

Legend of the Five Rings

DAS KARTENSPIEL



SPIELREGEL

Ein Reich in Aufruhr ...

„Dort! Siehst du das?“ Doji Kuwanans im Blau und Silber des Kranich-Klans lackierte Rüstung schepperte, als er auf die dünne Staubsäule am Horizont deutete. Sie erhob sich dort, wo Himmel und Erde aufeinander trafen.

Takeaki, der ihn auf seiner Patrouille begleitete, schützte seine Augen mit der Hand vor dem gleißenden Licht der Sonne und blinzelte. „Der Wagen eines Händlers? Der Frühlingsregen kommt dieses Jahr spät“, sagte er, während er unter seinen eigenen gepanzerten Zori-Sandalen Staub aufwirbelte.

Um sie herum vermischte sich der Gesang von Vögeln mit den Liedern und Trommelschlägen der Bauern, die rhythmisch das Land pflügten und die Saat in die Ackerfurchen ausbrachten. Ein kühler Windhauch trug den erdigen Geruch des Düngers über die Ebene zu den beiden Samuraikriegern.

Kuwanan schüttelte den Kopf. „Für einen einzelnen Wagen ist das zu viel Staub. Und die Karawanen sollten erst in einigen Wochen ankommen.“ Er erklimmte die nahegelegene Bogenbrücke, um einen besseren Ausblick zu haben. Unschärf konnte er hinter einem sanft ansteigenden Hügel dunkelbraune Gestalten erkennen, die schnell auf sie zukamen.

„Still!“, brüllte Kuwanan den Bauern zu, die ihren Tanz des Säens und Pflanzens sofort einstellten. Als der Donner galoppierender Hufe in der Ferne den Gesang der Vögel übertönte, stieß Takeaki einen Fluch aus.

„Da kommt jemand! Zurück ins Dorf!“, rief Kuwanan und die Bauern eilten auf die Straße. Er und Takeaki spannten ihre Bögen und gingen auf der Brücke in Verteidigungsstellung. „Falls der Löwe nun doch einen Angriff wagt, soll er nur versuchen unser Dorf zu nehmen!“ Er legte einen Pfeil auf und zielte.

Überblick

Legend of the Five Rings: Das Kartenspiel ist ein Spiel für zwei Spieler, in dem jeder Spieler in die Rolle eines der sieben Großen Klane von Rokugan schlüpft. Im Spielverlauf wetteifern die Spieler um politische und militärische Vorherrschaft, während sie gleichzeitig den strengen Verhaltenskodex beachten müssen, der ihre Ehre bewahrt. Jeder Spieler befehligt seine Streitkräfte aus zwei verschiedenen Decks: einem **DYNASTIEDECK**, aus dem die Provinzen mit Charakteren und Besitztümern gefüllt werden, und einem **KONFLIKTDECK**, das aus Taktiken, Manövern und Tricks besteht, welche die Spieler verwenden können, um Konflikte zu ihren Gunsten zu entscheiden.



Rückseite einer
Dynastiekarte



Rückseite einer
Konfliktkarte

Während eines Spiels tragen die Spieler Konflikte gegen die Provinzen des Gegners aus, um diese zu unterwerfen. Der Spieler, der zuerst die Provinz mit der Festung des Gegners unterwirft, gewinnt das Spiel. Die Spieler müssen aber in ihrem Wettstreit ebenso ihre Ehre im Blick behalten, denn das Erreichen einer bestimmten Menge Ehre ist eine weitere Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen. Der vollständige Verlust der Ehre bedeutet dagegen eine schändliche Niederlage.



Die Verwendung der Spielregel

Diese Spielregel soll neuen Spielern als Einstieg in *Legend of the Five Rings: Das Kartenspiel* dienen. Sie sollte als Anleitung verwendet werden, während die Spieler das Spiel lernen und ihr erstes Spiel spielen. Der erste Teil dieser Spielregel führt die Spieler durch eine vollständige Spielrunde, in der sie die Regeln lernen und gleichzeitig eine Einführung in die Strategien des Spiels erhalten.

Nachdem die Spieler die Grundlagen des Spiels gelernt haben, können sie das Spiel für sich noch vielfältiger gestalten, indem sie ihre eigenen Decks zusammenstellen. Die Regeln dafür befinden sich auf Seite 18.

Im hinteren Teil dieser Spielregel befindet sich eine Beschreibung Rokugans, der Welt, in der das Spiel angesiedelt ist, und der sieben Großen Klane, die in diesem Grundspiel enthalten sind. Außerdem enthält diese Spielregel drei Anhänge mit einer Referenz für weiterführende Themen, mit Antworten auf häufig gestellte Fragen und mit einer Erklärung zum Aufbau der Karten.

Ein ausführliches Referenzhandbuch kann auf unserer Webseite unter www.asmodee.de/l5r heruntergeladen werden. Darin befinden sich weiterführende Regelthemen wie die Interpretation von Kartentexten, die Auflösung von Timing-Konflikten und eine detaillierte Beschreibung des Ablaufs der Phasen. Neue Spieler sollten sich zunächst mithilfe dieser Spielregel mit den Grundlagen des Spiels vertraut machen und Einzelheiten nur dann im Referenzhandbuch nachschlagen, wenn diese während des Spiels auftreten.

Living Card Game

Legend of the Five Rings: Das Kartenspiel ist ein Spiel für zwei Spieler, das mit dem Inhalt dieses Grundspiels gespielt werden kann.

Außerdem ist *Legend of the Five Rings: Das Kartenspiel* ein Living Card Game® (LCG®). Die Spielerfahrung kann durch den Erwerb von Dynastie-Packs angepasst werden, die in regelmäßigen Abständen veröffentlicht werden und je 60 Karten enthalten. Anders als bei Sammelkartenspielen enthalten alle LCG-Erweiterungen dasselbe Spielmaterial. Sie bestehen nicht aus zufälligen Karten.



Spielmaterial

Auf dieser Seite wird das Spielmaterial vorgestellt, um die einzelnen Komponenten des Spiels besser identifizieren zu können. In „Anhang III: Aufbau der Karten“ auf Seite 32 befindet sich ein vollständiger Überblick über den Aufbau der einzelnen Karten.



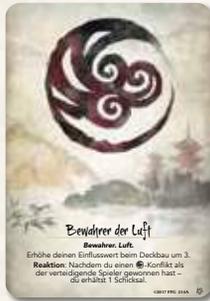
7 Festungskarten



17 Provinzkarten



117 Dynastiekarten



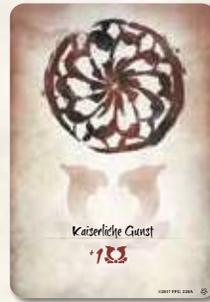
5 Rollenkarten
(doppelseitig)



98 Konfliktkarten



2 Referenzkarten
(doppelseitig)



1 Karte „Kaiserliche Gunst“
(doppelseitig)



40 Schicksalsmarker



50 Ehremarker



2 Ehreräder



20 Statusmarker
(doppelseitig)



1 Startspielermarker



5 Ringmarker
(doppelseitig)

Zusammenbau des Rades

Jedes Ehrerad wird so zusammengebaut, dass das Rad mithilfe der Plastikverbindungsstücke mit der Grundplatte verbunden wird (wie unten gezeigt).



Grundlegende Konzepte

In diesem Abschnitt werden grundlegende Konzepte beschrieben, welche die Spieler im Auge behalten sollten, während sie das Spiel lernen und spielen.

Die Jaderegel

Falls der Text einer Karte im direkten Widerspruch zum Regeltext steht, hat der Text der Karte Vorrang.

Sieg und Niederlage

Spieler können das Spiel auf drei Arten gewinnen: Indem sie die Provinz unterwerfen, in der sich die Festung des Gegners befindet, indem sie 25 Ehre ansammeln oder indem der Gegner seine Ehre vollständig verliert.

Provinzen und Festungen

Die Provinzkarten eines Spielers stehen für verschiedene Umstände und Geschehnisse in den Gebieten unter der Kontrolle der Großen Klane von Rokugan.

Während des Spiels deklarieren die Spieler Angriffe gegen die Provinzen des Gegners und können durch erfolgreiche Angriffe die Provinz des Gegners unterwerfen.

Falls drei der vier Provinzen ohne Festung eines Spielers unterworfen sind, können Angriffe gegen die Provinz mit der Festung des Gegners deklariert werden. Wenn die Provinz mit der Festung eines Spielers unterworfen ist, verliert dieser Spieler das Spiel.

Strategietipp: Provinzen unterwerfen

Im Grundspiel ist das Unterwerfen der gegnerischen Provinzen die am häufigsten erfüllte Siegbedingung und neuen Spielern wird empfohlen sich vornehmlich auf diese Siegmöglichkeit zu konzentrieren, während sie die Grundlagen des Spiels lernen.

Ehre und Ehrverlust

Ehre steht sowohl für das Verhalten des Klans eines Spielers, als auch für die Wahrnehmung des Verhaltens von außen. Die Menge an Ehre, mit der ein Spieler das Spiel beginnt, ist auf dessen Festungskarte angegeben. Verschiedene Effekte im Spiel können dafür sorgen, dass ein Spieler Ehre erhält oder verliert oder dass Ehre von einem Spieler an den anderen wechselt. Falls ein Spieler **25 oder mehr Ehre** in seinem Vorrat hat, gewinnt dieser Spieler sofort das Spiel. Falls ein Spieler **keine Ehre** mehr in seinem Vorrat hat, verliert dieser Spieler sofort das Spiel.



Spielbereit und gebeugt

Karten kommen spielbereit ins Spiel (sodass der Kartentext von links nach rechts lesbar ist). Am Ende eines Konflikts oder zur Verwendung bestimmter Fähigkeiten von Karten werden diese gebeugt, was durch eine Drehung um 90° (zur Seite) angezeigt wird. Eine gebeugte Karte zeigt an, dass diese Karte verwendet worden ist und dass sie nicht erneut gebeugt werden kann, bevor sie durch einen Spielschritt oder eine Kartenfähigkeit spielbereit gemacht worden ist.



Spielbereit



Gebeugt

Schicksal

Schicksal ist die Hauptressource im Spiel, die für das Karma, das ein Klan angesammelt hat, und für seine Bestimmung steht. Schicksal wird in erster Linie dafür verwendet, die Kosten zum Spielen von Karten zu bezahlen.



Nachdem ein Charakter gespielt worden ist, darf der Spieler, der ihn kontrolliert, außerdem eine beliebige zusätzliche Anzahl Schicksalsmarker aus seinem Schicksalsvorrat auf diesen Charakter legen. Jeder Schicksalsmarker auf einem Charakter ermöglicht es diesem Charakter, für eine zusätzliche Spielrunde im Spiel zu bleiben.

Während der Schicksalsphase (siehe „Phase 4: Schicksal“ auf Seite 16) wird jeder Charakter ohne Schicksalsmarker abgelegt. Danach wird ein Schicksalsmarker von jedem verbliebenen Charakter entfernt.

In Spielerreihenfolge

Der Ausdruck „In Spielerreihenfolge“ wird verwendet, um die Reihenfolge anzugeben, in der die Spieler einen Spielschritt abhandeln oder ausführen. Sobald die Spieler angewiesen werden, etwas „in Spielerreihenfolge“ zu tun, beginnt der Startspieler. Danach folgt der andere Spieler.

Ausgelöste Kartenfähigkeiten

Viele Kartenfähigkeiten (wie zum Beispiel Aktionen, Unterbrechungen und Reaktionen) werden im Verlauf des Spiels bewusst von Spielern ausgelöst. Falls eine Fähigkeit nichts anderes besagt, darf sie ein Mal pro Runde verwendet werden. Für mehr Informationen über Kartenfähigkeiten siehe Seite 29.

Spielvorbereitung

Zur Vorbereitung des Spiels werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt:

1. Auswahl der Decks

Für das erste Spiel wählt jeder Spieler 1 der unten angegebenen Einsteigerdecks. Die in der Liste verwendete Sammlernummer jeder Karte befindet sich in der unteren rechten Ecke der Karte.

- ◆ **Einsteigerdecks des Kranich-Klans:** In diesem Deck wird Shizuka Toshi (2) als Festung verwendet, außerdem besteht es aus den Provinzkarten Die Kunst des Friedens (9), Verschanzte Stellung (17), Nächtlicher Überfall (21), Anhänger für die eigene Sache gewinnen (23) und Beschämende Zurschaustellung (24).

Im Dynastiedeck des Kranich-Klans werden alle Dynastiekarten des Kranich-Klans (40–53), jeweils 1 Kopie der neutralen Karten Höfling der Otomo (122), Mystiker der Miya (125), Vorteilhaftes Gelände (128), Kaiserliches Lagerhaus (129) und jeweils 2 Kopien der neutralen Karten Gardist der Seppun (123) und Wandernder Ronin (127) verwendet.

Das Konfliktdeck des Kranich-Klans besteht aus allen Konfliktkarten des Kranich-Klans (139–148) und jeweils 1 Kopie der neutralen Karten (200–213).

- ◆ **Einsteigerdecks des Löwen-Klans:** In diesem Deck wird Yōjin no Shiro (4) als Festung verwendet, außerdem besteht es aus den Provinzkarten Die Kunst des Krieges (11), Angestammte Ländereien (15), Gepflegter Garten (19), Meditation über das Tao (20) und Pilgerreise (22).

Im Dynastiedeck des Löwen-Klans werden alle Dynastiekarten des Löwen-Klans (67–80), jeweils 1 Kopie der neutralen Karten Gardist der Seppun (123), Wandernder Ronin (127), Vorteilhaftes Gelände (128), Kaiserliches Lagerhaus (129) und jeweils 2 Kopien der neutralen Karten Höfling der Otomo (122) und Mystiker der Miya (125) verwendet.

Das Konfliktdeck des Löwen-Klans besteht aus allen Konfliktkarten des Löwen-Klans (160–169) und jeweils 1 Kopie der neutralen Karten (200–213).

2. Erstellen des Markervorrats und des Ringvorrats

Alle Schicksalsmarker, Ehremarker, Statusmarker und die Karte „Kaiserliche Gunst“ werden in Reichweite der Spieler gelegt. Diese Zone wird der allgemeine Markervorrat genannt. Auch die Ringe werden in Reichweite der Spieler in einer Zone bereitgelegt. Diese wird der Vorrat unbeanspruchter Ringe genannt.



3. Bestimmung des Startspielers

Ein Spieler wird zufällig zum Startspieler bestimmt. Der Startspielermarker wird vor diesen Spieler gelegt. Der andere Spieler erhält 1 Schicksal aus dem allgemeinen Markervorrat und fügt es seinem Schicksalsvorrat hinzu.



Startspielermarker

4. Mischen der Dynastie- und Konfliktdecks

Jeder Spieler mischt sein Dynastiedeck und sein Konfliktdeck getrennt, sodass die Reihenfolge der Karten in jedem Deck zufällig ist, und präsentiert es seinem Gegner zum Abheben. Danach legt jeder Spieler sein Dynastiedeck links neben seine Spielzone und sein Konfliktdeck rechts neben seine Spielzone.

5. Legen der Provinzen und der Festung

Jeder Spieler entscheidet sich geheim für eine seiner Provinzen, legt sie verdeckt oberhalb seines Dynastiedecks und legt seine Festungskarte darauf. Danach legt jeder Spieler seine anderen vier Provinzen in beliebiger Reihenfolge verdeckt zwischen sein Dynastiedeck und sein Konfliktdeck. Jeder Spieler legt sein Ehrerad neben sein Konfliktdeck.

6. Auffüllen der Provinzen

Jeder Spieler legt jeweils eine Karte oben von seinem Dynastiedeck verdeckt auf jede noch leere Provinz ohne Festung. Die Spieler werden die Gelegenheit dazu haben, diese Karten während der Spielrunde aus den Provinzen zu spielen.



Rückseite des Dynastiedecks

Nachdem diese Karten während der Vorbereitung gelegt worden sind, erhält jeder Spieler ein Mal die Gelegenheit, seine verdeckten Karten anzusehen und zu wählen, welche er davon behalten und welche er ersetzen möchte (dies wird Mulligan genannt). Die Karten, die ersetzt werden sollen, werden beiseitegelegt und jeder leeren Provinz wird eine neue verdeckte Karte zugeteilt. Danach werden die ersetzten Karten in das Dynastiedeck zurückgemischt.

Achtung: Die Spieler dürfen sich ab diesem Zeitpunkt die verdeckten Karten in ihren Provinzen **nicht** ansehen.

7. Ziehen der Starthand

Jeder Spieler zieht vier Karten von seinem Konfliktdeck als Starthand. Diese Karten werden für gewöhnlich während der Konfliktphase verwendet, um dem Spieler dabei zu helfen, Konflikte zu gewinnen.



Rückseite des Konfliktdecks

Nachdem diese Karten während der Vorbereitung gezogen worden sind, erhält jeder Spieler ein Mal die Gelegenheit, seine Handkarten anzusehen und zu wählen, welche davon er behalten und welche er ersetzen möchte (dies wird Mulligan genannt). Die zu ersetzenden Karten werden beiseitegelegt und genau so viele neue Karten vom Konfliktdeck gezogen. Danach werden die beiseitegelegten Karten ins Konfliktdeck zurückgemischt.

