

Kampf Spezialmanöver (FGB 5:26-29)

Faustkampf	Tarasischer Kampfstil	Fechtmeister	Schwertkampf	Meisterschütze	Revolverheld
Beinarbeit	Abrollen	Ausfall	Durchboren	Reichweite schätzen	Entwaffnen
Straßenkampf	Wendigekeit	Genauigkeit	Niederschmettern	Schwachstelle	Trickschüsse
Verletzen	Nervenschlag	Entwaffnen	Abwehr	Schnellladen	Schnellziehen
Einstecken	Verletzen	Erniedrigender Schlag	Ausfall	Feuerschutz	Querschläger
KO-Schlag	Schulterwurf	Parade-Riposte	Wirbelhieb	Doppelziel	Schnellschuss
Linker Harken	Wirbelhieb	Finte	Beidhändiger Kampf	Linker Harken	Hüftschuss

Magie Spezialmanöver (FGB 5:29-32)

Feuermagie	Wassermagie	Luftmagie	Erdmagie
Flamme	Strömungssinn	Luftstoß	Bodengespür
Wärme	Atmung	Rückenwind	Fester Boden
Licht	Heilwasser	Glücksfall	Erdbeben
Ausbrennen	Paralyse	Windstoß	Erdpanzer
Feuerball	Eisstrahl	Blitz	Erdwandel
Feuerschild	Schlingen	Flug	Erdgeist

weitere Magie Spezialmanöver (ADZ 5:64-75)

Alchemistenmagie	Beherrschungsmagie	Betörungsmagie	Geistermagie	Heilungsmagie	Illusionsmagie
Narregold	Drittes Auge	Attraktivität	Geisterleuchten	Kraftblick	Psychedelische Pracht
Reparatur	Fernlenkung	Charme	Seelensicht	Aktheilung	Falschheit erkennen
Schutzwall	Halluzination	Sehnsucht	Geisterkraft	Krankheit heilen	Verwirrung
Waffe	Hypochonder	Fetisch	Magischer Sog	Heilzauber	Illusion schaffen
Zerstörung	Hypnose	Ekstase	Geisterbeschwörung	Lebensdiebstahl	Geisterklinge
Golem	Körper lenken	Liebeszauber	Dämonenruf	Wiederbelebung	Spiegelbild

Naturmagie	Schattenmagie	Telekinese	Tiermagie	Wahrnehmungsmagie
Grüner Daumen	Herrschaft des Schattens	Geisterhand	Friedenszeichen	Transzendentalblick
Schutz	Finsternis	Poltergeist	Tiersprache	Sinne schärfen
Wachstum	Urangst	Bewegung	Tierheilung	Durchblick
Nebel	Schattenform	Mechanik	Tierform	Aura lesen
Ranken	Schattensprung	Stoss	Herrschaft	Blindheit
Pflanzendämon	Schattenbestie	Schutzschild	Bestienform	Unsichtbarkeit

Soziale Spezialmanöver (FGB 5:34-35)

Charmeur	Psychologie	Rhetorik
Benehmen	Motive spüren	Ziele vorgeben
Bequatschen	Stimmung einschätzen	Argumentieren
Dichtung	Beruhigen	Lügen
Eleganz	Lügen erkennen	Ehrlich wirken
Entkommen	Schwäche erkennen	Hoffnung machen
Witze	Vertrauen gewinnen	Thema wechseln

Körperliche Spezialmanöver (FGB 5:33)

Sport	Reiten
Springen	Sprünge
Klettern	Tänzeln
Sprinten	Überland
Schwimmen	Niederreiten
Werfen	Parieren
Rudern	Galopp

Technische Spezialmanöver (FGB 5:37-39)

Ingenieurwesen	Diebesfähigkeit	Kriminalistik
Reparatur	Schlösser knacken	Spuren finden
Erfindung	Geheimnisse finden	Schlussfolgerungen
Analyse	Taschendiebstahl	Nachfragen
Spezialisierung	Klettern	Personen identifizieren
Improvisieren	Verstecken	Details
Sabotage	Nachtsicht	Gerichtsmedizin

Übernatürliche Spezialmanöver (FGB 5:39-40)

Verfluchtes Glück	Thaumaturgie
Stürze	Zauberkonter
Fallen	Magische Konzentration
Goldenes Händchen	Identifikation
Schüsse	Wiederstadt spüren
Unaufmerksamkeit	Zauberverstärkung
Stellvertreter	Resorption

Wissensspezialmanöver (FGB 5:36-37)

Gassenwissen	Heilkunde	Wildniskunde
Beschaffung	Arzneimittel	Arzneimittel
Betrügen	Gegengifte	Fallenstellen
Orientierung	Einrenken	Orientierung
Klettern	Prävention	Lagern
Straßenverkehr	Diagnose	Biologie
Verstecken	Desinfektion	Verstecken

weiter Wissensspezialmanöver (ADZ 5:76-77)

Allgemeinbildung	Geldangelegenheiten	Rechtskunde	Vernünftiges Verhalten
Personen	Schätzen	Kirchenrecht	Ärger Vermeiden
Literatur	Feilschen	Bürgerliches Recht	Gutes Gedächtnis
Geschichte	Buchhaltung	Strafrecht	Vorsicht
Pottern	Betrügen	Philosophie	Peinlichkiet Vermeiden
Philosophie	Rechnen	Präzedenzfälle	Gefühl in der Magengrube
Details	Tauschhandel	Gerichtsordnung	Nachfragen