

Jade und Obsidian

Leitfaden: Rokugan

Spieler Handout: Welt & Hintergrund

All jenen gewidmet, die dabei helfen, einer Vision Gestalt zu geben



© 2018 - 2020 - Mondhasen Orga

Mit Dank an:

Florian Daniel, Nicole Goci, Paul Henßge, Sandra Quell

Version 1.5.0 (28.12.2021)

"Legend of the Five Rings", "Rogukan", damit zusammenhängende Begrifflichkeiten, Personen und Handlungen sind geistiges Eigentum von Fantasy Flight Games.

"Jade und Obsidian" ist ein nicht-kommerzielles Fan-Projekt mit freundlicher Genehmigung aber ohne direkte Involvierung durch Fantasy Flight Games.

Inhalt

Anderungshistorie	8
Vorwort	9
Hilfe! – Ich habe wenig Zeit!	10
Geographie	11
Überblick	14
Die wichtigsten Städte	15
Otosan Uchi - die Kaiserstadt	15
Hohes Haus des Lichts- offizielle Hauptstadt des Drachen-Clans	16
Shiro Mirumoto - inoffizielle Hauptstadt des Drachen Clans	16
Shiro Shinjo - Hauptstadt des Einhorn Clans	16
Kyuden Hida - Hauptstadt des Krabben Clans	17
Kyuden Doji - Hauptstadt des Kranich Clans	17
Shiro Shishi - Hauptstadt des Löwen Clans	18
Kyuden Ikoma - politisches Zentrum des Löwen Clans	18
Kyuden Mantis - Hauptstadt des Mantis-Clans	19
Kyuden Isawa - Hauptstadt des Phönix Clans	19
Ryoko Owari Toshi	19
Stände und Gesellschaftsstruktur	20
Die Clans im Überblick	22
Die Hohen Clans	22
Clan Einhorn	22
Clan Drache	24
Clan Phoenix	26
Clan Löwe	29
Clan Kranich	31
Clan Mantis	33
Clan Wolf	34
Die Minderen Clans	36
Clan Krabbe	36
Clan Schnappschildkröte	38
Clan Fuchs	40
Clan Libelle	40
Clan Wespe (aufgelöst)	40
Weitere Clans	40

Weitere Fraktionen	41
Die Kaiserlichen Familien	41
Die Kami Shinjo und die Moto Familie	43
Die Bruderschaft des Shinsei	44
Der Clan Skorpion (aufgelöst, aber siehe Clan Wolf)	45
Die Schattenlande	47
Grundlagen der Heraldik	48
Die Großen Clans	48
Mindere Clans	51
Sonstige	51
Aufgelöste Clans und Familien	52
Geschichtsüberblick	53
Kultur und Etikette	60
Allgemeine Regeln	60
Samurai und Bonge	60
Status	61
Anrede	62
Begrüßung	64
Sich vorstellen	64
Zu Gast	65
Gespräche beim Tee	66
Geschenke	66
Beim Essen	67
Baden	68
Gefallen	68
Tabu-Themen und Bruch der Etikette	69
Berührung	69
Briefe	70
Waffenetitkette	70
Die Kunst des Duells	71
Wer kann zu einem Duell gefordert werden und warum?	71
Wie wird das Duell ausgefochten?	71
Seppuku	72
Liebe, Ehe und Sexualität	73
Eheschließung	73
Heiratsvermittler	73

Affären und On	74
Homosexualität	75
Zeitmessung in Rokugan	76
Jahreszeiten	76
Die Einteilung der Monate	77
Zeiteinteilung	77
Altersangabe	77
Kulturelle Symboliken	78
Farben	78
Flora	78
Fauna	78
Kleidung & Mode	79
Männer	85
Kimono	85
Yukata	85
Hakama	85
Kamishimo	85
Haori	85
Haori-himo	85
Obi	85
Frauen	86
Irotomesode	86
Tsukesage	86
Komon	86
Hakama	86
Schuhe	89
Geta	89
Tabi	89
Jika-Tabi	89
Waraji	89
Zōri	89
Hanfu	90
Rüstungen	90
Haare	92
Männerfrisuren	92
Frauenfrisuren	92

Kopfbedeckungen	93
Accessoires	93
Bushido	94
Das Diktat der Ehre	94
Die Tugenden des Bushido	94
Gi (義): Aufrichtigkeit, und Redlichkeit	94
Yu (勇): Mut	94
Jin (仁): Menschlichkeit und Mitgefühl	94
Rei (礼): Höflichkeit	94
Makoto (誠): Wahrheit und Wahrhaftigkeit	94
Meiyo (名誉): Ehrbewusstsein	94
Chūgo (忠義): Loyalität und Treue	95
On	95
Glaube & Religion	96
Glaube	96
Spirituelle Riten	96
Spirituelle Reinheit	96
Die großen Schicksale	97
Die Macht der Kaiser	97
Geld und Handel	98
Währung	98
Warenhandel	98
Samurai und Geld	98
Geld im Spiel	98
Recht und Gesetz	99
Die Basis des Rechts	99
Rechtsvertreter	99
Recht und Gesetz im Spiel	100
Verbrechen	100
Unehrenhaftes Verhalten	100
Korruption	101
Gewalt gegen Personen	101
Verrat	101
Organisiertes Verbrechen	101
Verbrechen durch Magie	101

Anhang	102
Ämter im Reich	102
Schulen im Reich	103
Bushi	103
Höfling	105
Shugenja	106
Sonstige Schulen	108
Glossar	112
Redewendungen und Begrifflichkeiten	116
Höflichkeiten	116
Unhöflichkeiten	117
Flüche	117
Beleidigungen	117
Drohungen	118
Inspirationen	119
Comic & Manga	119
Romane	119
TV Serien und Miniserien	119
Filme	119
Rollenspiele	119
Quellen	120
Legend of the Five Rings RPG	120
Bildnachweis	121

Änderungshistorie

Version	Änderung	
0.1.0	Erster Draft	
0.2.0	Korrekturversion: Rechtschreibung, Grammatik, Layout; Priorisierung des Geschichtskapitels Neu: Briefe; Neu: Unterhaltungen beim Tee	
0.3.0	Auf den Wunsch zweier Damen den Teil zu Schichten und Kleidungslagen überarbeitet und klarer als optional gestaltet. Seitenzahlen eingefügt.	
0.4.0	Korrekturen eingearbeitet. Zusammenfassung der wichtigsten Inhalte eingefügt Clan Gottesanbeterin = Clan Mantis	
1.0.0	Erste Veröffentlichung der Spielhilfe zum LARP "Jade und Obsidian" (Teil 1)	
1.0.1	Seitenzahlen für Zusammenfassung ergänzt.	
1.0.2	Korrekturen eingefügt.	
1.1.0	Ergänzungen der Ämter, Korrektur des Jade Champions auf Chrysanthemen Champions; Anpassung der Clans	
1.1.1	Ergänzungen in der Auflistung der Clans, Familien und Mons	
1.2.0	Anpassung der Status-Liste	
1.2.1	Korrektur der Schulzuordnungen	
1.3.0		
1.4.0	Einfügen der Kasuga Familie Anpassen der Karte (Stand Ende des Monats des Hasen 1129 IK)	
1.4.1	Kleinere Korrekturen	
1.5.0	 Erweiterung der Geschichtssektion um die aktuellen Ereignisse Kasten zu On im Spiel 	

Vorwort

Das Samurai Fantasy RPG "Legend of the Five Rings" hat über Jahre und vier Editionen hinweg einen reichen, detaillierten Hintergrund geschaffen, der als Leinwand für hunderte Geschichten und Abenteuer dient. Dutzende von Bücher beschreiben Rokugan, die Clans, deren Geschichte und Kultur.

Mit "Jade und Obsidian" bedienen wir uns dieses Hintergrunds in einer alternativen Zeitlinie, um mit unseren Spielern gemeinsam ein Samurai-Drama um Ehre, Pflicht und persönliche Ziele zu gestalten. Das vorliegende Dokument soll euch, als Spieler, einen Überblick über das Land Rokugan, dessen Geschichte, die Clans und das Leben als Samurai geben. Ziel ist es, auch Spielern, die das Rollenspiel nicht kennen, einen Zugang zu diesem Setting zu ermöglichen.

Damit stellen die Informationen in diesem Dokument den gemeinsamen Nenner für das LARP dar. Gleichzeitig muss man dieses Dokument aber auch nicht auswendig lernen - es ist viel mehr als Nachschlagewerk und Spielhilfe gedacht, damit ihr euch auf das LARP vorbereiten und im Setting zurechtfinden könnt. Gerade die Etikette wird, soweit wichtig, auf dem LARP durch Workshops vermittelt und vertieft werden. Lasst euch also bitte vom Umfang dieses Dokuments nicht abschrecken.

Aber auch wenn ihr das Rollenspiel bereits kennt, kann dieses Dokument sicher hilfreich sein. Um das Setting LARPtauglich zu gestalten, haben wir manches vereinfacht oder weggelassen, was am Tisch einfacher darzustellen ist, als auf einem LARP.

In aller Kürze: Infokästen

Um die Informationen noch zugänglicher und vor Allem auch wieder auffindbar zu machen, arbeiten wir mit Kästen, die alles Wichtige in komprimierter Form zusammenfassen

Kontinuität

Da wir eine alternative Zeitlinie bespielen, haben wir uns die Freiheit genommen, manche Vorgänge, Hintergründe und Ereignisse abzuändern. So haben wir die Rolle der Schlangenmenschen (Naga) weitestgehend weggelassen und die Irrungen der Clankriege auf die wesentlichen Elemente beschränkt.

Erwartet bitte nicht, dass Ereignisse und Elemente aus der originalen Zeitlinie 1:1 in unserem Spiel vorkommen werden.

Und auch wenn die Versuchung groß ist: Lest bitte nicht allzuviel in Büchern oder Wikis nach – das spoilert oder verwirrt nur. Solltet ihr etwas wissen wollen - fragt uns gerne.

Hilfe! – Ich habe wenig Zeit!

Was sollte man, wenn man nicht das ganze Dokument lesen möchte, unbedingt wissen?

Wie schon geschrieben, haben wir im ganzen Dokument farbige Kästen mit Informationen "in aller Kürze" verstreut, die wichtige Kapitel zusammenfassen.

Wer darüber hinaus noch eine Abkürzung sucht, dem seien zumindest folgende Inhalte empfohlen:

- Das Kapitel Stände und Gesellschaftsstruktur (S. 18) beschreibt den Stand der Samurai im Reich und benennt die sozialen Schichten.
- Die Kurzbeschreibung der Clans (S. 20 – 41) hilft, die Fraktionen im Spiel einzuordnen.
- Dann sollte man auch einen Blick auf die Karte unter Geographie (S. 11) werfen.
- Einmal über die Mon (Wappenbilder, S. 42 – 46) unter Heraldik zu schauen, hilft, diese im Spiel einordnen zu können. Die meisten haben ein sehr eingängiges Schema.
- Ergänzend dazu sollte man sich mit den Clansfarben (S. 74) zu Beginn des Kapitels Mode vertraut machen. Diese sind aber auch auf den Bildern in der Zusammenfassung der Clans gut ersichtlich.
- Im Kapitel Geschichte (S. 47) reicht zur Not der kurze Überblick im Kasten.

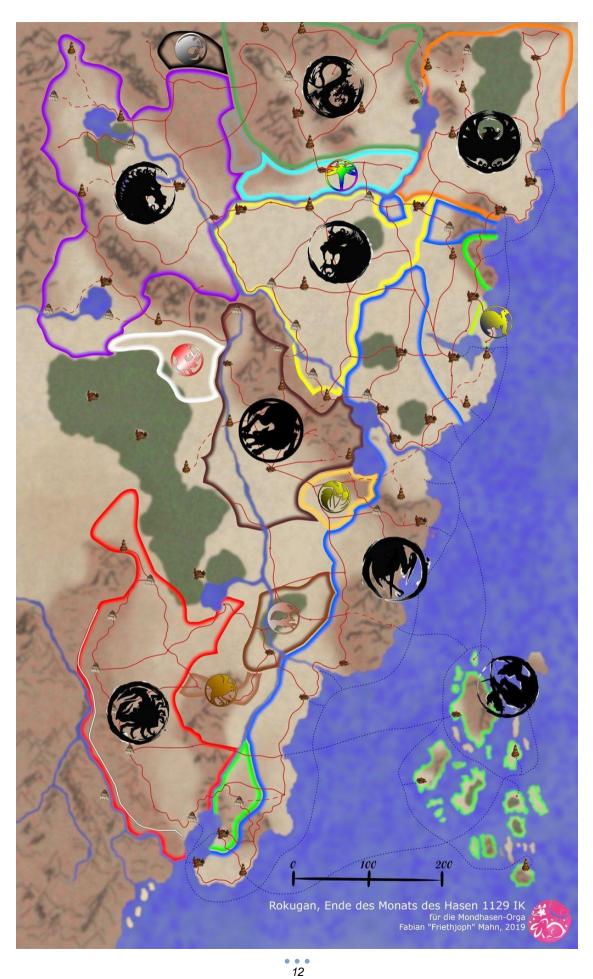
- Etikette:
 - o **Anrede** (S. 55)
 - o Sich Vorstellen (S. 57)
 - o Geschenke (S. 59)
 - o Gefallen (S. 61)
 - o Berührung (S. 62)
- Das Kapitel über Bushido (S. 86f).
- Der kurze Text über Spirituelle Reinheit (S. 88) im Kapitel Glaube und Religion.

Das Kapitel über Mode ist eigentlich nur relevant, wenn man nicht ohnehin schon weiß, was man anziehen wird oder zusätzliche Inspiration benötigt.

Auch der Anhang kann ignoriert werden – die Beschreibung der Schulen dient als Information und Spielhilfe, die Redewendungen und Begrifflichkeiten sind schöner, aber zusätzlicher Fluff.

Geographie







Überblick

Rokugan hat eine sehr abwechslungs-Landschaft. Von weitläufigen Ebenen und fruchtbarem Farmland über zerklüftete Gebirge bis hin zu tropischen Inseln ist alles dabei. Im Großteil Rokugans ist das Klima gemäßigt, die Sommer sind warm und die und überraschend kalt - der Schneefall auf demFestland ist so stark, dass Reisen im Winter beinahe unmöglich sind oder zumindest erheblich länger dauern als sonst. Die "Große Mauer des Nordens" ist ein Gebirgszug, welcher die nördliche Grenze Rokugans bildet. Die Länder der Clans Phönix, Drache und Einhorn grenzen daran an. Das zweite große Gebirge in Rokugan sind die "Seikitsu Berge" oder auch "Rückgrat der Welt", sie halbieren sozusagen Rokugan und verlaufen von Nord-West nach Süd-Ost. An den Enden der Gebirgskette gibt es einige Pässe, welche eine Überguerung des Gebirges ermöglichen, doch in der Mitte gibt es nur Pass der eine Überguerung ermöglicht - den Beiden Pass. Er verbindet die Gebiete der Löwen mit den ehemaligen Ländereien des Skorpion- Clans, doch nun gehören diese Länder den Imperialen.

Nordwestlich und westlich der "Großen Mauer des Nordens" liegt der "Brennende Sand", eine große Wüste welche von barbarischen Gaijin bewohnt wird. Doch die meisten Rokugani vermeiden Kontakt mit dieser Region - nur die Karawanen des Einhorn-Clans reisen gelegentlich dort hin und treiben Handel.

Im Westen des Reiches befindet sich ein riesiger, wilder und weitgehend unerforschter Wald, der **Shinomen Mori**. Dieser Wald ist Heimat von Geistern, Monstern, sagenhaften Wesenheiten und unmenschlichen Kreaturen. Die meisten Bewohner Rokugans meiden diesen Wald

In aller Kürze: Geographie

Für das Spiel kann es hilfreich sein, sich grob die Lage der einzelnen Clansgebiete, wie auf der Karte zu sehen, einzuprägen.

und zahlreiche Geschichten und Mythen ranken sich um sein Gebiet.

Im Südwesten, hinter der Kaiu Mauer, liegen die Schattenlande. Tag ein und Tag aus kämpfen die Krieger der Krabben-Samurai an dieser Mauer dafür, das Reich vor der Korruption des Taint und den Oni und anderen Monstern zu schützen. Während der Clanskriege haben die Krabben Mal zum ersten seit Jahrhunderten ihre Wacht verlassen und so ziehen Oni, Oger und Bakemono von ienseits der Mauer durch die zivilisierten Lande.

Die Länder des Clans der *Krabben* grenzen also an die Schattenlande und das Meer.

Nördlich der Krabben-Ländereien liegen unter anderem die Gebiete des Clans der Kraniche, sie erstrecken sich die gesamte Küste entlang bis in den Norden zu den Gebieten des Clans der Phönixe.

Während die Gebiete der Krabben eher felsig sind und neben Metall und Stein kaum Rohstoffe bieten, verfügt der Clan der Kraniche über fruchtbare Ebenen, die zahlreiche Reisfelder beheimaten und auch andere Getreide, Obst und Gemüse produzieren.

Unterbrochen werden die Gebiete des Clans von der Hauptstadt, **Otosan Uchi**, welche imperiales Gebiet ist.

Neben den Kranich-Ländern sind auch die ehemaligen Gebiete des Skorpion-Clans nördlich der Krabbenländer. Doch seit der Auflösung des Clans gehören die Gebiete den imperialen Familien und es gibt Gerüchte, dass es dort spuken soll, so dass die einst stolzen Paläste des Clans der

Masken heute niedergebrannt oder verlassen sind.

Nordöstlich der Skorpion-Länder liegen die Ländereien des Clans der *Einhörner*. Weite Ebenen und sanfte Hügel definieren dieses Gebiet, doch gibt es auch einige kleine Flüsse und Wälder. Ebenfalls erwähnenswert ist, dass es kaum Städte in diesem Gebiet gibt, denn viele der Familien ziehen ein nomadisches Leben vor.

Zwischen den Gebieten des Clans der Einhörner und jenen des Clans der Kraniche liegen die Länder des Löwen-Clans. Diese Region wird ebenfalls von einer weitläufigen und fruchtbaren Ebene dominiert. Hier gibt es kaum Wälder, und die wenigen Wälder die es gibt werden von den Bushi des Clans gut geschützt - denn auch Samurai benötigen Holz.

Die Länder des *Drachen* Clans liegen hauptsächlich im Gebirge "Große Mauer des Nordens" und die wenigen Ebenen sind von Wald dominiert. Ein Umstand, der das Reisen in diese Gebiete erschwert, und die mysteriöse Aura des Clans unterstreicht. Dies bedeutet jedoch auch, dass es kaum Land gibt um Getreide oder andere Lebensmittel anzubauen.

Östlich der *Drachen*länder und nördlich der *Kranich*-Gebiete liegen die Ländereien des *Phönix* Clans. Zwischen dem Gebirge liegt eine schmale Ebene, während der Rest des Gebietes von dem Isawa Mori, ein weiterer mysteriöser und sehr großer Wald, dominiert wird. Die Felder findet man zum Großteil eher westlich entlang der zerklüfteten Küste.

Wer sich zur See hinauswagt, wird die **Inseln der Seide und Gewürze** finden, der mindere Clan Mantis beansprucht diese für sich.

Die wichtigsten Städte

Stand: 1129 IC

Otosan Uchi - die Kaiserstadt Die Hauptstadt Rokugans und der Sitz des Kaisers.

Otosan Uchi wird in drei große Bereiche gegliedert:

- Toshisoto die äußeren Bezirke
- Ekohikei die inneren Bezirke
- Die verbotene Stadt Der Palast des Kaisers

Ursprünglich hatten die 7 großen Clans gemeinsam die Stadt geplant und erbaut. Wer genau hinsieht, wird dies auch in Ekohikei erkennen. Doch die Stadt wuchs und so kam es, dass heute **Miwaku Kabe**, die ursprüngliche Stadtmauer, den inneren Bezirk begrenzt und sich außerhalb der Mauern **Toshisoto** entwickelte.

Je höher man im Rang bzw im Status ist, desto näher lebt man an der verbotenen Stadt. Doch dies ist nicht die einzige Art wie man in Otosan Uchi den Status eines Samurai erkennt: Samurai von niederem Rang benötigen eine Erlaubnis den inneren Bezirk überhaupt betreten zu dürfen. Und wenig überraschend darf niemand ohne Erlaubnis die verbotene Stadt im Herzen Otosan Uchis betreten.

Mit der Erweiterung der Stadt wurde auch der Hafen so angelegt, dass die Schiffe bis zu den äußeren Bezirken kommen und somit direkt an der Stadt anlegen können. Die neue, äußere Mauer ist noch nicht fertig und nach dem Krieg wird dies vermutlich erneut zum Thema werden.

Die verbotene Stadt ist das höchste Gebäude in Otosan Uchi und kein anderes Gebäude darf den Palast überragen, ebenso wenig darf etwas erbaut werden das prachtvoller ist als der Palast in dem einst Hantei selbst lebte.

Hohes Haus des Lichts- offizielle Hauptstadt des Drachen-Clans

Das mysteriöse Kloster, welches die tätowierten Mönche beheimatet, ist auch unter dem Namen **Kyuden Togashi** bekannt.

Hoch in den westlichen Bergen der Drachen-Länder thront das Hohe Haus des Lichts, für alle sichtbar die danach Ausschau halten. Nur ein Pfad zu den Toren von Kyuden Togashi ist nicht zu sehen. Die wenigen Gäste, die es dennoch zu dem Kloster geschafft haben, beschreiben den Gebäudekomplex als eine Mischung aus Klostertempeln und Schloss.

Jene, die in der Hoffnung dem Orden der tätowierten Mönche beitreten zu können, die Reise auf sich nehmen, werden von der beschwerlichen Reise darauf vorbereitet, welch schwerwiegende Veränderung auf sie zukommt. Wenig überraschend sind der Großteil der Mönche ehemalige Drachen-Samurai, doch auch Samurai aus anderen Clans finden sich unter den Reihen der tätowierten Männer und Frauen.

Das hohe Haus des Lichts bietet nur eine kleine Zahl an Quartieren für Gäste, daher hat schon sehr lange keiner der großen Clans mehr eine Delegation in das Kloster entsandt. Die Gästequartiere sind hauptsächlich für Besucher aus den anderen Familien des Drachen Clans, aber es steht allen Mönchen frei, Gäste einzuladen, einige nutzen dieses Recht auch von Zeit zu Zeit.

Abgesehen von den asketischen Wohnquartieren ist Kyuden Togashi ein Tempelkomplex. Prachtvolle Schreine zu Ehren der großen Fortunes und Kami sind auf der Hauptebene zu finden, während die kleinen Schreine der niederen Fortunes, aus dem Gestein der Berge selbst gehauen, in den Ebenen darunter liegen.

Shiro Mirumoto - inoffizielle Hauptstadt des Drachen Clans

Obwohl Shiro Mirumoto nicht der Sitz des Clan Daimyo ist, sind es die Mirumoto welche sich um die Angelegenheiten des Clans kümmern. Da der Clan Daimyo häufig Teile seiner Autorität und Verantwortung an den Mirumoto-Daimyo delegiert hat, wurde auch Shiro Mirumoto schnell zum politischen Zentrum des Drachen Clans.

Shiro Mirumoto ist daher auch ein "Alleskönner", wenn es um die möglichen Verwendungen des Familienanwesens geht. Gebaut wurde Shiro Mirumoto als militärische Festung und ist auch die am besten befestigte Anlage der Drachenlande. Das "Eiserner Berg Dojo" ist nicht weit entfernt, so ist Shiro Mirumoto auch ein wichtiges Lern- und Trainings-Zentrum. Obwohl die Kitsuki traditioneller Weise die meisten Gäste in Schloss "Letzter Schritt" willkommen heißen, werden auch in Shiro Mirumoto immer wieder Gäste empfangen. Traditioneller Weise ziehen viele Künstler und Diplomaten die Einrichtung in Schloss "Letzter Schritt" der militärischen Robustheit von Shiro Mirumoto vor - und der Clan der Drachen respektiert die Wünsche seiner Gäste.

Shiro Shinjo - Hauptstadt des Einhorn Clans

Das "Schloss des weit Gereisten", wie Shiro Shinjo auch gerne genannt wird, ist das Zentrum des Einhorn Clans.

Passend zu dem Clan dem es gehört, ist das Anwesen zwar nicht sehr groß, aber sehr vielseitig. Das Schloss hat eine dreieckige Form, je ein runder Turm an den Spitzen, und der Baustil erinnert den Betrachter daran, dass der Einhorn Clan auf seinen Reisen viele andere Kulturen getroffen hat. Man sollte sich jedoch nicht von dem äußeren des Schlosses täuschen lassen.

Shiro Shinjo ist das am besten befestigte Anwesen des Einhorn Clans und das Schloss ist ein luxuriöses Anwesen, gefüllt mit Schätzen von aller Welt.

Wie auch andere große Anwesen des Einhorn Clans, hat Shiro Shinjo größere Stallungen als andere Anwesen Rokugan von selber Größe. Auch wenn die Pferde für die Familie Shinjo nicht so beinahe religiös wichtig sind wie für die Otaku, legen auch die Nachfahren der Dame Shinjo großen Wert auf diese Tiere. durchschnittliche Shinjo betrachtet sein Pferd eher als Freund oder Verbündeten, denn als eine zusätzliche Last.

Kyuden Hida - Hauptstadt des Krabben Clans

Kyuden Hida beeindruckt nicht mit Eleganz oder ansprechender Architektur, Kyuden Hida ist die am besten befestigte Anlage entlang der Kaiu Mauer und Kommandozentrale zur Verteidgung Rokugans gegen die Kreaturen der Schattenlande.

Die praktischen Mauern sind auf die Verteidigung der Festung optimiert. Das ist 20m hoch Haupttor und Festungsmauern gelten als uneinnehmbar. Die erhöhte Lage der Festung bietet einen guten Blick über das umliegende Gelände und die Festung schmiegt sich durch ihren Baustil so gut in die Landschaft ein, dass manche meinen, Kyuden Hida sei aus der Erde gewachsen. Die einzigen Mauern die höher ragen als jene von Kyuden Hida, sind die Mauern von Otosan Uchi.

Hinter den Mauern verbergen sich auch die fortgeschrittensten Belagerungswaffen der Kaiu Ingenieure.

Vor Jahrhunderten wurde der riesige Kopf des besiegten Oni, der nur "Der Schlund" genannt wird, vom Makel der Schattenlande gereinigt und über die Tore an die Mauer gehängt, um Oni vor ihrem Schicksal zu warnen.

Kyuden Doji - Hauptstadt des Kranich Clans

Man erzählt sich, dass der Plan für den Bau des Schlosses von der Dame Doii selbst gezeichnet wurde und ihre Nachfahren gaben Jahrhunderte lang ihr Bestes, das ursprüngliche Aussehen zu erhalten. Kyuden Doji wurde im Krieg zerstört und ist noch nicht wiederaufgebaut, doch setzt der Clan der Kraniche alles daran dies nach Original-Plänen den zu tun. Das Schloss ist 10 Stockwerke hoch und wurde auf einem Plateau an der Küste erbaut. den Rest des Plateaus beanspruchen die legendären Gärten für

In Kyuden Doji ist kein kriegerisches Dojo zu finden und auch keine Legion der Armee. Dafür aber findet man eine Armee an Höflingen, Diplomaten und Künstlern. Die Gästequartiere können mehr als hundert Besucher samt Gefolge aufnehmen und wirken warm, einladend, offen und großzügig. Die anschließenden Gärten waren ursprünglich persönlicher Blumengarten, doch mittlerweile sind die Gärten zu der Größe eines kleinen Dorfes angewachsen und **Schloss** beanspruchen mit dem gemeinsam das gesamte Plateau. Neben Steingärten und Wassergärten findet man hier noch viele andere Formen der künstlerischen Landschaftsgestaltung. Auch Teehäuser, Märkte, Geisha-Häuser, Theater und andere anerkannte Einrichtungen zur Unterhaltung sind in diesen Gärten 7U finden. Jedes neue Gebäude wird so angelegt, dass es das Bild des Gartens nicht stört und das gesamte Gelände wird für die Diplomatie des Clans genutzt. In diesen Gärten werden regelmäßig arrangiert, Streit geschlichtet und Verträge ausgehandelt.

Shiro Shishi - Hauptstadt des Löwen Clans

Das vormalige Shiro Akodo ist die Hauptstadt des Clans der Löwen und das Schloss könnte durch seine Schlichtheit leicht mit einem gewöhnlichen Gebäude verwechselt werden, wäre es dafür nicht viel zu groß. Das Schloss symbolisierte auch das Desinteresse der Akodo-Daimyo an Politik und Kunst, worum sie sich nur kümmern, wenn es sich nicht vermeiden lässt. Schon früher wurden diplomatische Gäste eher in **Kyuden Ikoma** empfangen.

In einem der Grundsteine des Schlosses stehen folgende Worte eingraviert:

"Akodo praktiziert nicht die Kunst des Krieges, er beschützt die Kunst des Friedens", diese Worte stammen von Lady Shinjo.

Der Schrein **Yu Seido** zu Ehren des "heldenhaften Mutes", eine der Tugenden des Bushido, befindet sich ebenfalls in Shiro Akodo.

Mit der Auflösung der Akodo Familie durch Hantei XXXIX haben Schloss und Stadt viel von ihrer einstigen Bedeutung verloren. Nur Flehen dem des mittlerweile verstorbenen Akodo Kage, einstiger Lehrer Hantei XXXIX., war es zu verdanken, dass der Palast nicht geschleift wurde - als letztes Denkmal an Akodo Einauge, Kami des Löwen Clans. Auch wenn der einstige Name nicht verboten wurde, wird heute eher Shiro Shishi verwendet, nach der ebenfalls umbenannten Bushi Schule des Löwen

Kyuden Ikoma - politisches Zentrum des Löwen Clans

Kyuden Ikoma ist das Familienanwesen der Ikoma. Ikoma, der Gründer der Familie, war ein unübertrefflicher Krieger, gerissener Verhandlungsführer und hatte eine Vorliebe für Legenden und Geschichten.

Auch Kyuden Ikoma ist schlicht und spartanisch und der Aufbau hat eindeutig Optimierung der Verteidigungsmöglichkeiten zum Ziel. Die umliegende Landschaft ist bekannt unter dem Namen "ehrwürdige Ebenen", diese sind sehr fruchtbar und die Ikoma glauben daran, dass diese Ebenen heilig seien, weswegen den Samurai der Ikoma Familie der Schutz dieser Ebene besonders am Herzen liegt. Das Herzstück von Kyuden Ikoma ist allerdings die Ikoma Bibliothek. So sehr den Ikoma die Ebenen am herzen liegen, die Bibliothek ist noch wichtiger. Denn alle Bibliotheken Rokugans vergleichen sich die Geschichte des mit ihr und Kaiserreiches ist in diesen dokumentiert. Es heißt, was nicht in den Bibliotheken der Ikoma verzeichnet sei, sei nie passiert.

Der Ort, an dem Gäste des Clans oder Reisende empfangen werden, wird "Ikomas Auge" genannt. Akodo soll einst gesagt haben "Wenn etwas sehenswert ist, dann hat Ikomas Auge es längst gefunden". Der Ort befindet sich zwar außerhalb der Palastmauern, ist aber dennoch auch der Ort, an dem Gäste der imperialen Hofhaltung empfangen werden.



Kyuden Ikoma by Al Eremin

Kyuden Mantis - Hauptstadt des Mantis-Clans

Dieser Palast ist der Sitz des Mantis-Clans und eine Stadt die langsam wächst. Da die Samurai der Mantis Seefahrer sind und mit anderen Seefahrern Handel treiben, findet man hier sehr viele Handelsgüter und Gebäude die fremdländisch anmuten.

Kyuden Isawa - Hauptstadt des Phönix Clans

Kyuden Isawa war das Zentrum des Phönix Clans und das größte Zentrum des Lernens in ganz Rokugan - nur wenige Shugenja würden nicht gerne die Möglichkeit ergreifen, dort zu studieren. Leider wurde der Palast samt der großartigen Bibliothek durch einen Angriff der Schattenlande zerstört.

Der Großteil des Palastes bestand aus Bibliotheken, Schreinen und Tempeln, sie sind der Ausbildung von jungen Shugenja gewidmet. Für erfahrenere Shugenja gab es eigene Bereiche um ihre Studien fortzusetzen.

Gerüchteweise kann man über Kyuden Isawa auch gelegentlich Ryu (Drachen) oder Houhou (Phönix) sehen, denn sie fühlen sich von den Gebeten und magischen Forschungen angezogen.

Kyuden Isawa hatte unterhalb des Palastes noch einige Stockwerke. Am tiefsten davon lag die heilige Kammer der elementaren Meister, welche nur von ihnen und dem Phönix Daimyo betreten werden durfte, es sei denn, man wurde eingeladen.

Die Krieger der Shiba-Familie haben auch heute stets ein wachsames Auge auf die Ruine, um schnell reagieren zu können, sollte etwas passieren.

Ryoko Owari Toshi

Ryoko Owari Toshi, die Stadt der Geschichten, die Stadt der grünen Mauern, die Stadt der Lügen - dies sind nur einige Namen unter denen man das Handelszentrum in den Ländern des einstigen Skorpion Clans kennt.

Angeblich gibt es nichts das man in Ryoko Owari nicht kaufen kann, und die "Tränen-Insel" ist der wohl bekannteste Vergnügungsbezirk in ganz Rokugan.

Rund um die Stadt sind weitläufige Opiumfelder zu finden und solange die Skorpione die Stadt beherrschten, war die Produktion für medizinisches Opium auch in Ryoko Owari zentralisiert.

Daimyo Toturi hat die Stadt als neue Hauptstadt für Clan Wolf auserkoren.

Stände und Gesellschaftsstruktur

Die Gesellschaft Rokugans ist in verschiedene Stände unterteilt, die sich wie folgt darstellen

Samurai	Kuge	Der Erbadel mit Landbesitz. Hierunter fallen Tenno, dessen Familie, die Miya, Otomo und Seppun sowie die Daimyo der großen Clans und der Hauptfamilien sowie deren direkte Angehörige
	Buke	Die Hauptklasse der Samurai, kriegsführend, (meist) ohne Landbesitz
	Ji Samurai	Samurai der Vasallenfamilien, meist mit Aufgaben wie Grenzbewachung, Bemannung von Wegstationen etc.
	Ronin	Samurai der seinen Herrn verloren oder noch keinen gefunden hat
Bonge	Heimin	Mönche ²
		Budoka, Ashigaru (bewaffnete Bauern)
		Bauern
		Handwerker
		Wirte, Teehaus-Betreiber
		Händler
	Hinin	Unterhaltungskünstler (Schauspieler, Musiker, Puppenspieler)
		Unterhalter und Kurtisanen (Geisha ¹ , Oiran)
		Scharlatane (Bühnenzauberer, Trickbetrüger)
		prof. Glücksspieler
		(Einfache) Prostituierte
		Verbrecher
	Eta	Färber, Metzger, Totengräber, Henker, Folterknecht
Andere	Ninja ³	
Gaijin		Nicht-Rogukani, Fremdländer; stehen eigentlich außerhalb der Ordnung

Geisha sind zwar eigentlich Angehörige der Bonge, werden gesellschaftlich aber als Schmuckstück oder Kunstwerk angesehen. Sie sollten sich davor hüten, sich dies zu Kopf steigen zu lassen – denn am Ende hängt ihr Leben von der Wertschätzung ihrer Gönner ab.