8. Erhalt der Starthehre

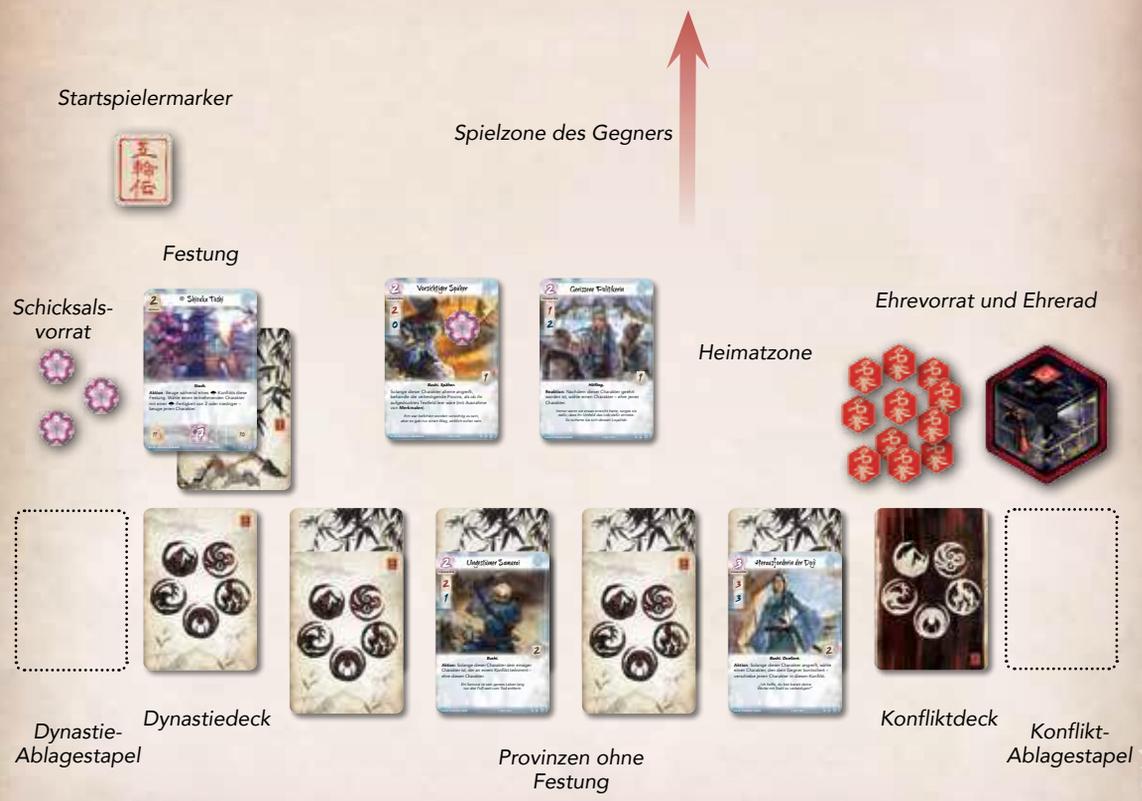
Jeder Spieler erhält Ehremarker entsprechend dem Ehrewert in der linken unteren Ecke seiner Festungskarte.

Das Spiel kann jetzt beginnen.



Ehrewert auf der Festung

Vorschlag für den Aufbau der Spielzone (Kranich-Spieler, während des Spiels)



Reihenfolge der Phasen

Legend of the Five Rings: Das Kartenspiel wird über eine Reihe von Runden gespielt. Im Verlauf einer Runde bringen die Spieler neue Charaktere aus ihren Provinzen ins Spiel, entscheiden, wie ehrenvoll sie in den folgenden Konflikten handeln werden, deklarieren militärische und politische Konflikte gegen die Provinzen des jeweils anderen Spielers, überprüfen das Schicksal ihrer Charaktere und formieren sich als Vorbereitung auf die nächste Runde neu. Jede Runde ist in die folgenden fünf Phasen unterteilt:

1. Dynastiephase
2. Nachziehphase
3. Konfliktphase
4. Schicksalsphase
5. Neuformierungsphase

Jede Phase wird im Folgenden genau erklärt.

Phase 1: Dynastiephase

In der Dynastiephase versuchen die Klane, ihre Streitkräfte aufzustellen und Ressourcen aus ihren Provinzen auf diese umzuverteilen.

Die Dynastiephase besteht aus drei Schritten:

Schritt 1: Aufdecken der verdeckten Karten in den Provinzen

Jeder Spieler dreht in Spielerreihenfolge alle verdeckten Dynastiekarten in seinen Provinzen auf ihre offene Seite. Dabei deckt er die Karten von links nach rechts auf, beginnend bei der Provinz mit einer verdeckten Karte, die sich am weitesten links befindet. **Achtung:** Charakterkarten in Provinzen befinden sich noch nicht im Spiel und die Spieler können diese Charaktere nicht verwenden, bis sie in Schritt 3 gespielt werden.

Schritt 2. Sammeln von Schicksal

Jeder Spieler sammelt Schicksalsmarker in Höhe des Schicksalswertes auf seiner Festungskarte. Andere Karten können die Menge an Schicksal modifizieren, die ein Spieler in jeder Runde sammelt.

Schritt 3: Spielen von Charakteren aus Provinzen

In Spielerreihenfolge erhalten die Spieler nun die Gelegenheit, Folgendes zu tun: einen Charakter aus ihren Provinzen spielen, eine zu diesem Zeitpunkt mögliche Kartenfähigkeit auslösen (siehe Seite 30) oder passen.

Achtung: Zu diesem Zeitpunkt können die Spieler keine Verstärkungen oder Charakterkarten von ihrer Hand spielen.

Der erste Spieler, der passt, erhält 1 Schicksal. Dieser Spieler verzichtet damit für den Rest der Phase darauf, Charaktere aus Provinzen zu spielen oder Fähigkeiten auszulösen. Der andere Spieler spielt nun Charaktere oder löst Fähigkeiten aus, bis er ebenfalls passt. Sobald beide Spieler gepasst haben, geht das Spiel mit der Nachziehphase weiter.

Spielen eines Charakters aus einer Provinz

Um einen Charakter aus einer Provinz zu spielen, muss ein Spieler zunächst die Kosten der Karte (die in der linken oberen Ecke der Karte angegeben sind) bezahlen, indem er entsprechend viel Schicksal aus seinem Schicksalsvorrat in den allgemeinen Markervorrat legt. Dann wird diese Karte aus der Provinz in die **HEIMATZONE** des Spielers verschoben – den Bereich der Spielzone vor den Provinzen. Alle Charaktere kommen spielbereit ins Spiel.

Nachdem ein Charakter gespielt worden ist, hat der Spieler, der ihn kontrolliert, die Möglichkeit, eine beliebige Anzahl Schicksalsmarker aus seinem Schicksalsvorrat auf diesen Charakter zu legen. Durch das Legen von Schicksal auf einen Charakter wird erreicht, dass dieser Charakter zusätzliche Spielrunden im Spiel bleiben kann.

Wenn der Spieler Schicksalsmarker auf den Charakter gelegt hat oder darauf verzichtet, wird die Provinz, aus welcher der Charakter gespielt worden ist, **WIEDER AUFGEFÜLLT**, indem der Spieler eine Karte vom Dynastiedeck nimmt und diese verdeckt auf die Provinz legt, ohne sie anzusehen.

Kosten der Karte



Zusätzliches Schicksal darf auf einen Charakter gelegt werden, nachdem dessen Kosten bezahlt worden sind.

Strategietipp: Zusätzliches Schicksal

Durch das Legen zusätzlicher Schicksalsmarker investiert der Spieler in den Einfluss, den der Charakter in Zukunft auf das Spiel haben wird. Um diesen Einfluss bestmöglich für sich zu nutzen, sollte der Spieler in die mächtigsten und wichtigsten Charaktere investieren. Das Legen von drei Schicksalsmarkern auf einen Charakter mit Kosten von 1 bedeutet, dass für drei zusätzliche Runden ein Einfluss im Wert von 1 zur Verfügung steht. Legt man dieselben drei Schicksalsmarker aber auf einen Charakter mit Kosten von 4, steht auch sein Einfluss im Wert von 4 für drei zusätzliche Runden zur Verfügung. Den Einfluss jedes Schicksalsmarkers bestmöglich zu nutzen ist ein wichtiges strategisches Konzept des Spiels.

Außerdem sollten die Spieler beachten, dass nicht ausgegebenes Schicksal über die Runde hinweg im Vorrat des Spielers bleibt. Schicksal, das nicht unmittelbar benötigt wird, kann also aufbewahrt werden und sich möglicherweise später im Spiel als nützlich erweisen.

Besitztümer

Besitzum ist eine Kartenart, die für Ländereien, Gebäude, Befestigungen und andere Orte steht, die sich in den Provinzen eines Spielers befinden.

Besitztumkarten in den Provinzen eines Spielers werden nicht gespielt. Ein Besitzum modifiziert die Verteidigungsstärke einer Provinz, sobald diese angegriffen wird, und es ist aktiv, solange es sich offen in einer Provinz befindet.



Das Besitzum Kaiserliches Lagerhaus erhöht die Verteidigungsstärke der Provinz Pilgerreise von 5 auf 6.



Phase 2: Nachziehphase

In der Nachziehphase schmieden die Klane Pläne und intrigieren gegeneinander, während sie sich auf die bevorstehenden Konflikte vorbereiten.

In dieser Phase bestimmen die Spieler, wie ehrenhaft sie sich während der bevorstehenden Phasen der Runde verhalten wollen: Sie bieten ihre Ehre, um mehr Karten von ihrem Konfliktdeck ziehen zu können. Die Karten auf der Hand eines Spielers stehen für geheime Pläne, überraschende Taktiken, Intrigen und verborgene Informationen.

Die Nachziehphase besteht aus 4 Schritten:

1. Jeder Spieler stellt geheim eine Zahl zwischen 1 und 5 auf seinem Ehrerad ein.
2. Jeder Spieler deckt seine eingestellte Zahl auf.
3. Der Spieler, der die höhere Zahl eingestellt hat, gibt Ehre in Höhe der Differenz zwischen den beiden eingestellten Zahlen an seinen Gegner ab. Falls beide Spieler dieselbe Zahl eingestellt haben, wird keine Ehre an einen anderen Spieler abgegeben.
4. Jeder Spieler zieht Karten von seinem Konfliktdeck entsprechend der auf seinem Ehrerad eingestellten Zahl.

Wenn diese Schritte abgeschlossen sind, geht das Spiel mit der Konfliktphase weiter.

Beispiel: Kristina, die den Kranich-Klan spielt, stellt geheim die Zahl 2 auf ihrem Ehrerad ein. Tom, der den Löwen-Klan spielt, stellt ebenfalls geheim eine Zahl auf seinem Ehrerad ein. Sobald beide Spieler bereit sind, decken sie gleichzeitig ihre Ehreräder auf. Kristina deckt ihr Gebot von 2 auf und Tom deckt sein Gebot von 5 auf. Toms Gebot ist um 3 höher als das von Kristina, also muss er ihr 3 Ehremarker aus seinem Vorrat abgeben. Kristina zieht dann 2 Karten von ihrem Konfliktdeck (entsprechend ihres Gebots) und Tom zieht 5 Karten von seinem Konfliktdeck (entsprechend seines Gebots).

Ziehen und wieder auffüllen

Während des Spiels erhalten die Spieler häufig die Anweisung, „Karten zu ziehen“ und „Provinzen wieder aufzufüllen“. Karten werden immer vom Konfliktdeck eines Spielers gezogen und dessen Hand hinzugefügt. Provinzen werden immer mit verdeckt gezogenen Karten vom Dynastie- oder Konfliktdeck eines Spielers wieder aufgefüllt.

Keine Karten mehr im Deck

Falls ein Spieler eine Provinz mit einer Karte vom Dynastie- oder Konfliktdeck wieder auffüllen muss oder eine Karte vom Konfliktdeck ziehen will und sich keine Karten mehr im entsprechenden Deck befinden, verliert dieser Spieler 5 Ehre, mischt danach den entsprechenden Ablagestapel und bildet daraus das neue Dynastie- oder Konfliktdeck. Danach füllt der Spieler seine Provinz wieder auf oder zieht eine Karte.

Strategietipp: Ehregebote

Um das ideale Gebot abzugeben, müssen einige Dinge beachtet werden.

Erstens: Wie gut sind die derzeitigen Handkarten? Werden sie in der anstehenden Runde von Nutzen sein? Falls ja, könnte ein niedriges Gebot abgeben werden, um die eigene Ehre zu behalten oder mehr Ehre zu bekommen. Falls aber mehr Optionen nötig sind, könnte ein hohes Gebot sinnvoll sein, um mehr Karten zu ziehen.

Zweitens: Wie viel Ehre hat der Spieler und wie viel sein Gegenspieler? Ein zu hohes Gebot birgt die Gefahr, dem Gegner den Sieg zu schenken, weil er genug Ehre für einen Sieg ansammeln kann.

Drittens: Welches Gebot wird der Gegner wahrscheinlich abgeben? Ist es sinnvoll, dasselbe Gebot abzugeben (um zu verhindern, dass ein Spieler vom anderen Ehre erhält) oder ein anderes Gebot abzugeben (um entweder Ehre oder einen Kartenvorteil zu erhalten)?

Zu guter Letzt: Könnten in der jetzigen Spielsituation für einen der Spieler mehr Karten das Spiel in eine für ihn positive Richtung beeinflussen?

Nachdem man alle Faktoren berücksichtigt hat, sollte man sein Gebot abgeben und schauen, was passiert – man kann sich nie sicher sein, was der Gegner tun wird. Das macht diese Entscheidung zu einem einzigartigen strategischen Moment im Spiel.

Phase 3: Konfliktphase

Die Konfliktphase besteht aus einer Reihe militärischer oder politischer Konfrontationen zwischen den beiden Klanen. Ein militärischer Konflikt steht für eine Schlacht oder eine körperliche Auseinandersetzung. Ein politischer Konflikt könnte für einen Prozess, eine Diskussion, eine Hofintrige oder ein Ränkespiel stehen.

In dieser Phase erhält jeder Spieler die Gelegenheit, Konflikte gegen seinen Gegner zu initiieren. Nachdem diese Konflikte abgehandelt worden sind, vergleichen die Spieler ihren Ruhm in dem Versuch, die Kaiserliche Gunst zu erlangen.

Jeder Konflikt kann an zwei Kategorien erkannt werden: an seinem Element und an seiner Art.

Element

Es gibt fünf verschiedene Elemente in *Legend of the Five Rings: Das Kartenspiel* – Luft, Erde, Feuer, Wasser und Leere. Falls der Angreifer einen Konflikt gewinnt, erhält er eine Belohnung, einen sogenannten Ringeffect, der vom Element des Konflikts abhängt. Jedes Element bietet einen anderen Ringeffect. Diese Effekte werden später auf Seite 13 ausführlich beschrieben.

Art

Es gibt zwei verschiedene Arten von Konflikten: militärische und politische Konflikte. Die Art eines Konflikts bestimmt, ob Charaktere ihren Fertigkeitswert in Militär oder Politik verwenden, sobald dieser Konflikt abgehandelt wird (siehe Abbildung unten).

Jeder Spieler darf während der Konfliktphase 1 Konflikt jeder Art deklarieren.

Konfliktgelegenheiten

Beginnend mit dem Startspieler erhalten die Spieler abwechselnd die Gelegenheit, einen Konflikt gegen eine Provinz des anderen Spielers zu deklarieren. Jeder Spieler erhält in dieser Phase in folgender Reihenfolge zwei Gelegenheiten dazu:

1. Der Startspieler erhält zuerst die Gelegenheit, einen Konflikt zu deklarieren und abzuhandeln.
2. Der zweite Spieler erhält als Nächstes die Gelegenheit, einen Konflikt zu deklarieren und abzuhandeln.
3. Der Startspieler erhält eine weitere Gelegenheit, einen Konflikt zu deklarieren und abzuhandeln.
4. Der zweite Spieler erhält eine weitere Gelegenheit, einen Konflikt zu deklarieren und abzuhandeln.

Ein Spieler darf jederzeit passen, wenn er die Gelegenheit erhält, einen Konflikt zu deklarieren. Damit gibt er aber eine seiner Konfliktgelegenheiten auf, die er in dieser Phase deklarieren kann.



Militär-Fertigkeit (oben) und Politik-Fertigkeit (unten)

Angriff und Verteidigung (Spielbegriffe)

Sobald ein Spieler einen Konflikt gegen eine Provinz eines Gegners deklariert, ist dieser Spieler der **ANGREIFENDE SPIELER** und die Charaktere, die er auf seiner Seite zu dem Konflikt beiträgt, sind **TEILNEHMENDE ANGREIFENDE CHARAKTERE** (oder **ANGREIFER**).

Der Gegner, dessen Provinz angegriffen wird, ist der **VERTEIDIGENDE SPIELER** und die Charaktere, die er auf seiner Seite zum Konflikt beiträgt, sind **TEILNEHMENDE VERTEIDIGENDE CHARAKTERE** (oder **VERTEIDIGER**).

Einen Konflikt deklarieren und abhandeln

Um einen Konflikt zu deklarieren und abzuhandeln, müssen folgende Schritte in angegebener Reihenfolge durchgeführt werden:

1. **Konfliktdeklarierung** – Der angreifende Spieler bestimmt, welche Charaktere wo und wie angreifen.
2. **Deklariere den Verteidiger** – Der verteidigende Spieler bestimmt, welche Charaktere verteidigen.
3. **Konfliktaktionen** – Die Spieler verwenden abwechselnd Kartenfähigkeiten, um in dem Konflikt die Oberhand zu gewinnen.
4. **Konfliktauflösung** – Das Ergebnis des Konfliktes wird bestimmt und die Folgen dieses Ergebnisses werden auf das Spiel angewendet.

Jeder dieser Schritte wird im Folgenden genau beschrieben.

