


Meisterwurf

Stufen: unbegrenzt **Grenze:** Fernkampf

Der Held ist in der Lage, eine Wurf-Waffe mit der Anmerkung "herausragende Flugeigenschaften" (wie den Bumerang oder das Chakram) so zu werfen, dass sie mehrere Gegner trifft. Für jeden Würfel, den er vor dem Wurf aus seinem Vorrat entfernt, darf der Held ein zusätzliches Ziel auswählen, das er treffen möchte.

Die Abzüge durch die Distanz werden nur einmalig ermittelt, es gilt der am weitesten entfernte Gegner.




Natürliche Waffen

Stufen: unbegrenzt **Grenze:** Nahkampf

Die Spielfigur verfügt über natürliche Waffen. Sie darf bis zu drei davon (eine pro freier Hand + eine unabhängige) auswählen, jedoch darf das addierte Gewicht aller Waffen pro Stufe in diesem Talent nur 3 Punkte betragen.

Die Waffen können während des Spiels jederzeit wachsen, aber nicht schrumpfen.



Natürliche Rüstung

Stufen: unbegrenzt **Grenze:** Anstrengung

Die Spielfigur verfügt über eine natürliche Rüstung. Es darf eine davon auswählen, jedoch darf das Gewicht der Rüstung pro Stufe in diesem Talent nur 3 Punkte betragen.

Die Rüstung kann während des Spiels jederzeit wachsen, aber nicht schrumpfen.

Tabelle 1-5: Natürliche Waffen

Mit dem Talent *Natürliche Waffen* darf eine Spielfigur sich Waffen aus nachfolgender Liste bis zu einem bestimmten Gesamtgewicht auswählen.

Eine derartige Waffe kann entweder eine freie Hand belegen (wie bei Krallen oder der waffenlosen Technik "Eisenfaust") oder aber komplett eigenständig sein (wie Hörner oder ein Stachel am Schwanz).

Eine Waffe, die eine Hand belegt, kann in Kombination mit einer zweiten (evtl. auch natürlichen Waffe) zum Zwei-Waffen-Kampfstil benutzt werden.

Eine eigenständige Waffe hingegen kann nur einzeln eingesetzt werden. Ein humanoides Wesen mit Hörnern kann zwar zusätzlich Waffen in den Händen halten, muss sich aber für eine Kampfhaltung entscheiden, kann also nur entweder die Hörner, oder die Waffen in seinen Händen benutzen. Ein ändern dieser Kampfhaltung erfordert eine volle Aktion in einer Kampfrunde.

Es gilt immer nur das Gewicht der tatsächlich benutzten Waffen. Hat eine Figur mit Krallen also ein Schwert in der Hand, gilt nur das Gewicht des Schwertes. Bei einer Figur mit eigenständiger natürlicher Waffe gilt nur das Gewicht der Waffen, die während der momentanen Kampfposition benutzt werden.


Wenn beide Hände von der natürlichen Waffe betroffen sein sollen, muss das Gewicht beider Waffen durch das Talent gestellt werden (mit zwei Stufen des Talent es können also zwei Waffen mit Gewicht 3 gewonnen werden).

Eine Figur muss das Gewicht, das ihr durch das Talent *Natürliche Waffen* zur Verfügung gestellt wird, nicht immer voll ausreizen, sondern kann auch leichtere Waffen wählen. Eine Waffe kann während des Spiels (im Rahmen des Maximums durch das Talent) jederzeit schwerer gemacht werden (sie wächst also). Die Natürliche Waffe wieder leichter zu machen, ist jedoch nicht möglich. Mit jeder Erhöhung des Gewichts um 1 steigen auch die Wucht und die Reichweite der Waffe jeweils um 1.

Alle hier aufgeführten Waffen sind Beispiele für Natürliche Waffen mit einem Gewicht von 1, die auf die eben genannte Art schwerer gemacht werden können. Eigenständige Waffen gelten immer als "mit beiden Händen geführt" und damit als um eins leichter.

Waffe	kommt vor bei	Typen	Wucht	Reichweite
Eisenfaust	Kampfmönche	Schmetter	2	1
Hörner	Monster, Tiere	Schmetter, Stich	1	1
Krallen	Raubtiere	Klinge, Stich	2	0
Maulscheren	Käfer	Schmetter, Klinge	2	0
Stachel	Insekten	Stich	1	2
Zähne	Raubtieren	Klinge	2	1


Hinweis: Für Spieler-Helden ist in aller Regel nur die Eisenfaust-Technik interessant. Alles andere wird eher von Monstern oder Tieren benutzt. Jedoch lassen sich auch manche anderen Dinge erklären - war der Vater des Helden beispielsweise kein Mensch sondern ein Dämon oder ein anderes mystisches Wesen, lassen sich auch recht einfach Krallen und andere Waffen erklären.



