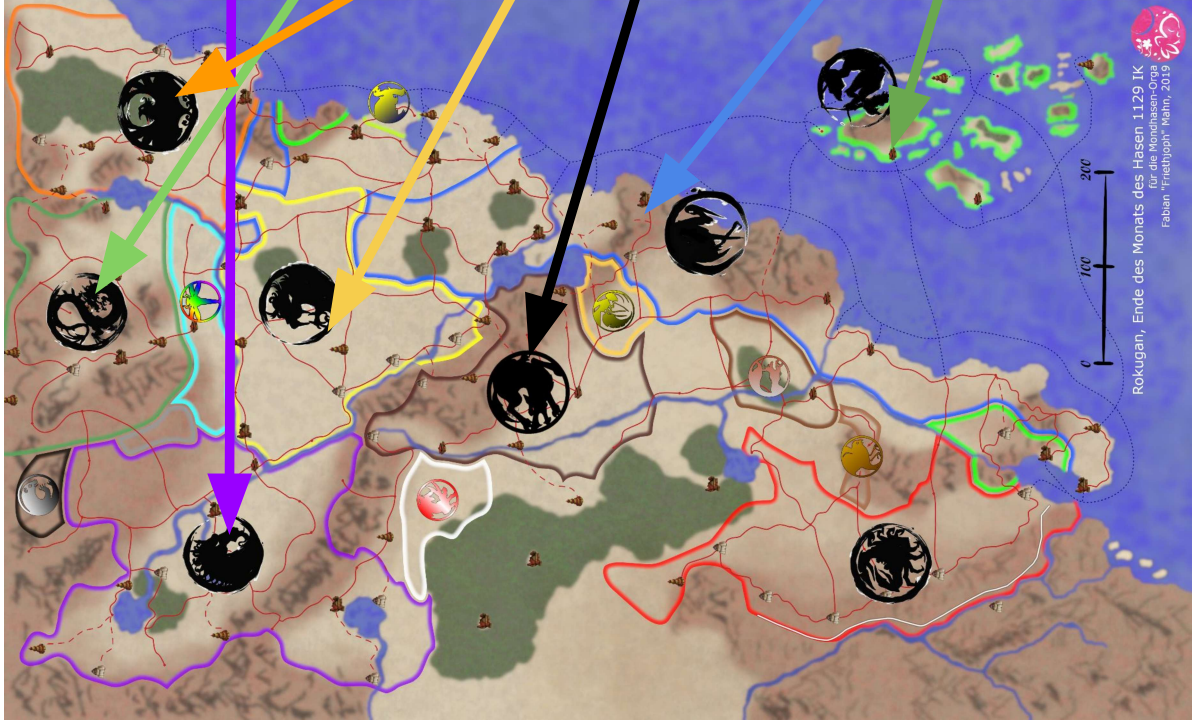


Große Clans: Aufgaben & Besonderheiten



Clan Einhorn (Gi - Ehrlichkeit, Gerechtigkeit) - Reisen & Entdecker, Fernhandel
Pferde(!), Reitervolk, fremdartige (barbarische) Bräuche & Verhaltensweisen

Clan Drache (Makoto - Aufrichtigkeit) - Stimme der Vernunft, Hüter der Zukunft
deduktiver Verstand & Verstehen der Welt, Niten-Schwertkunst, Alchemie

Clan Phoenix (Jin - Mitgefühl) - Hüter der Religion & der Magie, Hüter des Wissens
Friedfertigkeit, Schulen aller fünf Elemente, besondere Clans-Struktur

Clan Löwe (Meyo - Ehre) - die Armee des Reiches, Hüter der Geschichte des Reichs
Rechte Hand des Throns, Ahnen-Magie, (zu) wenig Land & Ressourcen hunger

Clan Wolf (?) - das Schild des Reiches
Identitätssuche, Zusammenhalt und Zwiespalt

