

# Legend of the 5 Rings – 4. Edition - Regelzusammenfassung

Fertigkeitsname	Untertyp	Spezialisierung bzw. Makrofertigkeiten.	Meisterschaftsfertigkeit	Verweis
<b>Hohe Fertigkeiten (* gelten als Niedere Fertigkeit)</b>				
Aufrichtigkeit (Intuition)	Sozial	Ehrlichkeit, Täuschung*	Rang 5	GRW S.135
Darstellung (Verschiedene)	Makro	Biwa, Tanz, Flöte, Puppenspiel, Samisen (Geschicklichkeit) Sozial	-	GRW S.135
	Makro	Rhetorik, Gesang, Geschichten erzählen (Intuition) Sozial	-	GRW S.135
Erkundung (Wahrnehmung)	-	Verhör, Bemerken, Suchen	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.135
Etikette (Intuition)	Sozial	Bürokratie, Konversation, Höflichkeit	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.135
Heilkunst (Intelligenz)	-	Gegenmittel, Krankheit, Kräuterkunde, Nicht-Menschen, Wundversorgung	Rang 5	GRW S.136
Hofhaltung (Intuition)	Sozial	Klatsch, Manipulation, Rhetorik	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.136
Kalligraphie (Intelligenz)	- / Kunst	Zeichen, Hohes Rokugani	Rang 5	GRW S.136
Künstler (Intuition)	Makro	Bonsai, Gärtnern, Ikebana, Origami, Malerei, Dichtung, Bildhauerei, Tätowieren	-	GRW S.137
Kunde (Intelligenz)	Makro	Anatomie*, Architektur, Bushido, Großer Clan (wähle), Elemente, Gajinkultur (wähle), Geister, Heraldik, Geschichte, Maho*, Natur, Nicht-menschliche Kultur (wähle), Omen, Schattenlande*, Shugenja, Geisterreiche, Theologie, Unterwelt*, Krieg, ...	-	GRW S.137
Meditation (Leere)	-	Fasten, Seelengesundung	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.137
Schauspielerei (Intuition)	Sozial / Darstellung	Clan, Geschlecht, Beruf	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.137
Spiele (Verschiedene)	Makro	Schicksalsgötter & Winde, Briefe, Sadane (Intuition), Go, Shogi (Intelligenz), Kemari (Geschicklichkeit)	-	GRW S.137
Teezeremonie (Leere)	-		Rang 5	GRW S.138
Weissagung (Intelligenz)	-	Astrologie, Kawaru	Rang 5	GRW S.138
Zauberkunst (Intelligenz)	- / Sozial	Bedrängen, Zauberforschung	Rang 5	GRW S.139
<b>Bugei Fertigkeiten</b>				
Athletik (Stärke)	-	Klettern, Laufen, Schwimmen, Werfen	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.139
Iaijutsu (Reflexe)	-	Einschätzung, Fokus	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.139
Jagen (Wahrnehmung)	-	Überleben, Spurenlesen, Pfade finden	Rang 5	GRW S.139
Jiujitsu (Geschicklichkeit)	-	Ringern, Improvisierte Waffen, Kampfkunst	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.140
Kampffächer (Geschicklichkeit)	Waffe		Rang 3 / 5 / 7	GRW S.140
Kenjutsu (Geschicklichkeit)	Waffe	Katana, Ninja-to, No-dachi, Parangu, Krumsäbel, Wakizashi	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.140
Kettenwaffen (Geschicklichkeit)	Waffe	Kusarigama, Kyoketsu-shogi, Manrikikusari	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.140
Kyujutsu (Reflexe)	Waffe	Dai-kyu, Han-kyu, Yumi	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.140
Messer (Geschicklichkeit)	Waffe	Aiguchi, Jitte, Kama, Sai, Tanto	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.140
Ninjutsu*(Geschicklichkeit oder Reflexe)	Waffe	Blasrohr, Shuriken, Tsubute	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.141
Reitkunst (Geschicklichkeit)	-	Gaijin Pferd, rokuganisches Pony, Utakuross	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.141
Gefecht (Wahrnehmung)	-	Massenschlacht, Scharmützel	Rang 5	GRW S.141
Schwere Waffen (Geschicklichkeit)	Waffe	Dai Tsuchi, Masakari, Ono, Tetsubo	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.142
