



# CRUSADER DER DOMÄNE

Crusader  
Level

Zauber-  
stufe

(KLERIKER)

## DOMÄNE

Domäne

Verliehene Fähigkeiten

Verliehene Fähigkeiten

Stufe

Stufe

SG

SG

Einsetzbar  
pro Tag

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Einsetzbar  
pro Tag

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## BONUSTALENTE

1

5

10

15

20

## ZAUBER

RW gegen  
Zauber

Zauber  
pro Tag

=

Grund-  
zauber

+

Bonuszauber

0

+ 1

+ 1

WE

WE - 4

WE - 8

WE - 12

2

+ 1

+ 1

WE

WE - 4

WE - 8

WE - 12

3

+ 1

+ 1

WE

WE - 4

WE - 8

WE - 12

4

+ 1

+ 1

WE

WE - 4

WE - 8

WE - 12

5

+ 1

+ 1

WE

WE - 4

WE - 8

WE - 12

6

+ 1

+ 1

WE

WE - 4

WE - 8

WE - 12

7

+ 1

+ 1

WE

WE - 4

WE - 8

WE - 12

8

+ 1

+ 1

WE

WE - 4

WE - 8

WE - 12

9

+ 1

+ 1

WE

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

+

☐

☐

## 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

1

2

3

4

5

6

7

8

9