

# Legend of the 5 Rings - 4 Edition - Fertigkeitenliste

Fertigkeitsname	Untertyp	Spezialisierung bzw. Makrofertigkeiten.	Meisterschaftsfertigkeit	Verweis
<b>Hohe Fertigkeiten</b> (* gelten als Niedere Fertigkeit)				
Aufrichtigkeit (Intuition)	Sozial	Ehrlichkeit, Täuschung*	Rang 5	GRW S.135
Darstellung (Verschiedene)	Makro	Biwa, Tanz, Flöte, Puppenspiel, Samisen (Geschicklichkeit) Sozial	-	GRW S.135
Erkundung (Wahrnehmung)	-	Rhetorik, Gesang, Geschichten erzählen (Intuition) Sozial Verhör, Bemerken, Suchen	-	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, Heraldrik, 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, Zaubersforschung	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
Jiu-jitsu (Geschicklichkeit)	-	Ringens, 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</b> (# gelten als Hohe Fertigkeiten)				
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