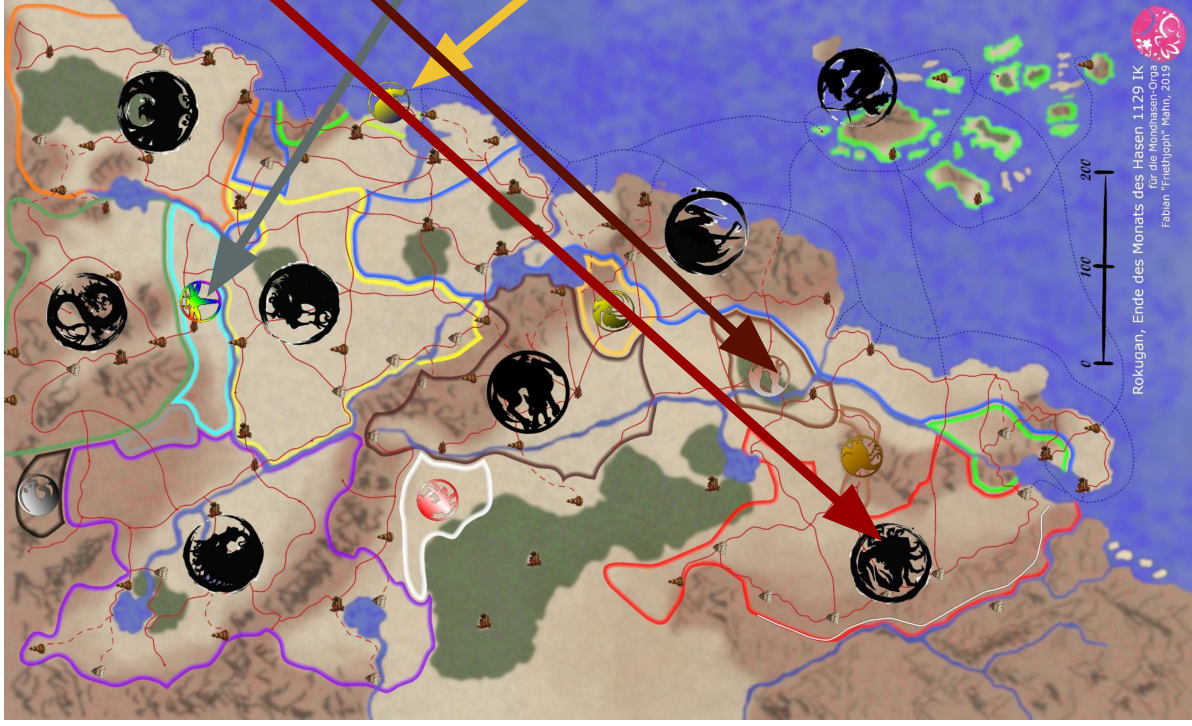
Clan Skorpion (Chugo - Loyalität) - das Notwendige tun
Hinterhand des Throns, Theaterkunst, Lösungen - für einen Preis

Clan Kranich (Rei - Höflichkeit) - das kulturelle Herz des Reiches
Linke Hand des Throns, Kunst, Talisman-Magie

Clan Mantis (Yu - Mut): Schutz der Meere
Seefahrt, exotische Waren, Sturm & Drang

Kaiserliche (Alle): Geber von Ordnung, Recht und Gesetz;
Kern des Reiches, Bürokratie, Neutralität

Kleine Clans: Aufgaben & Besonderheiten



Clan Krabbe - Verteidigung gegen die Schattenlande
die große Mauer, Geisterjäger, Jadeblüten-Tee

Clan Fuchs - Erster und Sprecher der Kleinen Clans (Vertretung am Hof)
Wildnisleben, Umgang mit Tiergeistern, Kitsune Mori

Clan Libelle - Tor zu den Drachen
Astrologie, Liberal, Vermittler

Clan Schnappschildkröte: Verteidigung der Goldenen Bucht & Ootosan Uchi
Ootosan Uchis Hafen, Aufsicht über kaiserliche Güter, (Drecksarbeit für die Kaiserlichen)

Zuständigkeiten

Im folgenden stellen wir beispielhaft die Zuständigkeiten des politischen Apparats in Rokukan vor. Andere Strukturen (Militär, Religion) funktionieren analog:

Beamte, Magistrate, Bürokraten	Innerhalb ihres Wirkungsbereichs / Kompetenzen
Landkreisverwalter	Alles was den eigenen Landkreis betrifft
Provinzdaimyo	Alles was die eigene Provinz und nicht nur einen einzelnen Landkreis betrifft
Familiendaimyo	Angelegenheiten der eigenen Familie (und ggf. zwischen eigenen Vasallen-Familien)
Clansdaimyo	Angelegenheit des Clans, die nicht nur eine einzige Hauptfamilie betreffen.
Kaiserliche, Kaiser & Kaiserin	Angelegenheit, die das Reich und nicht nur einen Clan betreffen, Angelegenheiten mit dem Ausland und den anderen Sphären.

