

# Finsterland

## LISTE DER SPEZIALMANÖVER

von Georg Pils

In diesem Dokument werden die Spezialmanöver für Finsterland aufgezählt und die Stelle angegeben, an der sie zu finden sind. Ist das Manöver öfter eingetragen, ist nur die erste Nennung erwähnt. Zuerst sind die Spezialmanöver gelistet, dann die Unter-  
manöver.

Folgende Abkürzungen werden dabei eingesetzt:

GB: Grundbuch

MB: Magiebuch - Almanach der Zauberkunst

TB: Technologiebuch - Handbuch der Technologie

CC: Compendium der Curiositäten

S: Als PDF verfügbar

Alchemistenmagie	MB	64	Heilkunde	GB	36	Schattenmagie	MB	72
Allgemeinbildung	MB	76	Heilungsmagie	MB	69	Schaukampf	CC	96
Artistik	TB	82	Illusionsmagie	MB	69	Schauspielerei	CC	97
Bajonettfechten	TB	79	Ingenieurwesen	GB	37	Schwertkampf	GB	28
Beherrschungsmagie	MB	66	Kraftmeierei	TB	82	Seiltechnik	TB	84
Betörungsmagie	MB	66	Kriegskunst	TB	84	Spionage	S16	PDF
Charmeur	GB	34	Kriminalistik	GB	39	Sport	GB	33
Diebesfähigkeiten	GB	38	Kunst	CC	93	Sprengmeister	TB	85
Doppelschütze	TB	79	Liturgie	CC	95	Tarasischer Kampfstil	GB	27
Erdmagie	GB	32	Luftmagie	GB	31	Telekinese	MB	73
Fahrzeuge	TB	84	Meisterschütze	GB	28	Thaumaturgie	GB	40
Faustkampf	GB	26	Messerstechen	CC	95	Tiermagie	MB	74
Fechtmeister	GB	27	Meuchlertechnik	CC	96	Todesmagie	CC	98
Feuermagie	GB	29	Naturmagie	MB	71	Ungustiös	TB	82
Gassenwissen	GB	36	Psychologie	GB	35	Verfluchtes Glück	GB	39
Geistermagie	MB	67	Rechtskunde	MB	77	Vernünftiges Verhalten	MB	77
Geldangelegenheiten	MB	76	Reiten	GB	33	Verteidigungstechnik	TB	81
Grabräuberei	CC	92	Revolverheld	GB	28	Wahrnehmungsmagie	MB	75
Häuserkampf	TB	80	Rhetorik	GB	35	Wassermagie	GB	30
Haushaltskunde	CC	92	Ringkampf	TB	80	Wildniskunde	GB	37
			Scharfschütze	TB	81			