Schritt 1: Konfliktdeklarierung

Um einen Konflikt zu deklarieren, muss der angreifende Spieler:

- Die Art und das Element des zu initiiierenden Konflikts deklarieren. (Beispiel: „Ich deklariere einen politischen Feuer-Konflikt.“)
- Der unbeanspruchte Ringmarker des deklarierten Elements wird mit der Seite der deklarierten Art des Konflikts nach oben auf eine Provinz des Gegners gelegt. Damit wird angezeigt, welche Provinz angegriffen wird. Ein Spieler darf keine Konflikte eines Elements deklarieren, falls sich der Ring des entsprechenden Elements nicht im Vorrat unbeanspruchter Ringe befindet. Ein Spieler kann keinen Konflikt gegen die Provinz mit der Festung des Gegners deklarieren, es sei denn, dass mindestens drei andere Provinzen des Gegners bereits unterworfen worden sind.
- Der Angreifer deklariert, welche **spielbereiten** Charaktere (die er kontrolliert) er als Angreifer beiträgt, und schiebt sie nach vorne, um sie von den nicht-beigetragenen Charakteren zu trennen. Zu diesem Zeitpunkt muss mindestens 1 Charakter deklariert werden, um einen Konflikt initiieren zu können.

Die oben angeführten Punkte gelten als gleichzeitig durchgeführt. Falls einer der Punkte nicht erfüllt werden kann, kann der Konflikt nicht initiiert werden.

Sobald ein Konflikt deklariert wird und falls die Provinz, die angegriffen wird, verdeckt ist, wird diese auf ihre offene Seite gedreht. Dies kann Effekte auslösen, die Auswirkungen auf den Konflikt haben und das Ergebnis des Konflikts beeinflussen können.

Schritt 2: Deklarieren der Verteidiger

Der verteidigende Spieler hat die Möglichkeit, Charaktere zum Verteidiger zu deklarieren.

- Dieser Spieler deklariert, welche **spielbereiten** Charaktere (die er kontrolliert) er als Verteidiger beiträgt und schiebt sie nach vorne, um sie von den nicht-beigetragenen Charakteren zu trennen. Der verteidigende Spieler darf auch darauf verzichten, Charaktere zum Verteidiger zu deklarieren, falls er das möchte.

Achtung: Ein Charakter mit einem Gedankenstrich (–) anstelle des Fertigkeitswerts kann nicht an einem Konflikt dieser Art teilnehmen.



Ein Charakter wird aus der Heimatzone nach vorne geschoben, um anzuzeigen, dass er zum Angreifer oder Verteidiger deklariert worden ist.

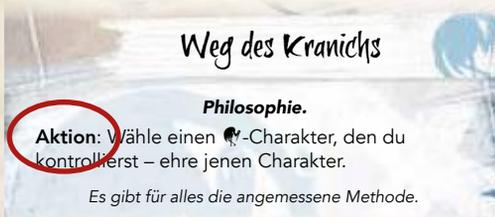
Schritt 3: Konfliktaktionen

Während dieses Schrittes verwenden die Spieler abwechselnd Aktionsfähigkeiten, um das Ergebnis des Konfliktes zu beeinflussen und die Oberhand zu gewinnen.

Der verteidigende Spieler erhält zuerst die Gelegenheit zu handeln. Danach erhalten die Spieler abwechselnd die Gelegenheit zu handeln, bis beide Spieler in Folge passen.

Eine Aktionsgelegenheit kann für Folgendes verwendet werden:

- Aktivieren einer Aktionsfähigkeit auf einer der Karten des Spielers. Eine Aktion kann von einem Charakter oder einer Verstärkung im Spiel, von einer nicht unterworfenen, offenen Provinz, einem Besitztum oder einer Festung ausgelöst werden. Ein Spieler kann außerdem eine Ereigniskarte mit einer Aktionsfähigkeit von seiner Hand spielen, indem er deren Schicksalskosten zahlt.



Die Karte Weg des Kranichs ist ein Beispiel für eine Aktionsfähigkeit (erkennbar am fettgedruckten Timing-Auslöser „Aktion“).

- Eine Verstärkungskarte von der Hand spielen, indem ihre Kosten gezahlt werden und sie an einen Charakter im Spiel angehängt wird (d. h. sie wird teilweise unter den Charakter geschoben). Sobald eine Verstärkung im Spiel ist, modifiziert sie die Werte eines Charakters und kann diesem Charakter zusätzliche Fähigkeiten verleihen.
- Einen Charakter von der Hand spielen, indem seine Kosten bezahlt werden. Der Spieler, der den Charakter kontrolliert, darf ihn auf seine Seite in den Konflikt oder in seine Heimatzone legen. Er darf nun eine beliebige Menge Schicksal aus seinem Schicksalsvorrat auf diesen Charakter legen.
- Passen. Falls ein Spieler passt und der Gegner danach eine weitere Aktion nimmt (außer ebenfalls zu passen), darf auch der Spieler, der zuvor gepasst hat, erneut eine Aktion nehmen, sobald er wieder an der Reihe ist.

Nachdem ein Spieler eine der obigen Aktionsgelegenheiten genutzt hat, sollte er ansagen, wie hoch der Wert der jeweils relevanten Fertigkeit auf beiden Seiten ist, falls der Konflikt jetzt abgehandelt werden würde, ohne weitere Aktionen durchzuführen (siehe Schritt 4, weiter unten).

Haben beide Spieler nacheinander gepasst, geht das Spiel mit dem nächsten Schritt weiter.

Strategietipp: Konfliktaktionen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Aktionsfähigkeiten zu verwenden, um einen Konflikt zu beeinflussen. Zum Beispiel können die relevanten Fertigkeitswerte teilnehmender Charaktere erhöht oder gesenkt werden. Wenn ein Charakter gebeugt ist, wird sein Fertigkeitswert bei der Auflösung des Konfliktes nicht mitgezählt. Man kann einen Charakter vollständig aus dem Konflikt entfernen, indem man ihn in die Heimatzone verschiebt. Dadurch, dass man einen Charakter ehrt oder entehrt (siehe „Persönliche Ehre“ auf Seite 30) werden seine Fertigkeitswerte abhängig vom Ruhmwert des Charakters modifiziert. Außerdem gibt es noch weitere, speziellere Aktionsfähigkeiten im Spiel, die das Ergebnis eines Konfliktes auf verschiedenste Weise beeinflussen können. Durch die abwechselnde Verwendung von Aktionsfähigkeiten entsteht Spannung. Mit taktischem Können kann man hier den Spielverlauf zu seinen Gunsten beeinflussen.

Schritt 4: Konfliktauflösung

Während dieses Schrittes bestimmen die Spieler den Ausgang des Konfliktes.

Die Art des Konfliktes gibt an, welcher Fertigkeitswert zur Bestimmung des Ausgangs verwendet wird. Während eines militärischen Konfliktes wird die Militär-Fertigkeit verwendet, während eines politischen Konfliktes die Politik-Fertigkeit.

Jeder Spieler bestimmt den Gesamt-Fertigkeitswert (der entsprechenden Konfliktart) aller teilnehmenden **spielbereiten** Charaktere unter Berücksichtigung sämtlicher Modifikatoren. Der Spieler mit dem höheren Gesamtwert gewinnt den Konflikt.

Achtung: Der Fertigkeitswert eines gebeugten Charakters wird bei der Auflösung des Konfliktes nicht mitgezählt.

Im Fall eines Gleichstands gewinnt der angreifende Spieler den Konflikt. Falls es bei einem Konflikt, in dem beide Spieler einen Fertigkeitswert von 0 zählen, zu einem Gleichstand kommt, wird der Konflikt ohne Sieger abgehandelt.

Falls es zum Zeitpunkt des Zusammenzählens der Fertigkeitswerte keine verteidigenden (spielbereite oder gebeugte) Charaktere im Konflikt gibt und der angreifende Spieler den Konflikt gewinnt, gilt dieser Konflikt als unverteidigt. Falls ein Konflikt unverteidigt abgehandelt wird, verliert der verteidigende Spieler 1 Ehre.

Falls der angreifende Spieler gewinnt, wird überprüft, ob die Provinz unterworfen wird (siehe nächste Seite), und der Ringeffekt wird abgehandelt (siehe nächste Seite).

Falls der verteidigende Spieler den Konflikt gewinnt, wird die Provinz nicht unterworfen und es gibt keinen Ringeffekt – der Spieler hat verhindert, dass der angreifende Spieler auf seinem Weg zum Sieg Fortschritte machen konnte, indem er sein Land verteidigt hat.

Der Spieler, der den Konflikt gewonnen hat, beansprucht nun den umkämpften Ring und fügt ihn seinem Vorrat beanspruchter Ringe hinzu. Falls kein Spieler den Konflikt gewonnen hat, wird der Ring wieder in den Vorrat unbeanspruchter Ringe zurückgelegt.

Ende des Konflikts

Sobald alle Effekte durch das Gewinnen eines Konflikts abgehandelt worden sind, wird jeder Charakter im Konflikt gebeugt und in die Heimatzone verschoben.

Der Konflikt ist nun vorbei. Das Spiel geht mit der nächsten Konfliktgelegenheit eines Spielers weiter, falls noch welche übrig sind (siehe Seite 10).

Nachdem beide Spieler bei jeder ihrer Konfliktgelegenheiten in dieser Phase entweder einen Konflikt deklariert oder gepasst haben, geht das Spiel mit dem Wettstreit um die Kaiserliche Gunst auf Seite 16 weiter.

Ein Beispiel für einen Konflikt befindet sich auf Seite 14.

Provinzen unterwerfen

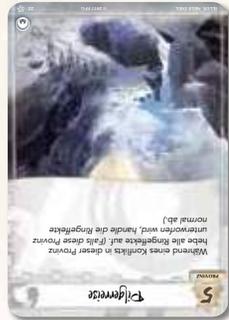
Falls der angreifende Spieler einen Konflikt gewinnt, wird überprüft, ob die verteidigende Provinz unterworfen wird. Falls der angreifende Spieler den Konflikt mit einer Differenz zwischen den Fertigkeitswerten des angreifenden und des verteidigenden Spielers gewinnt, die mindestens der Stärke der Provinz entspricht, wird die Provinz unterworfen. Dieser Wert befindet sich in der linken oberen Ecke der Karte.

Achtung: Falls der Angriff gegen die Provinz mit der Festung des Spielers abgehandelt wird, wird der Bonusstärkewert der Festung zum Stärkewert der verteidigenden Provinz addiert.

Eine Provinz wird um 180° gedreht, um anzuzeigen, dass sie unterworfen worden ist.



Nicht unterworfen



Unterworfen

Kartenfähigkeiten auf unterworfenen Provinzen können nicht verwendet werden und es können keine weiteren Konflikte gegen unterworfenen Provinzen deklariert werden. Eine unterworfenen Provinz bleibt für den Rest des Spiels unterworfen.

Falls der angreifende Spieler einen Konflikt gewinnt, durch den eine Provinz unterworfen wird, darf dieser Spieler die Dynastiekarte in dieser Provinz ablegen. Der verteidigende Spieler füllt danach die Provinz mit einer verdeckten Karte oben vom Dynastiedeck wieder auf.

Ein Spieler kann immer noch Karten aus unterworfenen Provinzen spielen und sie durch neue verdeckte Karten vom Dynastiedeck ersetzen.

Ringeffekte

Jedes Mal wenn ein Angreifer einen Konflikt gewinnt (unabhängig davon, ob die Provinz unterworfen worden ist oder nicht), **darf** dieser Spieler wählen, den Ringeffekt des Elements dieses Konflikts abzuhandeln. Es gibt folgende Ringeffekte:

- ☉ **Luft:** Der angreifende Spieler nimmt 1 Ehremarker von seinem Gegner oder erhält 2 Ehre.
- ☿ **Erde:** Der angreifende Spieler zieht 1 Karte von seinem Konfliktdeck und legt 1 zufällige Karte von der Hand seines Gegners ab.
- ♋ **Feuer:** Der angreifende Spieler wählt einen Charakter im Spiel und ehrt oder entehrt diesen Charakter. (Siehe Seite 30.)
- ♊ **Wasser:** Der angreifende Spieler wählt entweder einen Charakter und macht ihn spielbereit oder er wählt einen Charakter ohne Schicksal und beugt ihn.
- ♈ **Leere:** Der angreifende Spieler wählt einen Charakter und entfernt 1 Schicksal von diesem Charakter.

Strategietipp: Angriff und Verteidigung

In jeder Konfliktphase gibt es für jeden Spieler vier Konfliktgelegenheiten: zwei Angriffe und zwei Verteidigungen. Die Spieler sollten entscheiden, welcher Sieg in einem Konflikt für sie am wichtigsten ist und ihre Prioritäten entsprechend setzen. Manchmal ist es besser, einen Konflikt aufzugeben, wenn dessen Niederlage keinen großen Nachteil bedeutet, um dadurch die Chancen auf einen Sieg in einem anderen, wichtigeren Konflikt zu erhöhen.

Außerdem ist die Reihenfolge wichtig, in der Konflikte initiiert werden. Vielleicht dient der erste Konflikt nur zur Aufklärung, zum Sammeln von Informationen, um den Gegner zu zwingen Ressourcen zu verschwenden. Oder der erste Schlag muss den Gegner heftig treffen, um die Kontrolle über die Spielrunde übernehmen zu können.

Bei der Wahl des Ringes sollte der Ringeffekt in Betracht gezogen werden: Hofft man ihn selbst verwenden zu können oder will man verhindern, dass der Gegner ihn verwendet? Manchmal ist es der beste Spielzug, nur zu verhindern, dass der Gegner in dieser Runde optimal spielt.

Schließlich sollte man alle möglichen Ausgänge eines Konflikts im Hinterkopf behalten: Was würde passieren, wenn der angreifende Spieler gewinnt? Welche Folgen hätte ein Sieg des verteidigenden Spielers? Kann der verteidigende Spieler im Fall einer Niederlage verhindern, dass die Provinz unterworfen wird? Man sollte seine Streitkräfte und Ressourcen immer so verteilen, dass der gewünschte Ausgang möglichst wahrscheinlich ist!

Beispiel für einen Konflikt



Toms Spielzone



Kristinas Spielzone

Kristina, die den Kranich-Klan spielt, deklariert einen Konflikt gegen Tom, der den Löwen-Klan spielt. Sie schiebt ihren geehrten Geschichtenerzähler der Asahina aus ihrer Heimatzone nach vorne und deklariert ihn zum Angreifer (1). Der Geehrt-Status erhöht beide Fertigkeitswerte um den Ruhmwert des Charakters (siehe dazu Persönliche Ehre auf Seite 30). Aus dem Vorrat unbeanspruchter Ringe wählt sie den Ring der Luft und legt ihn so auf eine von Toms Provinzen, dass die Politik-Seite des Ringes oben liegt (2). Damit wird festgelegt, welche Provinz angegriffen wird und dass ein politischer Konflikt deklariert worden ist. Tom dreht die Provinz nun um und deckt sie damit auf: Dabei handelt es sich um die Karte Verschanzte Stellung (3). Tom deklariert danach Matsu Beiona zum Verteidiger, indem er ihn aus seiner Heimatzone nach vorne schiebt (4).

Beispiel für einen Konflikt (Fortsetzung)



Sobald beide Spieler ihre teilnehmenden Charaktere deklariert haben, erhält der verteidigende Spieler zuerst die Gelegenheit, eine Aktion zu nehmen. Tom nutzt diese Gelegenheit, um die Ereigniskarte **Höfische Spiele** (5) zu spielen, und wählt **Kristinas Geschichtenerzähler der Asahina** zu entehren. Damit wird der **Geehrt**-Statusmarker vom **Geschichtenerzähler** entfernt (6) und der **Politikwert** des Charakters von 6 auf 4 reduziert. Der Gesamtwert der **Politik-Fertigkeit** auf **Kristinas Seite** beträgt nun 4, auf **Toms Seite** bleibt sie bei 2.



Nun erhält **Kristina** die Gelegenheit, eine Aktion zu nehmen. Sie spielt die Ereigniskarte **Überlisten**. Als Ziel dafür wählt sie **Matsu Beiona** (7). Durch dieses Ereignis wird **Matsu Beiona** in die **Heimatzone** geschickt und aus dem Konflikt entfernt (8). Der Gesamtwert der **Politik-Fertigkeit** auf **Kristinas Seite** bleibt bei 4, auf **Toms Seite** beträgt er nun 0.



Nun darf **Tom** eine Aktion nehmen. Er passt, da er keine Möglichkeit mehr hat, den Ausgang des Konflikts zu beeinflussen. **Kristina** passt ebenfalls, da sie ihren **Fertigkeitswert** nun nicht weiter erhöhen kann. **Kristina** gewinnt den Konflikt unverteidigt mit 4 zu 0. **Tom** verliert 1 **Ehre**, da der Konflikt unverteidigt war. **Verschanzte Stellung** hat eine **Stärke** von 5, **Kristina** hat den Konflikt aber nur um 4 gewonnen, also wird die **Provinz** nicht unterworfen. **Kristina** handelt den **Luft-Ringeffekt** ab und wählt 1 **Ehre** von **Tom** zu nehmen. **Kristina** beansprucht den **Ring der Luft** und legt ihn neben ihre **Festung**. Schließlich kehrt **Geschichtenerzähler der Asahina** in die **Heimatzone** zurück und wird **gebengt** (9). Der Konflikt ist nun beendet.

Wettstreit um die Kaiserliche Gunst

Am Ende der Konfliktphase zählt jeder Spieler die Gesamtmenge an Ruhm (die Zahl auf der rechten Seite der Karte über dem Textfeld) auf spielbereiten Charakteren, die er kontrolliert, und addiert diese Zahl zur Anzahl der Ringe in seinem Vorrat beanspruchter Ringe. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme beansprucht die Karte Kaiserliche Gunst und legt sie mit einer beliebigen Seite nach oben (Militär oder Politik) neben seine Festung. Dieser Spieler „hat die Kaiserliche Gunst“ und die offene Seite der Karte beeinflusst die nächste Spielrunde, indem sie dem Spieler, der sie kontrolliert, in Konflikten der gewählten Art einen Bonus von +1 auf den Fertigkeitswert gibt. Falls beide Spieler auf die gleiche Gesamtsumme kommen, behält die Karte Kaiserliche Gunst ihren aktuellen Status (entweder unbeanspruchter oder im Besitz des Spielers, der sie derzeit hat, mit der aktuellen Seite nach oben).