Es ist üblich, dass die niederen Instanzen sich an die höheren Instanzen wenden, aber auch mit einbezogen werden. So ist für die finale Entscheidung, ob eine Hochzeit zwischen zwei Hauptfamilien eines Clans stattfinden darf, der Clansdaimyo zuständig. Es gilt aber als schlechter Stil, die jeweiligen Familiendaimyo bei dieser Entscheidung zu übergehen.

Recht und Gesetz

- Alle Ordnung stammt aus Tengoku, ...
- ... alles Recht geht vom kaiserlichen Thron aus.
- Der Champion des Kaisers ist, in Vertretung, der oberste Richter des Reiches, die Urteile können nur durch kaiserliches Wort geändert werden
- Jeder Clan hat Jurisdiktion nur in seinem Clansgebiet...
 - Magistrate können Ankläger, Richter und Henker in einem sein, sollten dies aber - außer in Notfällen - gerade gegenüber Samurai vermeiden
 - Statusgrenzen beachten
- ... und jeder Samurai hat erstmal Anspruch auf Verhandlung durch seinen Clan (oder durch kaiserliches Recht)
 - Pech für Ronin
 - Konfliktspiel kann durch Clans-Samurai nach außen getragen werden, wenn man kaiserliches Recht anruft
- Clansübergreifend sind die Chrysanthemen / Smaragd Magistrate zuständig
 - Solche Magistrate haben weitreichende Befugnisse, z.B. Ausheben von Truppen, Hausarrest für hochrangige Samurai, ...
- Kaiserliche Samurai können sich theoretisch auch einmischen, sind dann aber natürlich gegenüber der kaiserlichen Bürokratie persönlich Rechenschaft schuldig - dies prägt das Bild, dass Kaiserliche "über dem normalen Recht stehen"
- "Sonderrechte" sind (in unserem Spiel) offiziell verbrieft und vorzeigbar ...
- ... aber in Einzelfällen kann natürlich jemandem von Anwesenden auf Grund von Seniorität, Ansehen, Status, Verdienste, ... mehr zugestanden werden als eigentlich gegeben

Kaiserliche Genehmigungen (1/2)

- Alle politischen, rechtlichen, religiösen und militärischen Angelegenheiten zwischen den Clans müssen durch Kaiserliche genehmigt werden
 - Kriege zwischen Clans, Grenzkonflikte, Bestätigung der Übernahme von Land
 - Das Kaiserhaus übt die Rechtsgewalt zwischen den Clans aus; üblicherweise durch Chrysanthemen-Magistraten (vormals Smaragd-Magistraten) und deren Champion
 - Vor seinem Tod war Otomo Sorai die Instanz für die Genehmigung von clansübergreifenden Ehen - diese Aufgabe versieht die Mikado nun persönlich
 - Der Tenno fungiert als höchste religiöse Instanz und ist in alle übergreifenden religiösen Fragen zu konsultieren; darunter fällt auch die Gründung eines neuen Tempels (nicht Schreins) oder einer neuen spirituellen Glaubensgemeinschaft
 - Aufnahme eines neuen Clans-, Familien- oder Schul-Mon in die Wappenrolle des Reichs - oder Streichung desselbigen - nur Familien und Schulen die dort eingetragen sind, sind offiziell im Reich vorhanden und anerkannt
 - Ausrufung oder Streichung reichsweiter Feiertage
- Dinge die einen Clan betreffen aber nicht durch den Clansdaimyo entschieden werden können, da dieser selbst betroffen ist
 - Die Ernennung eines neuen Clans-Daimyo (aber nicht eines Champions)
 - Eheschließung eines Clans-Daimyo

Kaiserliche Genehmigungen (2/2)

