

枯枝の下に
礼節と序列



— . Gesellschaftliche Rangordnung

Die Hierarchie ist das unsichtbare Gerüst, das die Gesellschaft der Burg zusammenhält. Jeder hat seinen Platz — ihn zu verlassen, ist gefährlich.

Die Rangordnung (von oben nach unten):

- Daimyō und seine engste Familie
- Hohe Gefolgsleute und Beamte
- Samurai mittleren Ranges und Spezialisten (Ärzte, Schreiber)
- Samurai niederen Ranges, Diener und Handwerker
- Bauern, Tagelöhner, Händler (nur geduldet, wenn nützlich)

Regeln:

- Zeigt stets Demut gegenüber Höhergestellten, es sei denn, Ihr habt triftigen Grund.
- Sprecht höhere Ränge nicht unaufgefordert an.
- Wer die gesellschaftlichen Schranken ohne größte Höflichkeit überschreitet, beleidigt leicht.

Rollenspiel-Tipp:

„Zeigt Euren Rang durch Körpersprache: senkt den Blick, die Schultern — vermeidet jede Lässigkeit gegenüber Vorgesetzten.“



二. Formen der Anrede

Die richtige Ansprache und Titelwahl sind von größter Bedeutung.

Grundregeln:

- Verwendet Familiennamen mit Höflichkeitstiteln: *-sama* für Höhere, *-san* für Gleichgestellte, *-kun* oder *-chan* nur für enge Vertraute.
- Den Vornamen einer Person ohne Erlaubnis zu nennen, gilt als schwere Unhöflichkeit.
- Im Zweifel: Verbeugt Euch und sprecht demütig.

Beispiele:

- „Ogasawara-sama, darf ich ehrerbietig berichten...“
- „Shima-san, wollen wir fortfahren?“

Rollenspiel-Tipp:

„Besser zögern als vermessen sein. Lasst Eure Charaktere die Unsicherheit des Protokolls spüren und so die Spannung greifbar machen.“

三. Körperhaltung und Verhalten

Raum, Abstand und Körpersprache sprechen oft lauter als Worte.

Wichtige Punkte:

- Verbeugt Euch häufig — je niedriger Euer Rang, desto tiefer.
- Achtet auf angemessenen Abstand (größer gegenüber Höhergestellten).
- Berührt niemals einen Höherstehenden ohne ausdrückliche Erlaubnis.
- Sitzhaltung: Niedere Ränge sitzen bescheidener (etwa im *Seiza*).

Verbotene Handlungen:

- Jemandem Höhergestellten den Rücken zukehren.
- Lautes Sprechen oder Lachen in der Nähe von Adligen.
- Öffentliche Zurschaustellung starker Emotionen.

Rollenspiel-Tipp:

„Die angespannte Haltung beim Knien, das steife Verbeugen, die gedämpfte Stimme — all dies erschafft sichtbares Drama ohne Worte.“



四. Verhalten in öffentlichen Bereichen

In der Burg herrschen unsichtbare Gesetze der Bewegung und Ordnung.

Regeln:

- Bewegt Euch leise; Laufen ist nur bei dringendem Ruf gestattet.
- Betretet keine verbotenen Bereiche ohne Einladung.
- Weicht höflich aus, wenn Würdenträger vorbeischreiten.
- Beim Essen gilt: Esst erst, wenn der Ranghöchste begonnen hat.

Begrüßungen:

- In der Öffentlichkeit genügen eine Verbeugung und ein leises Murmeln.

Rollenspiel-Tipp:

„Erzählt Eure kleinen Gesten bewusst aus: wer zuerst verbeugt sich, wer erhebt sich zuletzt, wer tritt zur Seite.“



五. Geschenke und Austausch

Kleine Gaben ebnen die Wege der Höflichkeit.

Angemessene Geschenke:

- Regionale Spezialitäten (Sake, Süßwaren, feine Stoffe).
- Bescheidene Geschenke für Höhergestellte (keine Übertreibungen).
- Gedichtrollen, Fächer oder Handarbeiten unter Gleichgestellten.

Zeitpunkt und Art:

- Immer mit beiden Händen überreichen.
- Begleitet von bescheidenen Worten („Es ist Eurer Würde nicht angemessen, doch...“).

Rollenspiel-Tipp:

„Mit kleinen Geschenken und Gedichten könnt Ihr Allianzen knüpfen, Hinweise streuen oder auch subtile Beleidigungen verpacken.“

六. Konflikte und Streitigkeiten

Offener Konflikt ist das letzte Mittel.