Abgang	CC 97	Eiserne Konstitution	TB 82	Herrschaft	MB 74
Abrissarbeiten	TB 85	Eisstrahl	GB 30	Herrschaft des Schattens	MB 72
Abrollen	GB 27	Ekstase	MB 67	Hochgeschwindigkeit	TB 84
Abschrecken	TB 81	Eleganz	GB 34	Hoffnung machen	GB 35
Abseilen	TB 84	Entfesseln	TB 82	Hüftschuss	GB 29
Absperren	TB 80	Entkommen	GB 34	Hypnose	MB 66
Abwehr	GB 28	Entschärfen	TB 85	Hypochonder	MB 66
Akrobatik	TB 79	Entwaffnen	GB 27	Identifikation	GB 40
Akutherilung	MB 69	Erdbeben	GB 32	Illusion schaffen	MB 70
Alles nur Show	CC 97	Erdegeist	GB 32	Imposant	TB 82
Analyse	GB 38	Erdpanzer	GB 32	Improvisieren	GB 38
Anfeuern	CC 97	Erdwandel	GB 32	Informationen beschaffen	S16 PDF
Architektur	CC 92	Erfindung	GB 37	Ins Publikum stoßen	CC 97
Ärger vermeiden	MB 77	Erniedrigender Schlag	GB 27	Inszenierung	CC 93
Argumentieren	GB 35	Fallen	GB 39	Jonglieren	TB 82
Arzneimittel	GB 36	Fallen entschärfen	CC 92	Kirchenrecht	MB 77
Atmung	GB 30	Fallenstellen	GB 37	Kleine Schnitte	CC 95
Attraktivität	MB 67	Falsche Identität	S16 PDF	Klettern	GB 33
Auf Distanz halten	TB 79	Falschheit erkennen	MB 69	Knoten	TB 85
Aura lesen	MB 75	Feilschen	MB 76	Kopfschuss	TB 81
Ausbrennen	GB 29	Fernlenkung	MB 66	Körper lenken	MB 66
Ausfall	GB 27	Fesseln	TB 84	Körperfunktionen	TB 83
Ausmanövrieren	TB 83	Fester Boden	GB 31	KO-Schlag	GB 26
Balance	TB 82	Festnageln	TB 81	Kraftblick	MB 69
Bannen	CC 95	Fetisch	MB 67	Krankheiten heilen	MB 69
Beidhändiger Kampf	GB 28	Feuerball	GB 29	Kugelhagel	TB 80
Beinarbeit	GB 26	Feuerschild	GB 29	Lagern	GB 37
Beleidigen	TB 82	Feuerschutz	GB 28	Lasso	TB 85
Benehmen	GB 34	Finsternis	MB 72	Lebensdiebstahl	MB 69
Bequatschen	GB 34	Finte	GB 27	Leicht zu unterhalten	TB 83
Beruhigen	GB 35	Flamme	GB 29	Licht	GB 29
Beschaffung	GB 36	Flinker Angriff	CC 96	Liebeszauber	MB 67
Bestienform	MB 74	Fluchen	TB 83	Linker Haken	GB 27
Betrügen	GB 36	Flug	GB 31	Literatur	MB 76
Bewegung	MB 73	Friedenszeichen	MB 74	Logistik	TB 84
Biologie	GB 37	Führung	TB 84	Luftstoß	GB 31
Blindheit	MB 75	Galopp	GB 33	Lügen	GB 35
Blitz	GB 31	Gefühl in der Magengrube	MB 77	Lügen erkennen	GB 35
Bodengespür	GB 31	Gefühle manipulieren	CC 93	Magische Konzentration	GB 40
Bodentechnik	TB 80	Gegengifte	GB 36	Magischer Sog	MB 68
Buchhaltung	MB 76	Geheimnisse finden	GB 38	Mechanik	MB 73
Bühnenfechten	CC 97	Geisterbeschwörung	MB 68	Meuchelmord (Häuserkampf)	TB 80
Bühnentricks	CC 97	Geisterhand	MB 73	Meuchelmord	
Bürgerliches Recht	MB 77	Geisterklinge	MB 70	(Meuchlertechnik)	CC 96
Charme	MB 67	Geisterkraft	MB 68	Militärgeschichte	TB 84
Chemie	TB 85	Geisterleuchten	MB 67	Motive spüren	GB 35
Dämonenruf	MB 68	Genauigkeit	GB 27	Nachfragen	GB 39
Desinfektion	GB 37	Gerichtsmedizin	GB 39	Nachtsicht	GB 39
Details	GB 39	Gerichtsordnung	MB 77	Narrengold	MB 64
Deutung	CC 94	Geschichte	MB 76	Nebel	MB 71
Diagnose	GB 37	Gesicht des Todes	CC 98	Nervenschlag	GB 27
Dichtung	GB 34	Glücksfall	GB 31	Netzwerken	CC 93
Dienstbotengesicht	CC 93	Goldenes Händchen	GB 39	Niederreiten	GB 33
Doppelladen	TB 80	Golem	MB 65	Niederschmettern	GB 28
Doppelschuss	TB 80	Grüner Daumen	MB 71	Observieren	S16 PDF
Doppelziel	GB 28	Gurgelstich	CC 95	Ofeidln	CC 95
Drittes Auge	MB 66	Gutes Gedächtnis	MB 77	Organisationstalent	CC 93
Durchblick	MB 75	Halluzination	MB 66	Orientierung	GB 36
Durchbohren	GB 28	Hängen	TB 84	Parade-Riposte	GB 27
Durchbrechen	TB 80	Hebelgriff	TB 80	Paralyse	GB 30
Durchschnaufen	CC 97	Heben	TB 82	Parieren	GB 33
Ehrlich wirken	GB 35	Heilwasser	GB 30	Peinlichkeit vermeiden	MB 77
Einrenken	GB 37	Heilzauber	MB 69	Penetrantes Lachen	TB 83
Einstecken	GB 26	Herausreden	S16 PDF	Personen	MB 76

