



# KLERIKER DER DOMÄNE

Kleriker-  
Stufe

Zauber-  
stufe

## DOMÄNEN

Domäne

Verleihe Fähigkeiten

Verleihe Fähigkeiten

Stufe

Stufe

SG

SG

Einsetzbar  
pro Tag

Einsetzbar  
pro Tag

Einsetzbar  
pro Tag

Domäne

Verleihe Fähigkeiten

Verleihe Fähigkeiten

Stufe

Stufe

SG

SG

Einsetzbar  
pro Tag

Einsetzbar  
pro Tag

Einsetzbar  
pro Tag

## ZAUBER

RW gegen  
Zauber

Zauber  
pro Tag

=

Grund-  
zauber

+ Bonuszauber

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

WE - 4	WE - 8	WE - 12
--------	--------	---------

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

Leichte Wunden  
Mittelschw. Wunden  
Schwere Wunden  
Kritische Wunden  
Heilen / Leid

1W8 + Stufe  
2W8 + Stufe  
3W8 + Stufe  
4W8 + Stufe  
10 × Stufe

(1 - 5)  
(3 - 10)  
(5 - 15)  
(7 - 20)

1  
2  
3  
4  
6

Zaubergrad  
Zaubergrad f. Massenzauber

## ENERGIE FOKUSSIEREN

Guter Kleriker



Böser Kleriker

POSITIVE ENERGIE FOKUSSIEREN  
Wunden heilen

NEGATIVE ENERGIE FOKUSSIEREN  
Wunden verursachen

## FOKUSSIERT PRO TAG

Sonstiges

Heute

3 +

CH +

3 +

3 +

## ENERGIE WURF

Kleriker-  
Stufe

Sonstiges

W6 =

÷ 2

+

(aufrunden)

## WIL SG RETTUNGSWURF

Kleriker-  
Stufe

Sonstiges

10 +

÷ 2

+

CH +

(abrunden)

## FOKUSSIERT REICHWEITE

30 m

Radius um  
den Kleriker

## VORBEREITETE ZAUBER

0

Domänenzauber + 1

Domänenzauber + 1

1

Domänenzauber + 1

Domänenzauber + 1

2

Domänenzauber + 1

Domänenzauber + 1

3

Domänenzauber + 1

Domänenzauber + 1

4

Domänenzauber + 1

Domänenzauber + 1

5

Domänenzauber + 1

Domänenzauber + 1

6

Domänenzauber + 1

Domänenzauber + 1

7

Domänenzauber + 1

Domänenzauber + 1

8

Domänenzauber + 1

Domänenzauber + 1

9