Mönche sind zwar Angehörige der Heimin – Kaste (auch wenn sie früher Samurai gewesen sein sollten), werden aber von den Samurai aufgrund ihres Strebens nach Erleuchtung mit sehr viel Respekt behandelt. Einem Mönch in Fragen des Glaubens und der göttlichen Ordnung ohne gute Argumente zu widersprechen gilt günstigsten Falls als unhöflich. Gleichzeitig erwartet man von Mönchen, dass sie sich aus solch weltlichen Dingen wie Politik heraushalten. Effektiv bilden sie so einen eigenen Stand.

Natürlich gibt es keine Ninja, aber falls es sie g\u00e4be st\u00fcnden sie auf dieser Stufe.

In aller Kürze: Kasten

Es gibt verschiedene Kasten in Rokugan. Die Samurai stehen über allen und haben als einzige das Recht, Katana und Wakizashi zu tragen. Die Geschlechter sind gleichberechtigt, aber es gibt verschiedene Rollen innerhalb der Gesellschaft (die von beiden Geschlechtern ausgeübt werden können)

Nur Samurai ist es gestattet Klingenwaffen zu tragen. Das traditionelle Standeszeichen eines Samurai ist das Wakizashi, bei Busi das komplette Daisho. Wer ein Katana trägt, bringt damit zum Ausdruck, dass er bereit ist, es auch zu benutzen. In diesem Sinne ist der Schriftrollenbehälter eines Shungenja das Äquivalent zum Katana.

Männer und Frauen sind prinzipiell gleichberechtigt, auch wenn man von ihnen unterschiedliche Verhaltensweisen erwartet. Bei vielen Samurai-Familien sind es traditionell die Männer, die Kriege führen und Politik betreiben, während die Frauen sich eher dem Erziehen von Kindern, der Haushaltsführung, Finanzen (sie verwalten den Familienbesitz und gewähren ihren Männern ein "Taschengeld") und der Kunst widmen. Von Frauen wird auch nicht in solchem Maß erwartet, dass sie ihre Gefühle unterdrücken wie von Männern.

Natürlich gibt es in den Clans einige Ausnahmen (vor allem bei den Einhörnern und den Matsu). Aber auch eine SamuraiFrau wird lernen, Klingen zu führen und zu einer Samurai-ko, einer weiblichen Kriegerin, werden. Als diese hat sie alle Rechte eines Mannes, einschließlich das Recht zu erben und Daimyo zu werden. Trägt sie ihre Rüstung und ihre Waffen wird sie wie ein Mann behandelt.

Allerdings erwartet man von Samurai-ko oft, dass sie sich in Friedenszeiten wie eine Frau kleiden und auch entsprechend verhalten, wenngleich man ihnen natürlich eine gewisse "Rauheit" nachsieht. Es ist üblich (aber nicht zwingend) dass Samuraiko einen Zölibats-Eid schwören um nicht in den Konflikt zu geraten, sich eines Tages zwischen der Treue zu ihrem Lehnsherrn und ihrem Herzen entscheiden zu müssen (da die Treue einer Ehefrau ihrem Ehemann und dessen Treue dem Lehnsherrn gehört, stellt diese Frage für Nicht-Samurai-ko nie ein Problem dar).

Bei Familien mit umgekehrtem Rollenverständnis - wie der Matsu-Familie der Löwen oder die Otaku-Familie der Einhörner - gilt das natürlich analog für das jeweils andere Geschlecht.

Ein Samurai darf einen Angehörigen der Heimin Klasse töten, sofern er einen Grund (Beleidigung der Ehre, Wahrung der Clans - Ehre, Bestrafung eines Schuldigen, ...) dazu hat. Tötet er den Vasall eines fremden Daimyos muss er eventuell Entschädigung bezahlen. Hinin kann ein Samurai auch ohne Grund töten. Er sollte jedoch darauf gefasst sein, dass es ernste Konsequenzen haben kann, sollte er zum Beispiel die Lieblings- Geisha eines Daimyos töten.

Die Clans im Überblick

Die Hohen Clans

Die Hohen oder Großen Clans führen sich direkt auf einen der Kami, die Kinder von Sonne und Mond, zurück.

Clan Einhorn

"Wir sind die Kinder der Winde"

Hauptstadt	Shiro Shinjo
Daimyo	Shinjo Yokatsu
Familien	Shinjo, Ide, Iuchi, Horiuchi, Otaku, Moto
Bevölkerung	3,2 Mio, davon etwa 180.000 Samurai
Besonderheiten	Yomanri - Bogenschützen, Einhorn - Pferde, Kavallerie, fremdartige Magie
Handelsgüter	Importe: Handwerkswaren Exporte: Exotische Güter, Ponies und Pferde

Charakteristik

Die Nachfahren Shinjos zogen einst als Ki'Rin Clan aus, um jenseits der Wüste fremde Länder zu entdecken. Es dauerte Jahrhunderte, ehe sie nach Rokugan zurückkehrten, mit kostbaren Pferden und fremdartigen Gebräuchen. Auch heute noch gelten die direkten und ehrlichen Einhörner vielen Clans als berittene Barbaren, die sich in Felle kleiden und seltsame Speisen zu sich nehmen. Doch ihr Reichtum und ihre militärische Ader verschaffen ihnen Platz und Respekt im Reich.

Noch stärker als die anderen Clans, schätzen und schützen die Samurai des Einhorn Clans die Gemeinschaft und das 'wir'. Sippen und Großfamilien sind die Größen, in denen die auch heute noch oft nomadischen Einhörner denken - Einheiten, zu denen Pferde wie Bauern selbstverständlich dazu gehören.



Ein einzelnes Einhorn fühlt sich oft verloren und unvollständig.

Die Lage im Reich

Obgleich der Einhorn Clan zu Beginn der Clanskriege mit ihrem Versuch, den Winterhof in Shiro Shinjo zu erzwingen, alle anderen Clans verärgerte, ist er wohl der Clan, der während des Krieges am Wenigsten verloren hat. Die Seuche mangels Städten konnte in den Einhornlanden nur wenia Schaden anrichten und die Löwen waren die meiste Zeit mit dem Kranich und dem Phönix Clan beschäftigt gewesen.

Erst in der Schlacht um Otosan Uchi, gegen Ende des Krieges, bei der die Bushi des Clans eine entscheidende Rolle spielten, kam es zu nennenswerten Verlusten.

Es heißt, dass sie dem neuen Kaiser kritisch gegenüberstehen, während ihr Reichtum und ihre militärische Stärke sie zu einem Clan machen, den man nicht ignorieren kann. Wie wenig sie aber auch nach 250 Jahren die rokuganische Kultur verstehen, zeigt sich wohl darin, dass sie enge Beziehungen zur Legion des Wolfes pflegen. Und auch das traditionelle Bündnis zum Kranich Clan besteht noch immer, obgleich auch dies in den letzten Jahren sehr gelitten hat.

Clans-Lande

Die weiten, fruchtbaren, aber zu großen Teilen wilden Ebenen des Clans liegen im Nordosten Rokugans, wo sie an die große Wüste ebenso angrenzen wie an die Ländereien des Löwen Clans, sowie an die ehemaligen Liegenschaften der Skorpione.

- Shinjo Yokatsu, der Herr der Vier Winde, Champion des Einhorn Clans, Daimyo der Shinjo Familie
- Otaku Kamoko, Herrin des Südwindes, Donner des Einhorn Clans, Otaku Daimyo



Clan Drache

"Kenne dich selbst - und du kannst niemals besiegt werden"



Hauptstadt	Nominell: Kyuden Togashi; Praktisch: Shiro Mirumoto
Farben	(Dunkel-)Grün und (gold-) Gelb.
Daimyo	Togashi Yokuni (Togashi)
Champion	Mirumoto Hitomi
Familien	Togashi, Mirumoto, Kitsuki, Agasha
Bevölkerung	etwa 1,2 Mio; davon etwa 84.000 Samurai
Handelsgüter	Export: Gold, Mineralien, Erze Import: Lebensmittel, Luxusgüter
Besonderheiten	Mystische Tattoos; Niten-Kampfkunst; Kitsuki Ermittler; Agasha Alchemisten, Hanabi (Feuerwerk)

Charakteristik

Die Drachen sind Mystiker, die selten mit den anderen Clans interagieren - und wenn sie es tun, dann sind ihre Beweggründe und Motive oftmals unverständlich. Es schien, als würden sie an Orte und zu Situationen geleitet werden, wo ihr Eingreifen nötig war. Heute weiß man, dass der Kami Togashi seinen Clan seit fast tausend Jahren im Verborgenen lenkte.

Doch auch sonst gelten die Mitglieder des Drachen als... exzentrisch. Die Führung des Clans obliegt mit den Ize Zumi der Togashi-Familie, einem Orden Mönchen, die zugleich Samurai sind. Die Mirumoto sind dafür bekannt, dass sie das Niten - den Kampf mit zwei Schwertern lehren, während die Ermittler der Kitsuki für den Rest Rokugans - seltsame Ansichten bezüglich der Aufklärung von Verbrechen verfolgen. Unterstützt werden Sie dabei von der Agasha Familie, deren Shugenia sich nicht nur auf Feuer spezialisieren, sondern zudem herausragende Alchemisten sind,

verschiedenste Tränke, Elixiere und Pülverchen herzustellen wissen.

Die Lage im Reich

Vielleicht zum ersten Mal seit eintausend Jahren befindet sich der Clan der Drachen in Aufruhr. Die Entdeckung, dass Togashi der Clansgründer und leibhaftiger Sohn von Sonne und Mond - all die Jahrhunderte verborgen unter ihnen lebte und die Geschicke des Clans lenkte, lässt viele Samurai fragen, welche Geheimnisse in den Drachenbergen noch verborgen liegen. Das Vertrauen ist erschüttert und so sind die Drachen wieder einmal innwärts gewandt. Auch hat der Kampf gegen die Schattenlande gerade den Ize Zumi der Togashi einen hohen Blutzoll abverlangt, so dass ihre spirituelle Führung gerade jetzt, wo sie am Dringendsten gebraucht würde, an vielen Stellen fehlt.

Durch die Unterstützung der Legion des Wolfes während des Kriegs wurden die ohnehin knappen Ressourcen des Clans zudem erschöpft, so dass der Clan nur unter großen Entbehrungen über den Winter kam. Kein Zweifel - der Platz, den

Togashis Clan in Zukunft im Reich einnehmen wird, ist ungewisser denn je. Mirumoto Hitomi wurde an die Seite des Kaisers berufen und kündigte ihren Rücktritt als Clan Champion und Mirumoto Daimyo an, sobald die Nachfolge geklärt

sei. Auch legte sie bei Hof offiziel die Fehde mit Hida Yakamo bei.

Clans-Lande

Die Ländereien des Drachen liegen in den Bergen im Norden Rokugans. Sie sind karg und oftmals von Schnee bedeckt.

- Togashi, der Drache der Weisheit; Sohn von Sonne und Mond; Gründer des Drachen-Clans
- **Mirumoto Hitomi**, Donner des Drachen Clans; Daimyo der Mirumoto-Familie; Champion des Drachen-Clans; Trägerin der Obsidian-Hand, kaiserliche Beraterin
- Togashi Mitsu, wandernder Ize Zumi und Volksheld
- Mirumoto Daini, Bruder Mirumoto Hitomis, ehemals Teil der Legion des Wolfes, nun an der Kaiu Mauer





Clan Phoenix

"Ihr würdet das Kaiserreich mit den Konsequenzen eurer heutigen Taten für einhundert Jahre auseinanderreißen. Euer Zorn wird euch beide überleben. Meine Untergebenen werden nicht in einer solchen, von euch geschaffenen Welt leben."

So sprach Shiba Toriko, Daimyo der Shiba zu dem Herrn der Kakita und dem Herrn der Matsu. Beide Männer hatten mit ihrer blutigen Fehde eine Schneise durch das Land gezogen und waren nun kurz davor, wahren Krieg vom Zaun zu brechen. Doch die Nachfahren Shibas stellten sich zwischen die beiden Armeen.

Wild vor Wut ob dieser Anmaßung stürmten die Matsu sofort auf sie ein und erschlugen zwei Dutzend Shiba in wenigen Sekunden. Keiner von ihnen zog eine Waffe oder gab einen Laut von sich. Ob dieser Courage hielten die Löwen inne und ihre Anführer begannen Seppuku zu begehen, gefangen zwischen ihren Befehlen und der Unehre ihrer Taten.

Der Daimyo der Kakita ritt auf Shiba Tsukune zu und forderte sie auf, Platz zu machen. Sie sprach: "Lieber sterbe ich." und legte ihre Hand auf ihr Schwert. Der Kakita Daimyo streckte

sie nieder, ohne dass sie ihre Klinge zog. Beschämt von seiner Tat spürte er, wie sich seine Ahnen von ihm abwandten. Noch an der Stelle zerbrach er sein Daisho und schickte es der Matsu-Familie, welcher es als Niederlage anerkannte und abzog. Der Kakita wurde Mönch und schwor den Rest seines Lebens an einer Welt des Friedens zu arbeiten, wie es ihm die Shiba beigebracht hatten.



Daimyo	Shiba Tsukune
Champion	Shiba Tsukune
Familien	Isawa, <u>Shiba</u> , Asako
Farben	Rot, Orange, Gold
Bevölkerung	<1 Million, davon 45.000 Samurai
Besonderheiten	Konzil der Elementaren Meister, Tensai, Asako Inquisitoren, Elementare Legionen, Shiba Yojimbo
Handelsgüter	Export: Nahrung (Drachen), Hölzer, Papier Importe: Gold, Eisen, Silber

Charakteristik

Phönixe sind ein Clan aus Traditionalisten, die dennoch in zwei wichtigen Aspekten von der Norm abweichen: Sie sind friedliebend und ihre Shugenja, nicht ihre Bushi, führen den Clan. Ein Arrangement, das viele Außenstehenden irritiert, für den Clan aber seit 1000 Jahren gut funktioniert

hat. Im Gegensatz zu den anderen Clans blieben die Phönixe von den meisten Katastrophen unbetroffen und haben sich dennoch häufig an vielen geschichtlichen Ereignissen beteiligt. Da sie, unbestritten, die gebildetsten und mächtigsten Shugenja des Kaiserreiches haben, steht ihnen trotz ihrer geringen Größe immer ein Weg offen, um ihre Ziele zu erreichen. Diese beinhalten für gewöhnlich das Vermitteln von Frieden, dem Sammeln von Wissen und der Jagd nach aller Art von böser Magie.

Die Lage im Reich

Der ohnehin nie sehr große Clan des Phönix liegt in Trümmern. Drei von fünf Elementaren Meistern sind tot, der Meister der Erde ist von den Schattenlanden gezeichnet. Nur die Meisterin des Void,

und nun lebendes Orakel des Void, Isawa Kaede, kann dem Clan in diesen Zeiten so etwas wie Führung geben - doch ihr Einfluss ist geringer als man denken mag.

Auch die sanfte, versöhnende Stimme Shiba Ujimitsus, des letzten Clan Champions, der während der Schlacht um Otosan Uchi starb, wird schmerzlich vermisst. Zwar hat Shibas Seele bereits einen neuen Champion erwähnt,

doch ist Shiba Tsukune dieser Tage mehr damit beschäftigt, den Makel der Schattenlande im Clan auszumerzen als mit allem anderen.

Noch immer klafft ein tiefer Riss des Misstrauens zwischen den Familien Isawa und Asako und allein die Kriegsmüdigkeit, wie auch die Lücken, die die Seuche hinterlassen hat, verhindern, dass sich ein neuer Bruderzwist gewaltsam an der Frage entzündet, ob man denn unter einem solchen Kaiser weiterhin das spirituelle Herz des Reiches sein kann - oder ob man es nicht gerade deswegen sein sollte. Die Reste des Rates der Fünf wandten sich an Shiba Tsukune und übertrugen die Führung des Clans an den Champion.

Clans-Lande

Die Phönixe siedeln im Nordosten des Kaiserreiches, einer kleinen Region für einen kleinen Clan mit harten Wintern, umgeben von zwei Gebirgen und dem Ozean. Die Lande selbst sind größtenteils Ebenen mit einigen Hügeln. Sie sind fruchtbar genug, um den Clan versorgen, manchmal mit Überschuss. genügend um exportieren. Die Nahrung zu einzige Ausnahme bildet der Isawa

Mori, dem zweitgrößten Wald des Reiches. Von Magie erfüllt, ist er immergrün und bietet eine hervorragende Holzquelle. Trotz ihrer Lage am Meer haben sie wenig davon, da die Küste größtenteils Klippen sind.



- Shiba Tsukune, Clans Daimyo, Champion des Phoenix Clans, Daimyo der Shiba Familie, Isawa Tadakas Yojimbo
- Isawa Tadaka, ehemals Meister der Erde, amtierender Isawa Daimyo, Donner des Phoenix Clans
- Isawa Kaede, Orakel des Void



Clan Löwe

"Jedes Dojo der Löwen beinhaltet eine makellose Kopie des Tao. Makellos, da sie nie gelesen werden. Zum Zeitpunkt, als Shinsei seine Weisheit mit Rokugan teilte und der Kami Shiba dessen Worte niederschrieb, verweigerte sich Akodo diesem neuen Weg. "Dein Weg ist nicht mein Weg." sprach er. Hantei war schockiert und fragte seinen Bruder, warum er den Erleuchteten so schlecht behandelte. Akodo wiederholte nur: "Es ist nicht mein Weg. Dies ist mein Weg." und hielt sein Katana in dessen Saya hoch. Hantei befahl Akodo sich zu entschuldigen und eine Kopie des Tao in jedem

Hantei befahl Akodo sich zu entschuldigen und eine Kopie des Tao in jedem Gebäude seines Klans zu präsentieren. Akodo führte den Befehl aus und seit diesem Tag liegen hunderte Tao ungelesen in den Landen des Löwen."

Champion	Ikoma Motsu (vormals Kitsu Motsu)
Familien	Ikoma, Kitsu, Matsu
Farben	Braun, Gelb, Sand
Bevölkerung	2,3 Millionen, davon 230.000 Samurai
Besonderheiten	Bibliothek der Ikoma, Kitsu Ahnenmagie, Kriegsakademie, Matsu Bestienmeister
Handelsgüter	Exporte: Kupfer/Bronze, Holz Importe: Eisen, Nahrung

Charakteristik

Die Rechte Hand des Kaisers entspricht dem Ideal des Samurai in jeder Hinsicht. Kein Klan verschreibt sich dem Bushido zu einem so extremen Grad wie die Löwen. Ihr ganzes Leben ist dem Dienst an ihrem Herrn und dem Kaiser gewidmet und keinen Löwen verlangt es nach etwas anderem.

Das alles bedeutet auch, dass die Löwen auf einen Aspekt des Lebens einen größeren Fokus legen, als alle anderen: dem Krieg. Wenn sie nicht kämpfen, dann trainieren und studieren Löwen, um besser kämpfen zu können. Man sagt, dass noch keine Armee, die von einem Löwen geführt wurde, je besiegt wurde.

Eine Übertreibung, aber nicht weit von der Wahrheit entfernt.

Arroganz ist eine Eigenschaft, die mit dieser Position kommt. Löwen sehen sich als den besten Klan an und alle anderen stehen unter ihnen. Dies führt häufig zu Konflikten, was den Löwen nur recht ist. Freunde haben sie verhältnismäßig wenige, aber es verlangt sie auch nicht danach.

Die Lage im Reich

"Wenn der letzte Akodo fällt ist auch das Ende Hanteis gekommen"

Eine alte Prophezeiung, die sich bewahrheitet hat. Die Akodo Familie ist nicht mehr - und auch die Regentschaft der Hantei Dynastie ist erloschen. Jahrhunderte lang war der stolze Löwen Clan die rechte Hand des Kaisers, dessen militärische Stärke und strategische

Schlagkraft. Und obgleich dem Clan Weisheit und Gerissenheit der Ikoma und der wilde Mut der Matsu geblieben sind, fehlt doch der ruhige, kalkulierende Geist Nachfahren der Akodos. Die Kriege gegen den Kranich Clan, den Phönix Clan. gegen Clan Krabbe und nicht



zuletzt die Kreaturen der Schattenlande haben die einst so gewaltigen Armeen des Clans ausbluten lassen. Viele der nun noch existierenden Legionen sind Truppen oder Veteraneneinheiten ohne echte Mannstärke. Die Felder des Clans sind verwüstet, die Kornspeicher sind leer. Noch immer ist kein richtiger Frieden mit dem Kranich Clan geschlossen worden, doch scheinen die frisch berufenen Daimyo der Familien nach den gewaltsamen Toden ihrer Vorgänger und der veränderten Situation im Reich nicht mehr Recht Lust zu verspüren, den Krieg fortzuführen - aber zu stolz zu sein, den Frieden zu suchen.

Die Frage, die nun alle im Reich beschäftigt, ist, ob die Treue der Löwen dem Jadethron des Tenno gilt - oder nur gegenüber Hantei galt.

Clans-Lande

Dank jahrhundertelanger Landverwaltung und Truppenübungen sind alle Löwenprovinzen mehr oder weniger gleich, im Aussehen wie in der Nutzung. Nur wenig wilde Natur bleibt, doch das ist den Löwen recht. Sie brauchen die gewaltigen Nutzflächen für ihre riesigen Armeen, alleine die der Matsu Familie isst mehr als manche Clans.

Die Lande selbst liegen mittig in Rokugan, begrenzt im Süden vom "Rücken der Welt" und ansonsten ohne größere Landgrenzen. Sie teilen sich Grenzen mit fast jedem anderen Großen Klan.



- Ikoma Tsanuri, Daimyo der Ikoma Familie, General
- Matsu Ketsui, Daimyo der Matsu Familie
- Ikoma Motsu, Champion des Löwen Clans, Kriegsheld, General der Löwen Armeen

Clan Kranich

"Wir sind die Kinder der Herrin Doji, Erste in allen Dingen. Exzellenz ist unsere Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Andere hassen und fürchten uns, weil sie nie erreichen können war uns gegeben wurde."



Hauptstadt	Kyuden Doji (im Wiederaufbau)
Farben	Hellblau und Weiß
Champion	Doji Hoturi
Familien	<u>Doji</u> , Kakita, Asahina, Daidoji
Bevölkerung	Etwa 2,5 Millionen, davon etwa 120.000 Samurai
Besonderheiten	Traditionalisten, Kenshizen - Duellanten, Daidoji - Handelskonzil, Asahina - Pazifisten
Handelsgüter	Exporte: Nahrung, Reis, Kunst Importe: Metalle, gewisse Hölzer (Phönix), exotische Güter (Mantis)

Charakteristik

In allen Dingen Exzellenz: Sei es in der Ehre, der Kunst oder der Schwertkunst. Das ist im Kern, was den Clan der Kraniche ausmacht. Als linke Hand des Kaisers kommt nur der Löwen Clan (die rechte Hand des Kaisers, und ewiger Rivale) dem Traditionsbewusstsein der Kraniche nahe. Wenig überraschend, da Doji - Kami der Kraniche und Schwester des ersten Kaisers Hantei - maßgeblich an der Gründung des Kaiserreiches beteiligt war. Sie war es, die die Traditionen der Kunst, der Kultur, des Hoflebens, des Eheschließens und vieler anderer Dinge, klein wie auch groß, festlegte. Dabei sorgte sie auch dafür, dass ihrem Clan die ertragreichsten Ländereien zugestanden wurden.

Ihr Ehemann, Kakita, war es, der das

Duellieren formalisierte und zu einem der wichtigsten Aspekte im Leben eines Samurai machte. Manche denken sogar, dass Doji und Kakita das Kaiserreich mehr formten als jedes andere Individuum. Natürlich würde das nie ein Kranich sagen, denn Bescheidenheit ist Teil der Tradition. Auch heute noch sind es vorrangig Kraniche, die die aktuelle Mode, die bevorzugten Kunstarten und die Richtung der Politik im Kaiserreich maßgeblich bestimmen. Militärisch zwar einer der schwächsten Clane, nutzen sie doch ihren politischen und wirtschaftlichen Einfluß, um einfach ihren Rivalen den Hahn zuzudrehen, wenn es mal wieder eng wird. Nach den Clanskriegen sind große Teile der fruchtbaren Ländereien des Kranichs verwüstet, Paläste sind niedergebrannt, Dörfer wurden entvölkert. Der Kranich hat im Krieg einen hohen Blutzoll bezahlt und ist geschwächt – und zum ersten Mal seit über 1000 Jahren ist auch die enge Bindung zum Kaiserthron in Frage gestellt. Es kommen schwere Zeiten auf Dojis Nachfahren zu – doch der Clan wird sich allen Herausforderungen stellen.

Die Lage im Reich

Der Clan Dojis war in der Vergangenheit stets die Linke Hand des Kaisers, der Hantei Dynastie durch vielfache Eheschließungen im Blute verbunden. Als Künstler und Höflinge waren sie in der Vergangenheit tonangebend was die kulturelle Entwicklung des Reiches anging. In der Vergangenheit konnten nur die Otomo und der Skorpion Clan ihren Bemühungen am Kaiserhof wirklich etwas entgegen setzen. Clan Skorpion existiert nicht mehr und der Einfluss der Otomo Familie in Zukunft ist ungewiss.

Doch zum Glück für die restlichen Clans liegen die Kraniche am Boden. Kein Clan wurde so schwer von den Clanskriegen getroffen wie dieser: Die Seuche hat weite Teile der nördlichen Ländereien entvölkert,

die Armeen der Löwen wie auch der Kraniche haben große Teile des Landes zerstört. Und das, was übriggeblieben war, ist durch die Kreaturen der Schattenlande verheert worden, die mancherorts noch immer ihr Unwesen treiben.

Manche sagen, dass der ehemals so reiche Clan Generationen brauchen wird, um sich zu erholen. Vielleicht einer der Gründe, warum der Kranich Clan fast überraschend darauf drängt, dass auch in einer neuen Dynastie die Kaiserin eine Kranich sein sollte. Natürlich aus "traditionellen Gründen", versteht sich.

Clans-Lande

Die Ländereien der Kraniche sind die wohl ertragreichsten und schönsten im ganzen Kaiserreich. Sie erstrecken sich vom südlichen Meereszipfel die ganze Küstenstrecke des Kaiserreiches entlang bis nach Otosan Uchi. Weite

Felder, sanfte Hügel, ertragreiche Flüsse, das Meer und tiefe Wälder schenken dem Clan seinen berühmten Reichtum. Außerdem teilen sie Grenzen mit vielen anderen Clans, was ihrem Handelsbestreben sehr zugute kommt.

- Doji Hoturi, Daimyo und Champion des Kranich Clans, Daimyo der Doji Familie, Donner des Kranich Clans, Meister-Duellant
- **Doji Kuwanan**, Bruder Doji Hoturis, Schüler der Akodo Bushi, der Hida Bushi und der Daidoji Bushi Schule
- Asahina Tamako, zurückgezogener Daimyo der Asahina Familie und Astrologe
- Tsuneo Mizue, Kaiserin, vormals Kakita Mizue

Clan Mantis

Nur ein Narr steht Stürmen im Weg!



Hauptstadt	Kyuden Mantis
Champion	Yoritomo
Familien	Yoritomo, Yasuki, Moshi, Asahinagabachi
Farben	Seegrün und Schwarz
Bevölkerung	800.000, davon 25.000 Samurai
Besonderheiten	Kampfsicheln, Seefahrer
Handelsgüter	Export: Seide, Gewürze, Edelsteine, exotische Waren Import: Rohstoffe (vor Allem Holz und Erz)

Charakteristik

Von vielen als Schläger und Piraten verschrien, sind die Samurai der Mantis es leid, von den Großen Clans geringschätzig behandelt zu werden. Sie suchen ihren Platz im Reich und sind bereit, ihn sich zu nehmen. Von einem Leben auf See, von Wind und Wellen, gestählt, würden sie eher kämpfend sterben als um etwas zu bitten.

Die Lage im Reich

Im Gegensatz zu den Clans Einhorn, Drache, Phönix, Kranich, Löwe und Krabbe kann sich der Mantis-Clan nicht direkt auf ein Kind des Himmels zurückführen. Und so war und ist der Clan bisher nur ein Minderer Clan. Etwas, dass sich nun ändern könnte: Als Führer der vereinigten Armee von Mantis, Wespe und Fuchs, sowie den Shugenja des Tausendfüßler

Clans, erpresste Yoitomo die anwesenden Führer der Großen Clans, ihm Austausch für seine Hilfe bei der Rückeroberung Otosan Uchis ebenfalls Großen den Status eines Clans zuzugestehen. Wider Erwarten fand dies die Zustimmung der Anwesenden. Tsuneo I. ernannte Clan Mantis tatsächlich zu einem großen Clan, führte ihnen die Familie Yasuki vom Clan Krabbe zu und Clan Tausenfüssler schloss sich ebenfalls als Teil der Gottesanbeterin an.

Clans-Lande

Der Mantis Clan lebt auf den Gewürz- und Seideninseln, einer Inselgruppe im stürmischen Südwesten Rokugans. Die natürlichen Ressourcen der Inseln machen sie zu einem reichen Clan, auch wenn sie kaum die Mannstärke haben, um diese ausgiebig zu nutzen.

Persönlichkeiten

• Yoritomo, der Sohn der Stürme, Daimyo des Mantis-Clan

Clan Wolf

"Erzähle mir vom Tod meiner Mutter!" schrie Kamoko. "Bist du sicher?" fragte er. "Denn wenn ich dir die Wahrheit erzähle, kannst du niemals wieder nach Hause zurückkehren..."



Hauptstadt	Ryoko Owari Toshi
Champion	Toturi, der Schwarze
Familien	Toturi, Zanbato, Bayushi?, Shosuro?, Soshi?, Yogo?
Farben	Grau-weiß mit schwarzen Akzenten
Bevölkerung	etwa 25.000, die meisten davon Samurai
Besonderheiten	die größte organisierte Ronin Armee der verzeichneten Geschichte mit einer Menge disziplinierter Veteranen und Shugenja verschiedenster Schulen
Handelsgüter	

Charakteristik

Seit Ende des 4. Jahrhunderts hat es Ronin im Reich gegeben. Die meisten dieser "Wellenmänner" schlugen sich auf eigene Faust durchs Leben oder bildeten kleinere Gruppen, die selten länger als einige Jahre Bestand hatten. Hin und wieder hat es größere Gruppen gegeben, doch diese wurden meist schnell von Clanstruppen aufgerieben.

Als Toturi, ehemaliger Daimyo der Akodo Familie und des Löwen Clans, von Hantei XXXIX zum Ronin erklärt wurde, zog er sich in den Norden des Reiches zurück. Bald schon hatte er eine kleine Gruppe von Männern und Frauen um sich herum geschart, die 12 Ronin. Dann, als die Clanskriege begannen, suchte er weitere Ronin, um abgelegene Dörfer zu beschützen. Er hatte mit 30, vielleicht 40 Ronin gerechnet - es kamen 100. Und es wurden immer mehr. Als er überraschend

Versorgungsgüter und Unterstützung durch den Drachen Clan erhielt, formte er

aus jenen, die sich ihm anschlossen, eine Armee - Toturis Armee. Und schließlich wurde aus den zehntausenden Kämpfern die Legion des Wolfes, nach dem Banner, dass ihre Truppe zierte. Die Ronin kämpften gegen die Löwen, gegen die Krabben, gegen die Schattenlande, für den Phoenix, für die Kraniche, für die Löwen und schließlich für das Reich. Toturi, der Schwarze, machte seinem Ruf als General und Stratege alle Ehre - mehr noch: er übertraf alle Erwartungen.

Und so standen in der Schlacht um Otosan Uchi, am Zweiten Tag des Donners, zehntausende disziplinierte Veteranen bereit, um die Truppen der Clans zu unterstützen...

Die Lage im Reich

Vielleicht hatte man gehofft, die Ronin würden in der Schlacht um Otosan Uchi sterben. Vielleicht hatte man geglaubt, sie würden sich danach einfach auflösen. Nichts davon trat ein. Nun, fast ein halbes Jahr nach dem Zweiten Tag des Donners, existiert die Legion des Wolfes immer noch. Über Winter haben sie im Niemandsland zwischen Drache und Löwe Zuflucht gefunden, doch die Versorgungsgüter waren knapp. Und nun kehren sie erneut nach Otosan Uchi zurück, um sicher zu stellen, dass sie nicht vergessen werden. Wie die Samurai der Clans haben auch die Samurai der Legion des Wolfes für das Reich geblutet, haben Opfer gebracht und sind gestorben. Und ohne sie wäre ein Sieg

kaum möglich gewesen. Und so wollten sie ihren Platz im Reich, zu ihren Bedingungen. Dieser Platz wurde ihnen gewährt, als Tsuneo I Toturi zum Daimyo des neuen Großen Clan Wolf erhob.

Clans-Lande

Die Clanslande der Skorpione lagen im Westen des Reiches. westlich fruchtbaren Kranich Ländereien, südlich der Einhörner und der Löwen, sowie nördlich der Krabbenlande. Gebirge und Flüsse umschlossen die Provinzen und sorgten für eine aute natürliche Verteidigung, während das Land fruchtbar war.

Heute stehen die ehemaligen Skorpion-Provinzen dem Clan Wolf zugeordnet.

- Toturi, der Schwarze, ehemals Akodo Toturi; Champion und Daimyo des Wolf Clans, General der Legion des Wolfes, Donner des Löwen Clans, Meister-Stratege
- Toku, genannt "der Affe", Vertrauter Toturis, Mitglied der 12 Ronin
- **Takuan**, Anführer der 12 Ronin, Leutnant in der Legion des Wolfes
- Mikio, Mitglied der 12 Ronin, Toturis Yojimbo
- Otomo Yayu, Wandernder Shugenja und Berater Toturis
- Dairya, berüchtiger Ronin Duellant
- Zanbato, Daiymo der Zanbato Familie
- Toturi Kachiko, Gemahlin Toturis, Witwe Bayushi Shojus, Konkubine Hantei XXXIX, schönste Frau Rokugans, Mutter der Skorpione, Donner des Skorpion Clans
- Bayushi Aramoro, Bruder von Bayushi Shoju, vormals Leibwächter von Bayushi Kachiko, derzeitiger Aufenthalt unbekannt.



Die Minderen Clans

Clan Krabbe

"Der Sohn des Kami Hida selbst, Osano-Wo, hatte zwei Söhne. Einen legitimen von seiner Matsu-Braut namens Kaimetsu-Uo und einen anerkannten Bastard einer Bauernfrau namens Kenzan. Beide wetteiferten ihre gesamte Kindheit bis in ihr Erwachsenenleben hinein miteinander, um der Erbe ihres Vaters zu werden. Kaimetsu-Uo gewann jeden Wettstreit, wenn auch knapp. Als es Zeit war seinen Erben zu ernennen, wählte Osano-

Wo seinen Bastardsohn Kenzan. Kaimetsu-Uo verlangte eine Erklärung und so sprach Osano-Wo: "Du bist ein großer Krieger. Doch Kenzan weiß, wie man eine Niederlage übersteht und trotzdem weiter durchhält. Das ist was der Herr der Krabben sein muss." Kaimetsu-Uo verstand und verließ den Clan mit seiner Mutter. Später gründete er den Mantis-Clan."