Speere (Geschicklichkeit)	Waffe	Mai Chong, Kumade, Lanze, Nage-yari, Yari	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.142
Stab (Geschicklichkeit)	Waffe	Bo, Jo, Machi-kanshisha, Nunchaku, Sang Kauw, Tonfa	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.142
Stangenwaffen (Geschicklichkeit)	Waffe	Bisento, Nagamaki, Naginata, Sasumata, Sodegarami	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.142
Verteidigung (Reflexe)	-		Rang 3 / 5 / 7	GRW S.142
Waffen (Verschiedene)	Makro	Armbrust, und alle anderen Waffen die hier nicht extra gelistet sind.	-	GRW S.143
<b>Händlerfertigkeiten (# gelten als Hohe Fertigkeiten)</b>				
Handel (Intelligenz)	-	Schätzung, Mathematik	Rang 5	GRW S.143
Handwerk (Verschiedene)	Makro	Rüstungsschmieden#, Schmieden, Bogenbauen#, Brauerei, Zimmermannshandwerk, Kartographie, Schustern, Kochen, Landwirtschaft, Fischen, Steinmetz, Bergbau, Giftmischen*, Töpfern, Schiffsbau, Schneidern, Waffenschmieden#, Weben usw.	-	GRW S.143
Ingenieurwissen (Intelligenz)	- / Handwerk	Bauwerk, Belagerung	Rang 5	GRW S.143
Segeln (Geschicklichkeit oder Intelligenz)	- / Handwerk	Knoten, Navigation	Rang 5	GRW S.143
Tierhandhabung (Intuition)	-	Hunde, Pferde, Falken, usw.	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.144
<b>Niedere Fertigkeiten</b>				
Einschüchtern (Intuition)	Sozial	Schikanieren, Kontrolle, Folter	Rang 5	GRW S.144
Fälschen (Geschicklichkeit)	- / Handel	Kunst, Dokumente, Persönliche Siegel, usw.	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.144
Fingerfertigkeit (Geschicklichkeit)	-	Verbergen, Flucht, Taschendiebstahl, Taschenspielererei	Rang 5	GRW S.145
Heimlichkeit (Geschicklichkeit)	-	Hinterhalt, Beschatten, Anschleichen, Zauberei	Rang 3 / 5 / 7	GRW S.145
Versuchung (Intuition)	Sozial	Bestechung, Verführung	Rang 5	GRW S.145

# Legend of the 5 Rings – 4. Edition - Regelzusammenfassung

Standard-Schwierigkeitsgrad (GRW S.76)		Das Würfeln und Behalten System (GRW S.75)	Ablauf einer Kampfunde (GRW S.81)	Seelenpunkte (GRW S.78)
SG	<i>Schwierigkeit</i>	Eigenschaft + Fertigkeit <b>b</b> Eigenschaft	Ersten Runde: Wähle eine Kampfstellung	Maximal 1 pro Runde.
-	Banal	Eigenschaft <b>b</b> Eigenschaft	1. <b>Initiative</b> : Reflexe+Erkenntnis Rang <b>b</b> Reflexe	► +1 <b>b</b> 1, Nicht auf Schadenswürfe.
5	Sehr Leicht	Ring <b>b</b> Ring	2. <b>Zug</b> vom Höchsten zum Niedrigsten	► Fertigkeit von 0 auf Rang 1 setzen.
10	Leicht	Ring + Schulrang <b>b</b> Ring	Ab der zweiten Runde: Kampfstellung ändern	► -10 Wunden von einer Quelle (nur sofort)
15	Durchschnittlich	<b>Würfe ohne Fertigkeit (GRW S.80)</b>	Initiative verschieben möglich. Kein Aufsparen!	► +10 Rüstungsgrad für eine Runde. (am Anfang der Runde)
20	Moderat	Keine Explodierenden Würfel! Keine Steigerungen!	3. <b>Reaktion</b> passieren alle gleichzeitig.	► Initiativwert mit einem Freiwilligen tauschen. (am Anfang der Runde)
25	Schwierig	<b>Steigerungen (GRW S.79)</b>	Zauber, Techniken & Vorteile erzeugen Reaktionen	► +10 Initiativwert für die laufende Schlacht. (am Anfang der Runde)
30	Sehr Schwierig	Max. Anzahl pro Wurf = Leere Ring	<b>Die Zehn-Würfel-Regel (GRW S.77)</b>	Ohne Einschränkung möglich:
40	Heroisch	Freie erhöhen den Effekt oder senken den SG um 5.	Wenn die Anzahl der zu werfenden Würfel über 10 steigt werden pro 2 darüber ein Würfel auf die Behalten Würfel addiert.	► Eine Schultechnik aktivieren.
