

Meister am Hofe Kranich-Klan-Pack

Von allen Samurai im Smaragdgrünen Kaiserreich gelten keine als so tugendhaft wie die des Kranich-Klans. Es ist auch der Anmut und Vortrefflichkeit der Linken Hand des Kaisers zu verdanken, dass der Frieden bewahrt werden konnte. Ihre Meisterschaft in Gesetzeskunde und Diplomatie ist unerreicht. Herrin Dojis Nachkommen haben dabei geholfen, die Gesetze zu verfassen, die das Leben im Kaiserreich regeln, und haben damit gleichzeitig das soziale Gefüge auf elegante Art und Weise aufgebaut und mitgestaltet.

Auch gibt es an den Höfen Rokugans keinen politischen Winkelzug, ohne dass dabei der Kranich-Klan seine Finger im Spiel hat. Berater und Diplomaten des Kranich-Klans werden gerne in Dienst genommen, um im Umgang mit anderen Klanen die höfische Etikette wahren zu können. Gleichzeitig ist die Kunst, die Musik und die Mode, die von den visionären Künstlern der Kakita-Familie im Auftrag der Schönheit und Kunstfertigkeit erschaffen wird, im Kaiserreich unübertroffen.

Die Hochzeit von Herrin Doji

Als der erste Hantei den Thron bestieg, wusste er, dass er das Kaiserreich nicht alleine regieren konnte. Also suchte er für sich einen Streiter. Viele folgten seinem Ruf, um sich im Zweikampf zu beweisen. Aber es war ein demütiger und höflicher Sterblicher, dessen Fähigkeiten beispiellos waren, der die Gunst des Kaisers erlangte. Der Mann nannte sich Kakita.

Als er sich am Kaiserlichen Hof aufhielt, sah er immer wieder die Herrin Doji – den Inbegriff der Anmut und Schönheit – und sie rührte sein Herz. Er wandte sich an Hantei und bat ihn, um ihre Hand anhalten zu können. Hantei stimmte zwar zu, aber die Herrin Doji wies ihn zurück, da sie keinen Sterblichen heiraten wollte. Aber aus Freundlichkeit lehnte sie sein Angebot nicht gänzlich ab. Stattdessen versprach sie ihn zu heiraten ... wenn er für sie drei Aufgaben erfüllen würde.

Die Aufgaben waren aber so gestaltet, dass sie unmöglich zu schaffen waren: Kakita sollte am Hochzeitstag Totes zum Leben erwecken. Er sollte dem Hofe berichten, wie viele Tage es bräuchte, die Welt zu durchwandern. Und als Hochzeitsgeschenk wünschte sie sich etwas, dessen Schönheit nicht zu übertreffen wäre. Kakitas Zuneigung zu Doji war so groß, dass er die Aufgaben anging und Rokusan bereiste, auf der Suche nach dem, was sie begehrte.

Die Herrin Doji war mit sich und ihrer Schläue zufrieden. Aber mit der Zeit freundete sie sich mit Kakitas Schwester an, die zusammen mit ihrem Bruder in den Palast eingezogen war. Die junge Frau namens Kiyamori erzählte ihr Geschichten über die Vorzüge und Heldenataten ihres Bruders und schon bald war auch ihr Herz von seiner Freundlichkeit gerührt. Nach monatelanger Reise kehrte Kakita nach Otasan Uchi zurück und verkündete, er sei zurückgekehrt, um Doji zu heiraten.

Um zu beweisen, dass Kakita ihre Hand verdiente, präsentierte er ein ramponiertes Stück Treibholz und eine wunderschöne *Biwa*, die er eigenhändig geschnitten und bemalt hatte. Sie war prächtiger, schöner und wohlklingender als jedes andere Instrument und Kakitas Kunstfertigkeit beeindruckte den Hof. „Dieses Stück Treibholz ist schon lange Zeit tot. Ein solches habe ich im Meer gefunden und habe es zu diesem Instrument geformt. Durch alle, die diese wunderbare Musik hören, wird ihm neues Leben eingehaucht.“

Dann schritt er zur Tür, öffnete sie und blickte in den klaren Morgen- himmel. „Die Länge einer Reise hängt von dem Reisegefährten ab, denn er kann auch auf der längsten Reise Freude bereiten. Da Ihr Amaterasus Tochter seid, habe ich sie als meine Reisegefährtin gewählt. Ich habe festgestellt, dass man nur einen Tag braucht, um die Welt zu durchwandern. Was bleibt denn ohne die Schönheit Amaterasus noch übrig?“

Zuletzt präsentierte er sein Geschenk an die Herrin Doji: einen mit ihrem Familienwappen verzierten Spiegel. „Ihr habt mich gebeten etwas zu finden, dessen Schönheit nicht infrage gestellt werden kann. Ich konnte nichts Schöneres finden und kann mir auch nichts Schöneres vorstellen als Euch.“

Kakita hatte alle ihm gestellten Aufgaben erfüllt und konnte damit das Herz der Herrin Doji erobern. Sie heirateten noch am gleichen Tag und ihre Vereinigung begründete den Leitspruch des Kranich-Klans: Schönheit, Kreativität und Vorzüglichkeit.