Hauptstadt	Kyuden Hida
Champion	Hida Yakomo
Familien	Hida, Hiruma, Kaiu, Kuni, Toritaka
Farben	Blau-violett und grau
Bevölkerung	3 Millionen, davon etwa 300.000 Samurai
Besonderheiten	Ingenieurskunst, Belagerungswaffen, Yasuki - Händler, Anatomiewissen, Forschung in geistige Erkrankungen, klassische Rollenverteilung, aber weitreichendes Waffentraining
Handelsgüter	Exporte: Metalle, Handwerkswaren Importe: <u>Nahrung</u> , Jade, Holz

Charakteristik

Durchhaltevermögen. Dieses eine Wort fasst den Krabben Clan in all seinen Bedeutungen zusammen. Seit über 1000 Jahren ist kein Tag vergangen, an dem nicht mindestens eine Krabbe ihr Leben im Dienst gegen die Schattenlande gelassen hat. Seit über 1000 Jahren ist kein Tag nicht irgendein vergangen, an dem Samurai eines anderen Clans die Krabben kulturlose. unhöfliche Barbaren gehalten hat. Seit über 1000 Jahren ringen die Krabben mit den anderen Clans, um die Ressourcen zu erhalten, die sie für ihre

Pflicht brauchen. Seit über 1000 Jahren halten die Krabben durch.

Die Lage im Reich

Seit Jahrhunderten wurden die Samurai des Krabben Clans als grob und ungehobelt verspottet, während sie treu an der Mauer ihren Dienst versahen, um das Reich vor den Schrecken der Schattenlande zu beschützen. In den Clanskriegen sah Hida Kisada, Daimyo des Krabben Clans, nun die Möglichkeit zu etwas Größerem. So verbündete er sich in unerhörter Weise mit dem alten Feind und marschierte gen Kaiserstadt, um dem

Thron Rokugans seine Stärke zu geben. Eine Stärke, die seiner Meinung nach dringend fehlte. Diese Hybris kostete ihm das Leben - und das Reich einen hohen Blutzoll. Allein die Tatsache, dass die Samurai des Krabben Clans in der Schlacht um Otosan Uchi stets im schwersten Kampfgetümmel standen und als Erstes und als Letztes gegen die Kreaturen Jigokus kämpften, rettete sie vor dem Zorn der übrigen Clans. Bisher.

Es heißt, dass Clan Krabbe jener ist, der den neuen Kaiser am schwersten als solchen akzeptieren kann - handelt es sich doch hier immerhin um den alten Feind, gegen den sie Jahrhunderte lang Tag für Tag gekämpft haben. Tsuneo I. erklärte dass die Familie Yasuki zu dem Clan Mantis übergeben werden soll und der Clan Krabbe wurde zu einem kleinen Clan degradiert. Hida Yakamo ist an die Seite des Kaisers berufen worden und soll

gemeinsam mit Mirumoto Hitomi als kaiserlicher Berater fungieren. Die Fehde wurde offiziell beigelegt.

Clans-Lande

Die Krabben kontrollieren die westlichen Lande des Kaiserreiches, die an die Schattenlande anliegen. Ihr Besitz ist weder schön, noch sonderlich fruchtbar und noch dazu eine Mischung aus allen möglichen Geländearten. Doch unter solchen Umständen durchzuhalten ist, was Krabben tun.

Viel wächst hier nicht, dafür liegen die Krabben - Ländereien an fischreichen Wassern, wodurch der Großteil der Versorgung gesichert ist.

Ihre Lande sind reich an Metallen und die Kaiu wissen daraus Wertvolles herzustellen, welches die Yasuki nutzen, um die Bedürfnisse des Clanes zu befriedigen.

Persönlichkeiten

- **Hida Yakamo**, Daimyo und Champion des Krabben Clans, Daimyo der Hida Familie, Donner des Krabben Clans, Träger der Jadehand, kaiserlicher Berater
- Hida O-Ushi, Schwester Hida Yakamos, Kriegsheldin und unverheiratete Samurai-ko



Clan Schnappschildkröte

Sprichwörter:

Es gibt keine Sake Spelunke die ein Kasuga nicht entweder betreten oder versorgt hätte.

Die Kasuga sind keine imperiale Familie, aber sag das nicht zu laut vor ihrem Daimyo, denn das ist der Kaiser!

Sake am Morgen, vertreibt des Kasugas Kummer und Sorgen.

Hauptstadt	Kyuden Kasuga
Champion	Kasuga Kemmei
Familien	<u>Kasuga</u>
Farben	Blauschwarz und Gold
Bevölkerung	Die eigentliche Bevölkerung des Clans ist gering, allerdings sind die Bande zur Bevölkerung der Hauptstadt sehr stark.
Besonderheiten	Der Daimyo des Clans ist der Tenno selbst, der die Aufgaben an den Sub-Daimyo (<i>Kizoku</i>) und Champion delegiert. Die Kasuga sind die Beschützer der Goldenen Bucht und die Verwalter des Hafens in der Hauptstadt Otosan Uchi.
Handelsgüter	Exporte: Handwerkswaren, Fisch Importe: Reis, Hirse, Holz

Charakteristik

Praktisch, laut, dreckig und sich im einfachen Volk suhlend: Schon seit Anbeginn seiner Existenz schütteln die großen Clans den Kopf über diesen Schandfleck des Reichs.

Gegründet wurde der Clan in einer Reaktion auf die Invasion der Gaijin im 5. Jahrhundert, um den Küstenabschnitt vor der kaiserlichen Hauptstadt zu schützen.

Unter dem persönlichen Schutz des Kaisers stehend, ist der Clan schnell zu einer undisziplinierten Ansammlung von nichtsnutzigen Herumtreibern geworden, oder zumindest versucht manch anderer Clan die Samurai der Schnappschildkröte so darzustellen. Das die Schildkröten den "Weg ohne Pfad" propagieren, bei dem jeder Samurai der Schnappschildkröte

seinem eigenen Weg im Leben folgt und seine Taten nicht dem Clan als Ganzes angelastet werden können, macht die üblichen sozialen Repressalien schwierig. Die Samurai der Schildkröte scheren sich folglich nicht allzu sehr um Etikette und Regeln, pflegen regen und offenen Umgang mit Heimin und Hinin und scheinen sich daran zu ergötzen, die anderen Clans vor den Kopf zu stoßen. Sie betreiben ein wenig Seefahrt, gerade genug um dem Clan der Gottesanbeterin in die Suppe spucken zu können. Zudem kontrollieren sie genug Häfen - und haben Einfluss auf die Hafenarbeiter - um der Clans Handelsflotte des Kranich Kopfschmerzen bereiten zu können.

Doch wo man sich, in den Magistraten und gehobenen Teehäusern, hinter

aufgefaltetem Fächer über diesen Clan echauffiert, ist das Geflüster der einfachen Männer und Frauen ein ganz anderes. Wo die Präsenz eines Bushis eines anderen Clans dazu führt eine Gaststätte von Bonge zu befreien, so zeigen die einfachen Leute keine Scheu mit einer Schnappschildkröte zu trinken und über den neusten tratsch zu plaudern. Mancherorts flüstert man das so manches Problem sich in Wohlgefallen aufgelöst hat, als es einer Schnappschildkröte zu Ohren kam.

Nominell ist der Kaiser selbst der Daimyo dieses Clans, als Champion fungiert jedoch ein Kizoku (Unterdaimyo), der in der Praxis alle Entscheidungen für den Clan trifft. Regelmäßig gab es Anträge der anderen Clans. den Schnappschildkröten-Clan abzuschaffen, doch bis jetzt hat kein Kaiser so einem Antrag stattgegeben. Im Laufe der Jahrhunderte hat sich sogar die Tradition eingebürgert, dass der amtierende Kizoku des Clans nach der Krönung eines neuen Kaisers eine Audienz bei diesem beantragt und seinen Seppuku anbietet. Es heißt, dass in vergangenen Jahrhunderten dieser nur einmal angeordnet wurde.

Offiziell gelten die Schnappschildkröten als die viertbesten Heiratsvermittler - nach Phoenix-Clan, Kranich-Clan und Otomo-Familie -, aber inoffiziell als jene, die am ehesten notwendige Siegel unter offizielle Dokumente bekommen können.

Die Lage im Reich

Hantei IX gab dem Clan Pflichten: Fortan sollten sie für die Instandhaltung der imperialen Stadt, insbesondere auch der Häfen, verantwortlich sein. Die Straßen sauber halten, die Häuser reparieren, und andere niedrige aber notwendige Pflichten beaufsichtigen.

Durch ihre Nähe zum Imperialen Hof wurden sie oft Sprachrohr der anderen minderen Clans.

Clans-Lande

Die Länder der Schildkröten sind relativ klein, bestehend aus der Halbinsel des Weißen Hirschen und aus Teilen der Küstenregion die nördlich an Otosan Uchi angrenzt. Als favorisierte Vasallen des Kaisers bekommen die Schildkröten immer wieder Land "geschenkt" beziehungsweise zur Verwaltung übergeben. Meistens sind es kleine Gebiete und isolierte Regionen, welche eine Verwaltung oder Überwachung benötigen, aber keinen besonderen Wert haben. Von diesen unscheinbaren Flecken entsenden die Kasuga ihre Händler nach ganz Rokugan und verdienen damit das notwendige Geld um die Ressourcen aufzubringen, die verstreuten Ländereien zu verwalten, welche sich beinahe bis zur Drachen-Wacht-Stadt erstrecken.

Die einzige erwähnenswerte Festung ist Kyuden Kasuga selbst. Das Erscheinungsbild des Palastes erinnert an einen Schildkrötenpanzer in den Farben der Kasuga. Die Bibliothek der Schildkröten verdient eine besondere Erwähnung, das sie die Stammbäume der Heimin unter Kasuga-Aufsicht beinhaltet. Etwas, was im Reich beispiellos ist.

Seit die Schildkröten sich der Allianz mit den anderen kleinen Clans angeschlossen haben, sieht man auch die Banner der anderen Allianzmitglieder.

Persönlichkeiten

- Kasuga Kemmei, sei 1124 IK der Subdamyo (Kizoku) und damit Champion des Clans
- Seita, ein Geiko der auf dem ersten Winter Hof des Kaisers von sich reden machte

Clan Fuchs

Der Fuchs-Clan unter der Führung der Kitsune Familie entstammt den Nachfahren der Ki'Rin, die von Shinjo-

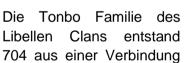


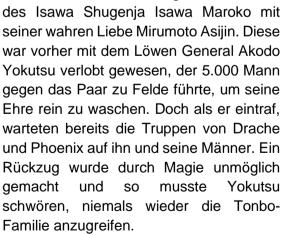
kami als Beobachter im Reich zurückgelassen wurden. Als der Clan der Löwen sich anschickte, ihr Land zu erobern, schuf Hantei Genji, Sohn des Kami Hantei, aus ihnen den ersten Minderen Clan und gab ihnen den Kitsune Mori als Lehen.

Es heißt, dass die Samurai der Kitsune einen Pakt mit dem Land und den Geistern dort geschlossen hätten und so seit Jahrhunderten mit dem Wald in Einklang lebten.

Sie gelten seit jeher als Sprecher der Minderen Clans am Kaiserlichen Hof und haben die Bestrebungen des Mantis-Clans den Status eines Großen Clans zu erlangen, unterstützt. Doch ist unklar welchen Platz der Clan Fuchs für sich selbst sucht.

Clan Libelle





Der Kaiser gewährte der Familie einen Status als Minderer Clan und so wurden die Tonbo, die eine Shugenja Schule gründeten, so etwas wie die Torwächter der Drachen. Viele Besucher der Drachenlande müssen ihr Anliegen in Kyuden Tonbo vortragen und erreichen die Mirumoto Provinzen erst gar nicht, während Mitglieder der Tonbo Familie auch als Botschafter der Drachen in manchen Provinzen zu finden sind.

Clan Wespe (aufgelöst)

1109 eroberte der Ronin Tsuruchi, Spross einer ungewollten Verbindung zwischen Löwe und Skorpion, zusammen mit einigen Getreuen **Kyuden**



Asahinagabachi, die Stätte seiner Kindheit, von seinem Onkel zurück und brachte alle Einwohner dort um. Dabei zeigten er und seine Gefolgsleute erstaunliches Geschick mit dem Bogen.

Der Löwen Clan wie auch der Skorpion Clan bereiteten einen Gegenschlag vor, da brachte Tsuruchi seinen Fall vor den Chrysanthemen Champion, Doji Satsume, der die Rache als gerecht und Tsuruchi für unschuldig erklärte. Satsume nutzte seinen Einfluss, um Hantei XXXVIII. dazu zu bringen, Tsuruchi die Gründung eines eigenen Clans zu gestatten und nahm den jungen Wespen Clan in seine Dienste. So dienten die Samurai der Wespen den Chrysanthemen-Magistraten Kopfgeldjäger. Während der Clanskriege schloss Tsuruchi sich mit seinem Clan der Drei-Mann Allianz an und es wird gemunkelt, dass er Yoritomo die Treue schwören wird, sollte es diesem gelingen, die Mantis zum Großen Clan zu machen. Dies geschah dann 1129 IK auch.

Weitere Clans

Es gibt noch weitere Clans, wie **Dachs**, **Sperling** und **Hase**.

Da diese aber aktuell keine direkte Rolle spielen werden, wurden sie an dieser Stelle nicht berücksichtigt.

Weitere Fraktionen

Die Kaiserlichen Familien



Hauptstadt	Kyuden Seppun, Kyuden Otomo, Kyuden Miya				
Champion	Tsuneo I.				
Familien	Seppun, Otomo, Miya				
Farben	jadegrün und gold				
Bevölkerung zu vernachlässigen					
Besonderheiten					
Handelsgüter					

Charakteristik

Als die Kinder von Sonne und Mond vom Himmel fielen, trafen sie zuerst auf die Seppun, die sie verehrten. Die Seppun waren es auch, die Hantei als erstes die Treue schworen, um ihm als Beschützer und Soldaten zu dienen. Die Otomo suchten im jungen Reich zu vermitteln und dienten als Gesandte und Botschafter des Reiches. So wurden Otomo und die seinen die Höflinge, Bürokraten und Gesandten Hanteis. Die Miya-Familie geht auf den jungen Gehilfen Otomos zurück, der die Nachricht über den Sieg über Fu Leng zu den Clans im ganzen Reich brachte. So entstand die Familie der kaiserlichen Herolde und Boten.

Allen drei Familien ist die Nähe zum Jadethron gemein und damit eine enge Bindung an die Hantei Dynastie. Manchmal arrogant, manchmal bescheiden, hatten sie ihre Talente doch stets in die Dienste des Kaisers und damit des Reiches gestellt. Ihre Position erlaubte ihnen, sich ein wenig von den alltäglichen Mühen des Lebens

abzugrenzen - Krabben würden es Dekadenz nennen -, doch sind sie stolz darauf, die Belange des Reichs und seiner Bewohner nie vergessen zu haben.

Die Lage im Reich

Genauso wie die Gründer der Clans treue Vasallen fanden, die sie unterstützen und deren Sippen und Nachfahren zu den Familien der Großen Clans wurden, so hatte auch Hantei Getreue um sich geschart.

Die Seppun bildeten unter der Hantei-Dynastie seit jeher die kaiserlichen Leibwachen und Gardeoffiziere, stellten kaiserliche Ärzte, Shugenja und Hofastrologen. Die Otomo waren das Rückrat der Bürokratie, kaiserliche Beamte Höflinge, die das Hofprotokoll und überwachten und die kaiserliche Regentschaft mit allem unterstützen was notwendig war. Traditionell wurden jene Mitglieder der Hantei-Familie, die nicht den Thron bestiegen, nach der Inthronisierung ihres Bruders oder ihrer Schwester in die Otomo-Familie aufgenommen. Die MiyaFamilie waren bisher die Herolde und Kartographen des Kaisers, weit gereiste Gäste an vielen Clans-Höfen.

Doch nun, nach Ende der Hantei-Dynastie, bangen sie um ihren Platz im Reich. Was kann man vom neuen Kaiser erwarten? Nach dem ersten Winterhof, steht fest dass Tsuneo I. noch schwer durchschaubar ist. Noch verlässt er sich auf die Dienste der Familien, die aus den Sippen der treuesten Diener seines Bruders entstanden. Und dem Anschein nach wollen die Familien diesem Kaiser dienen. Zumindest ernannte er Miya Yumi zur Kanzlerin.

Clans-Lande

Kaiserlichen Familien Die haben unterschiedliche Gebiete im ganzen Reich. Während Kyuden Otomo direkt innerhalb der Verbotenen Stadt und somit in Nachbarschaft zum kaiserlichen Palast liegt, ist Kyuden Seppun außerhalb von Otosan Uchi gelegen, auf eben jenem Hügel, an dem, der Legende zufolge, die Reichs- und Clansgründer zum ersten Mal rokuganischen Boden betraten. Kyuden Miya hingegen liegt am anderen Ende des Reiches, in der Grenzregion zwischen den Provinzen des Einhorns und den ehemaligen Provinzen der Skorpione.

Persönlichkeiten

- Tsuneo I, Sohn des Himmels, Kaiser von Rokugan. Der sterblich gewordene Kami ist wahrhaftig ein Kind von Sonne und Mond. Vormals als Fu Leng, Dunkler Fürst der Schattenlande, bekannt, entsagte er während des Zweiten Tags des Donners der Hölle (heißt es zumindest) und wurde im Monat des Jahres 1129 IK zum Tenno gekrönt.
- Tsuneo Mizue, vormals Kakita Mizue, Künstlerin der Kakita Schule, kaiserliche Gemahlin und Kaiserin Rokugans. Ihr steht der Titel *Mikado* (kaiserliches Tor) zu.
- Otomo Sorai, Daimyo der Otomo Familie und Leiter der kaiserlichen Bürokratie.
- Miya Yumi, blutjunge Daimyo der Miya Familie, Friedensstifterin, kaiserlicher Herold und Kanzlerin.
- **Seppun Hotaitaka**, Daimyo der Seppun Familie und Kommandant der Kaiserlichen Leibgarde.
- Otomo Kanoe, Kaiserliche Leibzofe.

Die Kami Shinjo und die Moto Familie



Shinjo, neugierige und kriegerische Tochter von Sonne und Mond, Gründerin des Ki'Rin-Clans – welcher später zu Clan Einhorn werden sollte – verließ das Reich im Jahr 45,



um auf Wunsch ihres Bruders Hantei zu erkunden, was jenseits der Grenzen lag.

Nachdem sie das erste Versprechen an ihren Clan, diesen niemals zu verlassen, 153 nicht mehr halten konnte, versprach sie, stets zu ihrem Clan zurück zu kehren. 442 betrat sie eine Feste um zum Schutz ihres

Clans gegen finstere Mächte zu kämpfen – und kehrte nicht wieder. Bis heute.

Denn nun, nach der Krönung ihres jüngeren Bruders zum neuen Kaiser Rokugans reitet die Göttin wieder. Doch kehrte sie nicht alleine nach Rokugan zurück – ihr folgt die Moto-Familie, welche damals nur in kleiner Zahl nach Rokugan zurückkehrte und zum Großteil in der Fremde blieb.

Noch ist ungeklärt, was die Ziele der zurück gekehrten Göttin sind – doch wer Geschichten über ihr großes Mitgefühl und ihre Güte kennt, der findet es nicht erstaunlich, dass sie sich der Not der leidenden Bevölkerung angenommen hat und auf deren Seite steht.



Die Bruderschaft des Shinsei

"Man kann den Elementen nicht mehr befehlen, als man den Sternen im Himmel befehlen kann. Du musst lernen, die Musik des himmlischen Chors zu hören. Und dann, wenn du das getan hast, musst du lernen zu tanzen."



Abt	Takao
Farben	grau, weiß mit schwarzen Akzenten
Sekten	Lotus, Hinterfragenden, Shintao, Sohei, Yamabushi, Shinmaki und Dutzende kleinerer Strömungen
Besonderheiten	Schriften, Heiligtümer, Kiho

Charakteristik

Die Bruderschaft des Shinsei besteht aus Dutzenden von Sekten und Strömungen des Glaubens, von denen manche nur auf ein einzelnes Kloster beschränkt sind. Doch allen ist gemein, dass sie nach Erleuchtung streben. Zudem kümmern sich die Nonnen und Mönche des Ordens um die spirituellen und religiösen Belange der Bevölkerung. So wie sich Shugenja um die Samurai-Kaste kümmern, ist es die Pflicht der Mönche, sich um das Seelenheil der Bonge zu kümmern.

Der Orden des Shinsei besteht sowohl aus Heimin als auch aus ehemaligen Samurai, die ihr weltliches Leben aufgegeben haben, um sich dem spirituellen Leben zu verschreiben. Dies sorgt dafür, dass vielerlei Fähigkeiten und Talente vertreten sind.

Die Lage im Reich

Dass mit dem Ronin mit Hut, der spirituelle Nachfolger und vielleicht sogar leibliche Nachfahre Shinseis nach

Persönlichkeiten

- Takao, Führer der Bruderschaft
- Der Ronin mit Hut, Nachfahre Shinseis

Rokugan zurückgekehrt ist, um die Sieben Donner zu versammeln, hat den Orden in Aufregung versetzt. Für ihn ist es eine Zeit der Weisheit und sie hoffen, dass Shinseis Erbe dem Reich eine neue Richtung geben kann. Dies scheint auch bitter nötig - nach dem Krieg sind viele Landstriche verheert, ganze Dörfer wurden von Kämpfen, Hunger und nicht zuletzt der Seuche entvölkert. Die Kami sind in Aufruhr und niemand weiß, wie der Himmel auf den neuen Kaiser reagieren wird...

Tempel und Klöster

Die Tempel und Klöster der verschiedenen Sekten sind im ganzen Reich verstreut. Nicht nur in den Städten, sondern auch an heiligen Orten oder Stätten von mysteriöser Relevanz, wurden die Gebäude des Ordens errichtet und so sind die Mönche und Nonnen niemals weit weg - zumal viele Sekten auch eine Zeit der Wanderschaft für ihre Brüder und Schwestern vorsehen.

Der Clan Skorpion (aufgelöst, aber siehe Clan Wolf)

"Wir können schwimmen"



Hauptstadt	Kyuden Bayushi wurde bis auf die Grundmauern niedergebrannt
Champion	Der letzte Champion, Bayushi Shoju, starb nach dem Staatsstreich durch Akodo Toturi und wurde nach seinem Tod durch Hantei XXXIX als Verräter gebrandmarkt.
Familien	Bayushi*, Shosuro, Soshi, Yogo
Farben	rot und schwarz
Bevölkerung	???
Besonderheiten	Masken, Shosuro Schauspieler, Soshi Tejina, Yoko Schutzzauber, der Staatsstreich der Skorpione
Handelsgüter	

Charakteristik

"Bruder, lass mich dein Bösewicht sein. Ich und die meinen werden unsere Ehre geben, um alles zu tun, was notwendig ist, um dieses Reich - dein Reich - zu schützen. Alle Dinge, die du nicht tun kannst." So war das Versprechen, das

Bayushi, Zwillingsbruder Shibas, seinem Bruder Hantei gab, nachdem er mit Shinsei gesprochen hatte.

Seit dem Tag des Duells der Kami trugen die Skorpione Masken. Masken, die alle daran erinnern sollten, wie sehr wir uns verstellen - und dass das Wesen eines Samurai stets in seinen Augen läge.

Die Skorpione waren lange Jahre die Hinterhand des Kaisers, seine Informanten und

Diener in den Schatten. Die anderen Clans

fürchteten sie und sagten ihnen allerhand schlimme und unehrenhafte Dinge nach - doch gab es stets eine Wahrheit, die einem jeden bewusst war: Wenn du etwas erledigt haben möchtest, egal was, egal zu welchem Preis - dann wende dich an die Skorpione.

Samurai des Skorpion Clans achteten Bushido allgemein als gering, als Weg der anderen Clans, den sie selbst sich nicht leisten konnten. Mit einer Ausnahme: Loyalität. Loyalität war einzige Tugend, der sich die Skorpione vollumfänglich verschrieben - viele Skorpion Samurai gingen sehenden Auges in den Tod, ohne zu wissen wieso. Einfach, weil ihr Daimyo es von ihnen verlangt hatte. Vor dem Staatsstreich war der Clan stark wie lange

nicht mehr. Bayushi Shoju war ein Kindheitsfreund des Kaisers, seine Frau



Bayushi Kachiko bekleidete wichtige Reichsämter und die Höflinge der Bayushi dominierten den Kaiserhof. Die Koffer des Clans waren gefüllt, die Armeen trainiert. Doch dann kam der Staatsstreich, der alles veränderte...

Die Lage im Reich

Die ehemalige Hinterhand des Kaisers existiert nicht mehr. Einst versprach Bayushi seinem Bruder Hantei, dass er stets loval zum Reich stehen und das tun würde, was notwendig sei, um es zu beschützen. Nach Ansicht der anderen Clans trat Bavushi Shoiu Versprechen in jenem Moment mit Füßen. als er Hantei XXXVIII. tötete um selbst nach dem Thron zu greifen. Und so war es nur folgerichtig und gerecht, dass Hantei XXXIX. Clan Skorpion - den Clan der Lügen und Clan der Masken - auflöste und aus den Annalen streichen ließ. Nun gibt es nur noch einen Skorpion: Bayushi Kachiko, Konkubine Hantei XXXIX und Witwe des Verräters Bayushi Shojus.

In den Monaten nach dem Staatsstreich wurden die ehemaligen Samurai des Clans gejagt und hingerichtet, die Besitztümer Clans niedergebrannt und Ländereien beschlagnahmt. Erst während des Zweiten Tags des Donners gab es Anzeichen, dass der Clan vielleicht doch nicht so vollständig ausgelöscht wurde, wie gedacht - doch so schnell und unerwartet. wie jene maskierten Samurai erschienen, um in die Schlacht um Otosan Uchi auf Seiten der Clans einzugreifen und den Sieben Donnern Zugang zum Palast zu verschaffen, so schnell und unerkannt verschwanden sie wieder. Fast als hätten sie nie existiert.

Nach der Krönung Tsuneo I verfügte der Tenno, dass der neue Daimyo des Clan Wolfs, Toturi, die Witwe des vormaligen Skorpion Daimyos, Bayushi Kachiko, heiraten solle und die Bevölkerung des vormaligen Skorpion Clans mit Clan Wolf verschmolzen werden soll.

Clans-Lande

Die Clanslande der Skorpione lagen im Westen des Reiches, westlich der fruchtbaren Kranich Ländereien, südlich der Einhörner und der Löwen, sowie nördlich der Krabbenlande. Gebirge und Flüsse umschlossen die Provinzen und sorgten für eine gute natürliche Verteidigung, während das Land fruchtbar war.

Lange standen die ehemaligen Skorpion-Provinzen unter kaiserlicher Verwaltung.

Doch nach mehreren mysteriösen Erkrankungen und Todesfällen war man davon überzeugt, dass dort die Rachegeister des Clans umgehen und die Versetzung als Gouverneur oder Wache in diese Provinzen wurde eher als Strafe denn als



Chance angesehen. Heute gehören die Länder dem Clan Wolf.

Persönlichkeiten

- **Bayushi Kachiko**, Gemahlin Toturis, Witwe Bayushi Shojus, Konkubine Hantei. XXXIX, schönste Frau Rokugans, Mutter der Skorpione, Donner des Skorpion Clans.
- Bayushi Aramoro, verschollener Bruder des vormaligen Daimyo Bayushi Shoju.
- Shoruso Hametsu, Daimyo der Shosuro Familie und Bruder Kachikos, galt vor dem Staatsstreich der Skorpione als Pflanzenkundler und Gartenliebhaber.

Die Schattenlande

Die Schattenlande liegen südöstlich des Reiches, direkt jenseits der Großen Mauer und teils auf den ehemaligen Ländereien der Krabbe. Es ist ein trügerischer Landstrich, der vom Makel Schattenlande durchdrungen ist, womit alles zum Feind werden kann. Kaum sichtbare Sumpflöcher, messerscharfe Grashalme, Gift speiende Blumen und um sich schlagende Bäume sind nur die ersten Gefahren, die unachtsamen Spähern begegnen. Nur zu leicht wird man vom Makel der Schattenlande befallen und gefährdet so die eigene Wiedergeburt wenn man nicht ohnehin von einem Oni bei lebendigem Leib gefressen oder von Bakemono erschlagen und als Untoter wiederbelebt wird.

Kern der Schattenlande ist die schwärende Grube - der Ort an dem Fu Leng durch die Sphären nach Jiaoku brach letztendlich zum Avatar der Hölle wurde. Alles was in den Schattenlanden geschah. war dem Willen des Dunklen Fürsten unterworfen - was nun werden wird, muss sich zeigen. Doch ist Jigoku mitnichten besiegt - und die verschlagene, bösartige Intelligenz der Hölle wird sicherlich nicht lange warten, um die Schwäche des Reichs zu nutzen. Und der Platz welchen Fu Leng zurückgelassen hat, wurde bereits durch jemand anderes beansprucht. Was dies für Rokugan bedeutet wird sich noch zeigen. Fest steht jedoch dass der Krieg mit den Schattenlanden noch gewonnen ist.

•

In aller Kürze: Die Clans

In Rokugan gibt es verschiedene Clans, die jeweils einen unterschiedlichen Stereotyp bedienen.

Der Clan des **Löwen** hat viele ehrenhafte Bushi und große Armeen. Die **Kraniche** sind die Künstler, Höflinge und kulturellen Vorbilder. Der Clan des **Phoenix** brilliert mit ihren Shugenja, während die **Drachen** mystisch und enigmatisch sind. Clan **Einhorn** besitzt Pferde und Kavallerieeinheiten sowie fremdartige Bräuche. Dagegen ist der vormalige große Clan der **Krabbe** eher grobschlächtig und auf den Kampf gegen die Dämonen der Schattenlande fixiert. Der verschlagene Clan **Skorpion** existiert nicht mehr, während der Clan der seefahrenden **Mantis** nun an Stelle der Krabbe um großen Clan wurde. Die vormaligen Ronin unter Toturi und die zurückgekehrten ehemaligen Skorpione wurden zum Großen Clan **Wolf** verschmolzen.

Grundlagen der Heraldik

Grundlagen, um in Rokugan einander zu erkennen, sind die sogenannten "Mon" - kleine Wappenbilder, die auf der Kleidung und auf Flaggen getragen und als Siegel verwendet werden.

Jeder halbwegs gebildete Samurai erkennt die Mon zumindest der großen Clans und deren Familien. Abweichungen in den Mons ermöglichen es Kundigen zudem, genauere Informationen über den Familienzweig oder das besuchte Schul-Dojo zu erhalten - dies bleibt aber den wirklich Kundigen vorbehalten.

In aller Kürze: Mons

Jeder Clan, jede Familie, jede Schule hat ein Mon – ein Wappen. Diese werden häufig an der Kleidung getragen.

Es lohnt sich, die Mon einmal so durchzusehen, dass man sie grob den Clans zuordnen kann. Weitere (Detail-) Infos zu Mons finden sich gegebenenfalls in deinem Charakterhandout.

Nachfolgend die wichtigsten Mon.

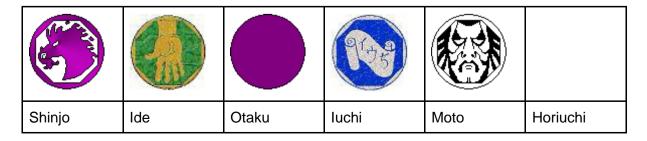
Die Großen Clans



Die Kaiserlichen Familien

Seppun	Miya	Otomo		











Clan Phoenix

E PR				
Isawa	Shiba	Asako		



Ikoma	Kitsu	Matsu	







Clan Wolf

Toturi	Zanbato	Bayushi	Shosuro	Soshi	Yogo



Clan Gottesanbeterin

Yoritomo	Yasuki	Moshi	Asahina- gabachi	

Mindere Clans



	Kein Mon				
Hida	Hiruma	Kaiu	Kuni	Toritaka	



				Co Congression	
Clan Schnapp- schildkröte	Clan Libelle	Clan Sperling	Clan Fuchs	Clan Dachs	Clan Hase

Sonstige

Bruderschaft des Shinsei	Chrysanthe men Champion & Magistrate	Das Mon der zurück- kehrenden Moto		

Aufgelöste Clans und Familien



Clan Skorpion (in Clan Wolf eingegliedert)

Bayushi	Shosuro	Soshi	Yogo	



Akodo (aufgelöst)			

Geschichtsüberblick

Alle Jahreszahlen sind ungefähre Angaben nach dem Isawa Kalender (IK).

Sie sind nach Wichtigkeit sortiert: (1) Fett & Unterstrichen, (2) Fett, (3) Normalschrift, (4) blass

Der Fall der Kami: Die Kami fallen #### auf die Erde und markieren so den Anfang rogukanischen der Kulturgeschichte. Die Kami sammeln Anhänger unter den ersten Menschen und kämpfen bis auf Togashi und natürlich Fu Leng - untereinander um die Herrschaft. Aus diesen Duellen geht Hantei als der Sieger hervor und wird zum ersten Kaiser Rogukans gekrönt. Direkt im Anschluss spricht Togashi seine berühmte Prophezeiung: "Wenn der letzte Akodo fällt, wird auch der letzte Hantei fallen"

> Die Schattenlande entstehen und der erste Krieg gegen Fu Leng beginnt.

- 0042 Shinsei erscheint am Hof des Hantei und spricht mit dem Kaiser. Shiba hält das Gespräch schriftlich fest. Hieraus entsteht später das Tao.
- Die Tage des Donners: Shinsei zieht mit je einem Menschen aus jedem Clan in die Schattenlande um dort Fu Leng zu stellen und zu besiegen. Er und Hida Atarasi, Doji Konishiko, Mirumoto, Matsu, Isawa und Otaku kehren niemals zurück. Allein Shosuro gelingt der Rückweg um die Schwarzen Schriftrollen abzuliefern. Sie stirbt in Bayushis Armen.
- 0042 Der Kami Shiba bricht in die Schattenlande auf, um nach Shinsei und den Donnern zu suchen. Dabei wird er tödlich

In aller Kürze: Geschichte

Das Reich wurde von den Kindern von Sonne und Mond gegründet, die gegen ihren jüngsten Bruder kämpfen mussten, der einen Pakt mit der Hölle eingegangen war. Erst durch sieben Helden – die Sieben Donner – konnte er besiegt werden.

Etwa 1.000 Jahre später, nach einer Zeit des relativen Friedens, versuchte der Clan Skorpion plötzlich den Thron an sich zu reißen, während sich der Konflikt zwsischen Clan Kranich und Clan Löwe zu einem Krieg ausweitete.

Bald kam es zu einem Krieg aller Clans, bei dem sich letztendlich der Krabben Clan sogar mit dem alten Feind, den Schattenlanden, verbündete.

Beinahe zu spät erkannte man, dass Fu Leng zurückkehrt – und nur mit Mühe konnte er aufgehalten werden.

verwundet und verlässt diese Welt für immer.