Natürlicher Schuss

Stufen: unbegrenzt **Grenze:** Fernkampf


Die Spielfigur verfügt über eine natürliche Schusswaffe. Es darf eine davon auswählen, jedoch darf die Ladezeit der Waffe pro Stufe in diesem Talent maximal -6 betragen.
Die Waffe kann während des Spiels jederzeit mächtiger (und damit schwerer zu Laden) werden, aber nicht schwächer.



Scharfschütze

Stufen: unbegrenzt **Grenze:** INT

Ein Held mit diesem Kampftalent darf sich seine Scharfschützen-Stufen auf die Genauigkeit aller Fernkampfaffen addieren, bevor er die endgültige Schwierigkeit für seinen nächsten Schuss bestimmt.



Schnellladen

Stufen: unbegrenzt **Grenze:** Fernkampf

Der Held kann unter Anstrengung seine Fernkampfaffe schneller bereit machen. Wenn er eine Aktion zum Waffe bereitmachen einsetzt, darf er freiwillig Erschöpfung auf sich nehmen - er bekommt dann für die Probe so viele zusätzliche Würfel, wie er Erschöpfung aufgebracht hat. Auf diese Art können nicht mehr Würfel gewonnen werden, als die Stufe in Schnellladen.

Tabelle 1-7: Natürliche Schusswaffen

Mit dem Talent *Natürlicher Schuss* darf eine Spielfigur sich eine Waffe aus nachstehender Liste aussuchen. Abhängig von der Stufe des Talent es ist die Ladezeit der Waffe limitiert. Alle hier aufgeführten Waffen haben eine Ladezeit von -3. Diese Ladezeit kann aber jederzeit während des Spiels (im Rahmen des Maximums durch das Talent) um weitere -3 modifiziert werden. Jede Erhöhung der Ladezeit um diesen Betrag erhöht gleichzeitig die Genauigkeit um 2 und den Durchschlag um 1.

Bei natürlichen Schusswaffen existiert desweiteren der Schadenstyp "unnatürlich". Dieser richtet automatisch immer die Art von Schaden an, gegen die das Ziel am zweitbesten geschützt ist. Gegen eine volle Weiterentwicklung (Laden zusätzlich -3), darf unnatürlicher Schaden zu "übernatürlich" geändert werden und richtet dann immer gegen den stärksten Schadenstyp.

Waffe	kommt vor bei	Typ	Genauigkeit	Durchschlag
Feueratem	Drachen	unnatürlich	1	1
Säurespucke	Reptilien	unnatürlich	2	0
Stachelschuss	Monster	Stich	3	0

Hinweis: Für menschliche Spieler-Helden sind natürliche Schusswaffen üblicherweise unzugänglich. Diese Optionen werden eher von Monstern genutzt. Sollte der Wunsch bestehen, lässt sich aber - wie bei den natürlichen Nahkampfaffen - auch hier eine schlüssige Begründung finden.

Tabelle 1-7: Natürliche Rüstungen

Mit dem Talent *Natürliche Rüstung* darf eine Spielfigur sich eine Rüstung aus nachstehender Liste aussuchen. Abhängig von der Stufe des Talent es ist das Maximalgewicht dieser Rüstung limitiert. Eine Spielfigur muss dieses Gewicht nicht voll ausreizen, sondern kann auch eine leichtere wählen. Eine Rüstung kann während des Spiels (im Rahmen des Maximums durch das Talent) jederzeit schwerer gemacht werden. Die Natürliche Rüstung wieder leichter zu machen, ist jedoch nicht möglich. Mit jeder Erhöhung des Gewichts um 1 steigt auch der Schutzwert jeweils um 1. Neue Schutztypen können nicht hinzugefügt werden (hier kann aber mit *Härte* nachgearbeitet werden). Alle hier aufgeführten Rüstungen haben ein Gewicht von 1.

Rüstung	kommt vor bei	Typen	Schutz
Fell	Tiere	Schmetter, Stich	1
Panzer	Schildkröten	Klinge, Schmetter	1
Schuppen	Drachen	Klinge, Stich	1

Hinweis: Wie auch bei den natürlichen Waffen haben Menschen dieses Talent üblicherweise nicht. Ausnahmen sind übernatürlich beeinflusst.