Heldenmut an der Landbrücke der Gezeiten

Nachdem sich die Yasuki-Familie vom Kranich-Klan losgesagt hatte und dem Krabben-Klan beigetreten war, verwandelte sich die Feindseligkeit zwischen den zwei Klanen in blanken Hass, was bis zum heutigen Tage anhält. Dennoch hatte ein Moment der Not zu einer Allianz und zu gegenseitigem Respekt zwischen zwei Familien der verfeindeten Klane geführt: der Angriff der Dämonen auf den Wachturm der Landbrücke der Gezeiten.

Im Jahre 715 konnte eine berüchtigte Streitmacht aus Ogern und Samurai der Verlorenen aus den Schattenlanden, angeführt von dem gerissenen Dämon Kinjiro no Oni, fast durch den Verteidigungswall des Krabben-Klans durchbrechen. Der Großteil der Krabben-Streitkräfte war in der Verteidigung des Hauptangriffs gebunden, sodass die Samurai der Krabbe, die den Wachturm an der Küste der Erdbeben-Fischbucht bemannten, schnell überwältigt waren. Die belagerten Krieger schossen ein Leuchtsignal ab und hofften, dass ihnen jemand zur Hilfe eilen würde, bevor sie vollständig überrannt sein würden.

Und es kam ihnen jemand zur Hilfe, allerdings nicht ihr eigener Klan. Daidoji Masashigi, der Daimyō der Daidoji-Familie, kam herbeigeritten, um die Krabben-Krieger zu unterstützen. Seine Jagdgesellschaft durchquerte bei Ebbe die Bucht, um mit neuem Eifer in den Kampf einzutreten, die Angreifer aus den Schattenlanden zurückzudrängen und zu besiegen. Schnell mussten sie allerdings feststellen, dass sie die Position nicht dauerhaft halten konnten, sodass Masashigi eine heldenhafte Strategie vorschlug: Wenn es ihnen gelänge, Kinjiro no Oni und seine Armee auf die Landbrücke zurückzudrängen, dann würde die steigende Flut sie nicht nur von Verstärkungen abschneiden, sondern auch daran hindern, den Rückzug anzutreten. Die erschöpften Krabben-Krieger bleiben zurück, um die Streitkräfte der Oni an der Flucht zu hindern, während der Kranich die Schattenland-Armee in die Bucht trieb. Dort konnten die Samurai des Kranichs sie in einen wilden Kampf verwickelt halten, bis die Flut hoch genug stieg, um sie alle zu verschlucken – Monster und Kranich zugleich.

Als sich das Wasser sich wieder zurückzog, war von der Schlacht nur noch der Helm von Daidoji Masashigi übrig. Die Überlebenden der Krabbe kehrten zu ihrem Wachturm zurück und errichteten dort einen Schrein, um der Tapferkeit der Daidoji zu gedenken, die ihnen zur Hilfe geeilt waren. Der Krabben-Klan verlieh der Daidoji-Familie den Beinamen „die Eisernen Kraniche“, um Masashigis Opfer und unbeugsame Entschlossenheit zu ehren. Schon bald war der Name in ganz Rokugan geläufig.

Familien des Kranich-Klans

Die Doji

Die Doji sind das politische Herz des Kranich-Klans – und Rokugans. Ihr Großmut ist legendär und ihre höfliche Zuvorkommenheit hat ihnen im gefährlichen Spiel am Hofe im ganzen Smaragdgrünen Kaiserreich viele Verbündete eingebracht. Ihre Feinde verbreiten das Gerücht, dass ihr Großmut ihre Manipulationstaktik verbergen soll, andere Klane in ihrer Schuld stehen zu lassen. Die Doji wissen aber, dass Verbündete wertvoller als Gegner sind.

Der Legende nach soll Shinsei an einem verschneiten Abend der Herrin Doji die Wichtigkeit gelehrt haben, jeden Moment voll zu würdigen.

Die Lektion ist von Generation zu Generation weitergegeben worden und bleibt eine der wichtigsten Lektionen des Kranich-Klans: Strebe bei allen Handlungen nach Perfektion, denn das Leben ist zu kurz, als dass man mit weniger als seiner gesamten Anstrengung bei der Sache ist.

Die Daimyō der Doji ist Doji Hotaru, Unbezwigbare Streiterin des Kranich-Klans, Gebieterin der Künste und die Zuverlässige Linke Hand des Kaisers.

Die Kakita

Die meisten Menschen in Rokugan kennen die Kakita-Familie durch die berühmte Kunstakademie. Samurai anderer Klane streben oft danach, von der Kakita-Akademie zu lernen. Dort entsteht Kunst, Mode, Musik und Poesie, die Stile und Kultur im Smaragdgrünen Kaiserreich prägt. Aber Vorzüglichkeit in der Kunst ist nicht nur auf friedliche Unternehmungen beschränkt. Die „Kunst des Duells“ ist eine der Unterrichtseinheiten auf dem Lehrplan von Künstlern der Kakita. Sie haben die Beherrschung der Meisterschaft des Duells im Iaijutsu-Stil auf eine ganz neue Stufe gerückt.