60	Unmöglich	Normale erhöhen den Effekt und den SG um 5.	Beispiel: 12 <b>b</b> 4 werden zu 10 <b>b</b> 5	
<b>Aktionen &amp; Bewegung (GRW S.85)</b>		<b>Explodierende Würfel (GRW S.77)</b>	Wenn die Anzahl beider Würfel die 10 überschreitet ergibt jeder überzählige Würfel ein +2 Bonus auf das Ergebnis des Wurfs.	
Eine Komplexe Aktion + Freie Aktionen		Wenn das Ergebnis eine 0 ist zählt diese als 10, addiert sich bei Wiederholung auf.	Beispiel: 10 <b>b</b> 12 werden zu 10 <b>b</b> 10+4	
Zwei Einfache Aktionen + Freie Aktionen		<b>Manöver (GRW S.86)</b>		
Freie Aktion: Bewegung = Wasserring x 1.5		<i>Beschützen (Keine Steigerung)</i>		
Einfache Aktion: Bewegung = Wasserring x 3		Einfache Aktion. Kein Frontalangriff.		
<b>Kampfstellungen (GRW S.84)</b>		Zu Schützende Person benennen.		
<b>Angriff:</b>		Rüstungsgrad des Ziels +10, eigener SG -5		
Ein Charakter in der Angriffsstellung kann uneingeschränkt über jede Art von Aktion verfügen.		<i>Entwaffnen (3 Steigerungen)</i>		
<i>Bonus: Keine Malus: Keine</i>		Schaden 2 <b>b</b> 1 (Keine Stärke hinzuzählen)		
<b>Frontalangriff:</b>		Wenn Erfolgreich, vergl. Stärkewurf, bei Erfolg des Angreifers fällt die Waffe zu Boden.		
Bonus: +2 <b>b</b> 1 auf alle Angriffswürfe.		Waffe aufheben = 1 Einfache Aktion		
+ 1,5 Meter Bewegung, einmal die Runde.		<i>Erhöhter Schaden (1 oder mehr Steigerungen)</i>		
(max. Distanz ist nicht überschreitbar.)		Je Steigerung +1 <b>b</b> 0 (Zählen alle als eine.)		
Nur Bewegungen die näher zum Gegner führen.		<i>Finte (2 Steigerungen)</i>		
Malus: -10 Rüstungsgrad.		Wenn der Angriffswurf erfolgreich ist, wird die Hälfte der Differenz zwischen Angriffswurf und SG zum Schadenswurf des Angriffes hinzu addiert.		
Keine Fernkampfangriffe. Nicht zu Pferd.		Der hinzu addierte Wert ist max. Erkenntnisrang x5.		
Keine Einfache oder Komplexe Fertigkeit außer zum Angriff.		<i>Gezielter Schlag (Steigerungen variabel)</i>		
<b>Verteidigung:</b>		2 Steigerungen = Hand oder Fuß		
Bonus: + Luftring und Fertigkeit "Verteidigung" auf den Rüstungswert.		3 Steigerungen = Kopf		
Malus: Kein Angriff.		4 Steigerungen = Auge, oder ähnlich großes Ziel		
<b>Volle Verteidigung:</b>		<i>Niederschlag (2 oder 4 Steigerungen)</i>		
Bonus: + Hälfte des Erfolgswertes (aufgerundet) eines Reflexe + Verteidigungs Wurfes auf den Rüstungswert.		Steigerungen = Anzahl der Beine		
Malus: Nur Freie Aktionen möglich.		Wenn Erfolgreich, vergl. Stärkewurf, bei Erfolg des Angreiferes ist das Ziel zu Boden gebracht.		
