

Ich zeige mal ein Beispiel, wie das aussehen könnte, wenn man auf das Glossar zugreift.

Alles worauf man probt ist entweder ein **Attribut** oder eine **Fertigkeit**. Wird auf ein Attribut geprobt, so nimmt man den doppelten Wert (auf dem Heldenbogen angegeben). Wird auf eine Fertigkeit geprobt, so schau, ob du ein passendes **Talent** hast. Wenn du das passende Talent hast, dann würfle auf $pw(t)$ (siehe Heldenbogen) sonst würfle auf pw (siehe Heldenbogen). Bei übernatürlichen Fertigkeiten, musst du Talente erwerben, um sie überhaupt anzuwenden. Beispielsweise das Talent Ignifaxius Flammenstrahl. Das Talent Ignifaxius Flammenstrahl kann mit der Fertigkeit **Feuer** direkt auf den $pw(t)$ gewirkt werden (siehe Heldenbogen).

Außerdem wollte ich euch noch etwas über die Boronssichel erzählen. Sie ist nicht mehr eindeutig borongefällig.

Ich gestehe, dies ist nicht das schönste Beispiel, aber dafür kurz. Ich habe jetzt mal Abstand von einer schöneren Formatierung genommen, damit die Datei klein genug für den Orkenspalter bleibt.

Glossary

Boronssichel TP: 3W6+5 RW: 2 WM: -2 Härte: 8 Fertigkeit: Klingengewaffen Talent: Zweihandklingengewaffen Eigenschaften: Schwer (4), Zweihändig 1

Ignifaxius Flammenstrahl Eine Flammenlanze fügt dem Ziel 4W6 TP zu und verursacht Nachbrennen (S. 98). Ballistischer Zauber.

Mächtige Magie: Die TP steigen um 2W6.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Gezielter Strahl (-4; du kannst die Trefferzone bestimmen.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelwesen, Einzelobjekt

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Feuer

Erlernen: Mag 14; Ach 18; Dru, Srl 20; 40 EP 1