Nachdem der Wettstreit um die Kaiserliche Gunst abgeschlossen worden ist, geht das Spiel mit der Schicksalsphase weiter.



Ruhmwert

Phase 4: Schicksalsphase

Die Schicksalsphase ist der Moment im Spiel, in dem sich die Kräfte des Karmas und des Geschicks in den Konflikt einmischen und in dem die verschiedenen Personen im Spiel ihrem endgültigen Schicksal einen Schritt näher kommen.

Zu Beginn der Schicksalsphase wird jeder Charakter abgelegt, auf dem sich kein Schicksalsmarker befindet (dies geschieht in Spielerreihenfolge). Sobald ein Charakter abgelegt wird, wird er auf den Ablagestapel des Decks gelegt, aus dem dieser stammt. **Achtung:** Sobald ein Charakter das Spiel verlässt, werden alle Verstärkungen, die an den Charakter angehängt sind, mit abgelegt.

Danach entfernt jeder Spieler (in Spielerreihenfolge) 1 Schicksalsmarker von jedem im Spiel verbliebenen Charakter, den er kontrolliert.

Schließlich wird 1 Schicksal aus dem allgemeinen Markervorrat auf jeden nicht beanspruchten Ring gelegt. **Achtung:** Sobald ein Spieler einen Ring mit Schicksal darauf als den in einem Konflikt umkämpften Ring auswählt, nimmt der angreifende Spieler alle Schicksalsmarker von diesem Ring und fügt sie seinem Schicksalsvorrat hinzu.

Nachdem dieser Prozess abgeschlossen worden ist, geht das Spiel mit der Neuformierungsphase weiter.



Phase 5: Neuformierungsphase

In der Neuformierungsphase erhalten die Anführer der Klane die Möglichkeit, ihre Situation kritisch abzuschätzen und sich auf die folgende Spielrunde vorzubereiten.

Die Neuformierungsphase besteht aus vier Schritten:

Schritt 1: Jede Karte im Spiel wird spielbereit gemacht.

Jeder Spieler macht jede seiner gebeugten Karten wieder spielbereit.

Schritt 2: Unerwünschte Karten aus den Provinzen werden abgelegt.

In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler beliebig viele offene Karten aus seinen nicht unterworfenen Provinzen ablegen. Jeder Spieler muss alle offenen Karten aus unterworfenen Provinzen ablegen. Die so abgelegten Karten werden durch verdeckte Karten aus dem Dynastiedeck ersetzt.

Schritt 3: Alle Ringe werden in den Vorrat unbeanspruchter Ringe zurückgeschickt.

Alle Ringe werden gleichzeitig zurückgeschickt.

Schritt 4: Der Startspielermarker wird weitergegeben.

Der Spieler mit dem Startspielermarker gibt diesen an seinen Gegner weiter. Jener Spieler ist in der kommenden Spielrunde der Startspieler.

Das Ende der Neuformierungsphase stellt das Ende der Spielrunde dar. Das Spiel geht mit der Dynastiephase der nächsten Spielrunde weiter. Es werden weitere Spielrunden gespielt, bis ein Spieler das Spiel gewonnen hat.

Strategietipp: Karten ablegen

Dieser Schritt bietet den Spielern die Gelegenheit, Dynastiekarten zu ersetzen, von denen sie denken, dass sie in den nächsten Spielrunden nicht von Nutzen sein werden. Wenn ein Spieler auf diese Art eine Karte ablegt, erhält er die Gelegenheit, sie durch eine neue Karte vom Dynastiedeck zu ersetzen. Wenn ein Spieler also eine bestimmte Karte oder Kartenart benötigt, sollte er diese kostenlose Möglichkeit dafür nutzen, eine davon zu ziehen. Falls dem Spieler aber alle Dynastiekarten in seinen Provinzen gefallen, sollte er natürlich keine davon ablegen!

Wie geht es weiter?

Nun sind alle Regeln zum Spielen der ersten Partie bekannt. Nach diesem Spiel können die Spieler die Kurzgeschichte „Die Zeit des Krieges“ auf Seite 19 lesen, um mehr über Kakita Asami zu erfahren. Im Anschluss folgt auf Seite 22 eine kurze Einführung zu den Großen Klänen von Rokugan.

Jetzt können die Spieler einige weitere Übungsspiele mit den Einsteigerdecks spielen oder, falls sie sich dafür bereit fühlen, den Deckbau auf Seite 18 ausprobieren und ihre eigenen Decks erstellen. Außerdem befinden sich zusätzliche Informationen zu weitergehenden Spielkonzepten in den Anhängen auf Seite 29.



Deckbau

Das Grundspiel von *Legend of the Five Rings: Das Kartenspiel* wurde entwickelt, um ein vollständiges Spielerlebnis mit deutlichem Wiederspielwert zu bieten. Nach einigen Spielen mit den Einsteigerdecks möchten die Spieler möglicherweise eigene Strategien ausprobieren, indem sie ihre eigenen Decks zusammenstellen.

Wozu ein eigenes Deck bauen?

Deckbau ist der Prozess, in dem ein Spieler sein Deck mit originellen Strategien und Ideen individualisiert. Der Deckbau ermöglicht es dem Spieler, das Spiel auf ganz neue Art zu erleben. Statt seinen Spielstil der Strategie eines Einsteigerdecks anzupassen, kann so jeder Spieler ein Deck erstellen, das so funktioniert, wie er es gern möchte. Sobald die Spieler eigene Decks erstellen, nehmen sie nicht mehr nur einfach an dem Spiel teil, sondern gestalten es selbst mit.

Einfluss

Jede Festung gibt dem Spieler, der sie kontrolliert, eine bestimmte Anzahl an Einfluss, der beim Deckbau verwendet werden kann. Mit diesem Einfluss können **nicht-klangetreue Karten eines einzigen anderen Klans** in das Konfliktdeck eines Spielers aufgenommen werden.

Auf vielen Konfliktkarten befinden sich unten auf der Karte Einflusskosten. Jeder Bambushalm auf einer Karte steht für 1 Punkt Einflusskosten. Der zusammengezählte Einflusswert aller nicht-klangetreuen Karten im Deck eines Spielers darf den Einflusswert seiner Festung nicht übersteigen.

Falls eine Konfliktkarte mit einem Klansymbol keinen Einflusswert hat, kann sie nicht als nicht-klangetreue Karte in anderen Decks verwendet werden. Neutrale Karten haben keine Einfluss und können in jedes Deck aufgenommen werden.



Einflusskosten von 2

Regeln für den Deckbau

Die folgenden Deckbauregeln gelten für das Spiel in sanktionierten Turnieren. Weitere Kopien des Grundspiels und andere Erweiterungen bieten zusätzliche Individualisierungsmöglichkeiten. Die grundlegenden Regeln für die Zusammenstellung der individuellen Spielerdecks sind:

- 1 Festung
- 5 Provinzen
- 1 Dynastiedeck (40–45 Karten)
- 1 Konfliktdeck (40–45 Karten)
- 1 Rollenkarte (optional)

Folgende Einschränkungen müssen beachtet werden:

- ◇ Ein Spieler muss genau 1 Festung wählen. Eine Karte, deren Zugehörigkeit mit der Festung des Spielers übereinstimmt, gilt als **KLANGETREU**.
- ◇ Ein Spieler darf 1 Rollenkarte verwenden. Eine Rollenkarte wird während der Spielvorbereitung neben die Festungskarte des Spielers gelegt und modifiziert die Optionen des Spielers beim Bauen und Spielen des Decks.
- ◇ Das Dynastiedeck eines Spielers muss zwischen 40 und 45 Karten enthalten. Jede dieser Karten muss entweder klangetreu oder neutral sein. (Eine neutrale Karte hat kein Klanzugehörigkeits-Symbol oben rechts auf der Karte.)
- ◇ Das Konfliktdeck eines Spielers muss zwischen 40 und 45 Karten enthalten. Jede dieser Karten muss entweder klangetreu sein, neutral sein oder sie kann durch Verwendung von Einfluss von einem einzigen anderen Klan stammen (siehe Textkasten „Einfluss“ links auf dieser Seite).
- ◇ Ein Spieler kann nicht mehr als 10 Charakterkarten in sein Konfliktdeck aufnehmen.
- ◇ Es dürfen sich nicht mehr als 3 Kopien einer einzelnen Karte (nach Kartennamen) in den Decks des Spielers befinden. Sie dürfen in beliebiger Kombination auf das Dynastiedeck und das Konfliktdeck verteilt sein.
- ◇ Das Provinzset eines Spielers muss aus genau 5 Provinzen bestehen, wobei jedem Ring genau 1 Provinz zugeordnet sein muss. (Jede Provinzkarte hat ein Ringsymbol in der rechten unteren Ecke, das anzeigt, welchem Ring sie zugeordnet ist.) Jede Provinz muss entweder klangetreu oder neutral sein. Es darf sich nicht mehr als eine Kopie jeder Provinz (nach Kartennamen) im Provinzset eines Spielers befinden.

Spiel direkt aus der Schachtel

Beim Bau von Decks für einen Spieler aus einem einzelnen Grundset muss jedes Dynastie- und Konfliktdeck mindestens 30 Karten enthalten.

Um Decks für zwei Spieler aus einem einzigen Grundspiel zu bauen, werden die neutralen Karten gleichmäßig zwischen den Spielern aufgeteilt (wie im Einführungsspiel angegeben) und alle anderen Karten und verfügbaren Einflusspunkte für die gewünschte Klan-Kombination verwendet.



Die Zeit des Krieges

Kakita Asami vom Klan des Kranichs goss sorgfältig Tee in vier Tassen: je eine für die Gastgeber aus dem Klan des Löwen, eine für ihren Leibwächter und eine für sich selbst. Wie sehr sehnte sie sich danach, erneut Schülerin zu sein. Damals war ihre größte Sorge den Tee entsprechend der Teezeremonie einzugießen, nicht ob sie einen Krieg zwischen ihrer Familie und dem Löwen-Klan verhindern könnte.

Sie stieß einen wehmütigen Seufzer aus und sank in den vorgeschriebenen Fersensitz auf den mit *Tatamis* ausgelegten Fußboden zurück. Gemessen an den Standards des Kranich-Klans war der Versammlungsraum klein und schlicht, aber schließlich befand sie sich in einer Burg im Herzen des Löwenlandes.

„Unsere Priester haben die Klagen unserer verehrten Ahnen vernommen. Sie verlangen, dass der Klan des Kranichs die Osari-Ebenen an ihre rechtmäßigen Besitzer zurückgibt“, wurde sie von Ikoma Eiji, einem Geschichtsschreiber des Löwen-Klans gewarnt, der in diesem Gespräch ihr diplomatisches Gegenstück darstellte.

Seine Begleiterin, die Kriegerin Matsu Beiona, ging den Raum auf einer Seite mit großen Schritten immer wieder auf und ab. Ihr Gesicht war zu einer starren, finsternen Miene verzogen. Hinter der Maske ihrer Selbstkontrolle kochte sie vor Wut und Frustration. Schon eine Kleinigkeit könnte sie zum Überkochen bringen, was Asamis Aufgabe nicht erleichtern würde. Ihr Vater hatte sie gebeten als diplomatischer Rückhalt zu dienen, falls sich die Gemüter in den öffentlicheren Verhandlungen in der Kaiserlichen Hauptstadt zu sehr erhitzten.

Und falls sich die Gemüter zu sehr erhitzten – dafür war ihr Kaezin-san als persönlicher Leibwächter, als ihr *Yōjimbō*, zugewiesen worden.

Asami nippte an ihrem Tee und deutete ein Lächeln an. „Vielleicht haben eure *Shugenja* die Zeichen falsch gelesen. Der Klan des Kranichs ist der rechtmäßige Besitzer der Ebenen.“ Selbst wenn die *Shugenja* des Löwen wahre Medien wären, die zwischen dieser Welt und den Geistern der Ahnen eine Verbindung herstellen könnten, würden doch diese übernatürlichen „Beweismittel“ keine statthafter Beweise in einem Rechtsstreit sein.

Der Geschichtsschreiber der Ikoma stand auf und deutete mit entrüstet zusammengekniffenen Augen in Richtung des Horizontes. „Eure Krieger haben diese Ländereien erst vor zwei Jahren besetzt. Davor stand das Land unter dem Schutz des Löwen-Klans.“

Asami sah zu ihrem eigenen, stoisch wirkenden Leibwächter, der Matsu genau im Auge behielt. Taktvoll antwortete sie: „Drei kurze Generationen lang war der Löwe sein Beschützer, das stimmt. Aber unsere Ältesten erinnern sich an Zeiten, in denen der Kranich sich um die Tiere auf jenen Weiden kümmerte und die Ernte jener Felder einbrachte – wie wir es unzählige Jahrhunderte lang getan haben.“

Der Kranich brauchte die Ländereien jetzt mehr als je zuvor. Nach dem Tsunami waren die Reisfelder in den Küstenprovinzen verwüstet und die Priester wussten nicht, wann die Erdgeister wieder auf die Felder zurückkehren und die Erträge erneut segnen würden. Aus demselben Grund konnte ihr Klan sich keinen Krieg leisten, besonders jetzt, wo die Kämpfe um Toshi Ranbo immer verbissener wurden.

„Der Kranich hat die Länder vom Löwen gestohlen!“ Der Ikoma schloss seinen Fächer mit einer heftigen Handbewegung und deutete damit auf Asami. „Der Sieg wurde nicht durch die Macht der Klinge und durch Ehre, sondern durch betrügerische Machenschaften errungen. Der Kranich hätte nicht genug Soldaten gehabt, um zu siegen, aber sie haben es trotzdem geschafft. Der Löwe erinnert sich daran. Unsere Vorfahren lügen nicht.“



Asami atmete tief ein. Sie hatte diese Anschuldigungen vorausgesehen, aber das linderte nicht den Schmerz, den seine Worte in ihr hervorriefen.

Der Geschichtsschreiber blieb vor einer Schriftrolle stehen, die ein Zitat aus Akodos *Führung* enthielt, der Standardabhandlung über die Kriegskunst vom Kami persönlich. „Ohne Ehre gibt es keinen Sieg. Ohne Furcht gibt es keine Niederlage“, las er vor. Er strich sich nachdenklich über seinen Bart.

Asami erinnerte sich an eine andere Zeile aus Akodos *Führung* und erwog kurz diese Weisheit mit ihrem Gastgeber zu teilen: *Auf dem Schlachtfeld sind alle Taten ehrenhaft.*

Aber noch bevor sie etwas sagen konnte, fuhr er fort. „In den frühen Tagen unseres Reiches gebot der erste Hantei Herr Akodo selbst diese Ländereien für ihn zu führen. Es wurde direkt vom Himmel bestimmt, dass das Banner des Löwen über diesem Land wehen soll.“

Asami schloss die Augen und betete im Stillen zu Herrin Doji, dass ihre nächsten Worte vom Gewicht ihrer Bestimmung und der Leichtigkeit und der Anmut ihrer Vorfahrin geprägt sein mögen. „Wir können nicht ewig in der Vergangenheit verharren. Die Gegenwart ist es, in der wir leben müssen. Hätten die Himmel wirklich angeordnet, dass der Löwe der Bewahrer sein sollte, hätten Eure Streitkräfte nicht gegen unsere verloren.“

Inzwischen herrschte eine unangenehme Stille zwischen ihnen. Hinter den offenen, mit Papier bespannten Türen und auf der Veranda, die den inneren Hof umgab, wirbelten Kirschblüten im Wind. Die Blütenblätter erinnerten sie an einen Schneesturm, an lange Nächte, die sie im Haus verbracht und sich mit Geschichten und Liedern unterhalten hatten, an die Liebe ihrer Kindheit. Aber der Winter war Vergangenheit und schon bald würde auch der Frühling vorbei sein. Der Sommer, die Zeit des Krieges, stand kurz bevor.

