

# 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, Taschenspielerei  | 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 Kampfrunde (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. | <b>Reichweite von Bögen (GRW S.199)</b>   |
| 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   | Je 50m über der Reichweite des Bogens -1 <b>b</b> 0                                       |
| Zwei Einfache Aktionen + Freie Aktionen  |                      | <b>Manöver (GRW S.86)</b>   |   | Angriff auf Nahkampfreichweite -10  |
| Freie Aktion: Bewegung = Wasserring x 1.5  |                      | <i>Beschützen (Keine Steigerung)</i>  | <b>Bedingte Wirkungen (GRW S.89)</b>  |   |
| Einfache Aktion: Bewegung = Wasserring x 3   |                      | Einfache Aktion. Kein Frontalangriff.   | <i>Gebundet</i>   | <i>Ermüdet</i>  |
| <b>Kampfstellungen (GRW S.84)</b>  |                      | Zu Schützende Person benennen.  | -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.      |
| <b>Angriff:</b>  |                      | Rüstungsgrad des Ziels +10, eigener SG -5   | -1 <b>b</b> 1 Malus für Nahkampfangriffswürfe   | Malus erhöht sich um 5 pro Tag ohne Schlaf.   |
| Ein Charakter in der Angriffsstellung kann uneingeschränkt über jede Art von Aktion verfügen.              |                      | <i>Entwaffnen (3 Steigerungen)</i>  | Rüstungsgrad = Reflexe+5+Rüstung  | Nach Anzahl Tage (Ausdauer) je 2h Willenskraftwurf gegen SG 20 um nicht einzuschlafen.    |
| <i>Bonus: Keine Malus: Keine</i>   |                      | Schaden 2 <b>b</b> 1 (Keine Stärke hinzuzählen)   | Der Wasserring wird zur Bewegung als 2 Niedriger angesehen.   | Keine Frontalangriffsstellung möglich.  |
| <b>Frontalangriff:</b>   |                      | Wenn Erfolgreich, vergl. Stärkewurf, bei Erfolg des Angreifers fällt die Waffe zu Boden.  | Jede Einfache Bewegung erfordert ein Athletikwurf gegen SG20 oder der Charakter geht zu Boden.                              | <i>Beritten/Erhöht</i>  |
| Bonus: +2 <b>b</b> 1 auf alle Angriffswürfe.   |                      | Waffe aufheben = 1 Einfache Aktion  | <i>Benommen</i>   | ab 1,2m Höhenvorteil = +1 <b>b</b> 0 auf Angriffswurf                                     |
| + 1,5 Meter Bewegung, einmal die Runde.  |                      | <i>Erhöhter Schaden (1 oder mehr Steigerungen)</i>  | -3 <b>b</b> 0 auf alle Aktionen   | Keine Frontalangriffsstellung möglich.  |
| (max. Distanz ist nicht überschreitbar.)   |                      | Je Steigerung +1 <b>b</b> 0 (Zählen alle als eine.)   | Nur Verteidigung & Volle Verteidigungsstellung.   | <i>Am Boden</i>   |
| Nur Bewegungen die näher zum Gegner führen.  |                      | <i>Finte (2 Steigerungen)</i>   | Erfolgreicher Erdring Wurf in der Reaktionsphase gegen SG20 um die Wirkung abzuschütteln.                                   | -10 Rüstungsgrad gegen Nahkampfangriffe   |
| Malus: -10 Rüstungsgrad.   |                      | Wenn der Angriffswurf erfolgreich ist, wird die Hälfte der Differenz zwischen Angriffswurf und SG zum Schadenswurf des Angriffes hinzu addiert. | Wurf ist einmal pro Runde möglich. Bei jedem Fehlschlag wird der SG um 5 geringer.  | Keine Bewegungsaktion.  |
| Keine Fernkampfangriffe. Nicht zu Pferd.   |                      | <i>Gezielter Schlag (Steigerungen variabel)</i>   | <i>Verfangen</i>  | Nur Angriffs- & Verteidigungsstellung möglich.  |
| Keine Einfache oder Komplexe Fertigkeit außer zum Angriff.   |                      | 2 Steigerungen = Hand oder Fuß  | Keine Aktion, nur Befreiungsversuche.   | Kein Angriff mit großen Waffen.   |
