



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

+1

+1

WE -4

WE -8

WE -12

2

+1

+1

+1

WE -4

WE -8

WE -12

3

+1

+1

+1

WE -4

WE -8

WE -12

4

+1

+1

+1

WE -4

WE -8

WE -12

5

+1

+1

+1

WE -4

WE -8

WE -12

6

+1

+1

+1

WE -4

WE -8

WE -12

7

+1

+1

+1

WE -4

WE -8

WE -12

8

+1

+1

+1

WE -4

WE -8

WE -12

9

+1

+1

+1

WE -4

WE -8

WE -12

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

HEILEN / VERLETZEN

Leichte Wunden

1W8 + Stufe

(1 - 5)

1

5

Mittelschw. Wunden

2W8 + Stufe

(3 - 10)

2

6

Schwere Wunden

3W8 + Stufe

(5 - 15)

3

7

Kritische Wunden

4W8 + Stufe

(7 - 20)

4

8

Heilen / Leid

10 × Stufe

6

9

ENERGIE FOKUSSIEREN

Guter Kleriker



Böser Kleriker



Negative Energie fokussieren

Wunden heilen

Wunden verursachen

FOKUSSIERTEN

PRO TAG

Sonstiges

Heute

3 +

CH

+

3
3
3
3

ENERGIE

WURF

Kleriker-
Stufe

Sonstiges

W6 =

÷ 2

+

(aufrunden)

WIL

SG RETTUNGSWURF

Kleriker-
Stufe

Sonstiges

10 +

÷ 2

+

CH

+

(abrunden)

FOKUSSIERTEN

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