- 0045 Shinjo und drei der Familien des Ki Rin Clans (Otaku, luchi und Ide) verlassen Rogukan um ferne Länder zu erkunden.
- 0045 Hantei stirbt an einer Wunde die er sich im Kampf gegen Fu Leng und die Schattenlande zuzog.
- 0046 Hantei Genji, Hanteis Sohn, wird neuer Kaiser und setzt somit den Präzedenzfall des erblichen Thronrechts. In den nächsten zweihundert Jahren begründet er die meisten der sozialen Traditionen Rogukans wie die, dass die Frau des Hantei eine Kranich Dame ist.

- 0048 Hida Osano-wo wird als zweiter Sohn Hidas geboren
- 0063 Hida tritt zu Gunsten seines Sohnes Osano-wo als Daimyo der Krabben zurück. In der Folgezeit unternimmt er einige Kampfexpeditionen tief in die Schattenlande
- 0080 Osano-wos legitimer Sohn Kaimetsu-uo gründet den Mantis-Clan, nachdem sein Vater seinen illegitimen zweiten Sohn Kenzan zum Erben bestimmt. Da die Idee der minderen Clans noch nicht existiert wird Clan Mantis auch nicht als solche anerkannt.
- 0083 Bayushi verschwindet.
- 0090 Die zurückgebliebenen Ki-Rin werden unter den Schutz des Hantei gestellt und werden als Kitsune zum ersten minderen Clan. Ihnen wird Mori Kitsune als Heimat gegeben. Zu ihrem Schutz erlässt der Hantei, dass kein großer Clan einen Krieg mit einem minderen initiieren darf.
- Mord an Hidao Osano-wo.
 Kaimetsu-uo verfolgt den Mörder zu
 den Shiba, die jedoch die Tore
 schließen. In seiner Wut ruft
 Kaimetsu-uo seinen Vater an und
 ein Inferno aus Blitz und Donner
 trifft die Tore von Shiro Shiba. Die
 Phönixe liefern den Mörder aus und
 bitten den Hantei bald darauf,
 Osano-wo zum Schicksal des
 Feuers und des Donners zu
 erklären. Eine Bitte, die gewährt
 wird.
- 0099 Akodo stirbt heldenhaft als er das Imperium gegen überraschend angreifende Horden der Schattenlande verteidigt. Sein mächtiges Brüllen lässt den umkämpften Pass über den Kämpfenden zusammenbrechen.
- 0101 Lady Doji bricht auf um ihren

- Bruder Togashi zu besuchen. Doch an den Toren wird sie mit der Nachricht zurückgewiesen, dass Togashi verstorben sei
- 0102 Lady Doji wandert ins Meer hinaus und wird nicht mehr gesehen.
- 0153 Gründung der Smaragd
 Magistrate*: Soshi Saibankan
 kodifiziert rokuganisches Recht und
 legt den Grundstein für eine Gruppe
 von Rechtswahrern, die im ganzen
 Reich operieren sollen.

*Im Jahr 1129 werden der Smaragd Champion und seine Magistrate in Chrysanthemen Champion umbenannt.

- 0210 Hida bricht in die Schattenlande auf um seinen verlorenen Sohn zu suchen und kehrt nicht wieder.
- 0243 Der Koku wird als Währung eingeführt
- 0247 Tod des Hantei Genji
- 0387 Ein Riss spaltet die Yasuki Familie und führt zum Krieg zwischen Kranich und Krabbe
- 0400 Der Krieg zwischen Kranich und Krabbe endet. In der Folgezeit verbietet der Hantei per Edikt große Kriegszüge zwischen den großen Clans. Nur kleinere Kämpfe sind noch gestattet und diese nur mit der Billigung des Hantei, sei diese explizit oder stillschweigend.
- 0429 Gusai, der Führer der Gottesanbeterin, wird nach Otosan Uchi
 eingeladen, wo er mit dem Hantei
 darüber diskutiert ob die Feder oder
 das Schwert mächtiger ist. Er stellt
 seinen Standpunkt dar, indem er
 Hantei vor den versammelten
 Adligen eine Klinge an die Kehle
 hält. Für diese Kühnheit wird er mit
 dem Familiennamen und dem
 minderen Clans Status der Mantide

- belohnt. Freilich erlebt er dies nicht lange, denn der Hantei stellt seinen Standpunkt dar, indem er Guseis Todesurteil unterzeichnet.
- 0440 Gajin Botschafter am Hof des Hantei
- 0442 Schlacht der Weißen Hirschkuh (Battle of the White Stag): Die Gajin weigern sich, nach Aufforderung durch die Kaiserin, zu gehen und töten tragischerweise die Hantei. Die Clans schließen zusammen und treiben die Gajin auf das Meer. Seitdem ist keinem Gaiin der Aufenthalt innerhalb Rogukans Grenzen gestattet. Ebenso ist die Verwendung von Schießpulver verboten.
- 0509 Schlacht des Roten Schnees (Red Snow Battle): Nach einer Beleidigung durch die zwanglose Bemerkung einen Togashi Mönchs mobilisiert Akodo Meikuko 20.000 Soldaten um gegen den Drachen Clan zu marschieren. Nur 2000 Löwen überleben die harten Kämpfe. Meikuko begeht Sepukku. ihr Name gilt seitdem unter Löwen als Synonym für Fehler und Irrtum.
- 0510 Hantei XI erlässt das Edikt, dass alle Leichen zu verbrennen seien.
- 0510 Der Familienname Gusai wird widerrufen, als der Daimyo des Mantis den Sohn des Hantei als Geisel nimmt. Da sich der restliche Clan gegen den Daimyo stellt bleibt der Status als minderer Clan erhalten.
- 0704 Die Gründung des Libellen Clans verbindet Drache und Phönix.
- 0716 Die Schattenlande erobern das Land der Hiruma. Die Hiruma geben als Zeichen der Schande ihr Mon auf.
- 0716 Schlacht der Aufsteigenden Welle (Battle of the Cresting Wave): Die junge Shugenja Kuni Osaku gibt ihr Leben, um 10 Wochen lang eine

- Welle zu schaffen, die die Armee der Schattenlande aufhält. Lange genug um die Kaiu - Mauer fertig zu stellen.
- 0815 Die Ki-Rin kehren als der Clan des Einhorns nach Rogukan zurück. Da sie von einer Horde Schattenland-Kreaturen verfolgt werden, halten sie sich nicht mit Erklärungen auf, sondern brechen durch die Verteidigungsstellungen der Krabbe. Die Armee des Skorpion-Clans wird von bizarren Gajin Taktiken überrascht. Letztendlich beweist Lady Dojis Fächer, den den Ki Rin diese als Abschiedsgeschenk mitgab, ihre göttliche Herkunft und sichert dem Einhorn – nach Fürsprache durch den Kranich - einen Platz in Rogukan.
- 0820 Die Kitsuki Familie des Drachen wird gegründet.
- **1103** Krönung Hantei Jodans zu Hantei XXXVIII.
- 1107 Hantei Sotorii, der kaiserliche Erbe und spätere Hantei XXXIX, wird geboren.
- 1109 Der Clan der Wespe wird gegründet.
- 1113 Kyuden Suru Kokai, eine Kranich Festung, wird von der Gottesanbeterin unter dem Kommando des Generals Yoritomo erobert. Der Kranich Clan erobert die Feste kurze Zeit später unter Führung von Doji Hoturi und Daidoji Uji ohne größere Verluste zurück.
- 1117 Yoritomo wird Daimyo des Clans Mantis.
- 1119 Der Daimyo des Dachs-Clans wird während eines Besuchs auf Kranich Land getötet. Der Mörder wird nie gefasst.
- 1119 Der Löwen Clan gibt die Verlobung von Akodo Arasou, zukünftiger Daimyo der Akodo Familie, und Matsu Tsuko, zukünftige Daimyo

der Matsu Familie, bekannt. Damit würden beide Familien vereint.

- 1120 Akodo Arasou stirbt während der Belagerung der Kranichstadt *Toshi Ranbo wo Shien Shite Reigisaho* durch einen Pfeil aus dem Hinterhalt. Seine Verlobte, Matsu Tsuko, schwört Rache.
- 1120 Als kurz nach Akodo Arasou auch der Daimvo des Löwen Clans stirbt. wird Arasous älterer Bruder Toturi aus dem Kloster zurückgerufen, in das er sich für Studien zurückgezogen hat. Im Gegensatz zu seinem Bruder gilt er als weichherzig und schwach. Viele Löwen. darunter auch Matsu Tsuko, halten seine Ernennung zum Daimyo der Löwen für einen schwarzen Tag.
- 1122 Kurz nach ihrer Entführung durch Ronin und anschließenden Befreiung durch tapfere Samurai erklärt Otomo Yoroshiku, Nichte Hanteis XXXVIII. und zweite in der Thronfolge, bei ihrer Hochzeit den Verzicht auf einen eventuellen Thronanspruch.

1123 13. - 19. Tag des Hahns -

Staatsstreich des Skorpion Clans: Daimvo Bavushi Shoii. des Skorpion Clans und Kindheitsfreund Hanteis XXXVIII. tötet den Kaiser während eines Banketts in der Kaiserstadt. Nur durch die Intervention des Phönix-Clans kann der kaiserliche Erbe, Hantei Sotorii, gerettet werden - er gilt jedoch zuerst ebenfalls als tot. Die Armeen des Skorpion Clans nehmen die Innere Stadt mit dem Kaiserpalast ein. Schließlich vereinen sich die übrigen Clans und erobern den Palast zurück. Bayushi Shoju wird durch Akodo Toturi im Thronsaal getötet.

- 1123 14. Tag des Hahns Hantei Sotorii, der vierzehnjährige kaiserliche Erbe, erlebt in den Phoenixlanden eine hastige Gempukku-Zeremonie und wird zum 39. Kaiser des Reichs gekrönt. Kurz darauf bricht er mit der Armee des Phönix-Clans nach Otosan Uchi auf.
- 20. Tag des Hahns Akodo Toturi ernennt sich selbst zum Kaiser um das Reich zu ordnen, da er den kaiserlichen Erben tot glaubt.
- 1123 21. Tag des Hahns Hantei XXXIX. kommt (durch Magie beschleunigt und geschützt) in Otosan Uchi an. Obgleich Akodo Toturi ihm den Thron übergibt, erklärt der junge Kaiser ihn zum Verräter und macht ihn zum Ronin. Zudem löst er die Akodo-Familie für diesen Verrat auf. In der Folge begehen viele ehemalige Akodo Seppuku oder werden zu Ronin. Nur kinderlose Akodo Kage, ein Lehrer des jungen Kaisers, entgeht diesem Schicksal. Weiterhin brandmarkt Hantei XXXIX. den kompletten Skorpion Clan als Verräter und erklärt ihn als nicht existent. Nur Bavushi Kachiko. die Witwe Bayushi Shojus, darf und muss ihren Namen und Clanszugehörigkeit behalten. Als Konkubine des Kaisers ist sie fortan die letzte der Skorpione, auf das ihr Name immer mit dem Verrat in Verbindung gebracht werde. In der Folgezeit werden die ehemaligen Skorpione auf kaiserlichen Befehl und unehrenhaft gejagt hingerichtet.
- 1123 Matsu Tsuko wird Daimyo des Löwen Clans.
- 1123 Kakita Yoshi wird Kaiserlicher Kanzler. Der Daimyo der Kakita Familie des Kranich und - vor Bayushi Kachiko - ehemaliger

- Kaiserlicher Ratgeber, wird von Hantei XXXIX zum Kanzler ernannt.
- 1123 (bis 1127) Nach dem Tod des bisherigen Smaragd-Champions, Doji Satsume, während des Staatsstreichs, agiert dessen rechte Hand, Ide Makujin, in dieser Position.
- 1123 (bis 1128) *Die Seuche*: Eine schlimme Seuche befällt, ausgehend von den Phönixlanden, Rokugans Bevölkerung.

 Gegen diese, "Schwindkrankheit" genannte, Seuche scheint selbst

genannte, Seuche scheint selbst Magie nicht zu helfen. Im Laufe der nächsten Jahre werden ganze Landstriche, vor Allem in den Landen des Kranich und des Phoenix Clans entvölkert.

Als 1124 IK auch der Kaiser erkrankt, wird dies als schlechtes Omen gedeutet. Bayushi Kachiko bleibt an der Seite des Kaisers und pflegt ihn.

- 1125 (bis 1128) Löwen Kranich Krieg:

 Der seit mehreren Jahren schwelende, bewaffnete Konflikt zwischen dem Löwen- und dem Kranich- Clan wird zum offenen Krieg bis dato kaum gekannten Ausmaßes. Große Teile des Kernlands werden verwüstet.
- 1125 Die Legion des Wolfes: Der ehemalige Akodo Toturi, nun als Toturi der Schwarze bekannt. versammelt in der Stadt des Reichen Froschs (Kanemochi Sano Kaeru Toshi) eine Armee aus Ronin unter dem Wolfsbanner. Schon bald spricht man von Toturis Armee, welche Unterstützung von den Drachen erhält. In der Folgezeit beschützt er die Bevölkerung vor den Auswüchsen des Löwen-Kranich Kriegs, ehe er 1128 IK ebenfalls gen Otosan Uchi zieht. Toturi erwirbt sich den Ruf eines genialen Strategens und Generals.

- 1126 (bis 1128) Der Marsch der Krabbe: Hida Kisada, der Daimyo des Krabben-Clans, beschließt die Schwäche des Reichs zu nutzen. Völlig unerwartet geht er ein Bündnis mit dem Schattenlande ein und marschiert gen Otosan Uchi, um den Thron zu beanspruchen. Der Kranich-Clan befindet sich so plötzlich in einem Krieg an zwei Fronten.
- 1126 Monat des Tigers Beginn des Phönix-Familienkriegs: Während eines Winterhofs kommt es zum Eklat. Die Isawa und Asako Familien des Phönixes stehen sich im Bürgerkrieg gegenüber.
- 1127 Test des Smaragd-Champion
 Kakita Toshimoko, der Graue
 Kranich, nimmt in letzter Minute am
 Turnier zur Ernennung eines neuen
 Smaragd Champions teil und
 besiegt Mirumoto Hitomi trotz einer
 noch nicht verheilten Verletzung. Er
 wird von Bayushi Kachiko, im
 Namen des Kaisers, beauftragt, die
 Smaragd- Magistraten wieder
 aufzubauen.
- Monat des Hasen Rückkehr Fu 1128 Lengs Dem Geist Fu Lengs gelingt es, den Körper des geschwächten Hantei XXXIX. in Besitz zu nehmen somit wieder körperliche und Gestalt anzunehmen. Er schlachtet nicht nur seine persönliche Leibwache ab, sondern verwundet auch den in den Palast eindringenden Hida Kisada tödlich ohne sich besonders anzustrengen. Hida Yakamo, Kisadas Sohn, birgt seinen sterbenden Vater und bringt Nachricht von Fu Lengs die Rückkehr zu den Clans.
- 1128 Yoritomo erpresst die Daimyo der Großen Clans damit, dass die Drei-Mann-Allianz unter seiner Führung nur bei der Schlacht um Otosan Uchi helfen wird, wenn man Clan

Mantis nach dem Sieg den Status eines Großen Clans verleiht. Der Daimyo des Einhorns unterstützt diesen Vorschlag und auch Hida Yakamo stimmt lachend zu. Die restlichen Anwesenden lassen sich nur widerwillig-darauf ein.

1128 Matsu Tsuko begeht Sepukku, da sie geschworen hat, dass der Löwen Clan Zeit ihres Lebens niemals wieder unter Toturis Führung kämpfen wird. Damit macht sie den Weg frei für einen vereinten Angriff der Clans.

1128 09. Tag des Ochsen - Der Zweite



Tag des Donners Die Sieben Donner dringen, unter Führung Togashi Yokunis und des Ronins mit Hut (der der Nachfahre Shinseis ist), in den kaiserlichen Palast ein, um Fu Leng gegenüber zu treten. Fu Leng entsagt den Schattenlanden und nimmt den Namen Tsuneo an, um Rokugan zu führen. Eine offizielle Krönung findet nicht statt.

Winter Im Winter 1128 / 1129 fällt der Winterhof erneut aus. Die Clans versuchen ihre notleidende Bevölkerung zu schützen und zu versorgen. Der Wiederaufbau beginnt trotz des harten Winters. Immer wieder kommt es Scharmützeln mit versprengten Schattenland-Kreaturen, weitere Todesopfer fordern. Trotz allem gibt es an vielen Orten bilaterale Gespräche zwischen den Clans in den Provinzhöfen, um zu besprechen, wie es nun weiter gehen soll. Niemand hat mit diesem Ausgang des Zweiten Tags des Donners gerechnet und so blickt man wieder in eine ungewisse Zukunft.

1129



Monat des Hasen – (Con "Jade und Obsidian 1") Mit dem Hereinbrechen des Frühlings entsenden die Clans Gesandte, um die Angelegenheiten des Reichs zu regeln.

Der kaiserliche Palast und Kyuden Otomo wurden während Kämpfe schwer beschädigt, viele andere Paläste niedergebrannt. Die Kaiserlichen Familien entschieden dagegen. nach Seppun einzuladen, das als zweites Zuhause der Hantei Familie galt, da dies der Palast war, indem Hantei bis zur Fertigstellung des Kaiserpalastes wartete.

Gleich zu Beginn wurde Tsuneo I durch die Kaiserlichen Familien zum Tenno gekrönt und nahm den Treueschwur der Clans entgegen. Die Kaiserin wurde aus dem Clan Kranich erwählt. Kakita Mizue heiratet noch im Frühjahr Tsuneo I. Der Smaragd Champion wurde in Chrysanthemen Champion umbenannt und Matsu Ketsui bekleidet nun diese Position. Desweiteren wurden Hida Yakamo und Mirumoto Hitomi persönliche Berater an die Seite des Kaisers berufen. Der Clan Krabbe zu einem kleinen Clan degradiert, die Familie Yasuki an den Clan Mantis übergeben und Clan Mantis in den Status eines erhoben. Clan aroßen Clan Skorpion wurde das Verbot Masken zu tragen auferlegt. Ebenso wurde aus der Legion des Wolfes der Clan Wolf, welcher die Ronin des ehemaligen Clans Skorpion aufnehmen soll und auch die Länder der Skorpione übernimmt. Bayushi Kachiko heiratet Toturi um das Bündnis zu sichern. Auch wurde eine Samurai-ko aus dem Clan Drache an den Clan Wolf

übergeben wodurch die Familie Zanbato gegründet wird.

Miya Yumi, Daimyo der Miya Familie wurde zum kaiserlichen Kanzler ernannt. Die Clans Löwe und Kranich sitzen weiterhin zur Rechten und zur Linken auch dieses Kaisers. Kitsu Motsu wurde durch Ikoma Tsanuri adoptiert und ist nun Ikoma Motsu, Daimyo des Löwen Clans Der Rat der elementaren Meister übergab die Macht über den Clan Phönix an Shiba Tsukune und somit regiert zum ersten Mal in der Geschichte Rokugans ein Shiba über den Clan Phönix.

- 1129 3. Schlange: Die Rückkehrer des ehemaligen Clan **Skorpions** erreichen eine Grenzfeste der Bugaisha Provinz des Einhorn Clans. In höflichen Gesprächen einigt man sich schnell auf das weitere Vorgehen: die Neuankömmlinge reisen nach Süden.
- 1129 4. Schlange: Clan Mantis veranstaltet das erste " Yoritomo Festival " zu Ehren ihresClans Daimyo.
- 1129 7. Schlange: An den Ufern des Glühwürmchenfluss kommt es zu einer Schlacht zwischen Clan Löwe und Clan Einhorn. Unter der Führung Otaku Kamokos können hungernden Truppen die Löwen Clans, unter Befehl von Matsu Gohei, die sich durch die Überguerung des Flusses in einer taktisch ungünstigeren Lage

befinden. zurückgeschlagen werden. Die Gründe für den Konflikt liegen wohl in der Frage, wer die Rückkehrenden des Clan Skorpions in Empfang nehmen wird.

1129 Monat der Schlange: Hochzeit auf



Shiro Hakuyō (Con Geschichten von Jade und Obsidian 1). Dabei sollen sowohl die Clans Fuchs und Libelle als auch Kranich und Fuchs eine Verbindung eingehen. Neben den genannten Clans sind auch Samurai aus anderen Clans zu Gast, vor Allem auch aus Clan Drache und Clan Einhorn.

- 1129 13. Pferd: Clan Wespe wird als Ashinagabachi Familie Teil des Mantis Clans.
- 1129 14. Pferd: Hochzeit zwischen Tsuneo-tenno und seiner Gemahlin Mizue auf Kyuden Shogo. Die anschließenden Feierlichkeiten dauern bis zum 18. Pferd an und beinhalten auch die Krönug Tsuneo Mizues zur Kaiserin.
- 1129 15. Pferd: Hochzeit zwischen Yoritomo und Moshi Wakiza. Der Clan Tausendfüßler wird dadurch als Moshi Familie Teil des Mantis Clans. Bald schon wird sich die Kunde verbreiten, dass Moshi Wakiza ihren Namen behalten, und die Führung der Moshi Familie fortführen wird. Nach dem Vorbild der Dame Doji und ihres Gemahls Kakita werden die männlichen Nachfahren Yoritomo, und die weiblichen Moshi sein.

Kultur und Etikette

Allgemeine Regeln

Samurai sind dazu angehalten, immer selbstbeherrscht, höflich und freundlich zu sein, unabhängig davon ob er/sie mit Freund oder Feind interagiert. Auch ist es üblich, Arme, Beine und Oberkörper mit Kleidung zu "verbergen". Es gilt als unangemessen und barbarisch den Oberkörper, die Arme oder Beine zu zeigen - insbesondere in formellem Umfeld, wie zum Beispiel bei Hofe oder im Training, eine Schmiede kann hier jedoch eine Ausnahme bilden.

Direkter Blickkontakt mit Ranghöheren ist zu vermeiden, dies gilt vor allem zwischen Samurai und Bevölkerung (Bonge), aber auch zwischen Samurai unterschiedlichen Ranges.

Samurai und Bonge

Interagiert ein Samurai mit Angehörigen der Bonge, so ist er ebenfalls stets respektvoll, denn immerhin sind es die Bauern welche das Gemüse und den Reis ernten, der seine Schale füllt, und die Handwerker, die seine Kleidung herstellen und sein Haus einrichten.

Eine Ausnahme sind hier Hinin. Sie bilden die unterste Kaste der Gesellschaft und sind spirituell unrein. Sie jagen Wild, beseitigen Blut und Exkremente, um die Städte und Anwesen der Samurai sauber zu halten. Sie sind Leichenbestatter. Lederarbeiter und gehen anderen Tätigkeiten nach, welche mit Blut und/oder haben. Hinin Tod zu tun werden weitgehend einfach ignoriert. Solange sie ihre Arbeit tun und den Samurai nicht im Weg sind, ist alles in Ordnung, befindet sich ein Hinin jedoch zur falschen Zeit am falschen Ort und verhält sich auch noch aufmüpfig bzw nicht unterwürfig, so kann es durchaus passieren dass der Samurai

den Hinin kurzerhand einfach an Ort und Stelle hinrichtet. Die Konsequenzen dafür sind gleichwertig jenen für Beschädigung von Gütern, denn Hinin gelten nicht als Menschen. Die einzigen Hinin welche mit Respekt behandelt werden, sind entweder Folterer im Dienste der Magistraten, denn sie helfen ihnen bei der Findung der Wahrheit, oder Künstler aus der Bonge-Kaste.

Doch auch wenn Heimin respektiert werden, haben auch sie ihre Grenzen, hinter denen sie bleiben sollten. Gibt es Streit zwischen Heimin, so können sie sich bei Doshin oder Yoriki beschweren oder Anzeige erstatten, fühlt sich ein Heimin von einem Samurai betrogen, so muss er damit leben. Denn kein Heimin hat das Recht einen Samurai anzuzweifeln. Umgekehrt jedoch kann ein Samurai einen Heimin bei unangemessenem Verhalten. Respektlosigkeit oder gar einer Straftat auf der Stelle hinrichten. Dies gilt zwar als unhöflich und geschmacklos, aber bei schlimmen Verstößen können sich nur wenige Samurai zurückhalten.

Ronin sind eher eine Quelle der Angst für Heimin, denn diese haben keinen Daimyo dem sie Rechenschaft schuldig sind.

Tötet ein Samurai einen Bauern, so wird der Samurai, welcher die Ländereien verwaltet. den "Mörder" des Bauern vermutlich zu einem Duell oder zumindest Schadensersatz fordern, immerhin hat er ihm mehr oder weniger Essen gestohlen. Es ist also einen schlechte Idee. Bauern zu dieser selbst töten. wenn sich unangebracht verhalten hat. Nach den Bauern werden Heimin-Künstler ebenfalls respektiert und geschätzt. Einige werden sogar von Samurai gesponsert. Hier sollte man ebenfalls achtgeben, nicht zu schnell zur Waffe zu greifen um den Heimin zu bestrafen. Handwerker, wie zum Beispiel Weber, Tischler, Schmiede und Schneider, werden ebenfalls geschätzt. Ohne sie wäre der Alltag etwas schwierig. schwierigsten unter den Bonge haben es aber wohl die Heimin-Händler. Händler produzieren nichts und tragen nichts zur Gesellschaft bei und es ailt unehrenhaft, über Handel zu reden. Heimin-Händler werden also von Samurai kritisch beobachtet und geben daher acht, ihren Reichtum nicht zu sehr zur Schau zu stellen. Von anderen Heimin werden sie meist beneidet und eher unfreundlich behandelt.

Status

Die Gesellschaftsstruktur im Reich ist sehr komplex und unterliegt vielen Eigenheiten. Um eine ungefähre Einordnung zu ermöglichen, wurde im Meta-Spiel eine Skala von -10 bis +10 angelegt.

In Rokugan ist es dabei gerade bei hochgestellten Personen gar nicht unüblich, dass ein Samurai mehrere Ämter begleitet. In diesem Fall zählt der höchste Status-Wert.

Hier eine, nicht vollständige, Liste:

Status	Amt / Position
10,0	Der Kaiser
9,9	Die Kaiserin
9,8	Chrysanthemen Champion
9,5	Stimme des Kaisers
9,5	Kaiserliche Gemahlin Kaiserlicher Gemahl
9,4	Kaiserliche Kinder
9,3	Daimyo einer kaiserlichen Familie
9,0	Kaiserlicher Kanzler Kaiserlicher Berater Kaiserlicher Herold
8,0	Champion eines Hohen Clans
7,5	Champion eines Minderen Clans

7.0	Familian Daimyo cinco dar	
7,0	Familien- Daimyo eines der Hohen Clans	
6,5	Anerkannte kaiserliche Konkubine	
6,0	Daimyo einer Provinz	
4,7	Karo (Verwalter) eines Daimyo	
4,5	Chrysanthemen Magistrat	
4,0	Clan Magistrat	
3,0	Normaler Samurai einer kaiserlichen Familie	
2,0	Diplomat	
2.0	Kaiserlicher Bote	
1,5	Abt der Bruderschaft	
1,0	Normaler Samurai einer Familie eines Hohen Clans	
0,5	Ji-Samurai Samurai eines Minderen Clans	
0,5	Mönch	
0,4	Ashigaru (Bauern-Soldat)	
0,3	Doshin (Bauern-Polizisten)	
0,3	Dorfvorsteher	
0,2	Budoka (Bauern-Kämpfer)	
0,2	Bauer, Fischer, Jäger	
0,1	Handwerker Wirt Oka-san (Herrin eines Geisha- Haus)	
0,0	Akindo (Händler, Hausierer)	
0,0	Bauernmiliz	
0,0	Ronin	
-0,5	Tagelöhner	
-1,0	Geisha Unterhalter	
-1,5	Meiko (Geisha in Ausbildung)	
-2,0	Oiran (Prostituierte)	

-4,0	Lederer Metzger
-5,0	Folterknecht
-8,0	Totengräber
-10,0	Ninja Dunkler Fürst der Schattenlande

Dabei bedeutet höherer Status nicht gleich Befehlsgewalt. So verdient ein Daimyo des Kranich Clans zwar Respekt von einem Bushi des Phoenix Clans, kann von diesem aber keinen Gehorsam erwarten. Innerhalb der gleichen Befehlskette ist Gehorsam allerdings eine Frage der Ehre – egal, ob der Befehl selbst ehrenhaft ist oder nicht.

Anrede

Die Anrede anderer ist in Rokugan komplex. Es gibt hier sehr viele Möglichkeiten höflich oder unhöflich zu sein, die wichtigsten und am häufigsten verwendeten Anreden seien hier zum Überblick aufgelistet. Üblicherweise verwendet man "Du", sofern man keinen Namen verwendet.

Person unbekannt:

Kaiser Tsuneo

Person

Person

Gleichrangige

Clan (K) oder Familienname (F)

<u>Person bekannt</u>: Familienname und Vorname (F u. V)

Tsuneo-heika, Heika,

K-san, F-san, F u. V-

O-Tsuneo-heika

Clan-Champion,
Familien-Daimyo,
Mitglieder der
kaiserlichen Familie,
Hofämter

Ranghöhere Person,
höflich zu
gleichrangiger

K-dono, F-dono, F u.
V-dono, Tono

K-sama, F-sama, F

san

In aller Kürze: Anreden

Satzbau mit "Du" und höflichen Formulierungen. Andere besonderen werden mit Nachname + Vorname (falls bekannt) + Suffix angeredet.

Hier sind vor Allem vier relevant:
-san für gleichrangige, -sama für
höher rangige Personen. Für
Daimyo und Mitglieder der
kaiserlichen Familie kann -dono
verwendet werden. -heika nimmt
man für den Kaiser. Wenn man sich
nicht sicher ist: -sama geht immer.
Es gibt noch mehr Anreden, diese
werden manchen Charakteren in
ihrem Briefing zugänglich gemacht.
Wundert euch also nicht, falls es
auf dem Spiel mehr Anreden gibt
als ihr kennt. Spielt damit.

Rangniedere Person,	K-kun, F-kun, F u. V-	
männl. Kind, Freund	kun, V-kun	
Kinder allgemein,	K-chan, F-chan, F u.	
Freundin	V-chan, V-chan	
Lehrer, Meister,	K-sensei, F-sensei, F	
Ärzte	u. V-sensei, Sensei	
Mehrere Personen	K-tachi, F-tachi	
Alle Anwesenden	Minna-sama, minna- san	

Beispiele:

Doji Hotaru kennt Doji Sakura seit ihrer Schulzeit, sie werden einander (wenn nicht hoch offiziell) wohl mit "Hotaru-san" und "Sakura-san" oder, falls sie gute Freundinnen und unter sich sind, mit "Hotaru-chan" und "Sakura-chan" begrüßen.

Ikoma Ichigo richtet das Wort an den Kaiser, die Anrede von Ichigo wird wohl "O-Tenno" oder "Sohn des Himmels" oder "O-Tsuneoheika" sein, wohingegen Tsuneo Ikoma mit

"Ikoma-san" ansprechen wird. Wenn der Kaiser seine Anerkennung der Fähigkeiten von Ichigo betonen möchte könnte er sogar "Ikoma Ichigo-sama" verwenden.

Eine Diplomatin, Isawa Mitsuki, und ihr Yojimbo, Shiba Ken. des Phönix-Clans sind am Hof der Shosuro-Familie des Skorpion-Clans. Der Shosuro-Daimyo kann nun also die beiden als "Phönix-san" ansprechen dies würde suggerieren, dass in diesem Moment die beiden für den Clan stehen und nicht als Personen gesehen werden. Möchte der Shosuro-Daimyo allerdings die Personen als solche hervorheben, wird er sie wohl mit "Isawa Mitsuki-sama" (besonders höflich, respektvoll, schmeichelnd), "Isawa Mitsukisan" (höflich-neutral) bzw "Shiba Ken-san" oder "Shiba-sama" ansprechen. Möchte der Daimyo beide ansprechen, wird er entweder "Isawa-tachi", hier wird Isawa-san als "Anführer" der Gruppe hervorgehoben, oder "Shiba-tachi", hier wird Shiba-san "Anführer" der Gruppe hervorgehoben, verwenden. Wären nur die beiden Phönix-Samurai und der Daimyo im Raum, könnte der Daimyo auch "Minna-sama" oder "Minnasan" verwenden und würde so Hervorhebung eines Anführers der Gruppe umgehen. Umgekehrt würde Isawa den Daimyo wohl mit "Shosuro-dono" ansprechen.

Die Anrede nur mit dem Vornamen und Suffix guten Freunden oder ist Familienangehörigen vorbehalten. Einen Samurai nur mit Vornamen, ohne Suffix (-san / -sama / ...) anzusprechen, gilt als grobe Unhöflichkeit und Beleidigung. Darüber kann es zur Duellforderung kommen. Mitglieder der Bonge, also die Stände unterhalb der Samurai, haben hingegen keinen Familiennamen und werden häufig mit "Du" oder nur mit Vornamen ohne Suffix angesprochen. Höflichkeit hat immerhin auch Grenzen.

Das Suffix *kun* wird in erster Linie für männliche Kinder oder freundschaftlich

unter Männern verwendet. Es kann aber auch von Frauen verwendet werden, wenn sie einen Mann von gleichem oder jüngerem Alter, einen Verwandten oder guten Freund anspricht. Es kann auch von Männern verwendet werden um Frauen kameradschaftlicher Basis anzusprechen. (Friendzone Level: Rokugan) Das Suffix chan wird in erster Linie für Kleinkinder oder weibliche Kinder verwendet. Es kann auch verwendet Mitschülerinnen oder werden um

Das Suffix bonze stellt die respektvolle Anrede für einen Mönch dar. Ist also jemand von der Bruderschaft Shinseis anwesend so spricht man ihn mit V-bonze an oder vielleicht sogar mit V-sensei, sollte man dem Mönch damit sagen wollen das man von ihm noch lernen kann.

Freundinnen anzusprechen.

Es gibt auch die Möglichkeit eine Gruppe von Personen mit "Minna-sama" oder "Minna-san" anzusprechen. Hier sind alle Anwesenden im Raum gemeint.

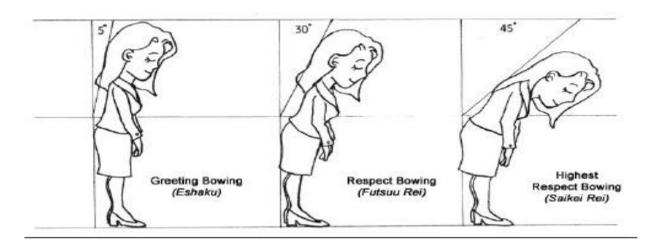
Ein Sonderfall ist das Präfix "O". O-Tsuneoheika ist formeller und somit höflicher als Tsuneo-heika, beides ist jedoch angemessen. Das Präfix "O" könnte theoretisch auch für Daimyo ("O-Dojidono", "O-Hida-dono",…) oder Sensei ("O-Kakita-sensei", "O-Kitsu-sensei", "O-Shibasensei",…) verwendet werden, wenn man diese besonders hervorheben möchte. Dies ist jedoch sehr unüblich und kommt entsprechend selten vor.