| <b>Verteidigung:</b>   |                      | 3 Steigerungen = Kopf   | Stärkewurf gegen SG (vom SL zu bestimmen) oder vergleichender Stärkewurf.   | -2 <b>b</b> 0 auf Angriff mit mittleren und kleinen Waffen                                |
| Bonus: + Luftring und Fertigkeit "Verteidigung" auf den Rüstungswert.                                      |                      | 4 Steigerungen = Auge, oder ähnlich großes Ziel   | Ringkampf gegen verfangene Charakter ohne Angriffswurf möglich.   | Einfache Aktion um Aufzustehen.   |
| Malus: Kein Angriff.   |                      | <i>Niederschlag (2 oder 4 Steigerungen)</i>   | <i>Fastend</i>  | <i>Gelähmt</i>  |
| <b>Volle Verteidigung:</b>   |                      | Steigerungen = Anzahl der Beine   | Nach 24h fasten keine Seelenpunkte mehr nutzen.   | Kann keine Aktion ausführen.  |
| Bonus: + Hälfte des Erfolgswertes (aufgerundet) eines Reflexe + Verteidigungs Wurfes auf den Rüstungswert. |                      | Wenn Erfolgreich, vergl. Stärkewurf, bei Erfolg des Angreiferes ist das Ziel zu Boden gebracht.   | Ab dem 2 Tag fasten kumulative -5 auf alle Würfe.   | Rüstungsgrad = 5+ Rüstung   |
| Malus: Nur Freie Aktionen möglich.   |                      | <i>Zusätzlicher Angriff (5 Steigerungen)</i>  | 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. |
| <b>Grundstellung:</b>  |                      | Erster Angriff um 5 Steigerungen erschwert. Bei Erfolg kann ein weiterer Angriff durchgeführt werden.   |   | Misslingt der Wurf, endet die Wirkung am Ende der nächsten Kampfunde.                     |
| Bonus: + Leerering + 1 <b>b</b> 1 auf jeden Wurf in der folgenden Runde.                                   |                      | Einmal pro Spielzug.  |   | <i>Ringend</i>  |
| +10 Initiative in der folgenden Runde.   |                      |   |   | Rüstungsgrad = 5+Rüstung  |
| Malus: Keine Aktionen möglich.   |                      |   |   |   |

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

| Iaijutsuduell<br>GRW (S.87)   | Ringen<br>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<br>Kitsuki ( <i>Höflinge und Ermittler (Magistraten)</i> )<br>Mirumoto ( <i>Bushi</i> )<br>Tamori ( <i>Shugenja</i> )<br>Togashi ( <i>Mönchsorden</i> )  | Spinne<br>Chuda ( <i>Shugenja, Maho-Tsukai</i> )<br>Daigotsu ( <i>Bushi, Höflinge</i> )<br>Goju ( <i>gesichts-, seelenlose Monstrositäten</i> )<br>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<br>Horiuchi ( <i>Defensive Shugenja</i> )<br>Ide ( <i>Höflinge und Botschafter</i> )<br>Iuchi ( <i>Shugenja</i> )<br>Moto ( <i>Bushi</i> )<br>Shinjo<br>Utaku ( <i>Battelmaiden</i> )   | Affe<br>Toku ( <i>Bushi</i> )<br>Fuzake ( <i>Shugenja</i> )   |
| Bei Erfolg eine der folgenden Informationen plus eine weitere pro Erhöhung.<br>► Den Wert des Rings der Leere des Gegners<br>► Die Reflexe des Gegners<br>► Die Iaijutsufertigkeit des Gegners<br>► Iaijutsu-Schwerpunkte die der Gegner hat<br>► Die zur Verfügung stehenden Seelenpunkte des Gegners<br>► Den derzeitigen Wundrang des Gegners  | Hat ein Charakter die Oberhand, kann er bei seinem Spielzug eines der folgenden Dinge tun:<br>► <b>Schlagen:</b> Jedem anderen Teilnehmer normalen unbewaffneten Schaden zufügen. Nur freie Steigerungen. Komplexe Aktion.<br>► <b>Werfen:</b> Gegner wird 1,5m weit geworfen und verlässt somit den Ringkampf. Komplexe Aktion.<br>► <b>Ausbrechen:</b> Ringkampf verlassen. Einfache Aktion.