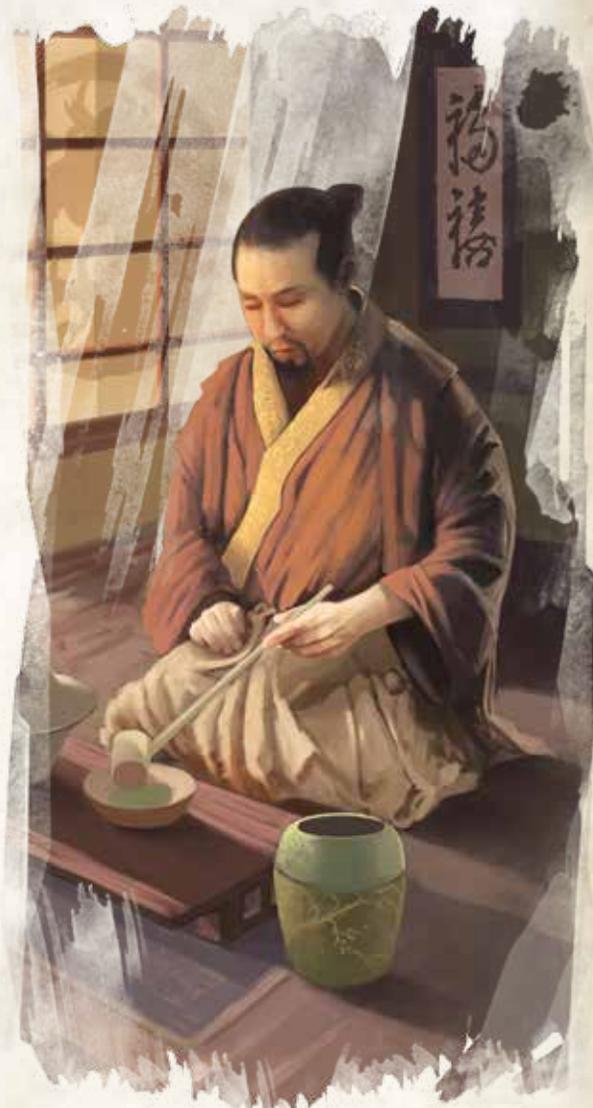
Dann setzte der Ikoma zum Gegenangriff an. „Dennoch bleibt unbestritten, dass der Löwe am besten ausgerüstet ist, um den Schutz der Ebenen sicherzustellen. Eure Besitztümer an der Küste sind bereits zu häufig Opfer von Piratenüberfällen geworden. Es wäre eine Schande, wenn solch eine vagabundierende Schurkenbande auch die Dörfer in der Osari-Ebene überfallen würde. Wollen wir nicht dasselbe: Die Ländereien des Kaisers so gut wie möglich beschützen?“

Asami musste ihre nächsten Worte sorgfältig abwägen, um nicht versehentlich anzudeuten, dass die Antwort darauf „Nein“ sein könnte. „Wir werden diese Ländereien gut beschützen.“

„Dann versuchen wir es doch mit dem Plan dieses Höflings!“, rief Matsu. „Unsere Ehre verlangt, dass wir diese Ländereien notfalls mit Gewalt zurückfordern! Mit diesem Gezänk vergeuden wir nur unsere Zeit. Testen wir doch auf dem Schlachtfeld, was in uns steckt. Meine Ahnen schreien nach Gerechtigkeit. Der Kranich wird an unserem mächtigen Gebrüll zerbrechen!“

„Beruhigt bitte Eure Begleiterin“, sagte Asami mit ausdrucksloser Stimme und ignorierte den Ausbruch der *Bushi*. Einen Moment lang dachte sie ein Grinsen auf dem Gesicht des Geschichtsschreibers erkennen zu können.

Ikoma Eiji fragte: „Habt ihr Angst, dass Beiona-san ihre Drohungen wahr machen könnte? Hat nicht Doji Kuwanan-sama bereits Posten an der Grenze bezogen und bewacht das Dorf Shirei?“



Asamis Herz zog sich in ihrer Brust zusammen. Das könnte möglich sein, aber sie war sich nicht sicher. Sie hatte ihn seit Monaten nicht mehr gesehen und seit dem Tod seines Vaters kamen auch keine Briefe mehr von ihm. Hatte sie ihre Zuneigung wirklich so deutlich in der Öffentlichkeit gezeigt? Was wusste der Geschichtsschreiber von ihnen?

Nein, unmöglich. Sicher war Kuwanan woanders stationiert, bestimmt diente er an einem Hof im Namen seiner Schwester und war in Sicherheit.

Die Papiertür hinter ihnen wurde geöffnet und ein Diener trat ein, um seinem Herrn eine Schriftrolle zu überreichen. „Ein dringender Brief, mein Herr.“

Der Ikoma nahm die Schriftrolle an sich und schickte den Boten fort. Während er las, senkte sich Stille über den Raum.

„Herrin Asami, mir scheint, unsere Unterhaltung ist nun beendet. Genau wie ich befürchtet habe – eine Bande ehrloser *Ronin* hat die Soldaten des Kranichs bei Shirei Mura abgeschlachtet.“

Kuwanas Körper, regungslos im Schlamm liegend, seine glänzende, blau-silberne Rüstung stumpf vor Blut und Schmutz. Ein grausamer Ronin schwang Kuwanans uraltes Katana, wie um die Schwertkampftechnik der Familie Katika zu verhöhnen.

Sie konnte das Bild in ihrem Geist beiseite schieben, aber trotzdem dröhnte ihr Herzschlag in ihren Ohren und ihre Wangen leuchteten verräterisch rot. Instinktiv hob Asami ihren Fächer vor den Mund und senkte ihn wieder in derselben flüssigen Bewegung, als ob sie nie versucht hätte, ihre Reaktion auf die Nachricht zu verbergen.

„Das sind fürchterliche Neuigkeiten“, brachte sie hervor. Ikoma Eiji setzte sich wieder, öffnete sein Kalligraphie-Set und begann einen Brief zu schreiben.

Die Soldaten des Kranich-Klans wären niemals gefallen – zumindest nicht durch eine „Bande von Ronin“, wie der Löwe behauptet hatte. Selbst wenn es sich um eine Vorhut von Ronin gehandelt hatte, so wurden sie doch mit Sicherheit vom Klan des Löwen bezahlt und einige *Ashigaru* des Löwen-Klans, wenn auch ohne Banner, hatten sie zweifellos unterstützt.

Die Ehre verlangte, dass Asami seinen Worten Glauben schenkte oder es zumindest vorgab. Aber die Hoffnung in ihrem Herzen lies es nicht zu. Doji Kuwanan konnte nicht tot sein. Wenn die Streiterin des Kranich-Klans ihren Bruder und ihren Vater im selben Jahr verlieren würde, wie könnte sie da noch für den Frieden arbeiten? Wäre sie nicht geradezu gezwungen ihre Verwandten zu rächen?

Ohne diplomatische Druckmittel konnte sie nur noch beten, dass es dem Kranich gelingen würde, das Dorf rechtzeitig zurückzuerobern. Falls der Löwe es zuerst schaffen würde, die Ronin „zu überwältigen“, wäre das ein schwerer Schlag für die Sache des Kranich. Wieder einmal versuchte der Löwe den Kranich zu provozieren, und wer auch immer den ersten Schlag führen würde, setzte damit das Wohlwollen des Kaisers aufs Spiel.

„Kaezin-san“, sagte sie endlich und ihr Yōjimbō erhob sich neben ihr. „Kehren wir nach Hause zurück.“

Matsu Beionas Hand fuhr an den Griff ihres Katanas. Kaezin trat vor Asami und sie sah, wie er unauffällig nach seinem Schwert griff und sich bereit machte jeden Moment zuzuschlagen.

Ikoma Eiji legte seinen Pinsel beiseite und seufzte. „Die Verhandlungen in Otsan Uchi sind noch nicht beendet und unser Herr möchte, dass Ihr unser Ehrengast bleibt, bis alles geklärt ist.“

Das waren die Worte des Geschichtsschreibers, aber Asami verstand die Botschaft dahinter: Sie, Kaezin und ihr Gefolge waren Geiseln. Für den Fall, dass es schließlich doch zum Krieg kam.

„Herrin Asami, wenn Ihr wünscht, könnt Ihr auch ein paar Zeilen hinzufügen“, sagte er und deutete auf das Pergament. „Die Delegation des Kranich-Klans in der Hauptstadt wäre sicher glücklich ein paar Zeilen Eurer Kalligraphie zu sehen und zu wissen, dass Ihr während Eures Aufenthaltes hier in Sicherheit seid.“

In ihrer Botschaft an ihn würde Kakita Yuri deutlich erkennen, dass sie ihn enttäuscht hatte – als Diplomatin und als Tochter.

Die letzte Kirschblüte löste sich vom Zweig und sank zu Boden.



Die Großen Klane

Seit tausend Jahren haben die sieben Großen Klane von Rokugan dem Chrysanthemen-Thron mit ihren einzigartigen Stärken und Schwächen gedient. In diesem Teil befindet sich eine kurze Erläuterung zu jedem dieser Klane.

Der Klan der Krabbe

An der Südgrenze von Rokugan befindet sich das düstere Monument: die Kaiu-Mauer, die sich wie eine große, erhabene Narbe durch die Landschaft windet. Die schiefergrauen Steinblöcke des dreißig Fuß dicken und hundert Fuß hohen Bauwerks wirken wie aus einem Guss. Südlich davon befinden sich die verdorbenen Schattenlande, das Reich der korruptierten Armeen von Jigoku, nördlich davon liegt das Land des Krabben-Klans, der die Mauer erbaut hat und sie verteidigt.



Nachdem Fu Lengs dunkle Armee durch die Sieben Donner aus Rokugan vertrieben worden war, befahl der erste Kaiser den Bau einer großen Mauer, um das Reich vor dem Bösen zu schützen, dass in den Schattenlanden lauert. Jahrhundertlang hat der Krabben-Klan diesen Befehl mit Hingabe ausgeführt. Abergläubische Bauern flüsterten einander zu, dass der Mörtel der Mauer so stark sei, weil er mit dem Blut von Krabben-Kriegern versetzt worden sei. Die Krabbe würde jedoch nie so tief sinken und tatsächlich Blutmagie praktizieren, nicht einmal zum Schutz des geliebten Kaiserreichs. Diese Gerüchte sind aber dennoch eine gute Metapher für das Leiden des Klans. Die Loblieder der anderen Klane auf tausend Jahre des Friedens klingen in den Ohren der Krabbe wie Hohn, wo sie doch täglich Truppen verliert, entweder durch Angriffe auf die Mauer oder durch den verführerischen Sog der Verderbnis. Selbst unter solch widrigen Umständen hat der Krabben-Klan niemals gewankt. Er steht unerschütterlich zu seiner Pflicht, die Südgrenze des Kaiserreichs zu schützen.

Strategietipp: Der Klan der Krabbe

Als rauer, stoischer und beharrlicher Verteidiger des Kaiserreichs hält die Krabbe seit Ewigkeiten unermüdlich Wache gegen eine drohende Invasion aus den Schattenlanden. Die Stärke dieses Klans liegt in der Verteidigung gegen Angriffe und dem Umgang mit der Aggression des Gegners. Sie bevorzugen es deshalb, in der Runde als Zweite zu handeln. Mit ihnen sollte man versuchen die stärksten Angriffe des Gegners zu überstehen und zurückzuschlagen, sobald der Feind am verwundbarsten ist. Als Baumeister, die besonders gut darin sind, von ihren eigenen Ländereien zu leben, sind für den Klan der Krabbe Besitztümer besonders wichtig, um seine Provinzen zu schützen und seine Charaktere zu stärken. Deswegen sollte man darauf achten, einige zusätzliche Besitztümer in das Dynastiedeck aufzunehmen.



Der Klan der Krabbe war schon immer für seine Sturheit bekannt. Der Kami Hida hatte den Sitz des Klans in den großen Bergen des Südens begründet und gesagt, dass jeder, der nicht in der Lage wäre, an einem solchen Ort zu überleben, auch nicht würdig sei ihm zu folgen. Bei der Gründung des Klans traten drei Männer vor, um sich zu beweisen, und wurden ausgesandt, um einen fürchterlichen Dämon zu töten. Gemeinsam gelang es ihnen und sie wurden als Gründer der großen Familien der Krabbe akzeptiert. Der Stand ihrer Nachkommen spiegelt immer noch die Rolle ihrer Vorväter in dieser legendären Schlacht wider: Die Hiruma, deren Gründer die Spuren der Bestie verfolgt hatte, stellen heute die Späher; die Kuni, deren Gründer die Schwächen des Dämons studiert hatte, bilden Priester und Gelehrte aus; und die Kaiu, deren Gründer die Klinge geschmiedet hatte, mit der der Dämon erschlagen wurde, stellen seit Generationen die Handwerker und Baumeister, die der riesigen Mauer, die sie erbaut haben, ihren Namen gaben. Seitdem ist nur eine weitere Familie dazugekommen, und das unter sehr ungewöhnlichen Umständen. Die Yasuki-Familie, die sich am Hochmut des Kranich-Klans störte, hat ihre Bindungen zu diesem Klan gelöst und der Krabbe ihre Gefolgschaft angeboten. Dieses Angebot wurde bereitwillig akzeptiert. Anders als die anderen Familien, die für den Kampf gegen die Schattenlande ausgebildet werden, bilden die Yasuki Höflinge in der Kunst der Verhandlung und des Handels aus und stellen damit einen unverzichtbaren Wert für die sonst militärisch orientierte Krabbe dar.

Alle, die mit Wohlwollen auf die Krabbe blicken, beschreiben ihre Kraft als beeindruckend und ihre Entschlossenheit als ehrenhaft. Aber einige sehen die Krabbe anders. Sie profitieren vom Schutz der Mauer, ohne auch nur zu ahnen, welche Opfer sie fordert, und halten die Mitglieder der Krabbe für unhöfliche Rohlinge, für zu starrköpfig, um die Feinheiten der Hofetikette zu verstehen. Aber unabhängig von der Sicht Anderer auf ihren Klan haben die Mitglieder der Krabbe nicht vor im Sumpf von Gezänk und Intrigen zu versinken. Sie drehen dem Hof den Rücken zu, um sich dem wahren Feind in den Schattenlanden jenseits der Mauer zu stellen.

Der Klan des Kranichs



In den frühen Tagen des Kaiserreichs fanden sich die Kami nach ihrem Sturz aus den Himmlischen Sphären in der Welt der Sterblichen wieder, die voll von Grausamkeit und Krieg war. Die Kami Doji – Schwester von Hantei, dem ersten Kaiser – war entschlossen, in diesem barbarischen Reich für Ordnung zu sorgen. Als Verkörperung von Eleganz und Anmut bewegte sich Doji unter den primitiven Völkern und beruhigte sie, wie gutes Wetter das sturmstosende Meer zur Ruhe bringt. Von ihr lernten sie das Schreiben, um ihre Errungenschaften festzuhalten, die Politik, um ihre Angelegenheiten zu regeln, die Wirtschaft und den Handel, um ihre Reichtümer zu mehren und die Kunst und Kultur, um sich über ihre bisherigen, elenden Leben zu erheben. Jene, die sie am meisten berührte, wurden ihre treuesten Anhänger, die ersten Samurai des Kranich-Klans. Seit jener Zeit kamen die größten Dichter und die höchste Dichtkunst des Kaiserreichs aus dem Kranich-Klan. Auch nutzen seine Mitglieder die Klingen, die sie zuvor selbst geschmiedet haben, für die Kunst des Duellierens. Jeder Aspekt des Lebens des Kranich-Klans ist durchzogen vom Streben nach Meisterschaft, ein Ideal, das andere Klane kaum zu erreichen hoffen können.

Die Doji sind die Herrscherfamilie des Klans und fleischgewordene Perfektion, die Krönung von Anmut und Schönheit. Mit abgeklärtem Lächeln bieten sie ihren Gegnern Geschenke dar, um sie so subtil in ein Netz aus Gefallen und Schulden zu verstricken, dem sie nicht einfach entkommen können.

Die Kakita – eine Familie, deren Name auf den Ehemann von Doji zurückgeht, dem ersten Smaragdgrünen Streiter – erschaffen Musik, Gedichte, Gemälde und Skulpturen von so atemberaubender Schönheit, dass die Anstrengungen aller anderen Künstler bestenfalls wie farblose Imitationen wirken. Aber die größte Errungenschaft der Kakita ist wohl die Kunst des *Iaijutsu*, das Duell mit dem *Katana*, das sie so kunstvoll und meisterhaft führen, dass es vor dem Auge des Beobachters zu verschwimmen scheint. Die *Shugenja* der Familie Asahina sind das friedvolle Herz des Kranichs, Mittler und Heiler, die Gewalt meiden und den Kampf auf dem Schlachtfeld verschmähen. Und wenn Gewalt doch unvermeidlich ist, schützen ihre filigranen *Tsangusuri*-Talismane jene, die an ihrer Stelle in den Krieg ziehen. In konfliktreichen Zeiten steht die Daidoji-Familie als scharfe aber unauffällige Waffe zur Verteidigung des Klans bereit. Die Daidoji stellen nicht nur die Reihen der „Eisenkraniche“, die den Großteil des stehenden Heers des Kranichs darstellen, sondern arbeiten auch im Geheimen als Meister listiger Mänter und irreführender Taktiken. Diese verstohlenen Späher fügen deutlich stärkeren und zahlenmäßig überlegenen Gegnern verheerende Niederlagen zu, indem sie ihre Opfer zunächst verwirren und demoralisieren und dann zuschlagen, wenn ein rascher und endgültiger Sieg sicher scheint.

Das übrige Kaiserreich nimmt den Kranich als Ansammlung von Gegensätzen wahr. Für ihre Errungenschaften werden sie gleichzeitig respektiert und gehasst. Ihre Eleganz und Anmut bringt ihnen Bewunderung, aber auch Neid ein. Sie sind die Schaffer unglaublicher Schönheit und verkörpern diese zugleich. Sie sind eifrige Anhänger des Friedens und Anstandes, die nichtsdestotrotz auch tödliche Waffen schwingen können. Aber wenn sich die Samurai der anderen Großen Klane in einem einig sind, dann darin: Mit seiner makellosen Kleidung, die im übrigen Reich als leuchtendes Beispiel für Stil angesehen wird, mit der überwältigenden Schönheit seiner Fantastischen Gärten, seinem scheinbar grenzenlosen Talent für künstlerische Errungenschaften und politische Vorherrschaft an den Höfen von Rokugan definiert der Klan des Kranichs nicht nur, was es heißt, ein zivilisiertes Reich zu sein – Er ist die Essenz der Zivilisation von Rokugan.

Strategietipp: Der Klan des Kranichs

Die Mitglieder des Kranich-Klans sind im gesamten Smaragdgrünen Reich als politische Machttäger bekannt, als weise und ehrenhafte Höflinge, die den Klan führen und sich gegen Bedrohungen von außen schützen. Diese politische Macht sollte genutzt werden, um Gegner in Konflikten zu vernichten. Es ist wichtig, dass die Charaktere ehrenhaft bleiben, um ihre Fertigkeiten zu erhöhen, und das Spielfeld zu kontrollieren, indem man gegnerische Charaktere fernhält. Die Kraniche haben nur wenige Charaktere, die sich im militärischen Bereich hervortun, weswegen in diese Charaktere investierte Schicksalsmarker den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen können.