Wenn Streit aufkommt:

- Öffentliche Auseinandersetzungen sind beschämend und zu meiden.
- Meinungsverschiedenheiten werden höflich und indirekt ausgetragen.
- Ernste Anschuldigungen müssen formelle Wege gehen.

Duellieren:

- Innerhalb der Burg verboten ohne ausdrückliche Genehmigung.
- Geheime Fehden sind häufig, doch nur im Flüsterton erwähnt.

Rollenspiel-Tipp:

„Lasst die Wut zwischen den Worten glimmen, nicht offen lodern. Spart den Ausbruch für die entscheidenden Momente.“



七. Zeremonien und Rituale

Feierliche Anlässe folgen strengen Regeln.

Audienz beim Daimyō:

- Wartet auf das Herbeirufen.
- Verbeugt Euch dreifach: beim Eintritt, in der Mitte des Saals, vor dem Thron.
- Sprecht nur, wenn angesprochen.
- Gaben kniend und mit gesenktem Blick darbringen.

Bankette:

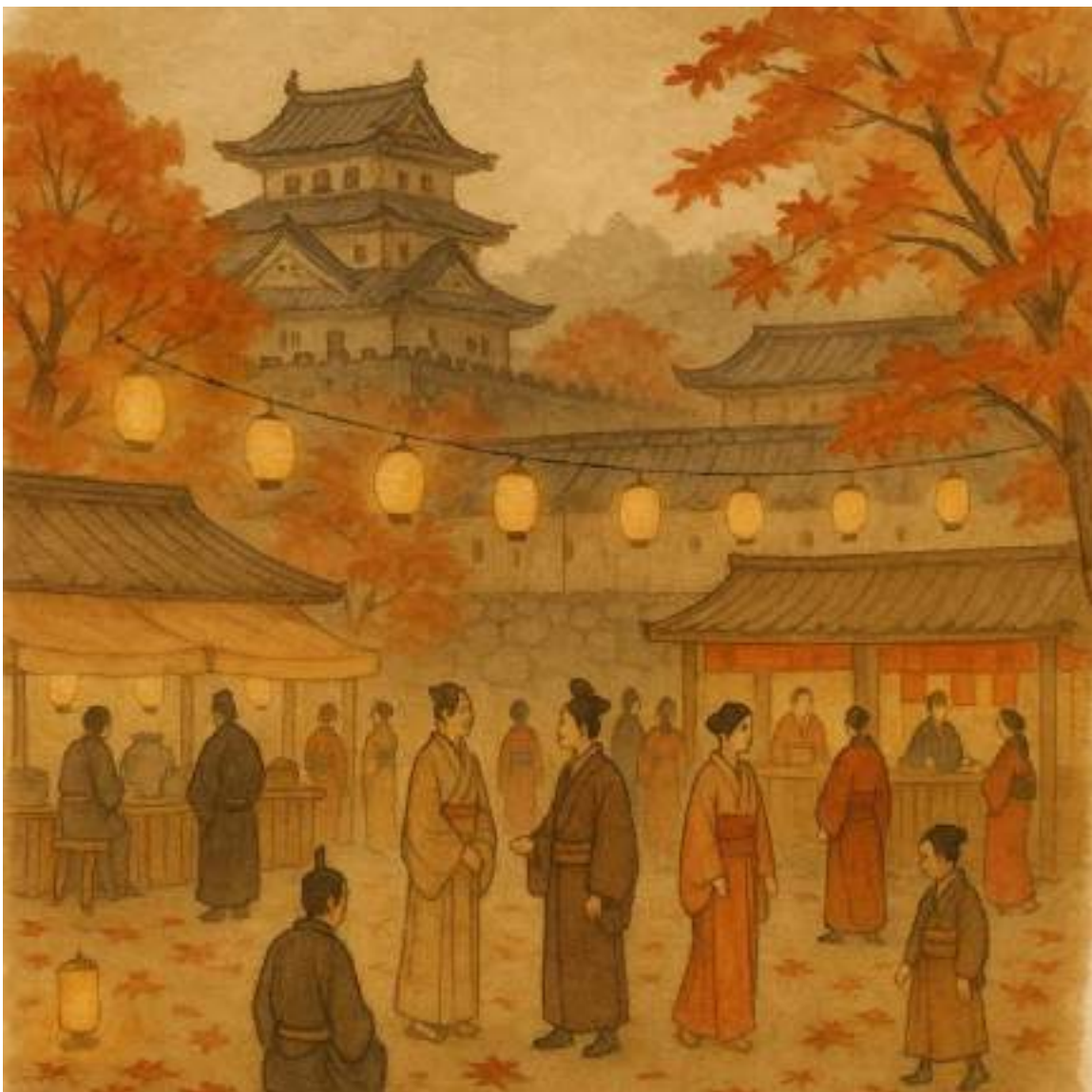
- Sitzordnung nach Rang; je niedriger, desto weiter entfernt vom Daimyō.
- Den Becher erst heben, wenn der Höchstrangige getrunken hat.
- Unterhaltung wird mit stillem Applaus, nicht mit lautem Jubel gewürdigt.

