



HEXENKLINGE

Stufe

Stufe $\div 2 =$ Zauberstufe

ARKANE RESISTENZ

RETTUNGSWURF BONUS

+ = CH (Ab Stufe 2)

DURCHHALTEVERMÖGEN

Reduzierter Effekt bei einem erfolgten Rettungswurf wird ignoriert
Funktioniert nicht während des Schlafes oder bei Bewusstlosigkeit
(Ab Stufe 3)

VERTRAUTER

Name

Art

(Ab Stufe 4)

ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund-zauber + Bonuszauber CH
<input type="text"/>	<input type="text"/>	1	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	3	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>

RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad (Ab Stufe 4)

BONUSTALENTE

- ☐ Im Kampf zaubern
- ☐ Zauberkfokus: Verzauberung
 - ☐ Mächtiger Zauberkfokus: Verzauberung
- ☐ Zauberkfokus: Nekromantie
 - ☐ Mächtiger Zauberkfokus: Nekromantie
- ☐ Zauberkfokus: Verwandlung
 - ☐ Mächtiger Zauberkfokus: Verwandlung
- ☐ Durchschlagende Zauber
 - ☐ Mächtige durchschlagende Zauber

FLUCH DER HEXENKLINGE

FLÜCHE PRO TAG

Flüche
Heute

WILLENSWURF SG

Stufe

= 10 + ($\div 2$) + CH
(abunden)

ANGRIFFS- MALUS

SCHADENS MALUS

RETTUNGSWURF MALUS

FERTIGKEITS- MALUS

FLUCH DER HEXENKLINGE MALUS

VORBEREITETE ZAUBER

1

2

3

4

AURA DES UNGLÜCKS

AURAS PRO TAG

Stufe

Sonstiges

Auras Heute

AURAS DAUER

Runden

= 3 + CH

FEHLSCHLAGS- Chance

%

= 20 %

ZAUBERSTÄBE

LADUNGEN

#

LADUNGEN

#

LADUNGEN

#

LADUNGEN

#

LADUNGEN

#

SCHRIFTROLLEN

TRÄNKE