Familienname und Mon

Wenn man das Gegenüber nicht kennt, er aber sein Mon (Wappen) an der Kleidung trägt, kann man sich an diesen orientieren. Kniffliger wird es, wenn das Gegenüber die Mon zwei verschiedener Familien trägt, weil er nicht die Schule seiner eigenen Familie besucht hat. In diesem Fall ist es nicht ehrenrührig, den

Familiennamen zu verwenden, den der Samurai auf seiner Herzseite (links) trägt. Matsu Akira, Abgänger der Ikoma Bardenschule, der sein Familien-Mon rechts und das Schul-Mon links trägt, könnte also ohne Probleme als "Ikomasama" angesprochen werden.

respektvolle Begrüßung der anderen. Sollte der Kaiser sich jedoch vor jemand anderem verneigen, so würde er diese Person vor anderen im Rang erheben. Dies könnte zum Beispiel für einen Sensei der Fall sein.



Begrüßung

In Rokugan ist es üblich, sich zur Begrüßung zu Verneigen. Hierbei verneigt sich die Person von niedrigerem Rang stets tiefer als die höherrangige Person. Je höher eine Person im Rang über der anderen steht, desto weniger verneigt sich diese.

Ein Angehöriger der Bonge würde sich vor einem Samurai zu Boden werfen, beide

In aller Kürze: Verbeugungen

Als Begrüßung verneigen wir uns vor dem Gegenüber. Je höher der andere im Rang im Vergleich zu einem selbst ist, desto tiefer verneigt man sich. Vor dem Kaiser (aber auch vor dem eigenen Daimyo) geht man normalerweise auf die Knie.

Hände vor dem Kopf auf den Boden liegend. Für den Kaiser oder einen Daimyo ist ein Nicken mit dem Kopf eine

Sich vorstellen

Nicht nur das Verhalten, auch die Art wie man sich vorstellt, ist geregelt.

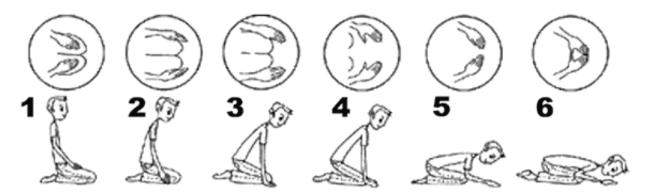
Ist das Umfeld nicht formell, so reicht es, wenn man sich mit Familiennamen und Vornamen vorstellt. Also zum Beispiel: "Mein Name ist *Shinjo Li-Mei*."

Diese Form der Vorstellung ist sehr informell und in nur sehr wenigen Situationen ausreichend.

In formellem Umfeld nennt man zusätzlich noch mindestens die Eltern und die Schule. Beispiel: "Mein Name ist *Kuni Goro*, Sohn von *Kuni Aiko* und *Kuni Hideo*, Schüler des Hida-Dojo."

Diese Form der Vorstellung ist die am häufigsten verwendete und wird auch bei Hofhaltungen akzeptiert.

Möchte man an alte Bündnisse erinnern oder an freundschaftliche Beziehungen welche von Ahnen bewirkt wurden, so kann man auch diese Vorfahren explizit erwähnen.



Beispiel: "Mein Name ist Miya Nobu, Sohn von Miya Tadashi und Seppun Sayuri, Tochter von Seppun Yutaka Schwertbruder von Moto Chen und Schüler des Miya-Dojo." - Diese Art der Vorstellung könnte gewählt werden, wenn Miya Nobu Verhandlungen mit einem Nachfahren von Moto Chen führt und an die Freundschaft ihrer Vorfahren erinnern möchte.

Die Samurai des Löwen-Clans sind sehr stolz auf ihre Ahnen und vor allem die Familie Matsu neigt dazu, bei der Vorstellung mehrere Generationen an Ahnen zurück zu gehen. Insbesondere dann, wenn es Helden in der eigenen Familie gab.

Beispiel: "Ich bin Matsu Kaede, Schülerin des Matsu-Dojo, Tocher von Matsu Masahide und Matsu Chiyoko, Tochter von Matsu Aki und Matsu Hikari, Tochter von Akodo Shinta und Matsu Kotone, Heldin der Schlacht am Beiden Pass, Tochter von Matsu Yori und Matsu Megumi, Schwester von Matsu Mochihime."

All diesen Varianten ist gemeinsam, dass sie das eigene "Ich" sehr betonen. Da in Rokugan die Gemeinschaft mehr zählt als das Individuum, kann diese Vorstellung schnell hochnäsig oder arrogant wirken. Obgleich dies manchmal gerade auf dem Schlachtfeld gewollt sein kann, ist es doch üblich, sich stattdessen durch jemand anderen vorstellen zu lassen. Dies

zählt im gesellschaftlichen Kontext als kleiner Gefallen.

Ist es nicht möglich, sich durch jemand anderen vorstellen zu lassen, versucht man stattdessen, die eigene Vorstellung indirekt vorzunehmen, also zum Beispiel: "Es ist ein ruhmreicher Tag, da ich, *Matsu Kaede*, Schülerin der Matsu Schule im ersten Range, die Ehre habe, dich, *Miya Nobu - sama*, hier zu treffen."

Zu Gast

Wenn man zu jemanden eingeladen wurde oder jemanden besuchen möchte, ist es üblich, sich bei dem ersten Diener oder bei einer Wache anzumelden und den Grund des Besuches zu nennen. Üblicherweise übergibt man auch das persönliche Siegel, sodass der Gastgeber weiß wer ihn/sie besuchen möchte.

Sollte der Gastgeber keinen Besuch wünschen, wird der Diener sagen, dass sein Herr erst morgen wieder im Hause ist und Tee anbieten. Es wäre unhöflich darauf

zu bestehen die Person noch am selben Tag zu sehen.

Die Waffen werden entweder in einem eigenen Raum bzw an einem Waffenständer/ Daisho zurückgelassen, oder, wenn die Waffe in den Empfangsraum mitgenommen werden darf, wird diese an der rechten Seite (also der Seite mit der Waffenhand)

zu Boden gelegt als Zeichen des Vertrauens. Zeigt der Griff der Waffe zum



Gastgeber, impliziert der Gast er würde nicht viel von den Waffenkünsten des Gastgebers halten.

Als Gast im Heim eines anderen Samurai oder gar bei Hofe die Waffe zu ziehen, gilt als eine der schlimmsten Unhöflichkeiten die ein Samurai begehen kann (Siehe auch Waffenetikette). Shoji bzw Paravents sind eine Gelegenheit um sich privat zu unterhalten ohne den Raum zu verlassen. In Rokugan gilt es als unhöflich zu lauschen und daher würde niemand je zugeben, dass er/sie etwas gehört hat das hinter einem Paravent gesagt wurde. Dennoch verwenden viele Samurai, vor allem Höflinge, gerne dieses Wissen, würden jedoch niemals zugeben wie sie es erlangt haben. Ist kein Shoii vorhanden und man möchte dennoch "privat" Informationen weitergeben, so kann man den Fächer oder den Ärmel verwenden um das Gesicht oder zumindest den Mund vor Blicken zu schützen. Was für Shoji bzw Paravents gilt, gilt selbstverständlich auch für die Türen und Wände, welche in den Anwesen der Samurai ebenfalls aus Holz und Papier bestehen. Wird etwas in einem Zimmer gesagt, vor allem wenn die Türen des Zimmers geschlossen sind, so hört kein ehrenhafter Samurai das Gespräch und selbst wenn er es hörte, würde er darüber kein Wort verlieren. Doch auch hier gilt, dass es viele Samurai gibt, vor allem Höflinge, die gerne dieses Wissen zu ihrem Vorteil verwenden, jedoch niemals zugeben würden wie sie es erlangt haben.

Gespräche beim Tee

Wenn man sich zu einem Gespräch während des Tee trinkens trifft, so ist es üblich, einen Rhythmus von drei Tassen einzuhalten: Während der ersten Tasse spricht man über das Wetter und das allgemeine Befinden, lobt den Tee und das Teegeschirr und macht Smalltalk.

Erst mit der zweiten Tasse Tee kommt man zum eigentlichen Anliegen des Gesprächs. Dieses Gespräch währt so lange, bis die dritte Tasse eingeschenkt wird. Während dieser macht man wieder Smalltalk, um das Gespräch zu beenden. Angebracht ist es, gute Wünsche zu äußern, sich eventuell erneut zu verabreden oder einen Grund zum gehen zu finden.

Geschenke

Als Gast ist es üblich, ein Geschenk zu überreichen, andere Anlässe sind: Heirat, Gempukku, Beförderung, zur Erinnerung an vergangene Zeiten oder einfach, weil der Gegenstand dich an den Beschenkten erinnert.

Geschenke werden auf zwei Arten überreicht:

In aller Kürze: Geschenke

Wenn man eingeladen ist, aber auf jeden Fall zu einer Audienz, bringt man ein Geschenk mit. Geschenke sind hübsch oder persönlich, aber nicht nützlich. Geschenke werden zweimal abgelehnt und beim dritten Mal angenommen.

- Sie werden vorausgeschickt und einem Diener übergeben. Dies gilt als unpersönlicher und in gewisser Weise auch als unhöflicher, gibt dem Beschenkten aber im Vorfeld Zeit, sich das Geschenk anzusehen.
- Das Geschenk wird persönlich übergeben - entweder eingepackt oder nicht eingepackt.

Geschenke, die persönlich übergeben werden, werden höflicher Weise zweimal abgelehnt. Dies dient dazu, dem Gegenüber die Möglichkeit zu geben, die Aufrichtigkeit des Geschenks zu beweisen.

Wer ein Geschenk nicht ein zweites (und ein drittes Mal) anbietet, der meinte es von vorneherein gar nicht ernst und wollte den Gegenstand gar nicht verschenken. Dies stellt einen Ausweg für jene Samurai dar, verpflichtet fühlen. Gegenüber einen Gegenstand als Geschenk anzubieten, der diesem besonders gefällt.

Andererseits zeigt die Annahme eines Geschenks beim ersten Anbieten ein gewisses Desinteresse für das Gegenüber und dessen Situation - oder wirkt im schlimmsten Falle gierig.

Wir merken uns also: Höflicher Weise werden Geschenke zweimal abgelehnt und beim dritten Anbieten angenommen. Jedes Abweichen von diesem Protokoll sorgt dafür, dass sich eine der beiden Parteien beleidigt fühlen kann.

Eingepackte Geschenke werden dabei beiseitegelegt und nicht im Beisein des Schenkenden ausgepackt. Unter Höflingen ist es sogar Usus, Geschenke auf eine Art zu verpacken, die aussagt, dass dies ein Höflichkeitsgeschenk ist, welches nie dazu gedacht war, ausgepackt zu werden. Solche Pakete werden häufig immer weiter gereicht.

Geschenke, die dagegen nicht eingepackt überreicht werden, sollten ausgiebig betrachtet und (positiv) kommentiert werden.

Beispiele für geeignete Geschenke:

- eine lokale Spezialität aus dem Heimatort des Schenkenden (Tee, Sake, Süßigkeiten und ähnliche haltbare Waren)
- ein Ziergegenstand von einem bekannten Handwerker bzw Künstler oder selbst angefertigt (Origami, Zierkamm, Kalligraphie,...)
- ein sagenumwobener Gegenstand (Schwert eines Ahnen, Fächer einer Heldin o.ä.)

- ein Gegenstand von persönlichem Wert (das Übungsschwert aus Schulzeiten, die Haarnadel welche beim Kennenlernen getragen wurde,...)
- ein religiöser oder philosophischer Gegenstand (Talisman eines bekannten Tempels, gesegnete Räucherstäbchen,...)
- ein Gegenstand der die Sammlung des Beschenkten erweitert (Kunstgegenstände, Gedichte, Lieder, Gemälde,...)

Beim Essen

Zum Einnehmen von Speisen sollte man sich hinsetzen. Stäbchen werden nur zum Essen benutzt. Der Niederrangige schenkt dem Höherrangigen ein oder der Gastgeber dem geehrten Gast. In einem Umfeld wo die Rangunterschiede nicht vorhanden sind oder es mehr als einen Gast gibt würde die weibliche (innere) Rolle männlichen (äußeren) einschenken. Ist man sich nicht sicher, so kann man im Zweifelsfall immer dem Sitznachbarn zur Linken einschenken.

Man füllt sich sein Glas nicht selbst. Sollte der Gast nicht wollen, dass aufgefüllt wird, so belässt dieser einen Rest im Glas. Ein leeres Glas bedeutet für den Gastgeber, die Bedürfnisse des Gastes noch nicht befriedigt zu haben. Schenkt man sich selbst nach, könnte dies vor allem bei Alkohol als das Verhalten eines "Säufers" gewertet werden.

Da Tod und Leben im Alltag akribisch voneinander getrennt werden, ist es mehr

In aller Kürze: Zu Tisch

Man isst mit Stäbchen, steckt diese aber niemals aufrecht in den Reis. Alleine Trinken ist verpönt, der Niederrangigere schenkt dem Höherrangigeren ein. als unhöflich, seine Essstäbchen in eine mit Reis gefüllte Schale zu stecken. Die Assoziation zu der länglicheren Variante der Essstäbchen, welche dazu verwendet werden, die Knochen aus der Asche des Verstorbenen in die Urne zu füllen, oder an die traditionelle Opferschale Reis zu Ehren der Ahnen mit Räucherstäbchen liegt zu nahe.

Baden

Körperliche wie spirituelle Reinheit ist ein wichtiges Gebot in der rokuganischen Kultur und so verwundert es nicht, dass das Bad einen hohen Stellenwert besitzt. In der Tat gibt es sogar Quellen, denen heilende Wirkungen zugesprochen werden und die in der Lage sein sollen, körperliche wie spirituelle Unreinheiten weg zu waschen. Auch wenn man nicht erwarten kann, dass ein Samurai auf einer Reise stets strahlend sauber und frisch ist, so wird doch erwartet, dass er zu Beginn und Ende einer Reise badet und auch zwischendrin Gelegenheit nutzt, um sich zu reinigen. Demzufolge ist ein Badehaus auch eines wichtigsten Gebäude auf Anwesen eines Samurai. Nicht gebadet zu einem offiziellen Anlass zu kommen, birgt ein soziales Stigma, welches leicht tödlich sein kann.

Nacktheit stellt in Rokugan nicht im gleichen Maße ein Tabu wie in unserer westlichen Kultur dar (oder zumindest, wie es lange Zeit der Fall war). Baden ist ein

In aller Kürze: Baden

Baden ist ein wichtiger Teil des rokuganischen Soziallebens. Man wäscht sich vor dem Bad und entspannt dann gemeinsam. Dabei finden durchaus Gespräche statt. Gemischtgeschlechtliches Baden ist jedoch normalerweise nicht üblich – doch es gibt Ausnahmen.

sozialer Vorgang und ein gemeinsamer Besuch im Badehaus ist Gang und Gebe. Nur die traditionellsten Familien - vor Allem im Phönix- und Kranich-Clan, sowie in den Kaiserlichen Familien - tragen hierbei auch im Wasser stets ein Badetuch um sich zu bedecken.

Nicht gerne gesehen ist allerdings das gemeinsame, gemischt-geschlechtliche Bad! In den meisten Clans stellt das gemeinsame Bad von nicht miteinander verheirateten Männern und Frauen einen groben Bruch der Etikette dar. Zu diesem Zweck gibt es in den meisten Badehäusern entweder Trennwände oder wechselnde Badezeiten für Männer und Frauen.

Ausnahmen bilden hier vor Allem die Einhörner mit ihrem ausgeprägten Sinn für Clan und Familie, sowie der Krabben-Clan, wo einerseits wenig Zeit für "etikettären Unsinn" bleibt und die größere Gruppe auch größeren Schutz verspricht. Und auch bei den Skorpionen kam das gemischt-geschlechtliche Baden hin und wieder vor...

Gefallen

Die wahre "Währung" unter Samurai sind nicht Geld oder Wertgegenstände, sondern Gefallen. Wenn ein Samurai einem anderen einen Gefallen tut, so ist letzterer bei seiner Ehre verpflichtet, diesen Gefallen zu gegebener Zeit angemessen zu erwidern. Dies nicht zu tun, ist ehrenrührig und bedeutet einen Gesichtsverlust.

In aller Kürze: Gefallen

Samurai bezahlen sich nicht mit Geld. Die wahre Währung des Reiches sind Gefallen. Ein Samurai ist ehrengebunden, diese Schuld auch zu bezahlen.

Tabu-Themen und Bruch der Etikette

Wenn jemand mit der Etikette bricht, so wird die Person ignoriert, dies kann so weit gehen dass man nicht nur von Gesprächen ausgeschlossen wird, sondern sogar Audienzen verweigert werden. Als Bruch der Etikette gilt auch, wenn man bestimmte Tabu-Themen anspricht - solche Themen sind die Schattenlande und Bewohner, Blut, Tod, Schweiß, Maho und spirituelle Unreinheit. Auch Themen rund um Hinin oder Handel werden vermieden oder zumindest nur so lange besprochen wie unbedingt notwendig. Selbst Themen die nicht tabu sind, werden selten direkt angesprochen. sondern eher durch indirekte Phrasen oder Symboliken impliziert.

Ein Beispiel hierfür wäre folgender Satz: "Shinseis Weisheiten erinnern uns daran, dass es für Samurai stets besser ist sich gegen einen gemeinsamen Feind zu verbünden, ein Sprichwort welches die Nachfahren Akodos gelegentlich vergessen." Hier wird von einem Bündnis gegen den Löwen-Clan gesprochen.

Da Menschen im angetrunkenen Zustand selten beherrscht sind und häufig gegen guten Benehmens die Regeln des verstoßen, wird Trunkenheit auch gerne als Ausrede für Verstöße gegen die Etikette bei öffentlichen Entschuldigungen verwendet. Eine Entschuldigung gemeinhin akzeptiert wird. Dennoch wird, je nachdem wie schlimm der Bruch war, eine Entschuldigung nicht ausreichen um den Samurai vor einer Strafe zu schützen. Diese Strafen können von Hausarrest über Versetzung bis hin zum Ausschluss von dem Schloss/ der Festung/ der Stadt/ dem Hof wo der Fauxpas begangen wurde, reichen. War der Bruch der Etikette sehr schwerwiegend, zum Beispiel das Ziehen der Waffe in der Anwesenheit des Tenno

oder die Beleidigung eines Daimyo, so wird die Bestrafung entweder Seppuku oder der Ausschluss aus Familie und Clan sein. Durch den Ausschluss aus Familie und Clan wird der Samurai zu einem Ronin. Manche Samurai wählen auch freiwillig den Pfad der Ronin um der Strafe zu entgehen, wenige jedoch haben die Absicht ihre Ehre wiederherzustellen.

In aller Kürze: Berührungen

Berührungen unter Samurai sind tabu und nur auf das absolut Notwendigste zu beschränken.

Berührung

Es ist unüblich, einander in der Öffentlichkeit zu berühren, es sei denn es ist absolut notwendig (medizinische Versorgung, Gefangennahme, Schutz vor Gefahr, u.ä.).

Jemanden bei Hofe ohne triftigen Grund zu berühren ist ein schwerwiegender Bruch der Etikette.

Was jedoch beinahe schlimmer ist als die Berührung anderer Personen, ist die

In aller Kürze: Tabu-Themen

Leichte Übertretungen der Etikette werden höflich ignoriert – andere können schwerwiegende soziale Konsequenzen haben.

Man spricht nicht über unreine Dinge (wie Blut und Schweiß), erwähnt keine Leichen oder Dämonen und vermeidet Themen wie Handel oder Vorkommnisse unter Bauern.

Wer die Ehre seiner Familie beschmutzt, bittet üblicherweise darum, Seppuku begehen zu dürfen, um die Schmach zu tilgen. Berührung der Waffen eines Samurai, insbesondere das Daisho. Berührt ein anderer Samurai, ohne Aufforderung oder Zustimmung, das Katana oder Wakizashi eines anderen Samurai, so kann zweiterer den "Angreifer" zu einem Duell fordern. Duelle unterliegen strengen Regeln und dürfen nur in Ausnahmefällen ohne Zustimmung des/der Daimyo der Duellierenden stattfinden. Doch dazu mehr an anderer Stelle.

Briefe

Über die Kunst einen Brief zu verfassen, könnte man wiederum ganze Bücher füllen. Nicht von jedem Samurai wird erwartet, einen perfekten Brief zu schreiben, doch den grundlegenden Aufbau sollte jeder kennen:

Nach der respektvollen Begrüßung folgt eine kurze Einleitung, die sich unverfänglich auf die aktuelle Situation oder Zeit bezieht. Üblicherweise spricht man hier über das Wetter, jahreszeitliche Ereignisse oder drückt den Wunsch aus, dass es dem Empfänger des Briefes in der Zwischenzeit wohl ergangen ist.

Brief-Etikette

Wir haben die Brief-Etikette bewusst vereinfacht. Weder werden spezifische Begrüßungen und Schlussformeln verlangt, noch gehen wir auf iahreszeitliche Bindungen fester Einleitungsund Ausleitungsformulierungen ein. Manche von euch (insbesondere Höflings-Spieler) werden zusätzliche Informationen zum Thema Briefe ihren Charakterhandouts in finden.

Erst dann kommt man zum eigentlichen Inhalt des Briefes, den man geschlossen und möglichst kompakt formuliert.

Zum Abschluss folgt eine Ausleitung, die gute Wünsche für die Zukunft beinhalten. Diese enden mit der Schlussformel.

Waffenetitkette

Es gibt nur wenige Dinge die in Rokugan nicht geregelt sind und so gibt es auch Regeln wie man Waffen trägt, pflegt und lagert. Das Wakizashi gilt in diesem Fall nicht als Waffe, sondern als Symbol des Standes. Auch sei hier schon kurz erwähnt dass jeder der ein Katana trägt als "duellfähig" gilt, doch dazu findet man unter dem Punkt "Duellieren" mehr. Berührt NIEMALS die Waffen eines anderen, ohne dessen Aufforderung oder Erlaubnis.

Die Art wie die Waffe im Gürtel getragen wird, symbolisiert auch, für wie wichtig man sich hält bzw wie wichtig man sich präsentieren möchte. Als Faustregel gilt: je waagerechter das Daisho im Obi steckt, desto mehr Platz und Respekt beansprucht man für sich selbst.

In aller Kürze: Waffenetikette

Ungefragt das Schwert eines anderen zu berühren, und sei es unabsichtlich, ist ein sicherer Weg zu einem Duell gefordert zu werden. Wenn man ein Haus betritt, lässt man sein Katana oder seinen Schriftrollenbehälter am Eingang zurück – oder bringt diese gar nicht erst mit.

Es als höflich, seine Waffen gilt zurückzulassen wenn man beabsichtigt ein Teehaus, ein Geishahaus, Theater oder andere Samurai zu besuchen. Spätestens jedoch vor Betreten des Hauses sollten die Waffen einem Diener übergeben oder an einem dafür vorgesehenen Schrank oder Waffenständer abgelegt werden. Gebetsrollen der Shugenja gelten hier ebenfalls als Waffen, man könnte sie mit dem Katana der Krieger gleichsetzen. Werden die Waffen von Dienern des Hauses übernommen, so ist es deren Pflicht die Waffen zu pflegen und entsprechend aufzubewahren bis der Gast das Haus wieder verlässt. Unter bestimmten Bedingungen kann es sein, dass das Katana oder die Schriftrollen des Shugenja mitgenommen werden dürfen. Handelt es sich bei dem Gastgeber jedoch um einen Daimyo oder gar den Sohn des Himmels, so lässt man auch das Wakizashi zurück.

Für Yojimbo, also die Leibwächter eines Diplomaten oder Shugenja, gilt ebenfalls, dass die Waffen zurückgelassen werden. tut man dies nicht signalisiert man Misstrauen gegenüber dem Gastgeber. Einzige Ausnahme sind hier die Yojimbo der Ehrengarde eines Daimyo oder des Tenno oder der Yojimbo eines Isawa-Shugenja. Nimmt man die Waffe mit, so behält man die Waffe jedoch nicht im Obi, sondern legt sie seitlich neben sich. Wird die Waffe an der linken Seite abgelegt, so impliziert man Misstrauen, da man die Möglichkeit hat, schnell die Waffe zu ziehen. Legt man die Waffe an der rechten Seite ab so symbolisiert dies Vertrauen bzw ein Gefühl von Sicherheit, da es schwieriger ist die Waffe zu ziehen. Immerhin sind alle Samurai in Rokugan Rechtshänder, und all jene Samurai bei welchen die linke Hand die Waffenhand ist tun ihr möglichstes dieses zu verbergen.

Die Kunst des Duells

Die Kunst des Duellierens ist streng geregelt und füllt Bücher, doch das wichtigste sei hier zusammengefasst.

Wer kann zu einem Duell gefordert werden und warum?

Jeder Samurai, egal welchen Standes, Clans und Geschlechts kann von jedem Samurai zu einem Duell gefordert werden. Nicht herausgefordert werden können Heimin und Hinin, sie besitzen keine Ehre und daher haben sie kein Recht auf eine Verteidigung derselben.

In aller Kürze: Duelle

Weitere Informationen zum Ausfechten von Duellen während des Spiels werdet ihr mit den Spielkonzepten erhalten.

Ronin sind hier eine Ausnahme, da sie noch immer als Samurai gelten. Egal ob als Ronin geboren oder zum Ronin geworden, Ronin können Samurai zum Duell fordern und auch umgekehrt.

Die Gründe für die Forderung zu einem Duell sind so zahlreich wie die Blütenblätter einer Chrysantheme, doch lassen sich alle mit einem Wort zusammenfassen: EHRE. Falsche Anschuldigungen, das Verlangen die Unschuld oder Schuld zu beweisen, Beleidigung der Familie oder gar des Daimvo. Berührung des (insbesondere des Katana), Beleidigung des Sensei, Vermeidung eines Krieges, all dies sind Gründe die letzten Endes auf eine verletzte Ehre zurückzuführen sind. Je nachdem wie schlimm die Ehrverletzung war wird das Duell dann ein wenig anders aussehen, aber es gibt einige Eckpfeiler die immer gleich sind.

Wie wird das Duell ausgefochten? Folgende Regeln sind hierbei zu beachten: Trägt der Herausforderer oder der Herausgeforderte nur ein Wakizashi so kann diese Person einen "Champion" ernennen. Häufig ist dies der eigene Yojimbo, es gibt jedoch auch hier Ausnahmen. Verliert der Champion das Duell, so muss der Herausgeforderte sich eine gleiche Verwundung zufügen wie sein Champion erlitten hat, beziehungsweise Seppuku begehen.

Folgen beide Duellanten einem anderen Pfad als dem laido kann es sein, dass das Duell nicht mit dem Katana ausgefochten wird. Beispiele hierfür sind zwei Shugenja, zwei Bogenschützen oder Krieger welche die Naginata bevorzugen. Diese Formen des Duells sind zwar seltener und eher ungewöhnlich, aber auch erlaubt und geregelt.

Bevor es zum Duell kommt müssen jedoch die Daimyo der involvierten Samurai um Erlaubnis gefragt werden. Stellvertretend für den Daimyo können auch imperiale Offizielle, Bezirks- Gouverneure oder Magistrate (im Falle von Rechtsfragen) ein genehmigen. Wenn das Duell abgesegnet wurde, kann es unter Aufsicht Magistrates, vorzugsweise eines Chrysanthemen Magistrat, vor allem wenn der Disput clanübergreifend ist, stattfinden. Die meisten Duelle werden "bis zum ersten Blut" durchgeführt. In seltenen Fällen sind Duelle bis zum Tod erlaubt. Sollte jemand bei einem Duell zum ersten oder zweiten Blut zu Tode kommen, ist es die Pflicht des Überlebenden, sich um die sachgerechte des Verstorbenen Behandlung kümmern und einen Magistraten zu informieren (Siehe: Recht und Gesetz).

Wird ein Duell ohne entsprechende Erlaubnis ausgefochten, was ein Skandal ist, kann der Daimyo des Samurai diesen bestrafen. Die Strafen sind in diesem Fall jedoch meistens Hausarrest oder eine öffentliche Verwarnung.

Der herausgeforderte Samurai hat das Recht, Ort und Zeit des Duells festzulegen, es ist nicht ungewöhnlich dass das Duell "an Ort und Stelle" ausgefochten wird. Üblicher ist es jedoch, Duelle an bekannten Schauplätzen oder schönen Landschaften stattfinden zu lassen und meist wird als Zeit Sonnenaufgang, Mittag oder Sonnenuntergang gewählt. Wird das Duell nicht sofort ausgetragen so kann der "Termin" bis zu einem Jahr in die Zukunft verlegt werden. Je länger man damit jedoch wartet desto höher ist das Risiko, dass man als Feigling betrachtet wird oder an den eigenen Fähigkeiten zweifelt.

Seppuku

Seppuku, der rituelle Selbstmord, ist ein Weg um die Familie und den Clan vor Ehrverlust zu schützen und die eigene Ehre wiederherzustellen. Als solches ist Seppuku eine Ehre und eine Gnade!

Doch auch Seppuku ist streng geregelt und hier werden einige davon erklärt.

Seppuku ist etwas, das, wie auch ein Duell, von dem Daimyo genehmigt werden muss, Ausnahme ist hier das Schlachtfeld. Viele Generäle ziehen Seppuku auf dem Schlachtfeld einer vernichtenden Niederlage und der damit einhergehenden Schande vor.

Es ist eine Ehre für einen Samurai als Kaishakunin ausgewählt zu werden. Kaishakunin ist ein Samurai, welcher die Aufgabe hat den Tod des Samurai sicherzustellen und damit die Ehre des Samurai wiederherzustellen.

Häufig wählt man hierfür einen Samurai, der entweder bekannt ist für seine Schwertkünste oder einen Freund / Schwertbruder.

Für das Ritual bereitet sich der Samurai vor indem er sich wäscht und rein weiße Kleidung trägt, denn weiß ist die Farbe des Todes. Er nimmt meistens Platz an einem Ort im Freien, schreibt dort ein letztes Haiku und greift danach zu der blanken Klinge des Wakizashi. Nachdem der Samurai die Klinge in seinen Bauch gestochen hat, bewegt er diese zuerst zu beiden Seiten und danach nach oben. Der Samurai ist dazu angehalten dabei weder zu zucken noch vor Schmerzen zu schreien.

Der Kaishakunin reinigt sein Katana mit Wasser und enthauptet den Samurai sobald dieser sich entleibt hat. Doch nicht nur die Ehre kann ein Grund sein warum ein Samurai Selbstmord wählt. Selbstmord aus Protest gegen einen Befehl oder eine Entscheidung des Daimyo wird Kanshi genannt und muss ebenfalls von dem Fürsten des Protestierenden genehmigt

werden. Kaum ein Daimyo wird dies verweigern, allein schon, weil es als unehrenhaft und Bruch der Etikette gilt, Kanshi zu verbieten.

Eine weitere Form des Selbstmordes, die vor allem von Frauen (in der Inneren Rolle) durchgeführt wird, ist *Jigai*. Hierbei fesselt die Frau ihre Knöchel und sticht sich mit dem Messer in den Hals. Eine folgende Enthauptung durch einen Kaishakunin erfolgt hier nicht. Doch auch die Frauen schreiben häufig ein Haiku vor ihrem Tod und kleiden sich weiß.

Liebe, Ehe und Sexualität

Eheschließung

Eheschließung - und das Zeugen von Nachwuchs - ist eine der Pflichten eines Samurai, üblicherweise kümmern sich der Daimyo oder die Familie darum, dass ein passender Partner gefunden wird. Jene die es sich leisten können, holen sich die Hilfe eines Nakodo. Die meisten Ehen zwischen zwei unterschiedlichen Familien (oder Clans) basieren auf politischen wirtschaftlichen Motiven, wie zum Beispiel Erweiterung der Länder, Verbesserung des Rufes / Prestige, Verbesserung des Standes Ranges, Festigung von Bündnissen, Besiegelung von Verträgen oder ähnliches. Bei Heirat geht es nicht um Liebe, es geht darum, die Pflicht zu erfüllen. Liebe ist bei der Heirat von Samurai daher allgemein auch eher selten im Spiel, obgleich es Clans gibt, bei denen Liebeshochzeiten häufiger vorkommen meistens kennt sich das Paar vor der Hochzeit auch nicht. Das Arrangieren einer Ehe dauert zwischen ein paar Monaten und einigen Jahren, innerhalb dieses Rahmens finden auch Treffen des Paares und der Eltern statt. Diese Treffen dienen dem Zweck, zu einer Übereinkunft zu kommen. Bei ranghohen Familien ist es nicht unüblich, dass die Kinder verlobt sind bevor sie das Erwachsenenalter erreicht haben.

Heiratsvermittler

Die Rolle der Nakodo ist vielseitig. Sie beginnt bei dem Zusammenstellen einer Auswahl an möglichen Partnern, über das Herstellen des Kontaktes bis hin zu den Verhandlungen über die Bedingungen der Heirat. Für jede Gelegenheit gibt es einen passenden Heiratsvermittler, denn jeder hat sein Spezialgebiet. Aber es gibt einige Vermittler die allgemein einen Ruf haben, in einem Bereich gut zu sein. So sagt man zum Beispiel, dass die Nakodo der Doji ein

In aller Kürze: Liebe, Ehe, Sex

Viele Ehen in Rokugan sind arrangiert. Daher sind Affären auch nicht selten, obgleich diese niemals öffentlich werden dürfen. Affären, die geschickt gehandhabt werden, sind aber durchaus ruhmreich und eine Möglichkeit, Verbündete zu finden.

Homosexuelle Beziehungen sind genauso sehr oder wenig verpönt wie heterosexuelle – allerdings gibt es Ehen nur zwischen Mann und Frau.

Händchen für politische Bündnisse haben. Wenn man einen Blick auf die Ahnenreihe des potentiellen Partners werfen möchte, so wendet man sich am Besten an einen Nakodo der Ikoma, die Vermittler der Bayushi sollen geschickt im Finden von Schwächen gehabt haben. Die Nakodo des Phoenix Clans sind dafür bekannt, besonders traditionell und diskret, stets auf einen Ausgleich bedacht zu sein. Wegen ihrer neutralen Rolle sind es häufig letztere, die wichtige Eheschließungen zwischen Clans vermitteln.

Viele Nakodo sind Diplomaten, beziehungsweise Höflinge, und ein großer

Teil ist weiblich. Je nachdem was die Eltern des Samurai wünschen, wird der Vermittler sein bestes geben, angemessene Partner auszusuchen und Informationen zusammenzustellen.

Sind die Eltern der zu Verheiratenden sich einig, wird ein "Omiai", also ein Treffen, arrangiert. Es ist üblich das etwa drei *Omiai* stattfinden, dies gibt den Beteiligten die Möglichkeit, ihr Interesse zurückzuziehen ohne dass jemand dabei sein Gesicht verliert. Wenn eine Ehe angebahnt werden soll, wird in der nächsten Etappe über die Bedingungen und Geschenke im Zusammenhang mit der Ehe verhandelt. Dieser Abschnitt wird *Yuino* genannt. Sobald man sich hier einig geworden ist, steht einer Ehe nichts mehr im Weg.