<b>Grundstellung:</b>		<i>Zusätzlicher Angriff (5 Steigerungen)</i>		
Bonus: + Leerering + 1 <b>b</b> 1 auf jeden Wurf in der folgenden Runde.		Erster Angriff um 5 Steigerungen erschwert. Bei Erfolg kann ein weiterer Angriff durchgeführt werden.		
+10 Initiative in der folgenden Runde.		Einmal pro Spielzug.		
Malus: Keine Aktionen möglich.				
			<b>Bedingte Wirkungen (GRW S.89)</b>	
			<i>Gebundet</i>	<i>Ermüdet</i>
			-3 <b>b</b> 3 Malus für Fernkampfangriffswürfe	Wer 24h nicht ruht erhält einen Malus von -5 SG auf alle Würfe, bis er sich ausruht.
			-1 <b>b</b> 1 Malus für Nahkampfangriffswürfe	Malus erhöht sich um 5 pro Tag ohne Schlaf.
			Rüstungsgrad = Reflexe+5+Rüstung	Nach Anzahl Tage (Ausdauer) je 2h Willenskraftwurf gegen SG 20 um nicht einzuschlafen.
			Der Wasserring wird zur Bewegung als 2 Niedriger angesehen.	Keine Frontalangriffsstellung möglich.
			Jede Einfache Bewegung erfordert ein Athletikwurf gegen SG20 oder der Charakter geht zu Boden.	<i>Beritten/Erhöht</i>
			<i>Benommen</i>	ab 1,2m Höhenvorteil = +1 <b>b</b> 0 auf Angriffswurf
			-3 <b>b</b> 0 auf alle Aktionen	Keine Frontalangriffsstellung möglich.
			Nur Verteidigung & Volle Verteidigungsstellung.	<i>Am Boden</i>
			Erfolgreicher Erdring Wurf in der Reaktionsphase gegen SG20 um die Wirkung abzuschütteln.	-10 Rüstungsgrad gegen Nahkampfangriffe
			Wurf ist einmal pro Runde möglich. Bei jedem Fehlschlag wird der SG um 5 geringer.	Keine Bewegungsaktion.
			<i>Verfangen</i>	Nur Angriffs- & Verteidigungsstellung möglich.
			Keine Aktion, nur Befreiungsversuche.	Kein Angriff mit großen Waffen.
			Stärkewurf gegen SG (vom SL zu bestimmen) oder vergleichender Stärkewurf.	-2 <b>b</b> 0 auf Angriff mit mittleren und kleinen Waffen
			Ringkampf gegen verfangene Charakter ohne Angriffswurf möglich.	Einfache Aktion um Aufzustehen.
			<i>Fastend</i>	<i>Gelähmt</i>
			Nach 24h fasten keine Seelenpunkte mehr nutzen.	Kann keine Aktion ausführen.
			Ab dem 2 Tag fasten kumulative -5 auf alle Würfe.	Rüstungsgrad = 5+ Rüstung
			Nach Anzahl Fastentage = Ausdauer je Tag 2 <b>b</b> 1 Wunden bis das Fasten endet oder der Tod eintritt.	Erfolgreicher Erdring Wurf in der Reaktionsphase gegen SG20 um die Wirkung abzuschütteln.
				Misslingt der Wurf, endet die Wirkung am Ende der nächsten Kampfunde.
