



# 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

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

WE

## 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

HEILEN / VERLETZEN

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

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

## 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