Der Klan des Drachen



In einem Reich, in dem Konformität und Respekt vor der Tradition als Tugend gilt, ist der Klan des Drachen ein Mysterium. Von seinem geheimnisvollen Gründer, dem Kami Togashi, inspiriert, legt der Drache mehr Wert auf die Suche des Individuums nach Erleuchtung und Meisterschaft als alle anderen Samurai des Kaiserreichs. In den Jahrhunderten nach dem Sturz der Kami auf die Erde haben die Anhänger von Togashi mit ihrem seltsamen Verhalten einen gewissen Ruf erworben. Isoliert durch die Berge ihrer Heimat weit im Norden und beauftragt mit der Bewachung des Kaiserreichs nimmt der Drache seltener als andere Klane aktiv an der Politik des Reichs teil – und wenn sie sich doch einmischen, können die anderen Klane nur Mutmaßungen über ihre Gründe anstellen. Das Geheimnis des Drachen ist, dass der Klan von den Vorhersagen seines Gründers geleitet wird. Selbst seine Mitglieder sind nicht immer sicher, was Togashi in seinen Visionen gesehen hat.

Auch der Drache hat seine Traditionen, die allerdings nicht in die Formen der in der tausendjährigen Geschichte Rokugans erschaffenen Traditionen passen wollen. Man sagt, die *Shugenja* und die Höflinge des Drachen sind Krieger, ihre Krieger sind Mönche und ihre Mönche sind unergründlich. Obwohl die Mirumoto-Familie einige der besten Schwertkämpfer Rokugans hervorgebracht hat, pflegen diese doch einen besonders schwierigen Kampfstil. Sie nennen ihn *Niten* oder „Zwei Himmel“ und führen dabei *Katana* und *Wakizashi* gleichzeitig. Die *Shugenja*-Familie *Agasha* studiert die Alchemie, die ihnen in ihren Gebeten die Kunst der Verschiebung zwischen den Elementen und die Herstellung wundersamer Gegenstände wie besonders behandelte Schwertklingen und Feuerwerkpulver erlaubt. Die beiden Familien arbeiten oft zusammen, sodass die *Bushi* des Drachen durch ihr Verständnis des elementaren *Kami* aus der Masse der Samurai herausstechen und die *Shugenja* des Drachen ein überraschend häufiger Anblick auf dem Schlachtfeld sind. Die Höflinge aus der *Kitsuki*-Familie studieren ebenfalls die Schwertkunst und ihre Erfolge bei der Aufklärung von Geheimnissen sucht ihresgleichen.

Ihre Ausbildung ermöglicht es ihnen, auf eine Art winzigste Hinweise zu einem Gesamtbild zusammenzufügen, die nur wenige außerhalb der Familie nachvollziehen können. Außerdem gibt es noch die Mönche des Tätowierten Ordens des Togashi, die *Ise Zumi* genannt werden. Ihre mystischen Tätowierungen dienen dem Kanalisieren der Macht. Sie setzen noch mehr auf Individualismus als andere Mitglieder ihres Klans. Manche von ihnen suchen die Erleuchtung als Einsiedler in den Bergen, andere suchen neue Erfahrungen auf einer Wanderschaft durch das Kaiserreich.

Das alles führt dazu, dass Freundschaften und Feindschaften zum Drachen-Klan häufiger auf der persönlichen Ebene stattfinden und sich seltener auf den Klan als Ganzes beziehen. Ihr mysteriöses und abgeschiedenes Leben hat ihnen nur wenige echte Feinde eingebracht, aber noch weniger Verbündete. Wegen der großen Entfernung zwischen ihnen gibt es kaum Verbindungen mit dem Klan der Krabbe. Sie haben freundliche Beziehungen zu ihren Nachbarn, dem Phönix, mit dem sie das Interesse an Religion und Mystizismus teilen, und dem Einhorn, dessen fremdartige Verhaltensweisen seine Mitglieder ebenfalls zu Außenseitern in der Gesellschaft von Rokugan machen. Mehr Schwierigkeiten hat der Drache mit dem Löwen, der Individualismus skeptischer sieht, und mit dem Kranich, dessen *Katika*-Duellanten schon seit den frühen Tagen des Kaiserreichs Rivalen der *Mirumotos* sind. Die vielleicht interessanteste Beziehung haben sie zum Skorpion. Der Drache scheint den Klan der Geheimnisse besser zu verstehen als jeder andere – sehr zur Frustration der Saboteure des Skorpions, die von den *Kitsuki*-Ermittlern enttarnt werden.

Nur wenige können wirklich von sich behaupten den Drachen zu verstehen. Einige bestehen darauf, dass die von dem Drachen so geliebten Paradoxen und Rätseln nicht mehr als ein triviales Spiel sind und nicht die Tiefe haben, die der Klan ihnen zuweist. Auf diese Anklage antwortet der Drache nur mit einem Sprichwort der *Ise Zumi*:

„Was ist Weisheit?“, fragte einer.

„Was ist keine Weisheit?“, antwortete der andere.

Strategietipp: Der Klan des Drachen

Der Drache ist ein geheimnisvoller, auf Individualität bedachter Klan, der abgeschieden in den nördlichen Bergen von Rokugan lebt, um sich auf Selbstverbesserung zu konzentrieren und die Erleuchtung zu suchen. Zu den größten Stärken dieses Klans gehört die Verwendung von Verstärkungen. Es kann hilfreich sein, zusätzliche Schicksalsmarker in eine Schlüsselperson des Drachen-Klans zu investieren, der man mehrere Verstärkungen anhängen möchte. Auf diese Weise profitieren Charakter und Verstärkungen von den Schicksalsmarkern. Auch das Konzept des Gleichgewichts ist für diesen Klan wichtig und sie sind gut ausgestattet für Militär- und Politik-Konflikte. Diese Flexibilität kann zum Vorteil des Spielers ausgenutzt werden. Er kann dort zuschlagen, wo der Gegner Schwäche zeigt.

Der Klan des Löwen

Jeder Samurai in Rokugan misst Mut, Ehre und Pflichtgefühl an den Standards, die der Klan des Löwen setzt. Das Heer des Löwen ist konkurrenzlos. Es gibt in ganz Rokugan keine besseren Taktiker und keine größere Armee. Dieses stolze militärische Erbe hat dafür gesorgt, dass der Klan des Löwen als Rechte Hand des Kaisers fungiert. Sie haben geschworen ihn zu schützen, sowohl als persönliche Leibwache, als auch als stehendes Heer. Im Licht dieser Pflicht bedeutet Furcht einem Löwen-Samurai nicht viel. Der drohende Tod macht ihn nur noch kühner und stärkt seinen Mut, weil es in seinen Augen kein größeres Schicksal geben kann, als ehrenhaft im Kampf zu sterben. Als Veteranen zahlloser Schlachten wissen die Mitglieder des Löwen-Klans, dass jene, die zuerst angreifen, als Sieger aus der Schlacht hervorgehen.

Seit Beginn des Reiches haben die vier Familien des Löwen-Klans die Sieben Tugenden des Bushidō verkörpert. Die Akodo-Familie trägt den Namen des Kami, der den Klan des Löwen gegründet hat: Akodo, der Einäugige, Gott des Krieges und der größte Befehlshaber, der je gelebt hat. In allen Geschichten ihres tausendjährigen Bestehens hat nie ein Akodo-General eine Schlacht verloren. Das hat der Familie den Ruf eingebracht, unbesiegbare Generäle und brillante Taktiker hervorzubringen. Die Matu-Familie stellt die Zähne des Löwen dar, die jeden Tag durch hartes Training geschärft werden. Jeder Krieger wird von Geburt an auf den Krieg vorbereitet und darin geschult, das Katana mit beängstigender Fertigkeit zu führen und für den Ruhm Rokugans zu sterben. Als Geschichtsschreiber Rokugans seit dessen Gründung ist es die Ikoma-Familie, die aus Kriegern Legenden macht. Geschichte ist der Schlüssel zum Sieg. Samurais lernen am meisten aus den Triumpfen ihrer Vorfahren.



Die Kitsu-Familie verbindet das Reich der Sterblichen mit dem Reich der Verehrten Vorfahren. Ihre Sōdan-Senzo fungieren als Geistermedien für die geehrten Toten. Diese mächtigen Shugenja beschwören die Erfahrung und die Weisheit der Helden aus uralter Zeit, um den Armeen des Löwen-Klans in der Schlacht zu helfen und sie zum Sieg zu führen. Durch Strategie, Grausamkeit, Scharfsinn und ihr Erbe halten diese Familien des Löwen-Klans die disziplinierte Kriegsmaschinerie, die dem Weg der Samurai folgt, am Laufen.

Da der Löwe die Generäle der persönlichen Armee des Kaisers stellt, beurteilt er die anderen Klane nur nach ihrer Nützlichkeit bei der Verteidigung Rokugans und nach der Art, wie sie die Tugenden des Bushidō aufrechterhalten. Die Standhaftigkeit und der Mut des Krabben-Klans haben dem Löwen schon immer Respekt abgenötigt, weiß der Löwe doch auch, dass Strategie und Disziplin weiterhelfen, wo reine Stärke versagt. Die Rivalität des Löwen mit dem Kranich hat ihre Wurzeln in der einfachen Frage, wie man dem Kaiser am besten dienen kann: durch das verzärtelte Gerede der Höflinge des Kranichs oder durch den allzeit bereiten Stahl der Schwerter des Löwen? Den Klan des Drachen beachten die Löwen gar nicht. Sie betrachten ihn als zurückgezogen und im Verborgenen lebend, damit also als nutzloses Mitglied des Kaiserreichs. Frieden bedeutet für den Weg der Samurai den Tod, weshalb der Löwe den Pazifismus des Phönix nur schwer erträgt. Der Skorpion ist nicht vertrauenswürdig, egal wie lieblich ihre Masken lächeln mögen, denn sein Stich wird nicht lange auf sich warten lassen. Die fehlende Disziplin des Einhorn macht sie in den Augen des Löwen-Klans zu kaum mehr als Barbaren. Im Kodex des Bushidō hat solche Wildheit in seinen Augen keinen Platz.

In erster Linie lebt, atmet und stirbt der Löwe für den Kaiser und für Rokugan. Sollten die Interessen des Kaisers und das Wohlergehen des Reichs voneinander abweichen, welche tödlichen Wege, welches unehrenhafte Schicksal würde den Löwen dann erwarten?

Strategietipp: Der Klan des Löwen

Der Löwe ist ein stolzer, aggressiver und brutaler Klan, der seine militärische Fertigkeit einsetzt, um Konflikte zu gewinnen. Der Löwe unterhält das größte stehende Heer Rokugans, weshalb Löwen-Decks meistens das Ziel haben eine große Menge Charaktere auf das Spielfeld zu bringen und durch Überzahl besonders stark zu sein. Mehr Charaktere erlauben dem Löwen auch die Fähigkeit ihrer Festung maximal auszunutzen und sicherzustellen, dass sie an militärischen Konflikten immer teilnehmen können. Charaktere mit Politik-Fertigkeit sind beim Löwen seltener zu finden, weshalb es häufig hilfreich sein kann, diese wenigen Charaktere mit Schicksalsmarkern im Spiel zu halten.





Der Klan des Phönix



Der Phönix ist ein Symbol der Widersprüchlichkeit: explosive Macht und große Zurückhaltung, hohe Intelligenz und extreme Demut, Selbstopferung durch das Feuer und ruhmreiche Wiedergeburt. Diese miteinander verbundenen Tugenden beleuchten den Weg des mystischsten der Großen Klane Rokugans, den Bewahrern des Tao von Shinsei und den Pflegern der Seele des Kaiserreichs.

Die Flamme des Phönix brannte hell in Shiba, dem weisesten und demütigsten der gefallenen Kami. Während seine Geschwister alles daran setzten, ihr Erbe zu sichern und das Land zu zivilisieren, suchte Shiba nach Wissen und Harmonie. In den dunkelsten Stunden des jungen Kaiserreichs baten Shiba und der Kleine Lehrer Shinsei den Priester Isawa und seinen Stamm sich ihrem Kampf gegen die Kräfte aus den Schattenlanden anzuschließen. Auch wenn Isawa die Weisheit der beiden erkannte, wollte er doch seinen Stamm nicht der Herrschaft der Kami ausliefern. Als er ablehnte, kniete Shiba nieder, schwor Gefolgschaft und leistete einen Eid. Sollte sich der Stamm dem Kaiserreich anschließen, würden Shibas Nachkommen auf ewig im Dienst der Nachkommen Isawas stehen. Mit dieser Geste der Demut begründete Shiba die ehrerbietigen Traditionen des Phönix und gründete einen Klan, in dem Krieger und Priester gleichberechtigt nebeneinander existieren können.

Der Klan des Phönix folgt Shibas Beispiel bis heute. Geführt durch die Weisheit des Rates der Elementarmeister pflegen die Mitglieder des Klans die Geister des Landes und dienen ihren Herren als Priester und spirituelle Ratgeber. Der Phönix unterhält Schreine im gesamten Reich, lehrt die Geheimnisse des Tao und bewahrt die Harmonie zwischen den Sterblichen und den Göttern.

Führend im Klan des Phönix ist die Isawa-Familie, die Lieblinge des Kami, welche die besten Gelehrten und Shugenja in Rokugan stellen. Viele Shugenja-Traditionen im Reich gehen auf die Isawa-Familie zurück. Unter ihnen werden mehr Kinder mit der Fähigkeit, die Kami zu hören, geboren als in jeder anderen Familie im Kaiserreich. Die Shiba, die einzige Kriegerfamilie des Phönix, dienen den Priestern und sind die besten Yōjimbō im Kaiserreich. Diese Krieger haben geschworen die Shugenja des Klans zu beschützen und studieren Theologie und Philosophie, um die ihnen Anvertrauten besser gegen weltliche und übernatürliche Bedrohungen schützen zu können. Sie werden angeführt vom Streiter des Phönix-Klans, einem Shiba, der nicht durch Geburtsrecht bestimmt wird, sondern durch das von den Vorfahren vererbte Schwert des Phönix Ofushikai. Aber auch der Streiter des Klans beugt sein Knie vor den fünf Elementarmeistern, eine Tradition, die außerhalb des Phönix-Klans nirgendwo vorkommt. Sind die Isawa der Kopf und die Shiba der Arm des Klans, so kann man die Asako als Herz des Phönix bezeichnen. Ihre Reden voller Mitgefühl beruhigen jeden Zuhörer. Man sagt, ein Heiler der Asako könne jedes Leiden überwinden. Die wichtigsten Gelehrten des Tao, die Asako, haben einen kleinen Mönchsorden, der ihre Bibliotheken unterhält und die größten Geheimnisse des Tao bewahrt, bis die Welt bereit für ihre Wahrheit ist.

Wie der Duft von Weihrauch in alle Ecken eines Schreins vordringt, ist auch die Welt der Geister vollständig mit unserer verwoben. Der Phönix dient als Vermittler zwischen beiden Welten und wirkt auf die Seele des Landes selbst ein. Berge würden zusammenbrechen, wenn sie flüsternd darum bäten, ausgetrocknete Flüsse könnten sie überzeugen erneut zu fließen. Sie vertreiben Epidemien, bringen ruhelose Geister dazu, wieder in den Schlaf zu sinken, und bringen Getreide dazu, auf zuvor ödem Land zu gedeihen. Trotzdem versteht der Phönix, dass selbst die reinste Absicht unerwünschte Nebenwirkungen und zerstörerische Folgen haben kann, falls das Gleichgewicht der Elemente gestört wird. Obwohl andere den Phönix für zu zögerlich mit seinen Bitten an die Kami halten, sind nur wenige nährisch genug, um die Hingabe des Phönix an Frieden und Harmonie auf die Probe zu stellen.

Strategietipp: Der Klan des Phönix

Die Mitglieder des Phönix-Klans sind die Meister der Magie in Rokugan, aber auch überzeugte Pazifisten mit wenig Interesse an der Kriegsführung. Die Shugenja dieses Klans können mit ihren mächtigen Effekten aus der Heimatzone heraus als Druckmittel gegen den Gegner verwendet werden. Der meisterliche Umgang des Klans mit den Elementarringen erlaubt es dem Spieler, dem Gegner die Effekte der Ringe zu verweigern, die dieser gegen ihn verwenden will. Gleichzeitig kann er so sicherstellen, dass er die Ringe verwenden kann, die er gewinnt. Die Abneigung des Klans gegen Gewalt kann als beruhigender Einfluss auf den Gegner eingesetzt werden und führt dazu, dass offene Aggressionen und militärische Konflikte gegen den Spieler des Phönix-Klans deutlich weniger effektiv sind.



führen die Schatten als Waffe oder als Schild. Schließlich gibt es noch die Yogo, eine Shugenja-Familie, die vom Klan des Phönix abstammt und das Reich vor dem Einfluss von Fu Leng schützt und jene bestraft, die mit verbotener Magie arbeiten. Vor langer Zeit verfluchte der Dunkle Kami selbst alle Nachkommen der Yogo-Blutlinie dazu, unausweichlich jene zu verraten, die sie am meisten lieben. Seit jener Zeit konnten die Yogo nur dem Skorpion dienen, den sie nie lieben würden.

Der Skorpion hat dafür gesorgt, dass die anderen Klane zwar in ihrem Zorn auf ihn geeint sind, aber auch dafür, dass sie entzweit sind, sodass keine Koalition den Kaiser zu stürzen vermag. Damit hat er sich über die Jahrhunderte nicht wenige Feinde geschaffen. Der Löwe und die Krabbe sind die häufigsten Opfer des Verrats des Skorpions. Der Kranich und der Phönix sind stolz darauf, sich nicht so weit herabzulassen wie der Skorpion, auch wenn sie sich an Höfen oft auf derselben Seite wiederfinden wie der Klan des Skorpions. Das Einhorn verwirrt den Skorpion mit seinen unvorhersehbaren Handlungen, aber der Klan des Windes hat dem Skorpion auch viele neue Tricks und nützliche Techniken aus den Ländern jenseits der Brennenden Sande beigebracht. Ryoko Owari ist nicht zuletzt durch das Opium die größte und reichste Stadt des Kaiserreichs.