				<i>Ringend</i>
				Rüstungsgrad = 5+Rüstung

# Legend of the 5 Rings – 4. Edition - Regelzusammenfassung

Iaijutsuduell GRW (S.87)	Ringen GRW (S.88)	Clans und Familiennamen	Clans und Familiennamen
Nach der Initiativephase des schnelleren Duellanten beginnt die <b>Einschätzungsphase</b> .	Wenn ein Angriffswurf Jiujutsu / Geschicklichkeit erfolgreich ist, gelten beide Kämpfer als <i>Ringend</i> . Der Charakter der das Ringen beginnt hat automatisch die <i>Oberhand</i> .	Drache Kitsuki ( <i>Höflinge und Ermittler (Magistraten)</i> ) Mirumoto ( <i>Bushi</i> ) Tamori ( <i>Shugenja</i> ) Togashi ( <i>Mönchsorden</i> )	Spinne Chuda ( <i>Shugenja, Maho-Tsukai</i> ) Daigotsu ( <i>Bushi, Höflinge</i> ) Goju ( <i>gesichts-, seelenlose Monstrositäten</i> ) Spinnenmönche ( <i>Mönchsorden</i> )
Beide Duellanten nehmen die Grundstellung ein und machen einen Iaijutsu (Einschätzung) / Intuition Wurf gegen SG 10 + 5x Erkenntnisrangs des Gegners würfeln	Ein ringender Charakter versucht, bei seinem Spielzug, die <i>Oberhand</i> zu gewinnen. Hierzu machen alle Beteiligten einen vergleichenden Iiujutsu / Stärke Wurf.	Einhorn Horiuchi ( <i>Defensive Shugenja</i> ) Ide ( <i>Höflinge und Botschafter</i> ) Iuchi ( <i>Shugenja</i> ) Moto ( <i>Bushi</i> ) Shinjo Utaku ( <i>Battelmaiden</i> )	Affe Toku ( <i>Bushi</i> ) Fuzake ( <i>Shugenja</i> )
Bei Erfolg eine der folgenden Informationen plus eine weitere pro Erhöhung. ► Den Wert des Rings der Leere des Gegners ► Die Reflexe des Gegners ► Die Iaijutsufertigkeit des Gegners ► Iaijutsu-Schwerpunkte die der Gegner hat ► Die zur Verfügung stehenden Seelenpunkte des Gegners ► Den derzeitigen Wundrang des Gegners	Hat ein Charakter die Oberhand, kann er bei seinem Spielzug eines der folgenden Dinge tun: ► <b>Schlagen:</b> Jedem anderen Teilnehmer normalen unbewaffneten Schaden zufügen. Nur freie Steigerungen. Komplexe Aktion. ► <b>Werfen:</b> Gegner wird 1,5m weit geworfen und verlässt somit den Ringkampf. Komplexe Aktion. ► <b>Ausbrechen:</b> Ringkampf verlassen. Einfache Aktion. ► <b>Verzögern:</b> Oberhand behalten. Freie Aktion.	Krabbe Hida ( <i>Bushi</i> ) Hiruma ( <i>Scouts und Leibwächter</i> ) Kaiu ( <i>Techniker und Architekten</i> ) Kuni ( <i>Shugenja</i> ) Toritaka ( <i>Geisterwissen ehm.Falken Clan</i> ) Yasuki ( <i>Händler und Höflinge ehm. Kranich</i> )	Büffel Morito ( <i>Bushi</i> ) Dachs Ichiro ( <i>Bushi</i> ) Eber Heichi ( <i>Bushi</i> ) Falke Toritaka ( <i>Bushi</i> ) Fledermaus Komori ( <i>Shugenja</i> ) Goldamsel Tsi ( <i>Künstler</i> )
Wenn der Einschätzungswurf des Charakters den Wert des Gegners um 10 oder mehr übersteigt, erhält der Charakter einen Bonus von +1b1, egal ob Infos erlangt wurden. Beide können sich geschlagen geben wenn festgestellt wird das der Gegner überlegen ist.	Manche Ketten- oder Stangenwaffen können im Ringen eingesetzt werden. Wenn dies der Fall ist werden alle Jiujutsu Würfe auf die Fertigkeit der Waffe abgelegt und Schaden wird durch die Waffe verursacht. Wenn ein bewaffneter Teilnehmer die Oberhand verliert erhält sein Gegner bei seinem nächsten Spielzug zwei Steigerungen um ein Entwaffnungsmanöver durchführen zu können.	Kranich Asahina ( <i>Pazifistische Shugenja und Künstler</i> ) Daidoji ( <i>Bushi</i> ) Doji ( <i>Höflinge</i> ) Kakita ( <i>Duellisten</i> )	Hase Usagi ( <i>Bushi</i> ) Ujina Libelle Tonbo ( <i>Shugenja</i> ) Schildkröte Kasuga ( <i>Höflinge</i> ) Sperling Suzume ( <i>Bushi</i> ) Kaiserliche Familien Miya ( <i>Höflinge, Herolde</i> ) Otomo ( <i>Höflinge</i> ) Seppun ( <i>Bushi, Wächter, Shugenja</i> )