Affären und On

In Rokugan dreht sich alles um den äußeren Schein und das Aufrechterhalten desselben. Solange also der Schein einer pflichtbewussten Ehefrau gewahrt wird, so wird der Mann kaum Einwände erheben, sollte diese eine Affäre haben. Dies gilt auch umgekehrt. Es ist ein offenes Geheimnis, dass Samurai Affären haben. Diese Affäre darf jedoch unter keinen Umständen ans Licht kommen ("Bonuspunkte" gibt es, wenn jeder ahnt, dass ein Samurai eine Affaire hat, sie aber so dezent ist, dass keiner wirklich etwas weiß und sie so weiter ignoriert werden Affären sind vor allem bei Hofhaltungen nicht ungewöhnlich.

Aber natürlich gibt es auch für Affären und Liebe eine Vielzahl an Regeln:

Die häufigste Form wie man seine Gefühle kundtut ist ein Gedicht, doch auch Ikebana, Origami oder ein Gemälde können als Mittel für die Botschaft verwendet werden. Üblicherweise ist es der Mann, welcher sein Interesse auf diese Weise bekundet, jedoch ist es unüblich den Namen auf diesem Geschenk zu hinterlassen. Die Frau hat jedoch die Möglichkeit über

Kleidung und Schmuck, sowie über die Dekoration des Raumes, zu signalisieren, dass sie auf eine solche Botschaft hofft.

Samurai aus den Clans Einhorn und Krabbe wählen jedoch häufig einen direkteren Weg und schicken eine Notiz samt Namen. Wenn die Frau sich für die Affäre entscheidet, so antwortet sie mit einem Gedicht, ebenfalls ohne Namen. Liebe bzw Verliebtsein hat in Rokugan den mit Pflichten zu konkurrieren, beziehungsweise den Pflichten im Wege zu stehen, daher sind die Samurai bemüht jegliche Spuren zu vermeiden oder zumindest zu verwischen. Kein Samurai würde jemals öffentlich seine Liebe kundtun, oder zumindest nicht so, dass sofort jeder weiß wer der / die Angebetete ist. Schafft man es jedoch, seine Gefühle offen zu bekunden ohne den Namen der geliebten Person zu nennen, so zählt dies als etwas Bewundernswertes und führt meist zu einer positiven Reputation.

Wenn ein Mann und eine Frau ihr Interesse aneinandern bekundet haben, werden die beiden damit beginnen, Zeit miteinander zu verbringen. Da es sich für unverheiratete Männer und Frauen nicht ziemt, Zeit allein zu verbringen, finden solche Treffen entweder in der Öffentlichkeit mit angemessenen Entschuldigungen, beziehungsweise Ausreden, statt, oder sie sind heimlich und versteckt. Öffentliche Formen von solchen Treffen können Spaziergänge in Gärten, der gemeinsame Besuch von Teezeremonien. Bewundern von Kunst oder das Spielen von höfischen Spielen wie Shogi, Go oder Kemari sein. Abgesehen von den Treffen gibt es natürlich auch weiterhin Gedichte und Briefe. Alle Gedichte sind unsigniert, denn es wird davon ausgegangen, dass diese Gedichte auch Freunden gezeigt werden.

Nicht alle Affären sind sexueller Natur, im Gegenteil, die meisten sind rein freundschaftlich.

Sollte die Affäre sich jedoch zu einer körperlichen entwickeln, so ist es üblich, dass nach der ersten gemeinsamen Nacht die Fächer getauscht werden, als Zeichen der Zuneigung. Meistens werden die Fächer dann privat als Andenken behalten, doch wenn man die Aufmerksamkeit auf die Affäre lenken möchte, werden die Fächer auch öffentlich verwendet. Dies ist durchaus riskant und skandalös, doch da Fächer ein häufiges Geschenk sind, kann man dies leicht erklären und dabei das On (Gesicht) wahren.

Eine weitere Tradition die weit wichtiger ist, ist das Gedicht am Morgen danach. Ein Verabsäumen des Schreibens eines solchen Gedichtes kann Folgen haben, die vom Ende der Affäre bis hin zu Fehden reichen.

Jene Samurai welche keine Poeten sind, bereiten mehrere solcher Gedichte vor oder lassen von Dichtern ein passendes schreiben.

Manche Affären halten ein Leben lang, andere finden ein Ende sobald eine oder beide involvierte Personen das Interesse verlieren. Doch auch das Beenden einer Affäre ist nicht einfach. Um Missverständnisse oder verletzte Gefühle zu vermeiden, wird zum Abschied ebenfalls ein Gedicht oder ein Brief geschrieben.

Üblich sind Formulierungen wie "Meine Eltern haben von uns erfahren und mir verboten, dass wir uns wieder sehen", "Meine Frau ist bei schlechter Gesundheit und ich muss heimkehren um sie zu sehen", "Nun da der Sommer wieder da ist verlangt es meine Pflicht mich wieder um das Anwesen meines Mannes zu kümmern" oder "Ich befürchte dass meine Leidenschaft zu dir all meine Gefühle überschatten wird, selbst meine Liebe zu meinem Daimyo".

Ein Gedicht oder Brief sollte im Idealfall Bedauern über das Ende der Affäre ausdrücken und gleichzeitig darauf hinweisen, dass dies der Lauf der Dinge ist. Nur wenige Samurai schaffen es, in der Öffentlichkeit ungerührt von dem Ende der Affäre weiterzumachen. Eine übliche Option um sich etwas Zeit zu verschaffen ist, sich als krank zu entschuldigen und einige Tage auf dem Zimmer zu bleiben oder eine Pilgerreise zu einem Schrein zu unternehmen.

Doch auch Samurai sind nur Menschen und es kommt gelegentlich zu unehelichen Kindern, unglücklichen Ehen oder gar Selbstmord, sei er befohlen oder gewählt. Solche Geschichten werden gerne als Vorlage für Lieder, Noh-Theater oder Bettlektüre verwendet.

Homosexualität

Solange ein Samurai seiner Pflicht, den Namen der Familie weiterzugeben, nachkommt, kümmert sich niemand darum ob die Vorlieben eines Mannes bei anderen Männern oder einer Frau bei anderen Frauen liegen.

Homosexualität hat auch den Vorteil, dass eine Affäre keine Beweise hinterlässt, denn ein uneheliches Kind, beziehungsweise ein Bastard, wäre eine große Schande. Wichtig ist auch, dass die Loyalität des Samurai nicht in Frage gestellt wird - Homosexualität wird also weitgehend akzeptiert und hat kein Stigma. Tatsächlich ist gleichgeschlechtliche Zuneigung sogar vergleichsweise häufig, bei beiden Geschlechtern.

Zeitmessung in Rokugan

Die Zeitmessung in Rokugan erfolgt auf mehrere Arten. Die Jahreszeiten sind hierbei die augenfälligste Methode, da das Wetter in Rokugan von erstickender Hitze im Sommer zu eisiger Kälte im Winter wechselt. Daneben existiert ein formales System, welches das Jahr in 12 Monate zu jeweils 28 Tagen unterteilt.

Hinzu kommt, dass die Jahre selbst auf zwei unterschiedliche Arten gezählt werden. Zum einen nach der aktuellen Anzahl der Regierungsjahre des Kaisers, was die offizielle Zählweise ist; und der Isawa-Kalender, der die Anzahl der Jahre seit der Gründung von Gisei Toshi, Isawas Stadt, zählt.

Jahreszeiten

Die Jahreszeiten in Rokugan bestimmen die Aktivitäten und limitieren diese mit Gluthitze im Sommer und Eiseskälte während der Wintermonate. Ganz Rokugan hat sich somit unweigerlich dem Jahreskreislauf zu beugen.

Frühling

Nach den strengen Wintern bedeutet die Rückkehr des Frühlings für die Rokugani eine Rückkehr zum normalen Leben. Bauern bestellen die Felder, Höflinge profitieren davon, dass die während der Winterhofhaltungen oft mühsam ausgehandelten Verträge ratifiziert werden. Händler nehmen ihre Reisen wieder auf und bringen Waren und langersehnten Informationsaustausch in alle Ecken von Rokugan.

Frühlingsblütenfeste sind wichtige gesellschaftliche Ereignisse zu dieser Jahreszeit, das wichtigste ist hierbei das Kirschblütenfest, das überall im Land gefeiert wird.

Sommer

Während der Sommermonate ist es heiß und feucht. Es regnet selten, was immer wieder zu Dürren führt.

Im Sommer Kriege zu führen ist sehr schwierig, weshalb es in dieser Jahreszeit selten zu bewaffneten Auseinandersetzungen kommt. Der Sommer herrscht, bis die Seewinde den Monsun bringt, der mit seinen schweren Regenfällen die Reisfelder überflutet und das Kommen des Herbsts ankündigt.

Herbst

Der Herbst ist die Jahreszeit der Ernte und der Vorbereitung für den nächsten Winter. Es ist auch die Zeit der Steuereintreiber. Es ist die Zeit der Kriege, doch diese finden ein Ende sobald der Winter einzieht und die Soldaten zwingt, heimzukehren.

Winter

Der eisige Griff des Winters macht die Straßen unpassierbar und setzt jeden dort fest, wo er sich zur Zeit der ersten Schneefälle gerade aufhält. Die Adeligen Rokugans ziehen sich für die Saison an die Winterhöfe zurück, die man überall im Land findet. Für die Höflinge der Clans beginnt nun eine Zeit der eifrigen Verhandlungen, um Handelsabkommen zu schließen oder neue Allianzen zu bilden, während die Künstler ihr Bestes tun, mit ihrer Kunst zu unterhalten.

Die Einteilung der Monate

Der Kalender unterteilt das Jahr in 12 Monate zu jeweils 5 Wochen à 6 Tagen.

Rokugan	Jahreszeit
Hase	Frühling
Drache	Frühling
Schlange	Frühling
Pferd	Sommer
Ziege	Sommer
Affe	Sommer
Hahn	Herbst
Hund	Herbst
Eber	Herbst
Ratte	Winter
Ochse	Winter
Tiger	Winter

Die Namensgebung variiert in manchen Landstrichen, so wurde zum Beispiel der Hahn-Monat oftmals zum Monat des Kranichs, der Drache zum Monat der Schildkröte und die Ziege zum Schaf.

Auch die Einteilung der Monate kann unterschiedlich sein, da diese abhängig von der Jahreszeit und nicht mathematisch bestimmt werden. Somit ergeben sich manchmal auch geographisch und klimatisch bedingte Verschiebungen.

Zeiteinteilung

Stunden

Der Tag hat 12 Stunden welche dieselben Namen tragen wie die Monate. Der Tag beginnt mit der Stunde des Hasen zu Sonnenaufgang (6 Uhr), die Nacht beginnt mit der Stunde des Hahns. Ein altes Märchen, bekannt als ,das große Rennen', erzählt davon wie Onnotangu Amaterasu die Namen einst bestimmten. Die Stunde des Hundes wurde ursprünglich die Stunde des Wolfes genannt, doch nach der blutigen Schlacht zur Stunde des Wolfes wurde der Name geändert, um unangenehme Erinnerungen zu vermeiden.

Name	Beginn	Ende	Tag/Nacht
Hase	6 Uhr	8 Uhr	Tag
Drache	8 Uhr	10 Uhr	Tag
Schlange	10 Uhr	12 Uhr	Tag
Pferd	12 Uhr	14 Uhr	Tag
Ziege	14 Uhr	16 Uhr	Tag
Affe	16 Uhr	18 Uhr	Tag
Hahn	18 Uhr	20 Uhr	Nacht
Hund	20 Uhr	22 Uhr	Nacht
Eber	22 Uhr	24 Uhr	Nacht
Ratte	24 Uhr	2 Uhr	Nacht
Ochse	2 Uhr	4 Uhr	Nacht
Tiger	4 Uhr	6 Uhr	Nacht

Altersangabe

Die Altersangaben sind in Rokugan immer um eins höher als die tatsächliche Anzahl von Lebensjahren, da ein Neugeborenes allgemein als einjährig bezeichnet wird.

In aller Kürze: Die Stunde der Ziege?

Es bietet sich an, die Intime-Zeiteinteilung zu kennen, um Termine ausmachen zu können. Der Tag wird dabei in 12 Segmente (à 2 realen Stunden) unterteilt. Der Tag beginnt dabei mit 6 Uhr. Die Stundennamen sind analog zu den Monatsnamen und lauten Hase, Drache, Schlange, Pferd, Ziege, Affe, Hahn, Hund, Eber, Ratte, Ochse und Tiger.

Die Stunde der Ziege ist damit zum Beispiel von 14:00 bis 16:00 Uhr.

Kulturelle Symboliken

Im Folgenden eine kleine Auswahl von Symbolen mit kultureller Bedeutung.

Farben

Rot: Glück, Heirat, Fröhlichkeit, Wohlstand

Pink: Heirat

Gelb: Gegen Böses, für die Toten, Segen **Grün**: Ewigkeit, Familie, Harmonie,

Gesundheit, Frieden

Blau: Selbstkultivierung, Reichtum

Purpur: Reichtum Weiß: Trauer

Gold: Stärke, Reichtum

Grau: Hilfsbereite Personen, Reise

Schwarz: Karriere, Wissen, Feierlichkeit

Flora

Bambus: Langlebigkeit, Stärke und Anmut

Nelken: Verlobung und Versprechen

Chrysantheme: Langes Leben, Stärke,

Mut und Würde

Gelbe Chrysantheme: Kaiserlich, die

Hantei Familie

Rote Chrysantheme: Homosexuelle

Zuneigung

Ginko: Langes Leben, Gesundheit, Liebe **Lotus**: Geburt und Wiedergeburt, Erleuchtung, Fruchtbarkeit, Reinheit, Bescheidenheit, Schöpfungskraft, Sommer **Pfingstrose**: Reichtum und Fülle, Frühling

Pinie: Langes Leben, Zähigkeit **Pflaume**: Langes Leben, Winter

Fauna

Schmetterling: Freude, Sommer, Träger

von Träumen

Kranich: Langes Leben, Glück

Karpfen: Wunsch für Erfolg und Glück **Schildkröte**: Hohes alter, Langlebigkeit,

Weisheit.

Kleidung & Mode

Kleidung kann in Rokugan viele Botschaften vermitteln, der ein Kenner zu verstehen weiß. Doch auch hier soll erst mal ein Überblick über das Wichtigste verschafft werden, die Details sind für den "Durchschnittssamurai" weniger relevant.

Grundlegend sind die Geschlechter in Rokugan gleichberechtigt. Die Sonne, Amaterasu, herrscht gemeinsam mit dem Mond, Onnotangu, als Ehepaar über den Himmel. Dies gilt auch weitgehend für die Mode.

Es gibt natürlich Rollen in der rokuganischen Gesellschaft. Diese bezeichnen wir als Innere und Äußere Rolle.

Die Innere Rolle ist zurückhaltend, grazil und nach außen hin vielleicht ein wenig zerbrechlich. Sie gleicht einer Blume, die Betrachter erfreut den und Zwischentöne der gesellschaftlichen Interaktion wohl zu lesen weiß. Sie spricht mit leiser Stimme, macht kleine Schritte, darf jedoch auch - in Maßen - Emotion zeigen. Diese Rollen werden häufig von Frauen übernommen, doch ausschließlich.

Für die Mode bedeutet dies, dass hier vorwiegend fließende, weich fallende Stoffe, florale Muster, Landschaften, Schmetterlinge und Vögel oder andere sanfte, "zerbrechliche" Motive bevorzugt werden. Helle, sanfte Farben und Pastelltöne sind hier hier besonders beliebt.

Die Äußere Rolle ist hart und in gewissen Maßen auch aufbrausend. Laute Rede - nicht jedoch Schreien - und ein gewisses Maß an Angeberei gehören hierzu ebenso wie das Nicht-zeigen von Emotion. Das steinerne Gesicht ist eine Maske, die weder

In aller Kürze: Mode

Das folgende Kapitel soll eine Hilfestellung für die Auswahl und Gestaltung eurer Gewandung sein. Wichtig ist, dass man keine Kombination an Farben trägt, die zu einem anderen Clan gehört.

Furcht noch Trauer noch Mitleid kennt. Diese Rolle wird häufig von Männern übernommen, doch nicht ausschließlich.

Bei äußeren Rollen werden feste, robuste Stoffe, geometrische Muster, Tiger oder andere kriegerische Motive oder Symbole der Kraft bevorzugt. Dunkle, kräftige Farben erfreuen sich hier großer Beliebtheit.

Die folgenden Beschreibungen nehmen also an, dass die Frauen innere Rollen und die Männer äußere Rollen innehaben. Ist jedoch die Rede von männlichen Shugenja, Diplomaten, Höflingen oder anderen nicht martialischen Rollen, so gilt dies für männliche Rokugani in "inneren Rollen".

Ist die Rede von weiblichen Kriegern so gilt dies für rokuganische Frauen in äußeren Rollen.

Hier einige "Faustregeln" bei Kleidung in Rokugan:

- ☐ Florale Muster, Schmetterlinge und Vögel (ausgenommen Clan-Tiere) gelten als feminin
- ☐ Geometrische Muster, Tiger, kriegerische Motive gelten als maskulin
- Clansfarben sind den Clans vorbehalten, es sei denn es handelt sich um saisonale Farbkombinationen
- Weiß ist die Farbe des Todes rein weiße Kleidung wird also nur von Toten getragen, die Kleidung der

- Braut wird meist mit Glücksbringenden Symbolen bestickt, manchmal in weiß, manchmal in zarten Pastelltönen oder anderen Farben
- □ Kimono, egal ob Unterkimono (Nagajuban) oder Kimono werden IMMER von links über rechts getragen - sprich zuerst faltet man die rechte Seite nach innen und dann die linke Seite darüber anders herum wird der Kimono der Toten angelegt. Wer seinen Kimono wie den eines Toten trägt, ist ein "wandelnder Toter" und hat das Leben bereits aufgegeben.
- □ Die Kleidung ist stets so zu tragen, dass man das Schlüsselbein verbirgt; in der Länge muss die Kleidung bis zu den Knöcheln reichen; Ärmel welche bis zu den Handgelenken reichen sind beliebt, aber es gibt auch Ärmel die etwas kürzer sind
- □ Aktuell sind Kimono und Hakama besonders beliebt, es gibt aber auch einige Hanfu-Varianten, welche vor allem bei Shugenja und einigen Diplomaten oder Höflingen noch beliebt sind, dieser Trend liegt jedoch schon eine Weile zurück.

Lagen von Kleidung

In der Literatur liest man häufig, dass Samurai je nach Stand und Status eine unterschiedliche Zahl von Kleidungsschichten trugen. Obgleich dies in einer strukturieren und hierachichen Gesellschaft wie Rokugan durchaus Sinn ergibt, ist es doch in den offiziellen Büchern nie prominent thematisiert worden.

Und da wir LARP spielen du kein Japan Reenactment betreiben, werden wir gewiss auch nicht darauf pochen.

Daher ist folgendes <u>vollkommen optional</u>, für diejenigen, die damit spielen wollen (und dann kann man hierfür auch falsche Kragen verwenden).

Innerhalb der Spielwelt kann man Abweichungen zweifach erklären: Zum einen war gerade Krieg – und zum anderen waren dies die Regeln, die in der Hantei Dynastie gegolten haben mochten – wie der neue Kaiser dies handhaben wird, muss sich erst noch zeigen.

Nachfolgend eine Aufzählung von Schichten nach Status, zur Hantei Dynastie. Wer mehr Schichten trug, galt schnell als arrogant oder ambitioniert - während das Tragen von zu wenig Schichten leicht Gerede über Verarmung auslöste. Diese Aussagen galten allerdings nur für höfische, formelle Kleidung - gerade Bushi tragen und trugen im Alltag bedeutend weniger Schichten.

Schichten	Status / Rang
13	Kaiser, Kaiserin
12	Kaiserliche Prinzessin
11	Daimyo einer kaiserlichen Familie
10	Chrysanthemen Champion
9	Champion eines Hohen Clans
8	Familien Daimyo eines Hohen Clans
6	Chrysanthemen Magistrat
5	Mitglied der Kaiserlichen Familien
3	Samurai eines Hohen Clans
2	Ji Samurai

Die Clansfarben sind:

• Kaiserliche Familien: Gold mit (Smaragd- oder Jade-) Grün

• Einhorn: Violett und Weiß

• Drache: Dunkelgrün mit Gold-Gelb

• Phönix: Rot, Gelb, Orange

• Löwe: Gelbgold kombiniert Erdtöne

• Kranich: Himmelblau mit Weiß/Silber

• Mantis: Seegrün und Schwarz

• Wolf: Grau-weiß mit Schwarz

• **Schnappschildkröte**: blauschwarz und gold

Krabbe: Grau, Blau, Ziegelrot

• Fuchs: rot-braun und silber

• Libelle: blau, gold und braun

• [**Skorpion**: rot, schwarz]

• [Tausendfüßler: orange, schwarz,

braun]

[Wespe: schwarz und gelb]

Kleidung in Clansfarben wird insbesondere bei formellen Anlässen getragen, wenn man die Zugehörigkeit zu seinem Clan deutlich zeigen möchte.

Daneben gilt schwarz als besonders formelle Farbe - ein Samurai in schwarzer Hakama mit schwarzem Haori über dem Gi gilt als sehr formell. Dagegen ist Reise- und Alltagskleidung oft braun oder grau.

Daneben kann man sich natürlich auch an der gängigen Mode orientieren. Besonders modebewusste Samurai halten sich dabei an das durch Doji-kami vor über 1000 Jahren festgelegte Schema der Modefarben pro Monat:

Monat	Thema	Beschreibung
Hase	Kirsche	Weiß oder Kirschrosa auf Burgund mit schwarzen Akzenten
Drache	Orangenblüte	Deadleaf auf Purpurgelb
Schlange	Artemisia	Sprössling auf Grün-Gelb
Pferd	Lilie	Rot auf Laub-Gelb
Ziege	Zirkadenflügel	Zederrinden-Braun auf himmelblau
Affe	Aster	Lavendel auf Burgund
Hahn	Knäuel-Klee	Rosé auf Schieferblau
Hund	Ahorn	Zinnoberrot auf grau-grün
Wildschwein	Chrysantheme	Lavendel auf dunkelblau
Ratte	Piniensprössling	Grün auf dunkelviolett
Ochse	Rote Pflaumenblüte	Purpur aus violett
Tiger	Pfirsich	Pfirsich auf Khaki



Kleidung im Spiel

Der Sinn dieses Dokuments ist nicht, euch mit Vorgaben und Optionen zu erschlagen. Vielmehr möchten wir euch eine Beschreibung dessen, was möglich ist, geben - und für jeden Clan eine Richtlinie zum einigermaßen einheitlichen Auftreten veröffentlichen.

Und tatsächlich haben wir uns auch von der reinen japanischen Kleidung ein wenig wegbewegt (und zum Beispiel Hanfu zugelassen), um euch die Möglichkeit zu geben, bereits vorhandene Gewandung wieder zu verwenden.

Macht euch bitte nicht zu verrückt, was die Kleidung angeht. Gerne könnt ihr im Vorfeld mit uns sprechen.

Mon

In Rokugan ist es üblich, zumindest bei formeller Kleidung (Clansfarben, schwarze Kleidung), Wappensymbole - so genannte Mon - auf der Kleidung zu tragen. Dabei trägt man das Clansmon auf dem Rücken, Familien- und Schul- Mon vorne unterhalb der Schulter (3 Mon), beziehungsweise unterhalb der Schulter und an den Unterarmen (5 Mon). Welches Mon dabei auf der Herz- (links) und auf der Waffenhand- (rechts) Seite getragen wird, ist eine persönliche Entscheidung des jeweiligen Samurai.

Die Mon, die für euere Charaktere relevant sind, erhaltet ihr dabei zusammen mit eurer Charakterbeschreibung.

Markensymbole

Neben den Mon gib es noch Markensymbole, die sich üblicherweise nicht innerhalb eines Kreises befinden. Mit diesen Symbolen kennzeichnen zum Beispiel Handwerker ihre Waren oder sie dienen als Erkennungszeichen für Tee- und Geishahäuser. In manchen Ortschaften haben sich sogar so etwas wie Familiensymbolen für angesehene Handwerker- oder Handelsfamilien entwickelt. All diesen Symbolen ist gemein, dass sie vor Allem der Verständigung innerhalb der Bonge dienen und von Samurai nicht beachet werden – daher finden sie auch keine Erwähnung in der Heraldik.

Für das Spiel bedeutet dies aber, dass Herstellungszeichen auf Kleidung und andere Symbole einfach als "Marken" im hier genannten Sinne gewertet werden und daher nicht weiter stören.

Was brauche ich?

Getreu dem Motto "Mehr geht immer", hier mal eine Auflistung von Dingen, die man vermutlich irgendwie haben sollte:

ALLGEMEIN

- Kimono /oder Hakama, Gi /oder Hanfu und Hose
- Schuhe
- (Tabi-)Socken
- Fächer
- Wakizashi (kann in Ausnahmefällen* entfallen)
- Esstäbchen
- Teeschale
- optional: Mon ***
- optional: Katana**
- optional: Unterkimono, Fake-Kragen
- OT: warme Unterkleidung

- * Jeder Samurai besitzt ein Wakizashi und trägt es meistens auch. Im eigenen Haus oder im höfischen Setting (vor Allem wenn man Mode trägt), wo bekannt ist, wer man ist, kann man es auch im Zimmer lassen.
- ** Jeder Samurai hat das Recht, ein Katana zu tragen. Viele Höflinge, Künstler und Shugenja verzichten jedoch darauf, da man damit erklärt, dass man sich im Kampf selbst verteidigen kann und z.B. auch Schwertduelle selbst ausfechtet
- *** Vorlagen gibt es von uns.

BUSHI

- Katana (mit Scheide)
- optional: Rüstung****

**** Am Hofe tragen in der Regel nur Ehrengardisten und Yojimbo hochgestellter Persönlichkeiten Rüstung. Und selbst letztere nicht immer.

HÖFLING

- Zweiter Satz Kleidung wird empfohlen
- Kleine Geschenke
- Optional: Schreibset
- Optional: Höflingskappe

KÜNSTLER

• Werkzeuge, um die Kunst auszuüben

SHUGENJA

- Schriftrollen
- Schritfrollenbehälter (z.B. Beutel)
- Räucherstäbchen
- optional: Shugenja-Kappe
- optional: Schreibset

Besonderheiten können sich je nach Clan ergeben - so trägt zum Beispiel nur der Einhorn Clan Pelz und Leder (dafür Pelz aber gerne), während Drachen z.B. häufig tätowiert sind.

Mode nach Clan

Standardmäßig orientiert sich die rokuganische Kleidung an der japanischen Mode verschiedener Ären (siehe im Folgenden), jedoch sind in verschiedenen Clans auch unterschiedliche Einflüsse sichtbar.

Die Clans **Löwe** und **Kranich** (und bis vor seiner Auslöschung auch Clan **Skorpion**) verwenden hauptsächlich die "klassische" japanische Kleidung, wie man sie zum Beispiel auch aus Samurai-Filmen kennt. Gerade der Kranich Clan ist hierbei für seine Extravaganz und die Integration anderer Stile bekannt (so sind für das Spiel hier gerade bei höfischer Kleidung auch chinesische Einflüsse durchaus üblich), während der Löwen Clan einfache und robuste Mode bevorzugt - eben Kleidung für das Schlachtfeld. Für den Clan Skorpion waren Masken besonders wichtig - jeder Samurai des Clans trug in der Öffentlichkeit eine Maske.

Clan **Einhorn** hat deutliche Anklänge an das mongolische und ist der einzige Clan, der Leder und Pelze trägt. Bekannt ist der Clan dabei vor allem für lange, mit Pelz verzierte Mäntel.

Clan **Drache** ist ebenfalls eher japanisch im Kleidungsstil, integriert aber viele Kleidungsstücke aus buddhistischer und Shaolin Tradition. So finden sich bei den Togashi zum Beispiel sehr oft die typische Ballonhose der Shaolin Mönche. Zudem sind Tätowierungen als Körperschmuck innerhalb des Drachen Clans auch bei Nicht-Togashi sehr verbreitet - während sie in den meisten anderen Clans oft als Zeichen Krimineller oder einer Abhängigkeit (z.B. bei Prostituierten) gelten. Nur die Daidoji Familie des Kranich Clans tätowiert ihren Bushi noch das Familienmon auf Unterarm oder Handgelenk.

Im **Phoenix** Clan finden sich chinesische Einflüsse in Form des Hanfu und manchmal auch einige an den indischen Sari angelehnte Kleidungsstücke, vor allem bei den Asako. Letztere tragen ebenfalls manchmal Kleidungsstücke, die an buddhistische Mönche erinnern.

Der Clan **Mantis**, als Seefahrer Clan, lehnt sich in seiner Kleidung dabei auch an die Trachten Thailands, Sri Lankas und den Küsten Indonesiens an.

Der Clan **Schnappschildkröte** trägt typisch japanische Kleidung, aber meist aus einfacheren und robusten Stoffen. Manche sind bemerkenswert offenherzig.

Der Clan **Krabbe** hat in seinem Kleidungsstil koreanische Anleihen, wie zum Beispiel den Hanbok oder den Joseon.

Clan Wolf hat noch keinen eigenen Stil.

Anregungen findet ihr auf dem Pinterest Board https://www.pinterest.de/efferdan/legend-of-the-five-rings-inspirations/ - und natürlich könnt ihr uns auch gerne im Vorfeld fragen, wenn ihr euch nicht sicher seid.

Männer

Die Kimono von männlichen Rokugani sind tendenziell simpler als jene der Frauen des Reiches. Zu informellen Situationen, also bevorzugen vor Alltag. kriegerische Samurai die Kombination von Gi und einfarbige Hakama.

Höflinge und auch Shugenia bevorzugen

Kimono die bis zu den Knöcheln reichen und deren Stoffe nicht oder nur wenig glänzen.

Bei formellen Anlässen werden zum Kimono ein Kamishimo. einfarbiger Kataginu Hakama und getragen. Bei Hofe ist dies iedoch meist noch zu schlicht, denn hier sind



auffällige Hakama und Haori (schwarz und mit dem Mon der Familie) üblich.

Kimono



Kimono für Männer sehen je nach Anlass anders aus, sind iedoch allgemein schlichter als die der Frauen.

Yukata

Informeller Sommerkimono. der üblicherweise

Baumwolle, Leinen oder Hanf hergestellt wird. Yukata werden hauptsächlich zu Festen im Freien oder daheim im Alltag getragen.

Hakama

Ein Rock oder Hosenrock, eher ein sehr weit geschnittenes Paar Hosen. Wird traditionell nur von Männern getragen, aber zu bestimmten Anlässen auch von Frauen. Ein Hakama hat in der Regel Falten und koshiita - einen steifen oder gepolsterten Bereich am unteren Rücken.

Auch hier wird der Grad der Förmlichkeit durch das Muster bestimmt, je auffälliger desto formeller.



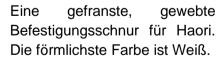
Kamishimo

Kamishimo ist die Kombination aus Hakama und Kataginu (Weste mit flügelartigen breiten Schulterteilen) in selber Farbe und Muster.

Haori

Bis auf Hüftoder Schenkelhöhe gehende Kimono-Bedeckung in der Art eines Jacketts. Sie sorgt für mehr Förmlichkeit.

Haori-himo



Obi Das rokuganische Gegenstück zu einer Schärpe oder einem Gürtel. Wird zu einem Kimono oder Yukata angelegt. Obi werden je nach Anlass verschieden getragen. Obi für Herren sind etwa 3,5-4m lang und 10cm breit. Meistens sind diese Obi



geometrischen Mustern versehen oder einfarbig, es gibt aber auch Motive von Drachen, Tigern oder dem Mon der Familie bzw des Clans darauf zu finden.

Frauen

Es gibt mehrere Arten von Kimono, die von Frauen getragen werden. Sie werden gemäß Alter und Anlass ausgesucht und grundsätzlich in Awase (gefüttert) und Hitoe (ungefüttert) unterteilt. Bei Hofe kommt es vor, dass Frauen bis zu zwölf Hitoe übereinander tragen, dies nennt man dann Juni-Hitoe. Im Folgenden werden die verschiedenen Kimonotypen absteigend nach Förmlichkeit aufgelistet.

Anmerkung: Muster wird hier in der Bedeutung Verzierung, Motiv verwendet (im Allgemeinen nicht regelmäßig /wiederholt). Ist nur dann als regelmäßiges Muster gemeint, wenn extra angegeben.

Irotomesode

Irotomesode ist ein einfarbiger Kimono der nur unterhalb der Taille gemustert ist.



Tsukesage

Der Tsukesage hat schlichtere Muster die wenig Fläche in Anspruch nehmen, hauptsächlich unterhalb der Taille.



Komon

Ist ein Kimono mit einem kleinen sich wiederholenden Muster über das ganze Gewebe hinweg. Wird im täglichen Leben getragen. Ergänzt durch einen entsprechenden Obi als Abendkleidung.

Hakama

Auch Frauen tragen Hakama, doch gibt es hier zwei Arten die sich unterscheiden. Zum einen die Hakama, welche von Männern getragen werden, diese werden von Kriegerinnen und Priesterinnen bevorzugt, da sie mehr Bewegungsfreiheit bieten. Und dann gibt es noch Hakama die keine Hosenbeine haben, sondern eher wie ein Faltenrock sind.

Die Hakama ohne Hosenbeine wirken weiblicher und eleganter, sind häufig auch bestickt oder haben einen Farbverlauf. Wie bei allen Kleidungsstücken in Rokugan gilt auch hier, je auffälliger desto formeller.



"Rock"-Hakama

Miko Samurai-ko



Obi

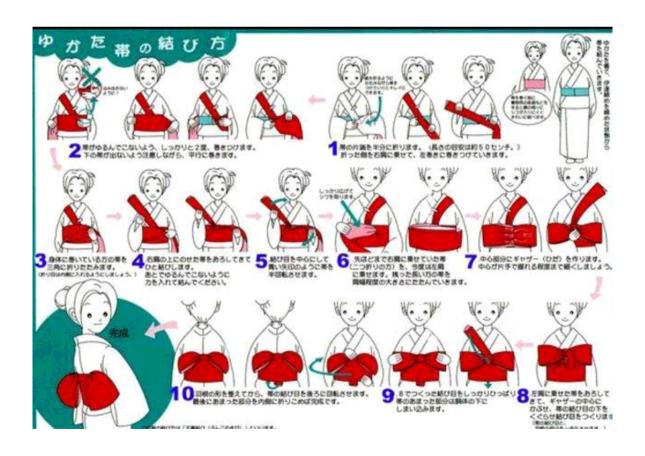
Auch Frauen tragen Obi, diese sind im Regelfall jedoch breiter als bei den Herren. Obi werden, je nach Anlass, verschieden getragen. Es gibt eine große Auswahl an verschiedenen Arten, Obi zu binden, die häufigsten und beliebtesten sind "Taiko-Musubi" und "Chouchou- Musubi" (Eine Schleife beziehungsweise Masche). Obi für Frauen sind meist 3,5 bis 4,5m



lang und die **Breite** beträgt für formelle Obi etwa 30cm und für informelle Anlässe etwa 15cm. Obi sind immer aus festem Stoff, ausnahme sind Obi für Yukata, diese können auch aus weichem Stoff sein. Neben einfarbigen Obi gibt es auch welche mit



geometrischen Mustern, Blüten, Mon der Familie und/oder des Clans, Schmetterlinge, Vögel und andere Tiere. Meist wählen die Damen einen Obi in einer Kontrastfarbe (Komplementärfarben) um die Muster bzw die Farbe des Kimono zu betonen. Bei formellen Anlässen gilt wie immer: je formeller der Anlass, desto auffälliger die Kleidung, denn hier möchten vor allem Höflinge und Diplomaten Modebewusstsein zur Schau stellen und Aufmerksamkeit erregen.





