

HEXENMEISTER

Zauber-
stufe

Stufen-
bonus

+

BLUTLINIE

Kräfte der Blutlinie

Stufe

1

Stufe

3

Stufe

9

Stufe

15

Stufe

20

ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	+ Bonuszauber
		0		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		1		
		2		
		3		
		4		
		5		
		6		
		7		
		8		
		9		

RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad

ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT

%

TALENTE DES BLUTES

Stufe

7

Stufe

13

Stufe

19

BEKANNTE ZAUBER

0

Zauber des Blutes

1

□□
□□
□□
□□

Zauber des Blutes

2

□□
□□
□□
□□

Zauber des Blutes

3

□□
□□
□□
□

Zauber des Blutes

4

□□
□□
□□
□□
□

Zauber des Blutes

5

□□
□□
□□
□□
□

Zauber des Blutes

6

□□
□□
□□
□□

Zauber des Blutes

7

□□
□□
□□
□□

Zauber des Blutes

8

□□
□□
□□
□□

Zauber des Blutes

9

□□
□□
□□
□□
□