Nach der Initiativephase des schnelleren Duellanten beginnt die <b>Fokussphase</b> .		Löwe Akodo ( <i>Bushi und Taktiker</i> ) Ikoma ( <i>Höflinge und Barden</i> ) Kitsu ( <i>Shugenja</i> ) Matsu ( <i>Berserker</i> )	Schildkröte Kasuga ( <i>Höflinge</i> ) Sperling Suzume ( <i>Bushi</i> ) Kaiserliche Familien Miya ( <i>Höflinge, Herolde</i> ) Otomo ( <i>Höflinge</i> ) Seppun ( <i>Bushi, Wächter, Shugenja</i> )
Vergleichender Wurf: Iaijutsu (Fokus) / Leere ► Wenn ein Duellant den anderen um 5 oder mehr schlägt gewinnt er das Recht auf den „Ersten Schlag“ und pro 5 Punkte Überschuss, eine freie Steigerung für den Schlagwurf. ► Wenn keiner den anderen um 5 übertrifft findet ein gleichzeitiger „Karmischer Schlag“ statt.	<b>Furcht</b> GRW S.90 Willenskraftwurf gegen SG 5+(5x Furchtrang) Der Ehrengrad des SC wird aufs Ergebnis addiert. Charaktere die nicht widerstehen können erhalten ein Malus von -(Furchtrang)b0 für den Rest der Begegnung Charaktere die den Wurf um 15 oder mehr unterbieten liehen oder kauern sich hilflos am Boden zusammen.	Mantis Kitsune ( <i>Shugenja, ehm.Fuchs</i> ) Moshi ( <i>Shugenja, ehm. Tausendfüßler</i> ) Tsuruchi ( <i>Bogenshützen, ehm. Wespe</i> ) Yoritomo ( <i>Bushi, Seefahrer, Höflinge</i> )	Schildkröte Kasuga ( <i>Höflinge</i> ) Sperling Suzume ( <i>Bushi</i> ) Kaiserliche Familien Miya ( <i>Höflinge, Herolde</i> ) Otomo ( <i>Höflinge</i> ) Seppun ( <i>Bushi, Wächter, Shugenja</i> )
Nach der Initiativephase des langsameren Duellanten beginnt die <b>Schlagphase</b> .	<b>Die Stärke der Ehre</b> GRW S.91 Der Ehrenrang kann auf jede Probe zum widerstehen von Versuchung, Einschüchterung und Furcht addiert werden.	Phönix Agasha ( <i>Shugenja, Multi-Elementar</i> ) Asako ( <i>Höflinge, Gelehrte</i> ) Isawa ( <i>Shugenja</i> ) Shiba ( <i>Bushi, Leibwächter</i> )	Mönchsschulen Die vier Tempel Orden des Helden Schrein der Sieben Donner Tempel des Osano-Wo Tempel der Tausend Schicksalsgötter
Der Duellant mit dem „Ersten Schlag“ führt einen Angriffswurf Iaijutsu / Reflexe gegen den normalen Rüstungsgrad aus. Alle freien Steigerungen aus der Fokusphase werden auf den Schlag angewandt. Der Schaden wird normal abgehandelt. Wenn es ein Duell bis aufs erste Blut ist gilt es als Unehrenhaft wenn der zweite Duellant zurück schlägt. Wenn der zweite Duellant noch lebt kann er nun seinerseits einen Angriff Iaijutsu / Reflexe durchführen.	<b>Auswirkungen des Ruhmes</b> GRW S.93 Um jemanden anhand seines Ruhmrangs zu erkennen wird ein Heraldrik / Intelligenz Wurf durchgeführt gegen einen SG von 50-(5xRuhmtrang des Charakters)	Skorpion Bayushi ( <i>Bushi, Höflinge</i> ) Shosuro ( <i>Infiltratoren</i> ) Soshi ( <i>Shugenja</i> ) Yogo ( <i>Shugenja</i> )	Ronin Anhänger des Sun Tao ( <i>Bushi</i> ) Die Tessen ( <i>Bushi</i> ) Tawagotos Armee ( <i>Bushi</i> ) Tengokus Gerechtigkeit ( <i>Bushi</i> ) Waldmörder ( <i>Bushi</i> )
Bei einem „Karmischen Schlag“ Schlagen beide gleichzeitig zu. Der Grund des Duells wird von beiden fallen gelassen. Es gibt kein Sieger oder Gewinner.			
Ein Duell bis zum Tod wird als Gefecht weitergeführt.			