Trotz – oder gerade wegen – des schlechten Rufs des Klans, gibt es niemanden, der loyaler ist als ein Mitglied des Skorpion-Klans. In einem Klan, der aus Betrügnern und Manipulatoren besteht, ist Vertrauen ein geschätztes Gut, das man sich hart verdienen und auf das man gut aufpassen muss. Betrug wird mit rascher Vergeltung bestraft, die Seelen der Verräter werden für immer in die fürchterliche Zwischenwelt verbannt, die als der Hain des Verräters bekannt ist. Solch extreme Loyalität ist zumindest ein kleiner Trost, wenn man die gefährliche, aber wichtige Rolle des Skorpions im Kaiserreich bedenkt, die er seit dem Moment innehat, als sein Kami die schicksalhaften Worte aussprach: „Ich werde dein Schurke sein, Hantei.“

Der Klan des Skorpions



Mit sechs fürchterlichen Wörtern hat der Kami Bayushi seinen Anhängern des neu gegründeten Skorpion-Klans einen dunklen und gefährlichen Weg gewiesen. Nicht nur jenseits der Grenzen von Rokugan lauern Gegner, sie befinden sich auch im Inneren des Kaiserreichs. Bayushi schwor das Reich mit allen nötigen Mitteln zu verteidigen. Wo der Kodex des Bushidō die Linke und Rechte Hand des Kaisers bindet – die Höflinge des Kranichs und die mächtigen Krieger des Löwen – können diese verstoßen agierenden Helfer des Kaisers immer noch von Nutzen sein. Um Lügner, Diebe und Verräter in den großen Klänen zu bekämpfen, müssen Bayushis Anhänger ebenfalls lügen, stehlen und verraten. Die Waffen des Skorpions sind Bestechung, Gift und Sabotage. Der Skorpion-Klan hat seine Hände schmutzig gemacht, damit andere rein bleiben können.

Jede Familie des Skorpions spezialisiert sich auf eine andere Art des Betrugs. Sie tragen Masken als Symbol für ihr Doppelspiel. Die Bayushi-Familie regiert den Skorpion-Klan. Sie sind das Lächeln, hinter der sich eine vergiftete Klinge verbirgt. Ob in der Schlacht oder bei subtilen Hofintrigen, sie sind darauf spezialisiert, nah an ihre Feinde heranzukommen, bevor sie wie ihr Namensgeber, der Skorpion, zum tödlichen Stich ansetzen. Die Shosuro dagegen scheinen auf den ersten Blick eine Familie talentierter Künstler und Schauspieler zu sein. Aber auch das ist, wie so vieles im Skorpion-Klan, eine Lüge. Aus ihren Reihen kommen die Spione und Saboteure des Klans, die Giftmischer und Assassinen, und, am geheimnisvollsten von allen, die *Ninja*, von denen man sich nur in geflüsterten Legenden erzählt. Die Soshi, eine *Shugenja*-Familie, haben die subtile Kunst gemeistert, einen *Kami* lautlos zu rufen. Einige behaupten, die Soshi

Strategietipp: Der Klan des Skorpions

Der Skorpion wird von den anderen Großen Klänen als hinterlistiger Schurke Rokugans betrachtet, aber in Wahrheit (ist das wirklich die „Wahrheit“?) wollen sie nur das Kaiserreich mit allen nötigen Mitteln verteidigen. Dieser Klan sollte mit hohen Ehregeboten gespielt werden, um in der Zugphase zusätzliche Karten zu ziehen und den Gegner mit mächtigen Tricks und Fallen zu überraschen. Man sollte aber darauf achten, nicht durch Ehreverlust zu verlieren! Entehren ist ein mächtiges Werkzeug gegen die Feinde, um ihre Werte niedrig und ihre Hoffnung, diesen Klan in Konflikten schlagen zu können, sogar noch niedriger zu halten.

Der Klan des Einhorns



Vor tausend Jahren ist der Ki-Rin-Klan auf der Suche nach Feinden, die sich jenseits der Grenzen des Smaragdgrünen Reiches verstecken, aus Rokugan hinausgaloppiert. Seine Reise war beschwerlich. Er stieß auf viele fremdartige und mächtige Bedrohungen. Durch das Bezwingen jeder einzelnen davon hat der Klan viel gelernt und seine Kampfstile, seine Magie und selbst seine Philosophie geändert. Um zu überleben, war er gezwungen sich anzupassen – und zu siegen. Nach acht Jahrhunderten der Wanderschaft kehrte der Klan des Windes als Klan des Einhorns ins Kaiserreich zurück. Ihre Horden erreichten Rokugan von den Schattenlanden aus. Sie durchbrachen die Verteidigung der Krabbe und setzten ihren Weg über die Kaiu-Mauer ins Herz des Reichs selbst fort.

Seine Mitglieder tragen Fell, sprechen fremdartige Sprachen und nutzen merkwürdige Waffen. Obwohl sie immer noch Kami Shinjo verehren, haben sie sich doch weit von den Traditionen und Handlungsweisen des Smaragdgrünen Reiches entfernt. Während andere Klane die elementaren Kami um ihren Segen anflehen, gebietet das Einhorn den Kami mithilfe einer Form von Hexerei, die sie *Meishōdō* oder „Namensmagie“ nennen. Shugenja anderer Klane sehen diese Art der Magie im besten Fall als barbarisch an, im schlimmsten Fall betrachten sie sie als Ketzerei.



Von denen, die vor zahllosen Generationen aufgebrochen sind, sind nur wenige Familien zurückgekehrt. Die tapfere Shinjo-Familie führt den Klan und beansprucht für sich, von der Kami selbst abzustammen. Darauf folgen die Utako, wilde Schlachtmädchen und Jugendliche, die einen akrobatischen Stil der Reiterei und Kampfkunst pflegen. Die diplomatische Ide-Familie hat schnell wieder gelernt sich den Gefahren am Hof des Kaisers zu stellen. Die Samurai der Luchi-Familie verteidigen den Klan mit seltsamer und mächtiger Magie aus fernen Landen. Schließlich gibt es noch die exotische, schwermütige Moto-Horde, die sich dem Ki-Rin-Klan auf der Reise angeschlossen hat und vor der Rückkehr des Klans im neunten Jahrhundert noch nie in Rokugan gewesen ist. All diese Familien kümmern sich um die riesigen Pferdeherden des Klans, die auf der ganzen Welt ihresgleichen suchen.

Der Klan des Einhorns scheint auf den ersten Blick aus Yin und Yang zu bestehen: Die geduldigen Ide stehen in scharfem Kontrast zu den waghalsigen Utako; die abgehobenen, mystischen Luchi unterscheiden sich stark von den dunklen, mürrischen Moto. Aber auch wenn diese ungleichen Winde in verschiedene Richtungen wehen mögen, wirbeln sie doch alle um das Herz des Klans herum: die leidenschaftliche und mutige Shinjo-Familie.

Trotzdem verlief die Heimkehr des Einhorn-Klans nicht ohne Schwierigkeiten. Auch wenn sie ihre Abstammung beweisen konnten, wurden sie als barbarische Eindringlinge angesehen und nicht als zurückkehrende Helden. Die Reiterei des Einhorns ist an den Verteidigungen der Krabbe vorbeigestürzt, hat den Widerstand des Löwen überwunden und beide Klane aufgerieben und hinter sich zurückgelassen. Sie erneut in die Gesellschaft des Kaiserreichs zu integrieren hat sich als Herausforderung herausgestellt – sogar als recht tödliche. Aber es gibt noch Licht in der Dunkelheit. Ein Vertrag mit dem Kranich aus alter Zeit hatte immer noch Gültigkeit und durch ihn wurde das Einhorn zu einem starken Verbündeten für das Kaiserreich. Der Phönix betrachtet die Magie des Einhorns mit Interesse und Sorge. Der Drache erkennt die Weisheit in den Kindern der Shinjo und der Skorpion sieht einen Vorteil in einem anpassungsfähigen Verbündeten. Aber ganz Rokugan staunt, wie schnell und kräftig ihre herrlichen Pferde sind. Vielleicht sind sie endlich dort angekommen, wo sie hingehören.

Strategietipp: Der Klan des Einhorns

Das Einhorn ist ein angriffslustiger, praktisch orientierter und nomadisch lebender Klan, das die Beweglichkeit und die Kriegskunst gemeinert hat. Die mächtige Reiterei dieses Klans sollte verwendet werden, um Gegner in der Konfliktphase auszumanövrieren und die Gegner im Unklaren zu lassen, was als Nächstes passieren wird. Die Beweglichkeits-Effekte sollten verwendet werden, um Charaktere in Konflikte oder aus diesen heraus zu verschieben, um den Gegner unter Druck zu setzen. Der Klan des Einhorns ist am stärksten, wenn er zuerst handelt. Deshalb sollte man die Möglichkeit, zuerst zu handeln, wann immer möglich nutzen. Außerdem ist der Klan des Einhorns besser im Angriff als in der Verteidigung. Er sollte also aggressiv gespielt werden und die Gegner sollten angegriffen werden, bevor sie selbst die Gelegenheit dazu erhalten.

Anhang I: Weiterführende Spielkonzepte

Dieser Abschnitt deckt einige der weiterführenden Spielkonzepte ab, auf welche die Spieler im Verlauf eines Spiels treffen können. Ein ausführliches Referenzhandbuch kann online von unserer Website unter www.asmodee.de/15r heruntergeladen werden.

Interpretation von Kartenfähigkeiten

Zu den interessantesten Aspekten von *Legend of the Five Rings: Das Kartenspiel* gehören die einzigartigen Kartenfähigkeiten. In diesem Abschnitt werden die Grundlagen erklärt, die nötig sind, um diese Fähigkeiten zu verstehen und zu verwenden.

Eine **Kartenfähigkeit** ist der spezielle Spieltext, der angibt, wie eine Karte das Spiel beeinflusst. Es gibt eine einfache Regel, mit der man ziemlich weit kommt: Tu, was die Karte sagt! Weiter unten in diesem Abschnitt und im Referenzhandbuch befinden sich weitere Einzelheiten, die bei möglicherweise auftretenden schwierigeren Fragen hilfreich sein können.

In diesem Spiel gibt es eine ganze Reihe verschiedener Kartenfähigkeiten und jede von ihnen interagiert auf etwas andere Art und Weise mit dem Spiel. Folgende Arten von Kartenfähigkeiten gibt es: konstante Fähigkeiten, ausgelöste Fähigkeiten (Aktionen, Unterbrechungen, Reaktionen und erzwungene Fähigkeiten) und Schlüsselwörter.

Konstante Fähigkeiten

Eine **konstante Fähigkeit** ist eine Fähigkeit, die kein Schlüsselwort ist und der kein fettgedrucktes Timing-Stichwort vorausgeht. Konstante Fähigkeiten sind aktiv, solange die Karte, auf der sie aufgedruckt sind, im Spiel ist.

Schlüsselwörter

Ein **Schlüsselwort** ist eine Kartenfähigkeit, die eine Karte mit speziellen Regeln ausstattet. Eine Auflistung der Schlüsselwörter dieses Spiels befindet sich auf Seite 36.

Ausgelöste Fähigkeiten

Eine **ausgelöste Fähigkeit** ist eine Fähigkeit, die optional von einem Spieler zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel initiiert werden kann. Der Spieler, der eine Karte kontrolliert, hat die Möglichkeit, die Fähigkeit auszulösen oder nicht. (Erzwungene Fähigkeiten stellen eine Ausnahme dar, da erzwungene Fähigkeiten automatisch durch das Spiel initiiert werden.)

Jede Instanz einer ausgelösten Fähigkeit (pro Kopie einer Karte im Spiel) kann ein Mal pro Spielrunde ausgelöst werden, falls die Fähigkeit nicht ausdrücklich etwas anderes besagt.

Es gibt 3 Grundarten ausgelöster Fähigkeiten: **Aktionen**, **Unterbrechungen** und **Reaktionen**. Aktionen dürfen durch einen Spieler während eines beliebigen Aktionsfensters des Spiels ausgelöst werden.

Ein Überblick über den Ablauf einer Runde, die jedes dieser Aktionsfenster angibt, befindet sich auf der folgenden Seite unter „Aktionsgelegenheiten“. Die meisten Unterbrechungen und Reaktionen können zu jedem Zeitpunkt von einem Spieler ausgelöst werden, an dem die Bedingung im Text der Fähigkeit erfüllt ist. Einigen Unterbrechungs- oder Reaktionsfähigkeiten geht das Wort **Erzwungen** voraus. Solche Fähigkeiten müssen jedes Mal initiiert werden, wenn die angegebene Auslösebedingung auftritt. (**Achtung:** Erzwungene Fähigkeiten werden trotzdem durch die allgemeine Regel eingeschränkt, die besagt, dass eine ausgelöste Fähigkeit nur ein Mal pro Runde ausgelöst werden kann.)

Jede ausgelöste Fähigkeit besteht aus einem oder mehreren der folgenden Bestandteile:

- ♦ **Auslösebedingung** – Diese Bedingung beschreibt den Zeitpunkt, an dem eine Fähigkeit ausgelöst werden darf.
- ♦ **Kosten** – Unter Kosten fällt alles, was der Spieler, der die Karte kontrolliert, tun muss, um diese Fähigkeit verwenden zu können.
- ♦ **Zielanforderungen** – Hier wird beschrieben, welche Spielelemente von der ausgelösten Fähigkeit betroffen werden können. Der Begriff „wähle“ zeigt an, dass ein oder mehrere Ziele ausgewählt werden müssen, damit eine Fähigkeit verwendet werden kann.
- ♦ **Effekt** – Hier wird beschrieben, wie die Fähigkeit den Spielstatus beeinflusst, immer wenn sie verwendet wird. Der Effekt einer Fähigkeit wird von der Auslösebedingung und/oder den Kosten und/oder den Zielanforderungen immer durch einen Gedankenstrich (–) getrennt.

Duellieren

Einige Karten können dafür sorgen, dass sich zwei Charaktere **duellieren**. Um ein Duell abzuhandeln, werden folgende Schritte durchgeführt:

1. Die beteiligten Charaktere und die Art der verwendeten Fertigkeit werden bestimmt. Dies ist auf der Karte angegeben, die das Duell begonnen hat.
2. Jeder Spieler bietet geheim eine beliebige Menge Ehre auf seinem Rad.
3. Die Räder werden aufgedeckt.
4. Der Spieler mit dem höheren Gebot muss dem Spieler mit dem niedrigeren Gebot Ehre in Höhe der Differenz zwischen den beiden Geboten geben. Falls die Gebote gleich sind, wird keine Ehre ausgetauscht.
5. Jeder Spieler fügt sein Gebot zum Wert der entsprechenden Fertigkeit des Charakters hinzu, den er im Duell kontrolliert.
6. Der Charakter mit dem höheren Fertigkeitswert gewinnt das Duell. (Falls die Fertigkeitswerte gleich sind, gewinnt kein Spieler das Duell und keiner verliert es.) Die Spieler folgen den Anweisungen auf der Karte, um die Folgen des Duells auf das Spiel anzuwenden.

Persönliche Ehre

Im Spielverlauf können einige Effekte dafür sorgen, dass ein Charakter geehrt oder entehrt wird. Dies steht für die Wahrnehmung des Charakters und seiner Handlungen durch die Gesellschaft Rokugans.

Charaktere können einen der folgenden Status haben:

- Geehrt
- Gewöhnlich
- Entehrt

Ein geehrter Charakter erhält einen Geehrt-Statusmarker und fügt seinen Ruhmwert seinem Militär- und Politik-Fertigkeitswert hinzu, solange er diesen Marker besitzt. Sobald ein geehrter Charakter das Spiel verlässt, erhält der Spieler, der ihn kontrolliert, 1 Ehre.

Ein entehrter Charakter erhält einen Entehrt-Statusmarker und zieht seinen Ruhmwert von seinem Militär- und Politik-Fertigkeitswert ab, solange er diesen Marker besitzt. Sobald ein entehrter Charakter das Spiel verlässt, verliert der Spieler, der ihn kontrolliert, 1 Ehre.

Sobald ein geehrter Charakter entehrt wird, verliert er den Status Geehrt, legt den Statusmarker ab und kehrt zum Status Gewöhnlich zurück (d. h. er hat keinen Statusmarker). Sobald ein entehrter Charakter geehrt wird, verliert er den Status Entehrt, legt den Statusmarker ab und kehrt zum Status Gewöhnlich zurück.

Ein Charakter mit dem Statusmarker Geehrt kann nicht geehrt werden und ein Charakter mit dem Statusmarker Entehrt kann nicht entehrt werden.

Weitere Spielbegriffe

Im Folgenden werden einige Spielbegriffe beschrieben, auf welche die Spieler beim Lernen des Spiels stoßen könnten.

Befreundet – Das Wort „Befreundet“ wird in den Kosten einiger Fähigkeiten verwendet, um daran zu erinnern, dass diese Kosten nur mit Karten bezahlt werden können, die der Spieler kontrolliert, der die Fähigkeit auslöst.

Opfern – Falls ein Spieler angewiesen wird eine Karte zu opfern, muss dieser Spieler eine Karte auswählen, welche er kontrolliert und welche die angegebenen Kriterien erfüllt, und diese dann ablegen.

Merkmal – Merkmale einer Karte stehen fett und kursiv gedruckt oberhalb des Textfeldes. Ein Merkmal ist eine Beschreibung ohne eigenen Regeltext. Es können sich aber Kartenfähigkeiten darauf beziehen.

