

Zusatzeffekte	Off.	Def.	Waffentyp	Wurf	Mehrf.	Kurzbeschreibung
Abstand verändern		X				Automatisch den Abstand zur Reichweite der eigenen Waffe ändern
Aufgabe erzwingen	X	X				Gegner in geschwächter Position zur Aufgabe zwingen. Gegner muss <i>Willenswurf</i> machen.
Aufspringen		X				Verteidiger kann wieder auf die Füße kommen.
Ausbluten	X		Klingen			Wenn verwundet, Gegner muss <i>Zähigkeitswurf</i> machen oder ein Erschöpfungsgrad zu Beginn jeder Runde.
Befreien		X		Verteidiger kritisch		Automatisch <i>Festhalten</i> , <i>Fesseln</i> oder <i>Waffe verkeilen</i> abschütteln.
Betäuben	X		Stumpf			Wenn verwundet, Gegner muss <i>Zähigkeitswurf</i> machen oder Trefferzone Anzahl Züge = Schaden betäubt.
Blenden		X		Verteidiger kritisch		Angreifer <i>Gewandtheit</i> gegen ursprünglichen Parier-Wurf oder 1w3 Züge geblendet = <i>unglaublich</i>
Deckung umgehen	X		Fernkampf			Nur mit magischen Waffen oder Zaubern
Druck machen	X					Verteidiger kann im nächsten Zug nur Parieren oder auf Parade verzichten.
Durchbohren	X		Spitz			Schaden zweimal würfeln und Ergebnis auswählen. Waffe bleibt stecken.
Durchschießen	X		Fernkampf	Angreifer kritisch		Geschoss durchdringt Ziel und trifft zweites, dahinterstehendes Ziel.
Entwaffnen	X	X				Gegner würfelt erneut Kampfstil gegen ursprünglichen Angriffs-/Parade-Wurf.
Fehlfunktion		X	Fernkampf	Patzer d. Angreifers		Waffe des Angreifers fällt aus.
Fesseln	X	X	Fesselwaffe			Trefferzone bewegungsunfähig machen, nächster Zug zu <i>Fall bringen</i> möglich.
Gegenangriff vorbereiten		X			x	Offensiven Zusatzeffekt heimlich aufschreiben; wenn Angreifer diesen wählt, bekommt stattdessen Verteidiger einen beliebigen offensiven oder defensiven Zusatzeffekt, der automatisch erfolgreich ist.
Gegner ausschalten	X		Fernkampf			Mindestens leichte Wunde = <i>Zähigkeitswurf</i> gegen ursprünglichen Angriffs-Wurf oder Schock.
Genauer schießen	X		Fernkampf			Gewürfelte Trefferzone durch eine benachbarte Trefferzone ersetzen.
Kombinieren	X		Unbewaffnet		x	Unmittelbar zweiter Angriff (weiterer Aktionspunkt)
Lautlos töten	X		Klein	Kampfstil Meucheln		Nur beim ersten Angriff auf ein überraschtes Opfer.
Lücke finden	X			Angreifer kritisch	x	Ignoriert Rüstung.
Niederhalten	X		Fernkampf		x	Ziel muss <i>Willenswurf</i> schaffen oder kauert sich in Deckung.
Packen	X		Unbewaffnet			Ziel wird festgehalten und kann weder Abstand ändern, noch sich zurückziehen.
Parade umgehen	X			Angreifer kritisch		Erfolgreiche Parade ignorieren.
Parade verbessern		X		Verteidiger kritisch		Ganzen Schaden abwehren, egal wie klein die Waffe ist.
Rimesse	X		Klein			Zug des Gegners wird durch einen Folgeangriff mit der kleinen Waffe ersetzt.
Schaden maximieren	X			Angreifer kritisch	x	Ein Schadenswürfel der Waffe wird durch sein Maximum ersetzt. Schadensbonus ändert sich nicht.
Schnell nachladen	X		Fernkampf		x	Verkürzt die Nachladezeit um einen Zug.
Standhalten		X				Verteidiger taumelt nicht zurück, unabhängig von der Höhe des Schadens.
Trefferzone wählen	X			Fernkampf kritisch		Angreifer wählt die getroffene Zone, soweit sie sich in Reichweite befindet.
Überdehnen		X			x	Gegner kann im nächsten Zug nicht angreifen.
Überwinden	X	X		Patzer des Gegners		In Kombination mit anderem Zusatzeffekt: Gegner schafft Widerstandswurf automatisch nicht.
Umlenken		X		Patzer d. Angreifers		Schlag trifft anderes Ziel in Reichweite bzw. Schusslinie. Neues Ziel kann nicht parieren.
Waffe beschädigen	X	X				Schaden gegen Waffe anwenden, deren Schutzwert berücksichtigen.
Waffe entreißen	X	X	Unbewaffnet			Gegner muss Widerstandswurf seines Kampfstils gegen Angriff machen, sonst Waffe in Besitz des anderen.
Waffe verkeilen	X	X		Kritischer Erfolg		Waffe wird unbenutzbar. Zum Befreien muss Aktion aufgewendet werden.
Zeichnen	X	X				Gegner erhält eine Narbe für den Rest seines Lebens.
Zerschmettern	X		Axt, Zweihand			Schaden wird direkt gegen die Rüstung gerichtet, reduziert deren Schutzwert.
Zu Fall bringen	X	X				Gegner muss Widerstandswurf <i>Akrobatik</i> , <i>Gewandtheit</i> oder <i>Muskelkraft</i> schaffen, oder geht zu Boden.
Zurückdrängen	X		Stumpf			Gegner taumelt zurück, 1 m je 3 Punkte Schaden.
Zurückducken	X		Fernkampf			Schütze kann sich sofort nach seinem Zug zurück in Deckung ducken.
Zurücklenken		X		Patzer d. Angreifers		Verteidiger lenkt Angriff so ab, dass Angreifer sich selbst trifft.
Zurückziehen		X				Verteidiger kann sich automatisch zurückziehen und ist nicht mehr im Kampf gebunden.