

# HEXER

Hexer  
Stufe

## SCHWARZMAGISCHER STRAHL

### SCHADEN

W6

## INFERNALISCHE HEILUNG

Wirkungsdauer 2 min.

☐ Heute benützt

### SCHNELLE HEILUNG

#### PRO RUNDE

Hexer Stufe

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \begin{array}{l} 8 \text{ bis } 12 \rightarrow 1 \\ 13 \text{ bis } 17 \rightarrow 2 \\ 18+ \rightarrow 5 \end{array} \right)$$

## ENERGIERESISTENZ

Ab Stufe 10:

Art der Energie

Energieresistenz

1 ☐ 5 ☐ 10

2 ☐ 5 ☐ 10

Auf Stufe 20 erhöht sich die Energieresistenz auf 10

## ANRUFUNGEN

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schwächste	<input checked="" type="checkbox"/>																			
Schwache						<input type="checkbox"/>														
Mächtige											<input type="checkbox"/>									
Finstere																	<input type="checkbox"/>			
Bekannte Anrufungen	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12

Anrufung	Anrufungs-Grad	Entsprech. Zaubergrad	Anrufung SG RW
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

RW gegen Anrufung (SG) = 10 + CH + entspr. Zaubergrad

### ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT

%

## ZAUBERSTÄBE

LADUNGEN #

☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

LADUNGEN #

☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

LADUNGEN #

☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

LADUNGEN #

☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

LADUNGEN #

☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

## SCHRIFTROLLEN

## TRÄNKE