<br>► <b>Verzögern:</b> Oberhand behalten. Freie Aktion. | Krabbe<br>Hida ( <i>Bushi</i> )<br>Hiruma ( <i>Scouts und Leibwächter</i> )<br>Kaiu ( <i>Techniker und Architekten</i> )<br>Kuni ( <i>Shugenja</i> )<br>Toritaka ( <i>Geisterwissen ehm. Falken Clan</i> )<br>Yasuki ( <i>Händler und Höflinge ehm. Kranich</i> ) | Büffel<br>Morito ( <i>Bushi</i> )<br>Dachs<br>Ichiro ( <i>Bushi</i> )<br>Eber<br>Heichi ( <i>Bushi</i> )<br>Falke<br>Toritaka ( <i>Bushi</i> )<br>Fledermaus<br>Komori ( <i>Shugenja</i> )<br>Goldamsel<br>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<br>Asahina ( <i>Pazifistische Shugenja und Künstler</i> )<br>Daidoji ( <i>Bushi</i> )<br>Doji ( <i>Höflinge</i> )<br>Kakita ( <i>Duellisten</i> )   | Hase<br>Usagi ( <i>Bushi</i> )<br>Ujina<br>Libelle<br>Tonbo ( <i>Shugenja</i> )<br>Schildkröte<br>Kasuga ( <i>Höflinge</i> )<br>Sperling<br>Suzume ( <i>Bushi</i> )<br>Kaiserliche Familien<br>Miya ( <i>Höflinge, Herolde</i> )<br>Otomo ( <i>Höflinge</i> )<br>Seppun ( <i>Bushi, Wächter, Shugenja</i> ) |
| Nach der Initiativephase des schnelleren Duellanten beginnt die <b>Fokussphase</b> .  |  | Löwe<br>Akodo ( <i>Bushi und Taktiker</i> )<br>Ikoma ( <i>Höflinge und Barden</i> )<br>Kitsu ( <i>Shugenja</i> )<br>Matsu ( <i>Berserker</i> )  | Schildkröte<br>Kasuga ( <i>Höflinge</i> )<br>Sperling<br>Suzume ( <i>Bushi</i> )<br>Kaiserliche Familien<br>Miya ( <i>Höflinge, Herolde</i> )<br>Otomo ( <i>Höflinge</i> )<br>Seppun ( <i>Bushi, Wächter, Shugenja</i> )  |
| Vergleichender Wurf: Iaijutsu (Fokus) / Leere<br>► 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.<br>► Wenn keiner den anderen um 5 übertrifft findet ein gleichzeitiger „Karmischer Schlag“ statt.   | <b>Furcht</b><br>GRW S.90<br>Willenskraftwurf gegen SG 5+(5x Furchtrang)<br>Der Ehrengrad des SC wird aufs Ergebnis addiert. Charaktere die nicht widerstehen können erhalten ein Malus von -(Furchtrang)b0 für den Rest der Begegnung<br>Charaktere die den Wurf um 15 oder mehr unterbieten liehen oder kauern sich hilflos am Boden zusammen.   | Mantis<br>Kitsune ( <i>Shugenja, ehm. Fuchs</i> )<br>Moshi ( <i>Shugenja, ehm. Tausendfüßler</i> )<br>Tsuruchi ( <i>Bogenshützen, ehm. Wespe</i> )<br>Yoritomo ( <i>Bushi, Seefahrer, Höflinge</i> )  | Schildkröte<br>Kasuga ( <i>Höflinge</i> )<br>Sperling<br>Suzume ( <i>Bushi</i> )<br>Kaiserliche Familien<br>Miya ( <i>Höflinge, Herolde</i> )<br>Otomo ( <i>Höflinge</i> )<br>Seppun ( <i>Bushi, Wächter, Shugenja</i> )  |
| Nach der Initiativephase des langsameren Duellanten beginnt die <b>Schlagphase</b> .  | <b>Die Stärke der Ehre</b><br>GRW S.91<br>Der Ehrenrang kann auf jede Probe zum widerstehen von Versuchung, Einschüchterung und Furcht addiert werden.   | Phönix<br>Agasha ( <i>Shugenja, Multi-Elementar</i> )<br>Asako ( <i>Höflinge, Gelehrte</i> )<br>Isawa ( <i>Shugenja</i> )<br>Shiba ( <i>Bushi, Leibwächter</i> )  | Mönchsschulen<br>Die vier Tempel<br>Orden des Helden<br>Schrein der Sieben Donner<br>Tempel des Osano-Wo<br>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.<br>Wenn es ein Duell bis aufs erste Blut ist gilt es als Unehrenhaft wenn der zweite Duellant zurück schlägt.<br>Wenn der zweite Duellant noch lebt kann er nun seinerseits einen Angriff Iaijutsu / Reflexe durchführen. | <b>Auswirkungen des Ruhmes</b><br>GRW S.93<br>Um jemanden anhand seines Ruhmrangs zu erkennen wird ein Heraldrik / Intelligenz Wurf durchgeführt gegen einen SG von 50-(5xRuhmtrang des Charakters)  | Skorpion<br>Bayushi ( <i>Bushi, Höflinge</i> )<br>Shosuro ( <i>Infiltratoren</i> )<br>Soshi ( <i>Shugenja</i> )<br>Yogo ( <i>Shugenja</i> )   | Ronin<br>Anhänger des Sun Tao ( <i>Bushi</i> )<br>Die Tessen ( <i>Bushi</i> )<br>Tawagotos Armee ( <i>Bushi</i> )<br>Tengokus Gerechtigkeit ( <i>Bushi</i> )<br>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.   |  |   |   |