HEXENKLINGE

Hexenklinge Stufe

Hexenklinge Stufe ÷ 2 = Zauber-stufe

RECHTSCHAFFEN GUT CHAOTISCH BÖSE

ARKANE RESISTENZ

RETTUNGSWURF BONUS

+ = CH

(Ab Stufe 2)

DURCHHALTEVERMÖGEN

Reduzierter Effekt bei einem erfolgten Rettungswurf wird ignoriert
Funktioniert nicht während des Schlafes oder bei Bewustlosigkeit

(Ab Stufe 3)

VERTRAUTER

Name

Art

(Ab Stufe 4)

ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber		Zauber pro Tag	= Grund-zauber	+ Bonuszauber CH
		1			
		2			
		3			
		4			

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

BONUSTALENTE

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

FLUCH DER HEXENKLINGE

FLÜCHE PER DAY | Flüche Heute

WILLENSWURF SG = 10 + (Hexenklinge Stufe ÷ 2) + CH (abrunden)

ANGRIFFS-MALUS -

SCHADENS Malus -

RETTUNGSWURF PENALTY -

FERTIGKEITS-MALUS -

= **FLUCH DER HEXENKLINGE MALUS** -

VORBEREITETE ZAUBER

☐☐☐	1	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐	2	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐	3	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐	4	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐

AURA DES UNGLÜCKS

AURAS PER DAY = (Hexenklinge Stufe : 12 → 1, 16 → 2, 20 → 3) + Sonst. Mod.

Auras Heute ☐☐☐

AURAS DAUER Runden = 3 + CH

FEHLSCHLAGS-CHANCE % = 20 %

ZAUBERSTÄBE

LADUNGEN # ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

LADUNGEN # ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

LADUNGEN # ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

LADUNGEN # ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

LADUNGEN # ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

SCHRIFTROLLEN

TRÄNKE