Religiöse Zeremonien:

- Vor Betreten eines Schreins Hände und Mund reinigen.
- Beim Shintō-Schrein: Zweimal verbeugen, zweimal klatschen, einmal verbeugen.
- Während buddhistischer Totenriten herrscht absolute Stille.

Rollenspiel-Tipp:

„Auch kleine Fehler können mächtige Feinde schaffen. Spielt Nervosität und Stille bei Ritualen aus, um die Spannung zu steigern.“



八. Autorität, Strafen und Blut

Im Umgang mit Untergebenen:

- Befiehlt klar, aber ohne Wut.
- Öffentliche Demütigungen werfen schlechtes Licht auf den Herren.
- Schweigendes Missfallen wirkt oft verheerender als Geschrei.

Rollenspiel-Tipp:

„Beherrscht einen Raum mit Blicken und Schweigen. Ein harter Blick kann mehr zerstören als tausend Worte.“

Strafen:

- Kleine Vergehen: Rüge oder Entzug von Privilegien.
- Mittlere Vergehen: Prügel, Degradierung, Bußgeld.
- Schwere Vergehen: Hinrichtung oder befohlener Seppuku.

Seppuku (ritualisierter Selbstmord):

- Bei schwerer Schande, Versagen oder freiwillig zur Ehrenrettung.
- Ablauf: Weiße Gewänder, letzter Sake, Abschiedsgedicht, Selbstentlebung mit rascher Enthauptung durch den Kaishakunin.
- Immer unter Zeugen, um Formalität und Mut sicherzustellen.

Rollenspiel-Tipp:

„Schildert die Anspannung vor dem Seppuku: die rituelle Reinigung, die Stille des Raumes, das angehaltene Atmen der Umstehenden.“

Duellregeln:

- Nur mit formeller Erlaubnis oder bei schwerer persönlicher Beleidigung.
- Öffentliche Erklärung des Duells erforderlich.
- Zeugen und Verbeugung vor dem Ziehen der Waffen Pflicht.
- Sieg wird oft durch symbolische Unterwerfung anerkannt, nicht zwingend durch Tod.

Rollenspiel-Tipp:

„Ein Duell ist ein Moment zwischen Herzschlag und Klinge — kurz, tödlich, unausweichlich.“



九. Tabus und das Unreine

Manche Themen und Handlungen beschmutzen Leib und Geist.

Unreine Dinge:

- Tod (außer bei rituellem Seppuku).
- Blutvergießen innerhalb der Burg.
- Krankheiten oder sichtbare Missbildungen (als unheilvoll angesehen).
- Umgang mit Leichen (niederen Kasten vorbehalten).
- Bruch religiöser Tabus (z. B. Schändung von Schreinen).

Verbotene Handlungen:

- Waffen ohne Erlaubnis in innere Gemächer tragen.
- Offenes Sprechen über Geisterwesen (Oni, Yūrei).
- Störung religiöser Zeremonien durch Trunkenheit oder Lärm.

Rollenspiel-Tipp:

„Spielt Angst oder Abscheu glaubwürdig aus, wenn Blut, Krankheit oder Tod auftritt — selbst kampferprobte Helden fürchten die Befleckung ihrer Seele.“

Schlussworte

„In Kurehayama-jō wird der Stolz unter Seide verborgen, der Ehrgeiz in Gedichten verschleiert und der Tod hinter einer Verbeugung versteckt.“

Befolgt die Formen, lest die Strömungen unter der glatten Oberfläche — und vielleicht werdet Ihr überleben. Oder gar gedeihen - *unter dem verdorrten Gezweig.*