Aktionsgelegenheiten

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wann die Spieler Aktionsfähigkeiten in den verschiedenen Phasen des Spiels verwenden können.

Dynastiephase

Ein Spieler kann Aktionsfähigkeiten jederzeit verwenden, wenn er bei dem abwechselnden Spielen von Karten aus den Provinzen an der Reihe ist.

Sobald ein Spieler bei einer Aktionsgelegenheit in dieser Sequenz passt, darf dieser Spieler in dieser Phase keine Karten mehr spielen oder Aktionsfähigkeiten verwenden.

Nachziehphase

Es gibt ein Standard-Aktionsfenster, in dem jeder Spieler Aktionsfähigkeiten verwenden darf, nachdem jeder Spieler Karten entsprechend seines Ehregebots gezogen hat. In diesem Fenster wechseln die Aktionsgelegenheiten in Spielerreihenfolge zwischen den Spielern hin und her, bis beide Spieler in Folge gepasst haben.

Konfliktphase

Es gibt ein Standard-Aktionsfenster, in dem jeder Spieler Aktionsfähigkeiten verwenden darf, nachdem die Phase begonnen hat, aber noch vor der ersten Konfliktgelegenheit. In diesem Fenster wechseln die Aktionsgelegenheiten in Spielerreihenfolge zwischen den Spielern hin und her, bis beide Spieler in Folge gepasst haben. Nachdem ein Konflikt abgehandelt worden ist, geht das Spiel erneut mit diesem Aktionsfenster weiter, bevor der nächste Konflikt initiiert werden darf.

Während der Konfliktauflösung gibt es ein spezielles Aktionsfenster nach dem Deklarieren der Verteidiger. In diesem Fenster. **Beginnend mit dem verteidigenden Spieler** wechseln in diesem Fenster die Aktionsgelegenheiten zwischen den Spielern hin und her, bis beide Spieler in Folge gepasst haben.

Schicksalsphase

Es gibt ein Standard-Aktionsfenster, in dem jeder Spieler Aktionsfähigkeiten verwenden darf, nach dem Schritt „Schicksalsmarker auf unbeanspruchte Ringe legen“. In diesem Fenster wechseln die Aktionsgelegenheiten in Spielerreihenfolge zwischen den Spielern hin und her, bis beide Spieler in Folge gepasst haben.

Neuformierungsphase

Es gibt ein Standard-Aktionsfenster, in dem jeder Spieler Aktionsfähigkeiten verwenden darf, nachdem die Phase begonnen hat, aber noch bevor Karten spielbereit gemacht werden. In diesem Fenster wechseln die Aktionsgelegenheiten in Spielerreihenfolge zwischen den Spielern hin und her, bis beide Spieler in Folge gepasst haben.

Anhang II: Häufig gestellte Fragen

- ◇ *Warum tritt der Ringeffect ein, sobald mein Gegner einen Konflikt gewinnt, der meine Provinz Pilgerreise (22) unterwirft?*

Fähigkeitstexte auf unterworfenen Provinzen sind nicht aktiv. Während der Konfliktauflösung überprüfen die Spieler, ob die Provinz unterworfen wird, bevor die Ringeffecte abgehandelt werden. Falls die Provinz unterworfen wird, ist die Fähigkeit auf Pilgerreise, die den Ringeffect aufgehoben hätte, bereits inaktiv, wenn der Ringeffect abgehandelt wird.

- ◇ *Falls ich die Karte Notfallplan (205) verwende, um den Wert eines Ehregebots zu ändern, passe ich dann auch die Einstellung auf meinem Ehrerad an?*

Nein. Diese Karte passt nur den Wert des Gebotes während dessen Auflösung an. Die Einstellung auf dem Rad bleibt erhalten, bis das nächste Gebot eingestellt wird.

- ◇ *Kann ich den Effekt des Wasserringes verwenden, um einen meiner Charaktere spielbereit zu machen, der an einem Konflikt teilnimmt?*

Zu dem Zeitpunkt, an dem die Ringeffecte abgehandelt werden, sind die am Konflikt teilnehmenden Charaktere noch nicht gebeugt und in die Heimatzone zurückgeschickt worden. Damit ist der Charakter, falls er spielbereit ist, kein gültiges Ziel für den Effekt, der ihn erneut spielbereit machen würde. Falls ein am Konflikt teilnehmender Charakter gebeugt ist, darf der Effekt des Wasserringes verwendet werden, um ihn spielbereit zu machen. Aber damit wird nicht viel erreicht, da er schon bald erneut gebeugt und in die Heimatzone geschickt wird.

- ◇ *Falls ich meine eigene Provinz unterwerfe, indem ich die Fähigkeit auf Endlose Ebenen (14) verwende, endet damit der Konflikt?*

Nein. Der Konflikt wird weiter abgehandelt, indem den Schritten zur Konfliktauflösung gefolgt wird. Der Konflikt kann das Spiel auf andere Art beeinflussen (zum Beispiel durch Ringeffecte oder ein unverteidigtes Ergebnis) und Aktionen und Reaktionen, die sich auf den Konflikt oder sein Ergebnis beziehen, können weiterhin gespielt werden. Aber in dem Schritt, in dem überprüft wird, ob die Provinz unterworfen wird, passiert nichts, da die Provinz bereits zuvor unterworfen worden ist.

Anhang III: Aufbau der Karten

Im diesem Abschnitt befinden sich detaillierte Angaben zum Aufbau jeder Kartenart.

Aufbau der Karten

1. **Name:** Der Name dieser Karte.
2. **Kosten:** Die Schicksalskosten für das Spielen dieser Karte.
3. **Kartenart:** Gibt an, wie diese Karte gespielt oder im Spiel verwendet wird.
4. **Klansymbol:** Die Zugehörigkeit der Karte zu einem Klan.
5. **Militär-Fertigkeit:** Der Militär-Fertigkeitswert dieses Charakters.
6. **Bonus-Militär-Fertigkeit:** Der Bonuswert, den diese Karte der Militär-Fertigkeit des Charakters mit dieser Verstärkung verleiht.
7. **Politik-Fertigkeit:** Der Politik-Fertigkeitswert dieses Charakters.
8. **Bonus-Politik-Fertigkeit:** Der Bonuswert, den diese Karte der Politik-Fertigkeit des Charakters mit dieser Verstärkung verleiht.
9. **Ruhm:** Der Ruhmwert dieses Charakters.
10. **Element:** Gibt die elementare Zugehörigkeit dieser Provinz an.
11. **Stärke:** Der Stärkewert dieser Provinz.
12. **Bonusstärke:** Die Bonusstärke, die eine Provinz erhält, falls sich dieses Besitztum oder diese Festung darin befindet.
13. **Startehre:** Die Menge an Ehre, die diese Festung zu Beginn des Spiels verleiht.
14. **Schicksalswert:** Die Menge an Schicksal, die diese Festung zu Beginn jeder Dynastiephase verleiht.
15. **Einflusswert:** Die Menge an Einfluss, die diese Festung beim Deckbau verleiht.
16. **Merkmale:** Beschreibende Attribute, auf die sich Kartenfähigkeiten beziehen können.
17. **Fähigkeit:** Die besondere Art, auf die diese Karte mit dem Spiel interagiert.
18. **Einflusskosten:** Die Einflusskosten, die benötigt werden, um diese Karte in ein Konfliktdeck aufzunehmen.
19. **Produktinformation:** Gibt an, aus welchem Set die Karte stammt.



Ereignis



Besitztum



Provinz



Verstärkung



Aufbau der Karten

1. **Name:** Der Name dieser Karte.
2. **Kosten:** Die Schicksalskosten für das Spielen dieser Karte.
3. **Kartenart:** Gibt an, wie diese Karte gespielt oder im Spiel verwendet wird.
4. **Klansymbol:** Die Zugehörigkeit der Karte zu einem Klan.
5. **Militär-Fertigkeit:** Der Militär-Fertigkeitswert dieses Charakters.
6. **Bonus-Militär-Fertigkeit:** Der Bonuswert, den diese Karte der Militär-Fertigkeit des Charakters mit dieser Verstärkung verleiht.
7. **Politik-Fertigkeit:** Der Politik-Fertigkeitswert dieses Charakters.
8. **Bonus-Politik-Fertigkeit:** Der Bonuswert, den diese Karte der Politik-Fertigkeit des Charakters mit dieser Verstärkung verleiht.
9. **Ruhm:** Der Ruhmwert dieses Charakters.
10. **Element:** Gibt die elementare Zugehörigkeit dieser Provinz an.
11. **Stärke:** Der Stärkewert dieser Provinz.
12. **Bonusstärke:** Die Bonusstärke, die eine Provinz erhält, falls sich dieses Besitztum oder diese Festung darin befindet.
13. **Startehre:** Die Menge an Ehre, die diese Festung zu Beginn des Spiels verleiht.
14. **Schicksalswert:** Die Menge an Schicksal, die diese Festung zu Beginn jeder Dynastiephase verleiht.
15. **Einflusswert:** Die Menge an Einfluss, die diese Festung beim Deckbau verleiht.
16. **Merkmale:** Beschreibende Attribute, auf die sich Kartenfähigkeiten beziehen können.
17. **Fähigkeit:** Die besondere Art, auf die diese Karte mit dem Spiel interagiert.
18. **Einflusskosten:** Die Einflusskosten, die benötigt werden, um diese Karte in ein Konfliktdeck aufzunehmen.
19. **Produktinformation:** Gibt an, aus welchem Set die Karte stammt.



Rolle



Credits

Fantasy Flight Games

Spielautoren und Entwickler: Brad Andres, Erik Dahlman, und Nate French

Zusätzliche Entwicklung: Daniel Lovat Clark, Chris Gerber, Caleb Grace, Lukas Litzinger, Matthew Newman, Daniel Schaefer, Damon Stone und Matthew Watson

Technische Redaktion: Kevin Hynes und Kevin Tomczyk

Lektorat: Christine Crabb

Grafikdesign: Mercedes Opheim und Michael Silsby

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Schachtelillustration: Darren Tan

Künstlerische Leitung: Andy Christensen

Abteilungsleitung Kunst: Melissa Shetler

Story: Katrina Ostrander

Zusätzliche Autoren und Hintergrundentwicklung:

Marie Brennan, Robert Denton III, D.G. Laderoute, Annie VanderMeer Mitsoda, Mari Murdock und Ree Soesbee

Senior-Projektmanager: John Franz-Wichlacz

Ausführender Spieldesigner: Corey Konieczka

Creative Director: Andrew Navaro

Asmodee North America

Produktionsmanagement: Jason Beaudoin und Megan Duehn

Herausgeber: Christian T. Petersen

Ursprüngliche L5R-Spielentwicklung von:

Ryan Dancey, Matt Staroscik, D.J. Trindle, Matt Wilson, Dave Williams, John Wick und John Zinser.

Testspieler: Aaron Wong, Aaron J. Wong (The Daimyō), Aidan Cox, Alan Bahr, Alex Konecky, Alex Wehbe, Alex Whitney, Andrew Summerhill, Andrew Young, Andrey Oveshnikov, Anette Hall, Antti "WWDrakey" Korventausta, Arthur Campbell, Az Johnston, Bastien Pujol, Ben Crowell, Ben Cumming, Ben Matthews, Benjamin Higgins, Benoit Sigal, Blake Wyatt, Bob Martin, Bob Stephens, Brad "Kolot Informant" Reeves, Brad Rollins, Bradley Bowling, Brandon Doughty, Brandon Zimmer, Brian Frost, Brodie Benseid, Callum Overfield, Carl Anderton, Carl DeBeer, Chris Goglia, Chris Hayes, Chris Hutcherson, CJ Heintz, Cory Hockman, Dan King, Daniel Landrum, Darren Hazelden, Darin Walsh, Dave Goss, Dave Hancock, David Pallett, David Reed, Derek Marantz, Devin Bell, Dmitry Zoubko, Donovan Sparks, Doug Keester, Eric Hoath, Erich Ridlon, Erin Bahr, François "Silme" Martinez, Gaby Juif, Geoff Bergh, Gene Saunders, Grant Huddleston, Hwan-yi Choo, Jake "The Snake" Ryan, Iiro "Ire" Jalonon, James Taylor, James Waumsley, Jason Aubry, Jason Collins, Jason Erb, Jason M Wallace, Jason Riedinger, Jay Morgan, JD Wilkins, Jeff Lindsay, Jeff Woosley, Jeremy Zwirn, Jesse Anderson, Jesse Mariona, Jim Freeman, Joe Meredith, John Briggs, John Rogers, Jordan Dixon, Josh Wood, Joshua Bergmann, Joshua Bow, Jukka Raninen, Julien Buton, Julien Escalier, Justin Parker, Kelly Hoelsing, Kevin Foster, Lachlan "Raith" Conley, Larik "mplain" Borts, LeAnn LaFollette, Liisa Ronkainen-Lindroos, Mark Baker, Mark Delaney, Mark McLaughlin, Matrim Charlebois, Matt Demand, Matt Nott, Matthew Ley, Matthew Tyler, Matthew White, Max Way, Maxim Lazarev, Michael Hong, Michael Johnesee, Michael Lawrence, Michael Southern, Mike Brost Jr., Mike Cook, Monjoni Osso, Muxi "Lucas" Li, Nat Trahan, Nathalie Benies, Nathan Quinn, Nick Howard, Noah Smith, Paul Evans, Paul Moore, Paul Steiner, Peter Hilbelink, Rachel Backa, Randall Jurgens, Reginald "The Angry Crab" Garth, Rhett Jenkins, Ross Graham, Ryan Billington, Sam Suied, Samuel Benies, Shawn Sanders, Stéphane Alimi, Stetson Zirkelbach, Steve Mumford, Steven LaFollette, Stuart Siddons, Team Marike's House, Thomas Pecqueur, Tobin "For JK" Lopes, Tom Capor, Tom MacKenzie, Tom Melucci, Tonya Segee und Viktor "Cypher" Nelipovich

Besonderer Dank geht an unsere Betatester!

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Benjamin Fischer

Übersetzung: Sandra Schmidt

Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Andreas Eichwald, Catrin Schumacher, Christian Kretschmer, Dan Jung, Dennis Mohra, Franz Ksander, Heiko „Zwerg“ Dehnen, Niklas Bungardt, Patrice Mundinar und Stefan Ferenci

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz



© 2017 Fantasy Flight Games. Legend of the Five Rings and Fantasy Flight Supply are TMs of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® Fantasy Flight Games. German version published by Asmodee GmbH. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. Made in China.

Reihenfolge der Phasen

- 1. Dynastiephase**
(Schicksal erhalten, Charaktere aus Provinzen spielen)
- 2. Nachziehphase**
(Ehre bieten, Karten ziehen)
- 3. Konfliktphase**
(Konflikte deklarieren, Wettstreit um die Kaiserliche Gunst)
- 4. Schicksalsphase**
(Charaktere ablegen, Schicksal von Charakteren entfernen, Schicksal unbeanspruchten Ringen hinzufügen)
- 5. Neuformierungsphase**
(Karten spielbereit machen, Karten aus Provinzen ablegen, Startspielermarker weitergeben)

Schlüsselwörter

Ein Schlüsselwort ist ein Attribut, das eine Karte mit besonderen Regeln ausstattet. Im Folgenden wird ein schneller Überblick über die Funktion der einzelnen Schlüsselwörter gegeben. Die kompletten Regeln für Schlüsselwörter befinden sich im Referenzhandbuch.

Vererbt: Sobald die Karte, an die eine Verstärkung mit dem Schlüsselwort Vererbt angehängt ist, das Spiel verlassen würde, wird die Verstärkung mit dem Schlüsselwort Vererbt auf die Hand des Besitzers zurückgeschickt, statt abgelegt zu werden.

Höflichkeit: Sobald diese Karte das Spiel verlässt, erhält der Spieler, der sie kontrolliert, 1 Schicksal.

Verstohlenheit: Sobald dieser Charakter zum Angreifer deklariert wird, darf dessen Spieler einen Charakter ohne Verstohlenheit wählen. Jener Charakter kann in diesem Konflikt im Schritt „Verteidiger deklarieren“ nicht zum Verteidiger deklariert werden.

Limitiert: Ein Spieler darf nicht mehr als 1 limitierte Karte pro Runde aus seinen Provinzen und/oder von seiner Hand spielen.

Keine Verstärkungen: An diese Karte können keine Verstärkungen angehängt werden.

Stolz: Sobald dieser Charakter einen Konflikt gewinnt, wird er geehrt. Sobald dieser Charakter einen Konflikt verliert, wird er entehrt.

Eingeschränkt: Ein Charakter kann zu keinem Zeitpunkt mehr als 2 eingeschränkte Verstärkungen angehängt haben.

Aufrichtigkeit: Sobald diese Karte das Spiel verlässt, zieht der Spieler, der sie kontrolliert, eine Karte von seinem Konfliktdeck.

Symbole

Dies ist eine Übersicht über die Symbole im Spiel.

Konfliktarten

Militär  Politik 

Klansymbole

Krabbe  Kranich 
Drache  Löwe 
Phönix  Skorpion 
Einhorn 

Ringsymbole (mit Ringeffekten)

 **Luft:** Der angreifende Spieler nimmt 1 Ehre von seinem Gegner oder erhält 2 Ehre.

 **Erde:** Der angreifende Spieler zieht 1 Karte von seinem Konfliktdeck und legt 1 zufällige Karte von der Hand seines Gegners ab.

 **Feuer:** Der angreifende Spieler wählt einen Charakter im Spiel und ehrt oder entehrt diesen Charakter.

 **Wasser:** Der angreifende Spieler wählt entweder einen Charakter und macht ihn spielbereit oder er wählt einen Charakter ohne Schicksal und beugt ihn.

 **Leere:** Der angreifende Spieler wählt einen Charakter im Spiel und entfernt 1 Schicksal von diesem Charakter.

