Stangenwaffen:

-AOE-Schaden: Waffe um sich herum wirbeln

-Nach oben springen und beim runter kommen mit Waffe zustoßen: viel Schaden

-Drehung der Stangenwaffe im Körper des Gegners für zusätzlichen Blutungsschaden

-gezielter Schlag/Stich: ausgesuchte Erschwerung der Probe führt zu zusätzlichem Schaden

-macht Schaden, wenn ein Gegner die Distanz verringert

-Speerwurf

-KO-Schlag: abhängig von HP des Gegners, schlägt den Gegner KO oder macht verringerten Schaden

-Bodenspieß: kommt ein Gegner auf den Angreifer zu gerannt, kann dieser seinen Speer in den Boden rammen und hat so eine Change den Gegner auf zu spießen

-Beine wegziehen: ermöglicht es den Gegner zum Boden zu bringen, danach keine Parade möglich

Einhandschwerter:

-Parade mit Returnschlag: Angriff zusätzlich beim Parieren gegen bestimmte Waffentypen

-Finte: nächste Parade des Gegners erschweren/verhindern

-schnelles Vorstoßen: setzt Gegner unter Druck und ermöglicht Änderung der Reichweite ohne Ausdauerkosten

-Wendeschlag: beim Kampf mit mehreren Gegnern, fügt dem Gegner beim Wechsel auf anderen Gegner Schaden zu

-gezielter Schlag

-Ablenkungsmanöver: Schlägt in die Luft vor dem Gegner um Ablenkung zu stiften, kein Angriff möglich, Gegner bekommt Malus auf Parade

-alles im Griff: rammt dem Gegner den Schwertgriff in den Bauch/ ins Gesicht um ihn so für die nächste Runde Kampfunfähig zu machen (schickt Gegner zu Boden bei einer 1)

-Konzentration führt zum Erfolg: erhöhter Schaden (2x/+8), keine Parade für nächsten Angriff möglich

-Blutrausch: Angreifer hat 2 Angriffe pro Runde, verliert damit allerdings seine Parade, hält bis zum Kampfende

Zweihandschwerter:

-greift Schwert an Klinge und benutzt Parierstange als Hammer (nicht bei jedem Schwert)

-Zustoßen: Würfelproben auf Stangenwaffen mit Effektivitätswerten von Stangenwaffen anstatt Schwertern

-Henkersschlag: Dekapitation des Gegners wenn er kniet, sonst erhöhter Schaden

-macht Schaden, wenn ein Gegner die Distanz verringert, mehr als Stangenwaffe

-Doppelklinge: fügt beiden Kämpfern hohen Schaden zu

Dolche:

-Dolchwurf: auf bestimmte Entfernung

-gezielter Stich

-Flinke Finger: Ermöglicht 2 Angriffe in einer Runde

-Assassine: wird der Gegner von hinter Angegriffen: Schadensbonus

-Ablenkung: spielt mit einem Dolch, sticht mit zweitem Dolch zu, Gegner kann nicht parieren (nur bei 2 Dolchen), wenig Ausdauerkosten, nur 1mal pro Kampf

-Meister der Dolche: ermöglicht 2 Sonderfertigkeiten pro Kampfrunde

-Geiselnahme: nimmt den Gegner mit den Dolchen in Geisel (harte Würfelprobe)

-Blocken ist was für Krieger: ersetzt den nächsten Block durch einen weiteren Angriff

-dreckige Tricks: hebt Straub/Sand/Steine vom Boden auf um diese dem Gegner ins Gesicht zu werfen, Gegner ist für die nächste Runde kampfunfähig

-tödliche Kombo: wurde der letzte Angriff erfolgreich ausgeführt, macht der nächste Bonusschaden

-Hechtsprung: legt eine gewisse Entfernung sofort zurück

Einhandschlagwaffen:

-die Keule und der Schild: nimmt Keule/Streitkolben in beide Hände, Effektivitätswerte von Schild

-Schwungschlag: sehr Ausdaueraufwändig, pariert der Gegner nicht, wird ihm die Waffe aus der Hand geschleudert

-Ausholen: verdoppelt den Schadenswurf, keine Parade für nächsten Angriff des Gegners möglich

-kräftiger Schlag: sehr Ausdauerkostspielig, keine Parade des Gegner auf diesen Schlag möglich (Schaden z.B. 1W10)

-gezielter Schlag

-KO-Schlag: abhängig von HP des Gegners, schlägt den Gegner KO oder macht verringerten Schaden

-Blutrausch: Angreifer hat 2 Angriffe pro Runde, verliert damit allerdings seine Parade, hält bis zum Kampfende

Zweihandschlagwaffen:

-großer Schwungschlag: pariert der Gegner nicht wird er zu Boden geworfen

-Ausholen: s.o.

-kräftiger Schlag: s.o.

-Donnerstoß: macht den Gegner für X Kampfrunden kampfunfähig (Levelbar)

-Mut zusammennehmen: halbiert die Ausdauerkosten für die nächste Sonderfertigkeit, kein Angriff in dieser Kampfrunde möglich

-KO-Schlag: abhängig von HP des Gegners, schlägt den Gegner KO oder macht verringerten Schaden

-unaufhaltbar: jeder Schlag kostet den Gegner etwas Ausdauer

Schilde:

-Schildwall: verdoppelt den Paradewert für die nächste Parade, kein Angriff möglich

-Kampfschrei: bindet den Gegner für X Kampfrunden (Levelbar)

-erlittener Schade kann von Ausdauer abgezogen werden

-weniger Ausdauerkosten zum parieren

-keine Ausdauerkosten zum parieren

-Schadensreflexion: nimmt mit dem Blocken die gewonnenen Kraft auf und macht mit der Waffe eben so viel Schaden am Gegner (nur erlittener Schaden/abgeblockter Schaden/Gesamtschaden)

-Schildschlag: mit Change auf Stan

Fernkampf:

-Multipler Schuss: verschießt mehrere Pfeile gleichzeitig (Levelbar), Malus auf Genauigkeit

-ganze Hand voll Pfeile: nimmt mehrere Pfeile in die Schusshand um Ladepausen zu vermeiden

-Zugkraft des Bogens muss erst erlernt werden/ Stärkewert?

-unterschiedliche Munitionsarten: verschiedene Schadensart/Einsatzmöglichkeiten

-Ladezeitverbesserung für Armbrüste

-provisorischer Wurf: nimm Steine auf dem Boden für Schleuder (Schadenswert mit W6 auswürfen)

-gezielter Schuss

-Probe auf Treffer werden einfacher

-„Aufladen“ um Trefferwahrscheinlichkeit zu erhöhen