Juni hitoe-Varianten

Schuhe

Geta

Geta sind hölzerne Sandalen mit Zehensteg, die zu *Yukata* getragen werden – sowohl von Männern als auch von Frauen.

Tabi

Knöchelhohe Socken mit abgetrenntem Zeh-Bereich. In der Regel zu Sandalen getragen.

Jika-Tabi

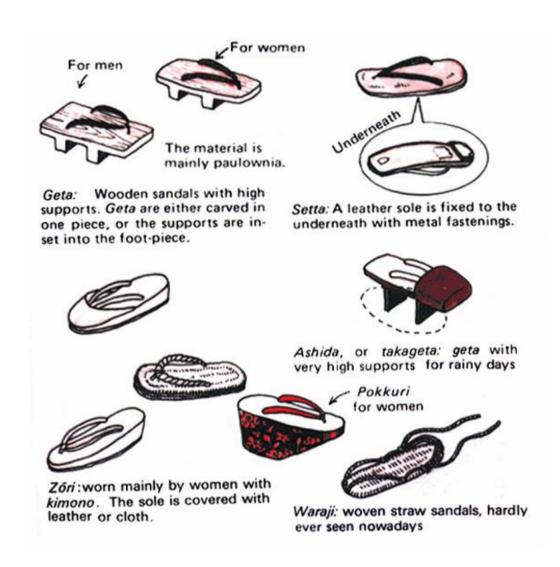
Wie Tabi nur als Schuhe bzw Stiefel.

Waraji

Strohsandalen, die bevorzugt auf Reisen getragen.

Zōri

Zehenstegsandalen traditionell aus Leder, Stoff oder Reisstroh. Zori können mit delikaten Stickereien reich verziert sein – oder überhaupt nicht. Sie werden sowohl von Männern als auch Frauen getragen. Die förmlichsten Männer-zōri verfügen über eine Innensohle aus Reisstroh und Zehenriemen aus weißem Leder. Von der Gestaltung her ähneln sie Sandalen. Frauen-zōri haben eine schmalere und ovalere Form als Männer-zōri.



Hanfu

Hanfu besteht aus mehreren Teilen, was dazu führt, dass beim Bücken oder



Hinknien keine Haut freigelegt wird. Wie auch bei Kimono wird das oberste Kleidungsstück links über rechts gelegt. Der Hanfu stammt ursprünglich aus den Landen des Phoenix und verbreitete sich dort vor Allem bei den Shugenja des Reiches. Auch heute noch ist der Hanfu bei Shugenja aller Clans beliebt. Eine Zeitlang wurde der Hanfu durch den Kranich Clan auch am Hofe modern, dieser Trend ist jedoch wieder vergangen. Doch natürlich gibt es noch immer Höflinge, die im Hanfu auftreten.





Rüstungen

Die Rüstungen der Samurai werden hauptsächlich aus Holz oder Metall gefertigt. Zeremonielle Rüstungen oder jene von Daimyo oder dem Tenno sind gelegentlich auch aus Keramik-Plättchen. Leder wird jedoch kaum ein Samurai freiwillig berührt, mit Ausnahme vielleicht von den Angehörigen des Einhorn-Clans. Generell ist das Tragen einer Rüstung nur dann erforderlich, wenn man in den Krieg zieht oder zu bestimmten Zeremonien, dies wird dann aber häufig explizit erwähnt. Bei Hofe eine Rüstung zu tragen ist selbst zu Kriegszeiten - außer für Gardisten und manche Leibwächter - ungewöhnlich. Zu leicht kann man hierbei den Gastgeber beleidigen.

Die Rüstung zeigt üblicherweise das Mon des Clans und ist auch in dessen Farben gehalten.

Unter der Rüstung trägt man üblicherweise Kimono und Hakama oder Gi und Hakama.







Rüstungen darstellen - wie?

Samurai-Rüstungen kaufen ist teuer und sie sind auch nicht so einfach zu finden. Mit ein wenig Geduld und Geschick kann man diese aber mit EVA-Foam, Moosgumi & Worbla oder ähnlichem basteln.

Bitte verwendet - außer als Einhorn - wenn möglich keine Samurai-Rüstung aus Lederstückchen, wie es sie in manchen Shops zu kaufen gibt.



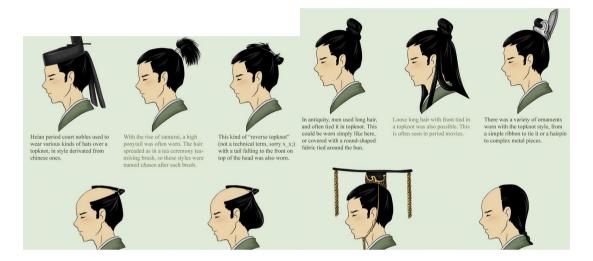


Haare

Nicht nur die Kleidung erzählt dem geschulten Auge etwas über sein Gegenüber, auch die Haare tun dies. Es folgt eine Auswahl an üblichen Frisuren in Rokugan.

Männerfrisuren

Männer tragen gelegentlich doch die das Haar offen, meist werden Haare einem Zopf oder Haarknoten gebunden. zu



Frauenfrisuren

Offenes oder locker im Nacken zusammengebundenes Haar deuten darauf hin, dass die Frau noch unverheiratet ist, Ausnahme sind hier die Kriegerinnen, die einen Zopf oder Pferdeschwanz vorziehen, da die Haare im Kampf dann weniger stören. Zu besonderen Anlässen jedoch werden die Haare hochgesteckt und mit Haarnadeln oder dekorativen Kämmen geschmückt.















Kopfbedeckungen

Gerade bei Shugenja und Höflingen sind Kopfbedeckungen in Form von Hüten weit verbreitet.

Als Vorlage für Höflingskappen wurden in Rokugan **Tate-eboshi** verwendet, während Shugenja eher **Kazaori-eboshi** tragen. Die Grenzen sind aber fließend - und **Hikitate-eboshi** sowie **Kanmuri** sind ebenfalls fein

Accessoires

Ein Fächer ist quasi Standard-Accessoire in Rokugan, sowohl Männer als auch Frauen haben nur selten keinen dabei. Hier wird grob unterschieden zwischen Uchiwa und Sensu.

Sensu sind Fächer welche zusammengeklappt und im Gürtel oder Kimono getragen werden können. Die Basis ist immer aus Holz und je nach Vorliebe Papier oder Seide. Wie auch bei der Kleidung gilt für die Sensu je auffälliger die Motive, desto eher ist der Fächer für eine Frau gedacht, vor allem wenn es sich um florale Muster handelt.





links zwei Sensu für Herren, unten eher feminine Designs



Uchiwa hingegen sind Fächer die sich vor allem im Sommer großer Beliebtheit erfreuen. Sie sind nicht zusammenfaltbar. Wie immer sind florale Muster und auffällige Farben bei Frauen beliebter als bei Männern, welche meist zu einfarbigen und schlichten Uchiwa greifen.



Weitere Accessoires sind Kanzashi. Haar-Kanzashi steht allgemein für schmuck, es sind also Haarnadeln und Schmuckkämme ebenso gemeint wie Haarklammern oder Spangen. Kanzashi werden aus verschiedensten Materialien gefertigt, von Holz über Horn und Metal bis hin zu Stoff ist alles dabei. Auch Haarschmuck ist eine Möglichkeit um sich von anderen zu unterscheiden unterliegt auch einigen Regeln. Zusammenfassend kann man sagen das der Schmuck immer passend zur Saison gewählt wird und je mehr Haarschmuck

desto jünger ist die Frau, oder möchte sich zumindest als jung/unschuldig darstellen. Wenig und schlichter Haarschmuck soll

schlichter

Haarschmuck soll

Reife symbolisieren

und wird häufig von verheirateten Frauen oder solche welche sich als "Erwachsen" präsentieren wollen gewählt.

Für Bezugsquellen zu Kleidung schaut bitte auch auf die Shop-Liste auf unserer Homepage.

Bushido

Bushido - der Weg des Kriegers - ist der Ehrenkodex, dem die Samurai folgen.

Das Diktat der Ehre

Das Konzept der Ehre ist tief in die rokuganische Gesellschaft eingebrannt, insbesondere in die Samurai Kultur. Die Taten eines Mannes bestimmen, wer er ist und wer er sein wird. Nur ehrenhaftes Verhalten bringt Ansehen in den Augen der anderen Samurai, wie auch des Himmels. Und so ist Ehre mehr ein Imperativ, ein Gebot des täglichen Zusammenlebens als alles andere.

Ehre ist eine Richtschnur, die bestimmte Taten gebietet und andere unmöglich macht. Der Ehre zu folgen mag in den Tod führen. Doch ihr nicht zu folgen, führt zu Schlimmerem. Wie man ja auch gerade während des Staatsstreichs der unehrenhaften Skorpione gesehen hat!

Die Tugenden des Bushido

Bushido bezeichnet den Ehrenkodex, nach dem ein Samurai sein Leben ausrichten soll. Die Tugenden des Bushido zu leben, gilt als Herausforderung, aber auch als Notwendigkeit, um den Pflichten gegenüber dem Clan, der Familie, dem Kaiser, dem Daimyo und dem Reich gerecht zu werden. Ein Samurai, der die Tugenden des Bushido nicht lebt, ist im besten Fall nicht vertrauenswürdig - und im schlechtesten Fall entehrt er sich, seine Familie und seinen Clan.

Die Tugenden des Bushido sind dabei:

Gi (義): Aufrichtigkeit, und Redlichkeit

Ein Samurai spricht nicht über Redlichkeit, über Wahrheit oder Gerechtigkeit. Jede seiner Taten zeigt, dass es nur diesen Pfad gibt, dass Lug, Trug und Verbrechen keinen Platz im Herzen eines Ehrhaften haben.

Yu (勇): Mut

Nur die Angst vor dem Tod kann Leben zerstören. Ein Samurai ersetzt diese mit Verständnis für die Gefährlichkeit einer Situation.

Jin (仁): Menschlichkeit und Mitgefühl

Es ist die Aufgabe eines Samurai, andere zu beschützen. Vor Allem jene, die schwächer sind als er. Wenn ein Samurai die einfache Bevölkerung vergisst und taub gegenüber ihren Sorgen und Nöte wird, kann diese ihre Pflicht für das Reich nicht mehr erfüllen.

Rei (礼): Höflichkeit

Ein Samurai ist weder ein Schläger noch ein brutaler Killer. Er behandelt alle mit Höflichkeit und Ehrerbietung, wie es die Etikette verlangt. Selbst seine Feinde auf dem Schlachtfeld.

Makoto (誠): Wahrheit und Wahrhaftigkeit

Worte und Taten eines Samurai gehen Hand in Hand. Etwas zu versprechen wäre redundant.

Meiyo (名誉): Ehrbewusstsein

Der größte und wahrhaftigste Richter der Taten eines Samurai ist er selbst. Nur er kann bestimmen, ob er richtig oder falsch gehandelt hat. Vor dem eigenen Urteil kann man nicht davonlaufen.

Chūgo (忠義): Loyalität und Treue

Die Treue eines Samurai ist unverbrüchlich. Er ist loyal zu jenen, die über ihm stehen - und damit zu seiner Familie, seinem Clan und dem Kaiser.

On

Das Konzept des On, des Gesichts, beruht auf der Tatsache, dass jeder Mensch eine Maske trägt, die er der Außenwelt zeigt. Ein jeder Samurai hat sorgfältig sein Gesicht zu wahren, ein Bild der Ruhe, der Gelassenheit und der Aufrichtigkeit gleich, wie aufgewühlt das Innere sein mag.

Es gilt als erstrebenswert, der Welt jederzeit diese Maske zu zeigen und das eigene On zu wahren – die eigenen Emotionen nach Außen zu tragen ist buchstäblich ein Gesichtsverlust.

On im Spiel

Gerade weil das Zeigen von Emotionen verpönt ist, bedeutet dies, dass es im LARP vorkommen sollte. Habt den Mut dazu, euch gesellschaftlich zu "entblößen" und bei aufwühlenden Situationen euer Gesicht zu verlieren. Macht ein Spiel daraus, euch dafür später lautstark zu entschuldigen oder euch mit dieser Peinlichkeit erpressen zu lassen.

Spielt damit, dass ihr – als Samurai – stets unter Druck steht, eure Emotionen nicht zeigen zu können und nutzt daher die Möglichkeiten, wo dies möglich ist. Zum Beispiel in dem ihr eine Geisha oder einen Oiran besucht und euch dort eure Probleme vom Herzen redet. Das ist eine wunderbare Möglichkeit, um Informationen und Geheimnisse zurück in das Spiel zu geben!

Glaube & Religion

Glaube

Zu Beginn des Reiches entwickelten sich zwei verschiedene Glaubenssysteme. Zum einen war da der Glaube der Stämme, insbesondere der Isawa. himmlische **Ordnung** mächtiger Wesenheiten und Prinzipien. So wie Amaterasu und Onnotangu verehrt wurden, wurden auch die Schicksale verehrt. Außerdem glaubt man, dass die Welt voller Geister, in ihrer Gesamtheit Kami genannt, besteht, die in jedem Baum, jedem Stein, jedem Feuer, ja überall um uns herum zu finden sind. Die Aufgabe der Shugenja war und ist es, die Schicksale und Schutzgeister zufrieden zu stellen, während ihre Magie darauf beruht, die Kami der Elemente durch Gebete zu überreden, spezifische Wirkungen zu erzeugen.

Shinsei, der "kleine Lehrer", sprach mit den Kindern von Sonne und Mond ebenfalls Kami sind) über die verschiedenen Sphären und Großen Drachen, über die Wiedergeburt, Weisheit, Erleuchtung und persönliche Weiterentwicklung. Die Gespräche Shinseis mit Hantei, die von Shiba aufgezeichnet wurden, werden in ihrer Gesamtheit als Tao bezeichnet. Auf ihnen begründet sich nicht nur die Ständegesellschaft und die Suche Erleuchtung, sie halfen den Shugenja auch dabei, ihre Gebete weiter zu entwickeln, zu dem System, das heute besteht.

Hantei Genji, der halbgöttliche Sohn Hanteis und von dessen Frau, Doji Mioko, erklärte, dass beide Religionen in Wahrheit eine seien und schloss dabei auch die beginnende Ahnenverehrung mit ein.

Spirituelle Riten

Die Spezialisten auf dem Gebiet im Umgang mit den Ahnen und Kami sind die Shugenja und auch für diverse Rituale zur Segnung von Orten, Ernten oder Zeremonien rund um die Geburt, Ehe oder den Tod, wendet man sich an einen Shugenja.

Doch einige Regeln sind jedem Samurai bekannt. Diese werden hier erklärt: Vor dem Betreten eines Tempels wäscht sich ein Samurai Hände und Mund, um sich selbst zu reinigen. Am Familienschrein des Haushaltes sind täglich Opfergaben in Form von Räucherwerk, Essen und Gebete zu entrichten. Gebete beginnen stets damit, dass die Hände zweimal laut geklatscht werden - und werden auch auf diese Art beendet.

Einige Beispiel-Gebete:

Morgengebet zu Ehren der Vorfahren:

Geehrte Ahnen, Ihr wacht über Eure Kinder Tag und Nacht. Nehmt diese bescheidene Gabe der Dankbarkeit an!

Morgengebet zur Reinigung:

All das negative Karma, welches durch meine Angst, mein Verlangen und meine Reue entstehen, durch meinen Körper und meine Gedanken, ich gestehe es offen und vollständig.

Spirituelle Reinheit

Die Berührung mit Blut, Leichen und Fäkalien, aber auch mit Kreaturen der Schattenlande und allem, was damit zu tun hat, macht einen Samurai unrein.

So würde ein Samurai zum Beispiel nie freiwillig eine Leiche anfassen - dafür gibt es Eta.

Kontakt mit solchen Dingen, auch unfreiwillig oder während einer Schlacht, macht einen Samurai unrein. Wenn er in diesem Zustand stirbt, ist sein Platz in der Ordnung nach der Wiedergeburt in Gefahr.

Daher werden die meisten Samurai sich nicht nur schnellst möglich waschen und umziehen, sondern auch einen Shugenja oder Mönch aufsuchen, um sich in einem kleinen Ritual spirituell reinigen zu lassen.

Die großen Schicksale

Rokugani glauben, dass in der himmlischen Ordnung, unterhalb von Sonne und Mond, der Drache des Himmels mit seinen fünf elementaren Geschwistern, die Drachen von Luft, Erde, Wasser, Feuer und Void stehen.

Darunter stehen die fünf großen Schicksale:

- Benten, Schicksal der Schönheit, der Sprache, Eloquenz, Musik und romantischen Liebe
- Bishamon, Schicksal der Stärke, der Krieger und Wachen, Bestrafer der Verbrecher
- Daikoku, Schicksal des Reichtums
- Ebisu , Schicksal der ehrlichen Arbeit
- Fukurokujin, Schicksal der Weisheit
- Hotei, Schicksal der Freude und Zufriedenheit
- Jurojin, Schicksal der Langlebigkeit und Gesundheit

Unter diesen wiederum stehen die kleineren himmlischen Schicksale (von denen selbst ein Shugenja nicht alle kennt) und unter diesen wiederum die weltlichen Schicksale und elementaren Kami.

Einige der kleineren Schicksale sind:

- Konohana, Schicksal des zarten Lebens und der Kirschblüte
- Kuroshin, Schicksal des Ackerbaus
- Inari, Schicksal des Reis und Mutter der Kitsune (Fuchsgeister)
- Koshin, Schicksal der Straßen

- Osano-Wo, Schicksal des Donners und Heldenmuts, Beschützer vor den Schattenlanden
- Goemon, Schicksal der Helden
- Sadahako, Schicksal der Künstler und Geisha

Shugenja-Geheimnisse

Mehr Schicksale wie auch mehr zu deren Verehrung, religiösen Rituale und Magie werden Shugenja-Spieler in ihren persönlichen Handouts erhalten.

Die Macht der Kaiser

Die Hantei-Dynastie, als Stellvertreter der himmlischen Ordnung auf Erden und direkte Nachfahren von Amaterasu und Onnotangu, besaßen die Macht, neue Schicksale zu ernennen. Zwar ist es seit Jahrhunderten Tradition, dass dies nur in Abstimmung mit den Abten des Ordens des Shinsei geschieht, dennoch liegt die Macht alleine beim Tenno selbst.

Oder vielmehr lag - denn mit dem Erlöschen dieser Dynastie bleibt abzuwarten, ob die neue Dynastie ebenfalls die Zustimmung des Himmels erfährt und solcherlei Macht erhält.

Geld und Handel

Währung

Die Währung des Reiches beruht auf dem Reisäquivalent. Dabei beschreibt 1 Koku die Menge Reis, die ein erwachsener Mensch im Jahr zum Überleben benötigt, also ungefähr 3 bis 5 Büschel Reis. Diese Schwankung ergibt sich aus dem jährlichen Ertrag und so ändert sich auch der Münzwert eines Koku von Jahr zu Jahr.

Goldmünzen im Wert von einem Koku nennt man *Ryo.* 1 Ryo wird in fünf Silbermünzen, *Bu* genannt, unterteilt. Jeder Bu ist wiederum 10 kupferne *Zeni* wert.

Für größere Transaktionen verwendet man versiegelte und gestempelte Pakete von Ryo oder ovale Goldscheiben namens *Oban.* 1 Oban hat hierbei den Wert von 40 Ryo.

Warenhandel

Handel ist unter der Würde der meisten Samurai und so sind es meist Heimin, die sich um die Handelsbelange eines Clans kümmern.

Allerdings sind Winterhöfe und andere Veranstaltungen immer Gelegenheit für den Austausch von Waren, Dienstleistungen und Gefälligkeiten zwischen den Clans. Dies wird in der Regel durch Höflinge erledigt. Hier ist es üblich, durch mehrere Treffen eine Vertrauensbasis herzustellen und dann, möglichst beiläufig, während eines Spaziergangs oder eines Spiels, erwähnen, was dem eigenen Clan fehlt und wo man einen Überschuss hat. Wenn der Gesprächspartner passend überlässt man es meist den jeweiligen Heimin-Assistenten die Details auszuarbeiten.

In aller Kürze: Geld und Handel

Samurai geben sich wenn möglich nicht mit Geld ab. Sie erhalten was sie brauchen. In fremden Provinzen wird aber erwartet, dass sie Geld in Höhe dessen zurücklassen, was sie denken, dass die Ware oder Dienstleistung Wert war. Die Währung in Rokugan ist Koku.

1 Ryo = 1 Koku = die Menge Reis, die ein Mensch im Jahr benötigt.

1 Ryo = 5 Bu = 50 Zeni.

Samurai und Geld

Viele Samurai haben keinen Sinn für Geld und wissen folglich daher auch nicht, was etwas Wert ist. In ihrer Heimatprovinz versorgt ihr Daimyo sie mit allem, was sie benötigen, während ein Heimin es nie wagen würde, von einem Samurai einen Preis für etwas zu verlangen.

Dennoch ist es gute Sitte und ehrenhaft, in der Fremde eine Gabe da zu lassen, um den Daimyo, dem ein Gasthaus oder Teehaus gehört, nicht über Gebühr zu belasten. Hier gibt ein Samurai einfach das, was er glaubt, dass eine Dienstleistung oder Ware Wert ist.

Geld im Spiel

Tatsächlich lassen wir euch an dieser Stelle bewusst über den Wert von Geld im Unklaren. Einzelne Charaktere werden in ihren persönlichen Handouts Richtlinien finden, was Waren ihrer Meinung nach Wert sind - aber beileibe nicht alle. Spielt damit.

Recht und Gesetz

Über das Rechtssystem in Rokugan lassen sich ganze Regalmeter füllen - und wurden es auch. Daher kann und soll an dieser Stelle nur eine kleine Einführung erfolgen.

Die Basis des Rechts

Das rokuganische Rechtssystem ruht auf mehreren Säulen: Zum einen ist hier der Tenno, als oberste Instanz von Recht und Gesetz im Reich zu nennen. Die Edikte, die durch ihn oder in seinem Namen. erlassen wurden, stellen die verlässlichen Grundlagen für juristische Entscheidungen in Rokugan dar. Das Wort des Kaisers ist Gesetz und so sind alle Richtsprüche im Kern Auslegungen des Willens des Tenno. Der Wille des Tenno ist per Definition unfehlbar auch wenn in Vergangenheit peinlich darauf geachtet wurde, das Wort eines vorangegangenen Hantei niemals direkt in Frage zu stellen. Vielleicht ein Grund, warum kaiserliche Edikte mittlerweile selten sind.

Daimyo, als lokale Vertreter der kaiserlichen Ordnung, haben das Recht, selbst lokale Gesetze zu erlassen, die jedoch mit den Edikten des Kaisers im Einklang stehen und durch diesen widerrufen oder überschrieben werden können.

Wie bereits geschrieben, beruhen Richtsprüche vor Allem auf Auslegungen dieser Gesetze. Daher sind Traditionen und Präzedenzfälle wichtig. Ein Gesetz, das schon seit Generationen auf eine bestimmte Art und Weise ausgelegt wurde, wird sehr wahrscheinlich auch weiterhin so ausgelegt werden, weswegen auch das Zitieren eines Präzedenzfalles von vor 300 Jahren wohl sehr ein heutiges Gerichtsurteil beeinflussen kann.

Methoden der modernen Beweisführung sind bei allen Clans, außer den Drachen, weitestgehend unbekannt. Es zählen weniger deduktive Ergebnisse als vielmehr die vorliegenden Fakten in Verbindung mit dem Anschein und dem Status der Beteiligten. Wenn bei einem Mordopfer ein persönlicher Gegenstand einer Person gefunden wird, der dort nicht hingehört, ist es logisch, dass die Person, dem der Gegenstand gehört, sehr wahrscheinlich der Täter ist. Und wenn ein höherrangiger Samurai bei einer Anklage durch einen niederrangigen schwört, dass er etwas nicht getan hat, dann müssen die Beweise schon erdrückend sein. dem um Höherrangigen eine Lüge zu unterstellen. Denn immerhin gibt es so etwas wie Bushido und persönliche Ehre.

Zwar ist diese Regel nicht immer so einfach

In aller Kürze: Recht und Gesetz

Recht und Gesetz werden von den Magistraten der Clans und, übergreifend, durch die Chrysanthemen Magistrate vertreten. Oberste Rechtsinstanz ist der Kaiser

- die gleichlautende Aussage mehrerer niederrangiger Samurai können zum Beispiel den Leumund eines höherrangigen durchaus beschädigen aber im Großen und Ganzen gültig.

Andererseits führt das Festhalten an Bushido und das Konzept der Ehre auch dazu, dass gerade Samurai Verbrechen, die sie begangen haben, freimütig zugeben und bereit sind, dafür zu sühnen. Denn ein ehrenhafter Tod ist einem Leben in Unehre für viele bei Weitem vorzuziehen.

Rechtsvertreter

Das Rechtssystem wird durch lokale und regionale Vertreter durchgesetzt.

Auf der untersten Stufe stehen die so genannten **Doshin**, Dorfbüttel, die das Recht haben, Verbrechen von Heimin, Hinin und Eta. nicht aber die von Samurai. zu ahnden. Dies gilt auch nur für einfache Verbrechen - Mord, Entführung, Verrat und außerhalb Blasphemie liegen Kompetenzen und müssen dem zuständigen Magistraten gemeldet werden. Lokale Magistrate werden durch lokale Daimyo oder Gouverneure eingesetzt und sind für ein bestimmtes Gebiet zuständig. Dies ist in der Regel ein Stadtviertel in einer Großstadt, eine Kleinstadt mit umliegenden Dörfern oder ein Teil einer Provinz. In vielen Gegenden gibt es jedoch gar keinen lokalen Magistrat, dessen Aufgaben werden durch höherrangige Magistrate mit erledigt. Wie alle höherrangigen Magistrate sind auch sie Ankläger, Richter und manchmal auch Vollstrecker in einer Person. Viele Daimyo bestehen jedoch darauf, dass bestimmte Verbrecher - wie zum Beispiel Verräter - direkt vor sie gebracht und durch sie selbst gerichtet werden.

Über diesen lokalen Magistraten stehen die Clans-Magistraten, die durch Familien- und Clans-Daimyo eingesetzt werden und Jurisdiktion innerhalb einer Provinz, einer Großstadt oder gar, als reisende Magistrate, innerhalb des ganzen Clansgebiets besitzen. Neben sonstigen Rechten und Pflichten stellen sie auch Reisepapiere für ihre Provinz oder die Clanslande aus und prüfen die Papiere von Reisenden. Zudem treiben sie Steuern ein und erheben Zölle.

Verbrechen, die mehrere Provinzen oder gar Clans betreffen oder das Reich selbst bedrohen, wie Beispiel Maho zum (Blutmagie), Kollaboration mit Schattenlanden oder Verschwörung gegen den Kaiser, fallen in die Zuständigkeit der Chrysanthemen-Magistraten, die einer Kugel aus grüner Jade zu erkennen sind und direkt dem Chrysanthemen Champion des Kaisers unterstehen. Diese besitzen weitreichende Befugnisse, wie zum Beispiel das Ausheben von Truppen im Krisenfall oder dem Festsetzen eines

Daimyos bei begründetem Verdacht. In Fällen von überlappender Kompetenz müssen sich Lokale und Clans- Magistrate einem Chrysanthemen-Magistrat unterordnen.

Jeder Magistrat besitzt zudem das Recht, auf eigene Kosten **Yoriki** - Hilfsmagistrate - zu ernennen, die ihn bei seinen Aufgaben unterstützen. Hierfür erhält ein Magistrat in der Regel ein jährliches Stipendium um diese Kosten zu decken.

Obgleich manche Clans (Einhorn, Drache, Kranich und vormals auch der Skorpion Clan) Schulen besitzen, die speziell Samurai für die Arbeit als Magistrat ausbilden, soll an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben, dass die Ernennung eines Samurais oftmals eine politische ist und wenig über die Fähigkeit des Betreffenden aussagt.

Recht und Gesetz im Spiel

Spieler, die einen Magistraten spielen, werden weiterführende Informationen zu den genannten Verbrechen und dafür angemessene Strafen erhalten. Ebenso werden sie weitere Informationen zu ihren Rechten und Pflichten in ihren persönlichen Handouts finden.

Verbrechen

Es gibt viele verschiedene Arten von Verbrechen, denen man sich in Rokugan schuldig machen kann. Im Folgenden nur die, die für Samurai am Relevantesten sind.

Unehrenhaftes Verhalten

Verhalten, das gegen die guten Sitten verstößt oder ehrenrührig ist, wird als unehrenhaftes Verhalten gewertet. Dazu gehört Verhalten, das nicht mehr ignoriert werden kann, wie zum Beispiel lauter Gesang eines Betrunkenen zu später Stunde oder Randalieren in einem

Gasthaus. Die Strafe für Samurai besteht üblicherweise aus Festnahme und Ausnüchterung, öffentlicher Verwarnung oder Verbannung aus dem fraglichen Viertel oder der fraglichen Gegend für eine bestimmte Zeitspanne.

Korruption

Unter diesem Begriff werden Verbrechen zusammengefasst, die geplant aus niederen Motiven, wie zum Beispiel Habgier, durchgeführt werden. Darunter fallen zum Beispiel Unterschlagung, Schutzgelderpressung, das Ausrauben von Heimin, Diebstahl oder (das Annehmen von) Bestechung.

Solche Verbrechen können zu Seppuku oder Exekution, zumindest aber Entehrung und Verbannung führen.

Gewalt gegen Personen

Samurai sind für den Krieg ausgebildet und werden kleinere Schlägereien üblicherweise höflich ignoriert. Größere Sachschäden können wie unehrenhaftes Verhalten gewertet werden. Sobald aber jemand ernsthaft zu Schaden kommt, sind Magistrate gezwungen, einzugreifen. Je nach Stand der Beteiligten und Art des Vorfalls werden beteiligte Samurai festgesetzt und unter Hausarrest gestellt, müssen mit öffentlichen Verwarnungen, Strafzahlungen oder Schlimmerem rechnen. Ein Samurai, der einen Hinin erschlägt, hat kaum etwas zu befürchten, während er für die "Sachbeschädigung" an einem Heimin in der Regel zumindest Schadensersatz zu leisten hat. Falls ein Samurai unbeabsichtigt zu Tode kam, wird der Täter meist das Recht auf Seppuku

erhalten, während illegale Duelle von Fall zu Fall anders gehandhabt werden.

Ein Samurai, der allerdings kaltblütigen Mord an einem anderen Samurai begeht, hat keine Gnade zu erwarten und wird meist hingerichtet oder als Ronin verstoßen.

Verrat

Verrat in allen Formen ist das schwerste Verbrechen, das ein Rokugani begehen kann. Ein Samurai, der des Verrats schuldig befunden wird, wird selten einen ehrenhaften Tod finden. Unter Verrat fallen Verschwörung gegen Höherrangige genauso wie die Unterstützung Feinden des Reiches und der Regierung (worunter zum Beispiel auch Kollaboration mit den Schattenlanden oder unsaktionierter Handel mit Gaijin fällt), das Töten eines kaiserlichen Beamten, Blutmagie und Blasphemie.

Organisiertes Verbrechen

Organisiertes Verbrechen wird in der Regel nach den entsprechenden Taten bewertet, aber härter bestraft, da wiederholtes, vorsätzliches kriminelles Verhalten unterstellt und somit eine Chance auf Einsicht als nicht vorhanden bewertet wird.

Verbrechen durch Magie

Shugenja, die ein Verbrechen mittels Magie begehen, werden in der Regel besondere Heimtücke unterstellt, was sich auf das Strafmaß auswirkt.

Anhang

Ämter im Reich

Wichtige Ämter		
Chrysanthemen Champion	Schutz des Kaisers, Duellant des Kaisers, Führung der Chrysanthemen Magistrate, Einnahme von Steuern, Oberster Heerführer	Matsu Ketsui
Jade Champion	Oberster Wächter in magischen und religiösen Angelegenheiten (Shugenja). Seit mehreren Jahrhunderten nicht besetzt.	
Kaiserlicher Kanzler	Moderiert den Kaiserlichen Hof und ist der persönliche Botschafter des Kaisers, sowie dessen politischer Vertreter in Abwesenheit. Wird durch die Clans Champions vorgeschlagen / gewählt.	Miya Yumi
Kaiserlicher Berater	Steht dem beratenden Kreis vor und informiert den Kaiser über alle Angelegenheiten am Hofe und im Reich; kontrolliert den Zugang der Clans zum Kaiser (Termine)	Hida Yakamo Mirumoto Hitomi
Kaiserlicher Herold	Verantwortlich für die Verkündung von Kaiserlichen Edikten und Gesetzen	Miya Yumi
Stimme des Kaisers	Kaiserlicher Ratgeber und Friedensstifter, Gesandter des Kaisers	Ikoma Ayumi
Kaiserlicher Schatzmeister	Verwaltung der Steuern - derzeit Aufgabe des Chrysanthemen Champions.	
Kaiserlicher Astrologe	Verantwortlich für Omen und Schicksalslesung (Shugenja)	
Kaiserliche Konsortin	Neben einer Ehefrau ist es dem Kaiser gestattet, auch Konkubinen zu unterhalten.	-
General der Kaiserlichen Garde		Seppun Hotaitaka

Daneben gibt es natürlich noch eine ganze weitere Reihe von Ämtern und Titeln, die der Kaiser nach seinen Wünschen schaffen, abschaffen und füllen kann. Darunter der Kaiserliche Jagdmeister oder der Kaiserliche Handelsmeister sowie Kaiserliche Gärtner, Kaiserliche Leibärzte, Kaiserliche Schreiber, Kaiserliche Vorkoster, Kaiserliche Bibliothekare, Kaiserliche Schwertpolierer und auch die Hüter der Kaiserlichen Pfauen.

Schulen im Reich

Im Folgenden findet ihr eine Kurzbeschreibung der Schulen im Reich mit ihren Eigenheiten. Dies kann dabei helfen, einen Abgänger der Schule besser darzustellen. Eine direkte Auswirkung auf das LARP wird es jedoch nicht haben.

Die Liste erhebt dabei keinen Anspruch auf Vollständigkeit - manche Schule wurden, aus unterschiedlichen Gründen (irrelevant, erloschen, noch nicht gegründet, Geschmacksverirrung), bewusst weggelassen.

