**************************************	nge	FLUCH I	DER HEXENKLINGE	
Hexenklinge • 2 Zaub	11	CURSES Flüche W PRO TAG Heute SC		2) + CH
RETTUNGSWURF BONUS  + = CH  DURCHHALTEVERMÖGE Reduzierter Effekt bei einem erfolgten Rettungswu Funktioniert nicht während des Schlafes oder bei I	ırf wird ignoriert	ANGRIFFS- MALUS  - RETTUNGSWURF MALUS  - RALUS  - RETTUNGSWURF MALUS	FLUCH DER HEXENKLINGE MALUS  = -	(abrunden)
Name		VORBE	REITETE ZAUBER	
Art			1 000	
	(Ab Stufe 4)			
ZAUBER				
	+ Bonuszauber CH		2	
1				
2			3 🗆 🗆	
3 4				
RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad	(Ab Stufe 4)			
BONUSTALENTE	(Ab otale 1)		4	
☐ Im Kampf zaubern				
Zauberfokus: Verzauberung		AURA	DES UNGLÜCKS	
□ Mächtiger Zauberfokus: Verzaub	perung	AURAS Hexenklinge PRO TAG Stufe	Sonstiges	Auras Heute
☐ Zauberfokus: Nekromantie		$= \begin{pmatrix} 12 \rightarrow 1 \\ 16 \rightarrow 2 \end{pmatrix}$	) +	
☐ Mächtiger Zauberfokus: Nekromantie		20 → 3	) T	
□ Zauberfokus: Verwandlung		AURAS DAUER	FEHLSCHLAGS- Chance	
<ul> <li>Mächtiger Zauberfokus: Verwandlung</li> <li>Durchschlagende Zauber</li> <li>Mächtige durchschlagende Zauber</li> </ul>		Runden = 3 + CH	% = 20 %	

<b>ZAUBERSTÄBE</b>		
	SCHRIFTROLLEN -	TRÄNKE
H   C   C   C   C   C   C   C   C   C		
# 000 000 000		
W # 000 000 000		