- Gründung oder Auflösung eines Clans
- Gewähren eines Familiennamens außerhalb eines Clans oder wenn ein Clan noch keine Hauptfamilie besitzt (z.B. Toturi-Familie, Yoritomo-Familie, Yotsu-Familie)
- Verbannungen aus dem Reich, Einreiseerlaubnis für Nicht-Rokugani
- Kaiserliche Ämter, Posten am Kaiserhof und in der Kaiserlichen Legion
 - Bringt Einfluss & Status (ggf. goldene Perlen), Zugang zum Kaiserhof
 - Beinhaltet auch Rechte zur Verwaltung der verstreuten kaiserlichen Ländereien und Besitztümer - auch jene, die sich auf dem Gebiet eines Clans befinden (Enklaven) -> Titel, Lehen
- Ernennung von Chrysanthemen-Magistraten
 - nominell durch den Chrysanthemen Champion
 - Einfluss auf die Rechtsprechung
- Vergabe von Privilegien, z.B. spezifische Titel oder das Tragen von Pfauenmotiven
 - Bringt Einfluss & Status, oftmals verbunden mit einer bevorzugten Behandlung
- Erlaubnis, sich trotz Makels auf mehr als 100 Schritte zu nähern
 - dies wesentlich ohne Erlaubnis zu tun erfüllt den Tatbestand der "Korruption" (durch äußere Einflüsse), eventuell sogar des Verrats; ist zusätzlich ein schwerwiegender Etikettebruch
- Erlaubnis, in Gegenwart von Kaiser/in Waffen zu tragen
 - dies ohne Erlaubnis zu tun ist ein schwerwiegender Etikettebruch und ggf. auch ein Angriff auf Kaiser / Kaiserin und die Ordnung des Reichs (also eine schwere Straftat)

Heiratspolitik

- Hochzeiten innerhalb der eigenen (Groß-) Familie stellen die Regel dar. Diese müssen durch den Familiendaimyo genehmigt werden.
- Hochzeiten innerhalb zweier Familien des gleichen Clans müssen durch die jeweiligen Familiendaimyo und den Clansdaimyo genehmigt werden.
- Hochzeiten zwischen den Clans sind die Ausnahme und geschehen aus wichtigen politischen Gründen. Sie müssen nominell nicht nur durch die Daimyo der Familien und der Clans sondern **NEU** auch durch das Kaiserhaus genehmigt werden¹
 - Gilt auch für das Scheiden solcher Ehen
- Die Vermittlung durch Nakodo ist die etablierte Form, eine Ehe anzubahnen. Dabei beauftragt üblicherweise eine Seite eine(n) Nakodo, einen Ehepartner zu suchen. Die andere Seite kann, muss aber nicht, durch eine(n) eigene(n) Nakodo vertreten werden.
- Ein Veto gegen eine Hochzeit kann bei den zuständigen (Daimyo, Kaiserhof) angemeldet und im Zweifel auch durch ein Duell entschieden werden.
- (Passwortgeschütztes) Nakodo-Dossier zur Unterstützung des Spiels?
 - <https://www.mondhasen.org/mondhasen/spielerbereich/nakodo-dossier/> (Nakodo)
 - Jeder Clan sollte einige NSCs beschreiben

Grenzkonflikte

- Grenzkonflikte sind in Rokugan üblich
- **Militärische Option:** “Macht gibt Recht” - wenn ein Grenzkonflikt zwischen gleichwertigen Parteien (z.B. zwei Hauptfamilien, zwei große Clans) entschieden wird, bevor es zu einer Intervention kommt, wird das Ergebnis üblicherweise nachträglich als gerechtfertigt angesehen.
 - Statt einer Feldschlacht kann hier auch ein Duell erfolgen.
- **Politische Option:** Streitigkeiten um Land können von einer Partei der nächsthöheren Instanz vorgetragen und dann politisch entschieden werden¹. Und natürlich kann man sich auch bereits im Vorfeld eine Erlaubnis für einen militärischen Angriff besorgen.
- **Auftrag:** Das Kaiserhaus kann einem Clan (theoretisch) **das Recht für einen Kriegszug** mit einem wohldefinierten, spezifischen Ziel verleihen. Dies geschah zuletzt 1123 IK, als die Clans Löwe und Kranich beide das Recht erhielten, in die Ländereien des verbannten Skorpion Clans einzumarschieren, um die Burgen zu schleifen und Verräter, die sich der Verbannung widersetzen, zu töten.
 - Dieser Grund kann auch spirituell motiviert sein, z.B. der Angriff von Clan Skorpion auf den Clan Hase wegen Ausübung von Blutmagie, welcher nachträglich genehmigt wurde.