Der Daimyō der Kakita ist Kakita Yoshi, der seine Rolle als Kaiserlicher Kanzler dafür nutzt, das politische Auf und Ab am Kaiserlichen Hof aufzuzeichnen und zu manipulieren.

Die Asahina

Frieden ist das Herz des Kranich-Klans. Niemand verdeutlicht den Glauben daran in solch einer Perfektion wie diese Familie von Shugenja. Als überzeugte Pazifisten streben die Mitglieder der Asahina-Familie für sich als auch für ihre Verbündeten nach Gesundheit und Schönheit. Sie eignen sich häufig Fähigkeiten an, um große Kunsthändler, Heiler oder

Vermittler zu werden, wodurch sie Gewalt zwischen anderen häufig verhindern können, da sie selbst Gewalt ablehnen. Die bekanntesten Produkte ihres Schaffens sind die *Tsangusuri*: Schutztalismane, die sie ihren Verbündeten schenken, als Gefallen überlassen oder zum Schutz übergeben.

Der Daimyō der Asahina ist Asahina Takamori, ein Mystiker, dessen angeborene Fähigkeit, vorauszuschauen, ihn dazu gebracht hat, sich dem Studium von Omen und Prophezeiungen zuzuwenden. Seine Tochter Asahina Takako kümmert sich um den Großteil des Tagesgeschäfts, während er sich seinen Studien widmet.

Die Daidoji

An den Tagen, an denen der ansonsten friedvolle Kranich-Klan von gewalttätigen Angriffen bedroht wird, springt die Daidoji-Familie ein, auch die „Verteidiger der Doji“ genannt, um ihren Klan zu verteidigen. Diese schwergerüsteten Krieger wenden den Ruf zur Vorzüglichkeit und Schönheit auch auf dem Schlachtfeld an.

Viele Generationen nach der Aufnahme der Mitglieder der Yasuki-Familie, die dem Kranich treu geblieben waren, hat sich die Daidoji-Familie zum Experten des Handels entwickelt, sodass sie sogar mit der Krabbe um die Handelsherrschaft im südlichen Rokugan konkurrieren kann.

Der Daimyō der Daidoji ist Daidoji Uji, ein grimmiger und pragmatischer General, der es als seine Pflicht ansieht, dass sein Klan bei allen Unternehmungen erfolgreich ist. Die Daidoji-Familie hat zwar schon seit Jahrhunderten eine kleine Saboteur-Schule unterhalten, aber unter Ujis Führung ist die Schule ausgebaut worden, um Praktiken zu lehren, die sonst eher zu einem Shinobi passen würden. Dadurch drückt er seinen Willen aus, dass seine Familie alle Taktiken nutzen wird, damit sein Klan seine gesteckten Ziele auch erreichen kann.

Höflichkeit und Vorzüglichkeit

Die größte Ehre für einen Kranich ergibt sich aus Anmut und Schönheit. Kein anderer Klan kann mit den Kunsthändlern des Kranichs mithalten. Die Früchte seiner Arbeit haben schon die Hallen der Kaiser seit dem ersten Hantei geschmückt. Die Höflichkeit des Kranichs ist makellos; er bleibt auch in den schwierigsten Situationen höflich und zuvorkommend. Jede Aufgabe, der er nachgeht, wird mit Vorzüglichkeit getan, denn der Kranich versteht, dass jeder Moment einzigartig ist und voll gewürdigt werden sollte.

Credits

Expansion Design and Development: Brad Andres and Tyler Parrott

Editing and Proofreading: Chad Dahlman

Card Game Manager: Mercedes Opheim

Legend of the Five Rings Story Review: Max Brooke

Expansion Graphic Design: Neal Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Amélie Hutt

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Melissa Shetler

Quality Assurance Coordination: Zach Tewalthomas

Production Management: Jason Glawe and Dylan Tierney

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development:
Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Publisher: Andrew Navaro

Playtesters

Stephane Alimi, Chris Allen, Nathalie Benies, Samuel Benies, Rachel Bremmer, Alan Chalmers, Jeremy Chamblee, Christopher Clark, Barnabe Dumont, Broderick Engelhard, Lynden Engelhard, Yoan Falquet, Sebastien Francomme, Peter Fu, Robbie Gemmel, Babis Giannios, Gregory Henriques, Christian Jankiewicz, Davis Tower Kingsley, Nam-My Le, Louis Megroz, Carl Meisner, Baptiste Mesot, Connor Milloy, Romain Nicolas, Henry Rymer, Travis Sberegaev-Johnson, Scott "Awesome" Simms, George Tinkham, John "Big Cheats" Vilandre, Darin Walsh, Kyle Wislocky, Ben Wootten

Asmodee Germany

Redaktion & Übersetzung: Benjamin Fischer

Layout & Grafische Bearbeitung: Florian Eck

Unter Mitarbeit von: Andreas Eichwald, Christian Kretschmer, Frank Gerken, Marius Reinkemeier und Niklas Bungardt

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz



© 2018 Fantasy Flight Games. Legend of the Five Rings und Fantasy Flight Supply sind TMs von Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Hergestellt in China.

