



CRUSADER DER DOMÄNE

Crusader
Level

Zauber-
stufe

(KLERIKER)

DOMÄNE

Domäne

Verliehene Fähigkeiten

Verliehene Fähigkeiten

Stufe	SG	Einsetzbar pro Tag	Stufe	SG	Einsetzbar pro Tag

BONUSTALENTE

1

5

10

15

20

ZAUBER

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

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

HEILEN / VERLETZEN	Leichte Wunden	1W8+ Stufe	(1 - 5)	Zaubergrad	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

POSITIVE ENERGIE FOKUSSIEREN
Wunden heilen

NEGATIVE ENERGIE FOKUSSIEREN
Wunden verursachen

FOKUSSIEREN

PRO TAG

Sonstiges

Heute

= 3 + CH +

ENERGIE
WURF

Kleriker-
Stufe

Sonstiges

W6 = (÷ 2) +

(aufrunden)

WIL

SG RETTUNGSWURF

Kleriker-
Stufe

Sonstiges

= 10 + (÷ 2) + CH +

(abrunden)

FOKUSSIEREN

REICHWEITE

30 m

Radius um
den Kleriker

VORBEREITETE ZAUBER

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9