Bushi

Name	Clan	Charakteristik
Bayushi Bushi	Wolf	Die Bushi Schule der Skorpione beruht auf Schnelligkeit. Ihr Motto: Zuerst zuschlagen, zuletzt zuschlagen.
Bushi-Schule des Mantis Clans	Mantis	Diese Schule bevorzugt kurze, schnelle Waffen wie Kampfsicheln über Katana. Eben alles, was sich gut an Bord eines Schiffes einsetzen lässt. Bushi dieser Schule sind für ihr gutes Gleichgewicht bekannt.
Bushi-Schule der Löwen	Löwe	Die ehemalige Akodo Bushi Schule beruht auf Disziplin und kühle Überlegung. Ihre Abgänger lernen, Schwächen in der Verteidigung des Gegners zu nutzen.
Daidoji Eisenkrieger	Kranich	Die hauptsächliche Bushi Schule der Kranich Armeen lehrt den Kampf mit dem Speer, sowohl im Einzelgefecht als auch in Formation. Eisenkrieger sind in der Regel schwer gerüstet und werden auch "Eiserne Kraniche" genannt.
Daidoji Yojimbo	Kranich	Die Leibwächter des Kranich Clans werden abgehärtet, um einen für ihren Schützling bestimmten Angriff mit ihrem Leib abzufangen und dann kurzen Prozess mit dem Angreifer zu machen.
Hida Berserker	Krabbe	Gegen manche Gegner ist Rüstung einfach bedeutungslos. Die Berserker der Hida stürmen in das dichteste Kampfgetümmel, springen auf riesige Oni oder auf den Rücken von Monstern. Ihr Ziel: möglichst viel Schaden in kürzester Zeit zu verursachen.
Hida Bushi	Krabbe	Hida Bushi sind langsam, aber gewaltig und schier unaufhaltsam. Sie stecken Treffer weg, die andere Samurai fällen würden und attackieren gezielt mit Tetsubo (Keule) und Zweihandwaffen. Viele ziehen eine Keule oder einer Axt selbst in einem Duell dem Katana vor.

Hiruma Scouts	Krabbe	Bewegliche und flinke Wildnisläufer, die die Armeen der Gegner ausspähen und als Scharfschützen einzelne Schlüsselfiguren auszuschalten wissen. Trainieren mit den Shinjo.
Matsu Bushi	Löwe	Für die Bushi der Matsu Schule gibt es nur Sieg oder Tod. Furchtlos erstürmen sie gegnerische Stellungen. Der Anblick einer heranstürmenden, wie wild brüllenden Matsu hat schon so manchen Samurai vor Angst zurückweichen lassen.
Mirumoto Bushi	Drache	Die Schüler Mirumotos trainieren das Niten, den Kampf mit Katana und Wakizashi. So kann eine Hand verteidigen, während die andere zuschlägt. So lange bis beide zuschlagen.
Moto Bushi	Einhorn	Eine Kavallerieschule, die sich auf den Kampf gegen Schattenlandkreaturen spezialisiert hat.
Seppun Miharu	Imperial	Die Gardistenschule der Seppun bildet Samurai für die Kaiserliche Leibgarde aus. Sie sind darauf trainiert, unauffällig und doch aufmerksam Wache zu stehen, auch kleinste Unregelmäßigkeiten wahr zu nehmen und, wenn notwendig, schnell in Aktion zu treten.
Shiba Bushi	Phoenix	Eine traditionelle Bushi Schule, die sich auf das innere Gleichgewicht konzentriert, um jederzeit in perfektem Einklang und innerer Harmonie zu handeln. Lehrt den Umgang mit Katana, Speer und Bogen gleichermaßen.
Shiba Yojimbo	Phoenix	Die eingeschworenen Leibwächter der Isawa Shungenja suchen wie ihre Brüder inneren Frieden und Harmonie, bereit jederzeit ihr Leben für ihren Schützling zu geben. Sie sind besonders gut darin, Angriffe anderer auf sich umzuleiten und abzulenken.
Shinjo Bushi	Einhorn	Eine leichte Kavallerieschule, die sich auf den Einsatz von Katana vom Pferderücken aus und Lanzen spezialisiert. Lernen, Angriffen auch auf dem Pferderücken auszuweichen.
Shinjo Bogenschützen	Einhorn	Der einzigartige Yomanri-Stil des Einhorns - das gezielte Bogenschießen - erlaubt den Einsatz von berittenen Bogenschützen, die für einen Angriff nicht einmal vom Pferd absteigen müssen.
Shinjo Scouts	Einhorn	Wildniskundige auf speziell trainierten Pferden, die die Truppen der Gegner auskundschaften. Leise, schnell, tödlich. Trainieren mit den Hiruma.

Otaku berittene Infanterie	Einhorn	Eine Schule hoch mobiler, da berittener, Bushi, die sich auf Blitzangriffe und schnelle Formationswechsel spezialisiert.
Otaku Kampfjungfern	Einhorn	Die schwere Kavallerie des Einhorn Clans. Es gibt kaum eine Einheit, die einem Frontalangriff der Kampfjungfern standhalten kann.

Höfling

Name	Clan	Charakteristik
Asako Höfling	Phoenix	Die Höflinge des Phoenix Clans nutzen die Bibliotheken der Asako, um sich Wissen über alle möglichen Themen an zu lesen. Sie gelten als wissbegierig und gelehrt und versuchen traditionelle Lösungen und Präzedenzfälle für Probleme zu finden.
Bayushi Höfling	Wolf	Die Höflingsschule der Skorpione war dafür bekannt, die Schwächen ihres Gegenübers zu finden und auszunutzen. Ihre spitzen Zungen und verborgenen Drohungen waren an allen Höfen gefürchtet.
Doji Höfling	Kranich	Die Höflinge des Kranich versuchen herauszufinden, was jemand benötigt und dann eine Situation des gegenseitigen Vorteils zu schaffen. Doji Höflinge pflegen ein großes Kontaktnetzwerk und sind bekannt für ihren Handel mit Gefallen.
Ide Emissär	Einhorn	Die Einhörner glauben, dass es wichtig ist, die Sitten, Gebräuche und Denkweise des Gegenübers zu verstehen. Ide Emissäre sind perfekte Gäste, die sich den Sitten ihrer Partner anpassen. In Verhandlungen können sie so kulturelles Verständnis und die volle Handelsmacht des Einhorn Clans zu ihren Gunsten nutzen.
Miya Sisha	Imperial	Die kaiserlichen Herolde überbringen kaiserliche Edikte, Proklamationen und Briefe an Höfe in ganz Rokugan. Sie gelten als bescheiden und pflichtbewusst. Da viele Miya stets auf Reisen sind und genaue Karten für ihre Arbeit sehr wichtig sind, entstammen auch viele kaiserliche Kartographen dieser Schule.
Otomo Seiyaku	Imperial	Die Höflinge der Otomo-Schule sind das Rückgrat kaiserlicher Bürokratie und sehr gut mit allen Protokollen vertraut. Bisher benutzten sie ihren Status, um anderen ihren Willen aufzuzwingen.

Yasuki Höfling Mantis, vormals Krabbe	Die Höflinge des Mantis Clans glauben, dass der Fluss der Waren innerhalb des Reiches die treibende Kraft hinter vielen politischen Entscheidungen ist. Nicht umsonst werden Höflinge dieser Schule auch manchmal "Handelsmeister" genannt. Und sie haben keine Skrupel, einen politischen Gegner durch Handelskrieg mürbe zu machen. "Die Gewürze müssen fließen".
---------------------------------------	---

Shugenja

Name	Clan	Charakteristik
Agasha Shugenja	Drache	Die Shugenja des Drachenclans sind nicht nur dem Feuer zugeneigt, sondern auch begabte Alchemisten. So sind sie für Hanabi (Feuerwerk) und verschiedene Elixiere bekannt. Sie stellen für ihre Cousins auch das Kitsuki Pulver her.
Asahina Shugenja	Kranich	Diese Luft-Shugenja sind die einzig wahren Pazifisten im Reich. Neben Kommunikationsmagie und künstlerischer Anwendung von Zauberei beschäftigen sie sich vor Allem auf die Herstellung von <i>Tsangusuri</i> - magische Talismane, mit einmaligen Zauberwirkungen.
Asako Shugenja	Phoenix	Eine sehr junge Schule, gegründet in Reaktion auf den Bürgerkrieg innerhalb des Clans. Derzeit befinden sich nur eine Handvoll Erd-Shugenja in Ausbildung.
Horiuchi Shugenja	Einhorn	Diese noch junge Schule, ein Ableger der ursprünglichen luchi-Schule, spezialisiert sich auf das <i>Meishodo</i> -Erbe ihrer Vorfahren.
Isawa Shugenja	Phoenix	Die einzige Shugenja Schule Rokugans, die Shugenja aller fünf Elemente ausbildet. Es heißt, dass keine andere Schule ein besseres Verständnis für die Gesamtheit der Elemente habe und dass daher kein Zauber Abgängern dieser Schule wirklich verschlossen bliebe.
Isawa Tensai	Phoenix	Diese Elite-Schule des Phoenix Clans bildet Schüler aus, die sich ganz und gar einem Element verschreiben und so zu Magie fähig sind, die keinem anderen zugänglich scheint. In der Geschichte des Phoenix Clans entstammen bei Weitem die meisten Elementaren Meister der Tensai Schule.

Iuchi Shugenja	Einhorn	Die hauptsächlichen Shugenja des Einhorn-Clans sind kämpferischer als viele ihrer Brüder. Obgleich Luft ihr bevorzugtes Element ist, haben sie auf den Reisen des Clans doch gelernt, keine Form der Zauberei als zu gering zu erachten und sind aller Form der Magie - außer Maho - gegenüber aufgeschlossen. Fremdländische Ansätze der Magie existieren als Meishodo in ihrem Lehrplan.
Kitsu Shugenja	Löwe	Die Wasser - Shugenja des Löwen Clans spezialisieren sich auf Schlachtfeldmagie. So können sie Truppen segnen, Verwundete heilen oder das Schlachtfeld zu Gunsten des Clans umgestalten. Auch haben sie eine starke Affinität zu Geistern und anderen Sphären und es heißt, sie könnten Geistertore finden.
Kitsu Sodan-Senzo	Löwe	Ein spezialisierter Seitenzweig der Kitsu Shugenja Schule, deren Abgänger lernen, mit den Geistern der ehrenwerten Ahnen zu kommunizieren und diese um Hilfe und Rat zu bitten.
Kitsune Shugenja	Fuchs	Die Shugenja des Fuchsclans haben eine starke Verbindung zum Land und den darin lebenden Tieren und Pflanzen. Es heißt, Kitsune Shugenja könnten wie keine andere Schule mit Tieren sprechen und die Geister des Landes besänftigen.
Kuni Shugenja	Krabbe	Die Lehren der Shugenja der Kuni Familie sind durch ihren Kampf gegen die Schattenlande geprägt. Als Erdshugenja verfügen sie über die Magie der Jade, die Oni schädigen kann. Zudem haben sie in Zusammenarbeit mit der Yogo Familie der Skorpionen Bannrituale entwickelt.
Seppun Shugenja	Imperial	Die Shugenja der Seppun Familie sind ausgebildete Leibmagier für die kaiserlichen Familien. Teils magische Leibwächter, teils Leibärzte dienen sie oft auch als spirituelle Berater und befleißigen sich der Astrologie.
Soshi Shugenja	Wolf	Die Luft-Shugenja des Skorpion Clans spezialisierten sich auf Informationsgewinnung und Weitergabe von Nachrichten. Es heißt, sie hätten zudem über einen einzigartigen Zweig der Magie verfügt - doch über dieses Tejina ist wenig bekannt. Nun noch weniger, da diese Schule erloschen ist.

Tonbo Shugenja	Libelle	Die Shugenja der Libelle sind halb Priester, halb Diplomaten. Sie fühlen sich dem Element des Wassers besonders zugetan und sind sehr häufig begabte Hellseher und Astrologen.
Yogo Shugenja	Wolf	Yogo war einst ein Shugenja des Phoenix Clan, der von Fu Leng verflucht wurde und mit seinen Schülern Zuflucht im Skorpion Clan fand. Bis zu ihrer Auflösung beschäftigten sie sich vor Allem mit Bann- und Schutzmagie. So war diese Schule für ihre magischen Gebetsstreifen bekannt, die einen Zauber speichern und so für Notfälle bereithalten konnten.

Sonstige Schulen

Name	Clan	Charakteristik
Asako Henshin	Phoenix	Ein asketischer Orden von Wissenssuchern und Bibliothekaren, die die umfangreichen Schriftsammlungen der Asako pflegen. Sie gelten als Träger obskuren Wissens und überraschender Einsichten.
Doji Magistrat	Kranich	Die Magistraten des Kranich Clans verbinden das politische Netzwerk der Höflinge mit den Duellfähigkeiten der Kakita. Sie gelten als fähig, sich ohne Probleme auch in den obersten Gesellschaftsschichten zu bewegen und dort das Recht zu vertreten. Gleichzeitig soll es vielen aber auch schwerfallen, Verbrechen aufzuklären, die nicht die Samurai-Kaste betreffen.
Hochschule der Kriegskunst	Löwe	Bis vor Kurzem noch von den Akodo geführt, bildet diese Schule die besten Generäle aus, die das Reich zu bieten hat.
Ikoma Omoidasu	Löwe	Die Barden des Löwen Clans sind teils Historiker, teils Diplomaten. In ihrem Wirken verlassen sie sich sehr häufig auf Tradition und historische Präzedenzfälle. Sie analysieren die Ahnenlinien ihre Feinde, um Schwächen zu finden und das Verhalten des Gegenübers vorher zu sagen. Gleichzeitig sind sie auch so etwas wie das öffentliche Gesicht ihres Clans, das anderen gegenüber die Wut, Trauer oder Mitgefühl zum Ausdruck bringt, welche der Clan empfindet.

Ikoma Taktiker Schule	Löwe	Als Ergänzung zur Hochschule der Kriegskunst werden hier militärische Berater ausgebildet. Insbesondere durch das Studium vergangener Schlachten lernt man hier, den Gegner einzuschätzen und militärische Taktiken anderer Clans zu bewerten.
Ise Zumi	Drache	Die tätowierten Mönche des Drachen Clans bilden einen einzigartigen Orden von Mönchs- Samurai, die stets ihrem individuellen Pfad zur Erleuchtung folgen.
Kaiu Belagerungsspezialist	Krabbe	Diese Schule lehrt Bau um Umgang von und mit Belagerungswaffen.
Kaiu Ingenieur	Krabbe	Die Ingenieurschule der Kaiu lehrt verschiedene Zweige der Handwerkskunst, darunter Architektur, Waffenschmiedekunst und Rüstungsbau.
Kakita Duellakademie	Kranich	Die Duell-Künstler der Kakita gelten als die besten Duellanten im Reich. Viele der vergangenen Kaiser des Reiches studierten an dieser Schule.
Kakita Kunstakademie	Kranich	Die Kunstakademie des Kranichclans bildet Samurai in den hohen Künsten wie Ikebana, Origami, Dichtkunst, Noh-Theater und Malerei aus. Einzig die Schauspielschule der Shosuro konnte in der Vergangenheit als ernsthafte Konkurrenz gelten. Eine Besonderheit dieser Schule stellen die Narren da: Künstler, deren Aufgabe es ist, politische Tagesthemen überspitzt und pointiert darzustellen und so Entscheidungen herbei zu führen.
Kitsuki Magistrat	Drache	Die Magistrate des Drachen Clans gelten als Sonderlinge mit absonderlichen Methoden. Sie verlassen sich weniger auf Status und Anschein, als auf Logik und Deduktion - Ansätzen, mit denen sie öfters in Schwierigkeiten kommen. Sie lieben Rätsel und Denksportaufgaben, sind aber manchmal zu direkt und ohne Gespür für soziale Notwendigkeiten. Bei ihrer Arbeit verwenden sie verschiedene Hilfsmittel, wie zum Beispiel das Kitsuki-Pulver, das Blutspuren sichtbar machen kann.

Kuni Hexenjäger	Krabbe	Ein Orden asketischer und willensstarker Monsterjäger, die das Wirken verborgener Schattenlandkreaturen bekämpfen. Sie sind diejenigen, die Gestaltwandler und Maho Tsukei erkennen und verfolgen. Im Kern eine Bushi Schule, haben sie von ihren Shugenja Brüdern wie auch der Bruderschaft des Shinsei über die Jahrhunderte den ein oder anderen spirituellen "Trick" gelernt. Sie sind stets an ihrer Gesichtsbemalung zu erkennen.
Matsu Bestienmeister	Löwe	Die Bestienmeister der Matsu-Familie trainieren mit Löwen und bilden diese für den Einsatz auf dem Schlachtfeld aus. Eine Bestienmeisterin ist selten ohne ihr Rudel anzutreffen.
Shiba Kunstschule	Phoenix	Die Kunstschule der Shiba lehrt verschiedene Kunststile, mit dem Ziel höfische Kunstduelle gewinnen zu können. Hierbei brillieren sie insbesondere in den bildenden Künsten.
Shinjo Magistrat	Einhorn	Die berittenen Magistrate des Einhornclans gelten als entschlossen, zielorientiert und unbestechlich. Sie verstehen sich nicht nur zur Wehr zu setzen, sondern haben oft auch gute Beziehungen zur Bonge. Sie sind bekannt dafür, dass ihnen auch die Probleme der Heimin nicht egal sind und sie sich über die üblichen Maße für die Sicherheit der Bauern, Händler und Handwerker einsetzen.
Shosuro Schauspielschule	Skorpion	Obgleich die Shosuro Familie auch einige brilliante Noh-Dramatiker hervorgebracht hat, hat die Familie insbesondere das Kabuki zu einer hohen Kunstform entwickelt. Während der Kranich Clan eher sehr traditionelle und exakt durchgeplante Stücke choreographiert, war diese Schule für ausdrucksstarkes und kontroverses Spiel bekannt. In Kunstliebhaber-Kreisen heißt es manchmal, dass der Verlust dieser Schule der einzige Wehmutstropfen der Auflösung des Skorpion Clans sei. Neben Schauspielern bildete diese Schule auch Dramatiker, Bühnenmaler, Maskenmacher, Maskenbildner und Papierkünstler aus.

Soshi Magistrat	Skorpion	Die Magistratenschule des Skorpion Clans wusste handfest mit kriminellen Subjekten und vor Allem dem organisierten Verbrechen umzugehen. Sie schienen immer ein besonderes Näschen für Schmugglerverstecke und illegale Operationen zu haben. Böse Zunge behaupten, dass dies aber auch kein Wunder seien, dienten diese Verhaftungen doch oft nur dazu, die Unterwelt-Verbindungen des eigenen Clans zu stärken.
Yasuki Zuchtmeister	Mantis, vormals Krabbe	Die Zuchtmeister der Yasuki spezialisierten sich auf die Leitung von Großprojekten und Handelsniederlassungen. Ihre Abgänger fand man sowohl als Leiter eines Bauprojekts als auch in leitender Position in einem Handelskontor oder als Führer einer Karawane. Heute würde man sie wohl 'Projektmanager' nennen.

Glossar

Begriff	Bedeutung
Aiguchi	Ein Messer. Wird häufig von Höflingen, Shugenja und Frauen (in der Inneren Rolle) verwendet, um Feinde abzuwehren oder Selbstmord zu begehen.
Akodo	Sohn von <i>Amaterasu</i> und <i>Onnotangu</i> , Begründer des Löwen-Clans. Genannt "Einauge".
Amaterasu	Die Dame Sonne, Mutter von Hantei, Akodo, Doji, Togashi, Shinjo, Bayushi, Shiba, Hida und jenem Kami, der später Fu Leng heißen sollte. Gemahlin von Onnotangu.
Ashigaru	Bauernmiliz. Meist mit Speeren ausgestattet.
Bakemono	Kobold, Goblin, Quälgeist.
Bayushi	Sohn von <i>Amaterasu</i> und <i>Onnotangu</i> , Begründer des Skorpion-Clans. Zwillingsbruder Shibas.
Bonge	Gesellschaftliche Schicht unterhalb der Samurai. Zur Bonge zählen <i>Heimin</i> , <i>Hinin</i> und <i>Eta</i> .
Bu	Münzeinheit. Silbermünze. Eigentlich ichibukin. 5 Bu = 1 <i>Koku</i> . 1 Bu = 10 <i>Zeni</i> .
Budoka	Ein Heimin, der ein Kampftraining erhalten hat.
Chop	Das Siegel eines Samurai mit dessen persönlicher Namens- Sigille.
Daimyo	Ein Samurai, der mindestens über eine Provinz herrscht und somit Vasallen hat. Auch die Oberhäupter der Familien und Clans werden als Daimyo bezeichnet.
Daisho	Katana und Wakizashi, die als Paar gefertigt wurden, bezeichnet man als Daisho. Oft noch in Kombination mit einem Tanto.
Doshin	Ein (Dorf-) Büttel
Doji	Tochter von <i>Amaterasu</i> und <i>Onnotangu</i> und Begründerin des Kranich-Clans.
Eta	Unterste Schicht der rokuganischen Gesellschaft. Teil der Bonge. Zählen Zeit ihres Lebens als (spirituell) unrein und müssen daher die niedersten Berufe ausführen, wie Schlachter, Totengräber, Färber, Henker und Folterknecht.
Fu Leng	Sohn von <i>Amaterasu</i> und <i>Onnotangu</i> , der einen Pakt mit <i>Jigoku</i> einging und dort seinen wahren Namen verkaufte. Über 1000 Jahre lang Herr der Schattenlande und Feind des Reiches. Nun Kaiser von Rokugan.

Gaijin	Fremder, Nicht-Rokugani. Es ist Gaijin auf kaiserlichen Erlass bei Todesstrafe verboten, sich ohne gültige kaiserliche Papiere in Rokugan aufzuhalten.
Hantei	Sohn von Amaterasu und Onnotangu, erster Kaiser Rokugans.
Hatamoto	Vertrauter und Berater eines <i>Daimyo</i> . Meist mit besonderen Rechten ausgestattet.
Heimin	"Halbmensch". Teil der <i>Bonge</i> . Bauern, Handwerker und Händler.
Hida	Sohn von <i>Amaterasu</i> und <i>Onnotangu</i> , Begründer des Krabben-Clans
Hinin	Nicht-Menschen. Teil der <i>Bonge</i> . Tagelöhner, Quacksalber, Unterhalter und Geisha zählen zu den Hinin.
laijutsu	Die Kunst des schnellen (Schwert-) Ziehens. Wird für Duelle unter Samurai verwendet.
Ise Zumi	Ein Orden als Mönche lebender Samurai der Togashi Familie des Drachen Clans. In gewisser Weise ein Kuriosum der rokuganischen Kultur.
Jade	Mystisches Material, das von <i>Tengoku</i> gesegnet sein soll und daher gegen die Auswirkungen <i>Jigoku</i> s schützt. Leuchtet grünlich, wenn der <i>Makel</i> der <i>Schattenlande</i> in seiner Nähe ist.
Jigoku	Die Sphäre des Bösen. Von dort stammen die <i>Oni. Fu Leng</i> fiel einst von <i>Tengoku</i> hierher und ging einen Pakt mit Jigoku ein.
Karo	Haushofmeister. Meist Verwalter einer Burg und in Abwesenheit des <i>Daimyo</i> dessen Vertreter.
Katana	Das längere Schwert eines Samurai. Die Seele eines Bushi.
Kenjutsu	Die Kunst mit einem Schwert, wie dem Katana, umzugehen.
Koku	Maß- und Währungseinheit. 1 Koku entspricht etwa 3 bis 5 Büscheln Reis - also der Menge, die ein erwachsener Mensch im Jahr zum Überleben benötigt. Die zugehörigen Münzen heißen Ryo. Umgangssprachlich spricht man aber auch bei den Münzen von Koku.
Magistrat	Ein Samurai mit polizeilichen Befugnissen.
Maho	Blutmagie. Im Reich verboten und geächtet.
Makel	Eine schleichende Verseuchung durch <i>Jigoku</i> , die Leib und Geist verdirbt. Wird angeblich durch Kontakt mit <i>Schattenland</i> -Kreaturen und <i>Oni</i> übertragen.
Mon	Ein rokuganisches Wappen.
Oban	Münzeinheit. 1 Oban = 40 <i>Koku</i> beziehungsweise <i>Ryo</i> . Wird nur bei großen Transaktionen verwendet.

Obsidian	Das Material <i>Jigoku</i> s und in gewisser Weise das spirituelle Gegenstück zu <i>Jade</i> . Soll eine verherrende Wirkung auf Kreaturen <i>Tengoku</i> s haben.
Oni	Sammelbezeichnung für Dämonen und gefährliche Monster. Es heißt, dass ein Oni, dem man seinen Namen gibt, mächtiger wird.
Onnotangu	Fürst Mond, Gemahl <i>Amaterasus</i> und Vater von <i>Hantei, Akodo, Doji, Togashi, Shinjo, Bayushi, Shiba, Hida</i> und jenem Kami, der später <i>Fu Leng</i> heißen sollte
Otosan Uchi	Die Hauptstadt des Reiches, in der die Verbotene Stadt steht.
Ryo	Der Name für eine Goldmünze, die in ihrem Wert 1 <i>Koku</i> entspricht. 1 <i>Ryo</i> = 5 <i>Bu</i> = 50 <i>Zeni</i> = 500 <i>Fu</i> . 40 Ryo bilden einen <i>Oban</i> .
Samurai	Die gesellschaftliche Elite Rokugans. Steht oberhalb der Bonge.
Schattenlande	Die durch den Einfluss <i>Jigoku</i> s verderbten Landstriche südwestlich des Reiches. Dort leben <i>Oni</i> , <i>Bakemono</i> und Monster. Clan Krabbe wachte bis vor den Clanskriegen an der Kaiu Mauer darüber, dass die Kreaturen der Schattenlande nicht in das Reich einfallen.
Shiba	Sohn von <i>Amaterasu</i> und <i>Onnotangu</i> , Begründer des Phoenix-Clans, als er vor dem sterblichen Isawa kniete und dessen Verwandten Schutz versprach. Zwillingsbruder Bayushis.
Shinsei	Der "kleine Lehrer" war ein Mönch, von dem es heißt, er habe Erleuchtung erfahren. Er teilte seine Weisheiten mit den Kindern von Sonne und Mond. Seine von <i>Shiba</i> niedergeschriebenen Weisheiten bilden das Tao des Shinsei. Er führte die Sieben Donner am Ersten Tag des Donners gegen <i>Fu Leng</i> .
Shinjo	Tochter von <i>Amaterasu</i> und <i>Onnotangu</i> und Begründerin des Ki'Rin-Clans, aus dem später der Einhorn-Clan hervor ging.
Shugenja	Bezeichnung für einen Priester der Samurai-Kaste. Ein Shugenja kann durch Gebete an die Elementargeister magische Wirkungen hervorrufen.
Tanto	Ein Dolch.
Tengoku	Die Sphäre des Guten und der Ordnung. Der Himmel.
Tenno	Der Kaiser, Sohn des Himmels, Nachfahre von Sonne und Mond.
Togashi	Sohn von <i>Amaterasu</i> und <i>Onnotangu</i> , Begründer des Drachen-Clans
Void (das)	Die Leere, Alles und Nichts. Ein philosophisches Konzept, das einen Zustand absoluter, allumfassender Perfektion beschreibt. Void steht im Gegensatz zum Nichts, da das Void auch ein Teil der Schöpfung ist. Selbst rokuganische Gelehrte haben ihre Schwierigkeiten, das zu verstehen.

Wakizashi	Das kürzere Schwert eines Samurai und dessen Standeszeichen. Die Ehre eines Samurai.	
Yojimbo	Ein Leibwächter.	
Yoriki	Der Gehilfe eines Magistraten. Meist ebenfalls ein Samurai.	
Zeni	Münzeinheit. Kupfermünze. 10 Zeni = 1 Bu.	

Redewendungen und Begrifflichkeiten

Rokugan ist nicht Japan und das LARP ist schon gar kein Japanisch-Kurs. Allerdings trägt es viel zum Flair bei, wenn man hin und wieder einige passende Begrifflichkeiten einstreuen kann. Deswegen hier eine kleine Liste von Worten und kurzen Sätzen, die ihr optional benutzen könnt. Meist ergibt sich die Bedeutung während des Spiels im Kontext, auch ohne dass man sie versteht.

Höflichkeiten

Begriff / Satz	Bedeutung
Sumimasen	Entschuldigen Sie bitte / Darf ich stören?
Shitsurei shimasu	Entschuldigen Sie bitte / Darf ich stören? (sehr formell)
Gomen nasai	Es tut mir leid / Ich bitte um Entschuldigung.
Sorewa okinodokuni.	Es tut mir wirklich leid.
Kudasai	Bitte.
Domo arigatō (gozaimasu).	Vielen Dank.
Dō itashi mashite.	Bitte, gern geschehen.
Ohayou gozaimasu	Einen recht schönen guten Morgen.
Konnichiwa	Guten Tag.
Yōkoso	Willkommen!
O genki de	Bitte gib auf dich Acht.
Ganbarimashou!	Lasst es uns (zusammen) angehen!
Kanpai!	Prost!
Wakarimasu	Ich verstehe!
Daisuki desu! Aishiteru wa!	Ich liebe dich
Matte! Matte!	Langsam!
Chotto matte kudasai.	Bitte warten Sie!

Unhöflichkeiten

Begriff / Satz	Bedeutung
Kuchi ni Chakku!	Halt die Klappe!
Hottoite!	Geh weg! Lass mich allein!

Flüche

Begriff / Satz	Bedeutung
Cho-yabe!	Verdammt, wir haben versagt.
Zakenayao!	Verdammt! Mist! (Ausdruck der Wut und der Frustration)
Tasukete!	(Ich brauche) Hilfe!
Kuso!	Scheiße!

Beleidigungen

Begriff / Satz	Bedeutung
Okesho wa doshitano geisha-san?!	Wo ist deine Schminke, du Geisha?
Dani	Zecke, Blutegel
Dekai guzo!	Idiot
Bakka!	Idiot
Kono yaro	Du unbedeutender Wurm!
Ojamamushi	Lästiges Insekt
Ojo-sama	Verwöhntes, reiches Mädchen (unnützes Mitglied eines anderen Clans, vor Allem für Höflinge verwendet - eigentlich die Anrede eines Dieners an die gute Tochter eines Hauses)
Urenkori	Hässliche, alte Schachtel
Zurui chibi	Hinterhältiger Zwerg!
Ki-sama!	Arsch, Mistkerl
Dora-heita	Gassenkatze, Playboy

Drohungen

Begriff / Satz	Bedeutung
Fu-tsugo ga arimashitaka?	(Hast du ein) Problem?!
Itame-ni?	Willst du Schmerzen (fühlen)?
Kenka uten noka?	Willst du dich mit mir anlegen?
Ome wa dare da?	Was denkst du, wer du bist?
Uchi no kaisha?	Halte dich von meiner Familie / meinem Haus fern!

Inspirationen

Im Folgenden eine Liste von fiktionalen Werken unterschiedlichster Medien zur Inspiration.

Comic & Manga

Lady Snowblood (Kazuo Koike, Kazuo Kamimura; 1972 - 1973) für Geschichten über Blutrache, Pflicht und Familienehre.

Kozure Ōkami - Lone Wolf & Cub (Kazuo Koike, Gōseki Kojima, 1970 - 1976) gilt heute als Klassiker des Genres.

Vagabond (Takehito Inoue, Eiji Yoshikawa, 1999 - 2015)

Romane

Shogun: A Novel of Japan (James Clavell) ist ein Klassiker, wenn es um den Blick auf die Kultur der Samurai aus westlicher Sicht geht.

The Book of Five Rings (Miyamoto Musashi) für philosophische Einsichten und Anweisungen für das Beschreiten des ehrenhaften Pfades der Tugenden.

Hagakure: The Book of the Samurai (Tsunetomo Yamamoto, W. S. Wilson)

The Samurai's Wife: A Novel (Sano Ichiro Novels) könnte ein Kitsuki Ehepaar beschreiben.

TV Serien und Miniserien

Der Samurai mit dem Kind (1973 - 1976) ist die Adaption des Mangas Kozure Ökami für das Fernsehen.

Filme

The 47 Ronin (Kenji Mizoguchi, 1941) ist der Klassiker, der das Genre erst definiert hat.

Gate of Hell (Teinosuke Kinugasa, 1953) ist ein klassisches Samurai Drama über Liebe, Untreue und Verrat.

Die Filme von Akira Kurosawa, wie Seven Samurai (1954), Yojimbo (1961), Sanjuro (1962) und Ran (1985)

Lady Snowblood (Toshiya Fujita, 1973) ist die Verfilmung der gleichnamigen Manga-Vorlage.

Heaven and Earth (Haruki Kadokawa, 1993) könnte vermutlich auch gut während der Clanskriege spielen.

Dora-heita (Kon Ichikawa, 2000) über einen Samurai, der in der Unterwelt aufräumt.

Wenn man sich Tom Cruise aus *The Last Samurai* (2003) wegdenkt, hat man einige wunderbare Löwen Bushi.

Rollenspiele

Legend of the Five Rings (Fantasy Flight Games), das Rollenspiel, das dem LARP und dieser Ausarbeitung zugrunde liegt. 1. bis 4. Edition AEG, 5. Edition (FFG) in Vorbereitung.

Blood & Honor entstammt, wie ursprünglich auch Legend of the Five Rings, der Feder von John Wick. Das leichtgewichtige System beschäftigt sich mit der Verwaltung und dem Aufbau einer Provinz, mit Krieg und Diplomatie, mit Samurai-Schicksalen und Dynastien.

Quellen

Für die Erstellung dieses Dokuments wurden verschiedene Quellen verwendet.

Legend of the Five Rings RPG

2nd Edition

- Players Guide, 2nd Ed.
- Game Master's Guide
- Way of the Unicorn
- Way of the Dragon
- Way of the Phoenix
- Way of the Lion
- Way of the Scorpion
- Way of the Crane
- Way of the Crab
- Way of the Minor Clans
- Way of the Wolf
- Way of the Crow
- Way of the Shadowlands
- Secrets of the Unicorn
- Secrets of the Dragon
- Secrets of the Phoenix
- Secrets of the Lion
- Secrets of the Scorpion
- Secrets of the Crane
- Secrets of the Crab
- Secrets of the Mantis
- Secrets of the Shadowlands
- Bearers of Jade
- Time of the Void

4th Edition

- L5R Roleplaying Game 4th Ed
- The Great Clans
- Emerald Empire
- The Atlas of Rokugan
- Sword and Fan
- Enemies of the Empire
- Secrets of the Empire
- Imperial Histories

Online

 L5R: Legends of the Five Rings Wiki http://l5r.wikia.com



Bildnachweis

Die Verwendung des L5R Logos und der Begrifflichkeiten geschieht mit freundlicher Genehmigung von Fantasy Flight Games.

Die weitere Verwendung von Grafiken geschieht zu nicht-kommerziellen Zwecken. Die Mondhasen-Orga unterstützt das Recht am künstlerischen Werk macht sich diese Werke nicht zu Eigen. Dort, wo der Künstler bekannt ist, wird dieser im Folgenden genannt. Fehlende Informationen werden bei Bekanntwerden nachgetragen oder das Bild auf Wunsch entfernt.

Seite Quelle / Künstler Homepage

11 - Karte Player's Guide 2nd Edition, S.

257-258

14 - Otosan Uchi Rokugan Atlas

20 – 41 – Zeich- Player's Guide 2nd Edition

nungen der

Clans

75 – Clan Artigas (Erlaubnis angefragt) https://artigas.deviantart.com/art/L5R-

Samurai Clans-354273775

113 – D20 – Oriental Adventures

Zeichnungen der

Samurai