Personen identifizieren	GB 39	Schutzschild	MB 74	Tor der Hölle	CC 99
Pflanzendämon	MB 71	Schutzwall	MB 65	Transzendentalblick	MB 75
Pflege	CC 92	Schwäche erkennen	GB 35	Tricks	TB 84
Phalanx	TB 79	Schwachstelle	GB 28	Trickschüsse	GB 28
Philosophie	MB 76	Schwimmen	GB 33	Überblick	GB 28
Poltergeist	MB 73	Sechster Sinn	S16 PDF	Überland	GB 33
Pottern	MB 76	Seelensicht	MB 67	Überraschungsangriff	CC 96
Präsentation	TB 79	Segnen	CC 95	Umwerfen	TB 80
Prävention	GB 37	Sehnsucht	MB 67	Unaufmerksamkeit	GB 39
Präzedenzfälle	MB 77	Sicherer Stich	S16 PDF	Unsichtbarkeit	MB 75
Präzision	TB 81	Sinne schärfen	MB 75	Uranngst	MB 72
Predigen	CC 94	Spezialisierung	GB 38	Verbiegen	TB 82
Provokation	CC 94	Spiegelbild	MB 70	Verfall	CC 99
Psychedelische Pracht	MB 69	Spotten	CC 97	Verfolgung	TB 84
Querschläger	GB 29	Sprengfalle	TB 85	Verhandeln	TB 84
Rammen	TB 84	Sprengstoff aufspüren	TB 85	Verkleiden	CC 97
Ranken	MB 71	Springen	GB 33	Verletzen	GB 26
Rechnen	MB 76	Sprinten	GB 33	Vernichtender Schlag	CC 96
Reichweite schätzen	GB 28	Sprünge	GB 33	Verstecken	GB 36
Reparatur (Alchemistenmagie)	MB 64	Spuren finden	GB 39	Vertrauen gewinnen	GB 35
Reparatur (Ingenieurwesen)	GB 37	Stellvertreter	GB 40	Verwirrung	MB 69
Resorption	GB 40	Stimmen nachahmen	CC 97	Vorsicht	MB 77
Rückenwind	GB 31	Stimmung einschätzen	GB 35	Vorsichtiger Angriff	TB 81
Rudern	GB 33	Stoß	MB 73	Wachstum	MB 71
Sabotage	GB 38	Strafrecht	MB 77	Waffe	MB 65
Saufen	TB 83	Straßenkampf	GB 26	Waffenversteck	CC 96
Schattenbestie	MB 72	Straßenverkehr	GB 36	Wärme	GB 29
Schattenform	MB 72	Strategie	TB 84	Wendigkeit	GB 27
Schattensprung	MB 72	Strömungssinn	GB 30	Werfen	GB 33
Schätzen	MB 76	Sturheit	CC 94	Widerstand spüren	GB 40
Schlagabtausch	TB 81	Sturmangriff	TB 79	Wiederbelebung	MB 69
Schlingen	GB 30	Stürze	GB 39	Winden	TB 80
Schlösser knacken	GB 38	Taktik	TB 84	Windstoß	GB 31
Schlussforderungen	GB 39	Tänzeln (Messerstechen)	CC 96	Wirbelhieb	GB 27
Schneiderhandwerk	CC 93	Tänzeln (Reiten)	GB 33	Wirbelparade	TB 79
Schnellladen	GB 28	Tarnung	TB 81	Witze	GB 35
Schnellschuss	GB 29	Taschendiebstahl	GB 38	Wuchtschlag	TB 82
Schnellumziehen	CC 97	Tauschhandel	MB 76	Wunder	CC 95
Schnellziehen	GB 28	Thema wechseln	GB 35	Würgen	TB 80
Schöpfung	CC 93	Tierform	MB 74	Zauberkonter	GB 40
Schulterwurf	GB 27	Tierheilung	MB 74	Zauberverstärkung	GB 40
Schüsse	GB 39	Tiersprache	MB 74	Zerstörung	MB 65
Schussparade	TB 81	Todesblick	CC 98	Ziele vorgeben	GB 35
Schutz	MB 71	Todesstoß	CC 98	Zünder	TB 85