck sowie Laterne, Kerze und Feuerzeug gehören ebenfalls zur **Grundausrüstung des Liverollenspiels**. Dazu kommen viele weitere Dinge, an die du denken musst, wenn du auf einen Selbstversorger- oder Zeltcon fährst.

Wenn dein Charakter Vasallenstatus hat, solltest du einen großen, auffälligen Gegenstand haben, auf dem dein **Wappen** zu sehen ist. Das könnte ein Wappenkleid, ein Mantel, eine Fahne oder ein Wappenschild sein. Als dekoratives Element auf Taschentüchern, Handschuhen, Tischdecken oder Stola macht sich dein Wappen auch gut. Nötig ist das aber nicht. Wenn dein Charakter keinen Vasallenstatus hat, brauchst du gar kein Wappen, auch wenn du dich natürlich trotzdem mit dem deiner Herrin oder deiner Familie schmücken kannst.

Wenn dein Charakter eine Schildmaid ist, solltest du dir über kurz oder lang auch **Kampfausrüstung** zulegen. Auf einem reinen Ambientecon kannst du zwar noch vermeiden, mit Helm, Schild, Waffe und Rüstung aufzutreten. Aber wenn du kämpferische Situationen mangels Ausrüstung meiden musst, leidet irgendwann deine Darstellung. Dazu, welche Kampfausrüstung für dich sinnvoll ist und welche nicht, kannst du dich gerne in unserem Forum beraten lassen. Ein Infosheet oder einen Guide dazu gibt es bis lang nicht.

6.3 Womit du deinen Charakter ausstatten kannst, was du aber nicht brauchst

- Heilige Schrift/Arbonisches Ständeedikt/sonstiges religiöses oder rechtliches Schriftgut
- Stammbaum/Ehevertrag/Lehensurkunde/sonstiger schriftlicher Adelsnachweis
- Gesangsbuch oder Musikinstrument
- Minneband/Gunstband/Fächer
- Gabel/Teeservice/Ambientekaffelöffel
- Stickzeug/Nähsachen
- Verbandsmaterial/Heilerbesteck/Heilkräuter und -tränke

6.4 dos & dont'ts

- Du bist nicht schwach und alleine lebensunfähig, du befiehlst, berätst, verhandelst und verwaltest, mal mit mehr, mal weniger Nachdruck.
- Sei "erzürnt", nicht "pickiert", Kokettieren ist nicht das selbe wie sich dummlich stellen.
- Führe weder fremde noch bekannte Herren vor Publikum vor, versuche Unstimmigkeiten zunächst selbst zu klären.
- Kommuniziere und vernetze dich mit anderen Edelfrauen (und generell Spielern), allein mit hübschem flanieren entsteht kein Spiel. Also habe Themen parat, die über den tollen Hut und die feinen Brokatstoffe hinaus gehen.
- Nutze dein Gefolge ruhig für Botengänge und Nachrichtendienste – aber sprich das Außmaß der Rennerei OT ab!
- Überlasse deine Schutzbefohlenen niemals freiwillig fremder Gerichtsbarkeit! Wenn du dazu gezwungen wirst, setze dich mit allen Mitteln als Fürsprecherin ein – selbst wenn dein Schutzbefohlener in deinen Augen Strafe verdient.
- Arrangiere dein Intrigenspiel so, dass es auch der Gegenseite OT Spaß macht. Bist du dir da unsicher oder hast selbst das unangenehme Gefühl, dass im IT-Konfliktspiel eine OT-Komponente mitschwingt, suche OT das Gespräch – auch auf Kosten der Immersion!

7. Inspirationsquellen aus Film und Fernsehen

- Maid Marion aus der Ridley Scott-Version von „Robin Hood“
- Catelyn Stark aus der Fernsehserie „Game of Thrones“
- Atia und Servilia aus der Fernsehserie "Rome"
- Olympias aus „Alexander"
- Eowynn aus „Der Herr der Ringe“
- Isabella aus „Königreich der Himmel“
- Tamina aus „Prince of Persia“