



EVANGELIST

DER DOMÄNE

(KLERIKER)

Kleriker-
Stufe

Zauber-
stufe

DOMÄNE

Domäne

Verliehene Fähigkeiten

Verliehene Fähigkeiten

Stufe

SG

Einsetzbar
pro Tag

Einsetzbar
pro Tag

Stufe

SG

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

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

PUBLIC SPEAKER

DC reduction

=

CH

+

Kleriker-
Stufe

SERMONIC PERFORMANCE

DAUER

Klerikerstufe

Sonstiges

Runden

=

2

+

(

x

2

)

+

CH

+

Runden Heute

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

WILLEN RETTUNGSWURF (SG)

Klerikerstufe

=

10

+

(

÷

2

)

+

CH

BANNLIED

Bannt auf Klang basierende, magische Effekte.

Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftreten) des Bardens als Rettungswurf

FASZINIEREN

Kleriker-
Stufe

ANZ. KREATUREN

=

÷

3

(aufrunden)

LIED DES MUTES

+

Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht

Bonus auf Angriffs- und Waffen-Schadenswürfe

Stufe

9

2 Bonus Trefferwürfel

+ 2W10 (+ KO Modifikatoren)

Stufe

15

+4 auf Rettungswürfe

+4 RK (Ausweichbonus)

ENERGIE FOKUSSIEREN

Guter Kleriker

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

CHANNEL PRO TAG

Sonstiges

Heute

=

3

+

CH

+

(

÷

2

)

+

CH

+

(

÷

2

)

+

CH

+

(

÷

2

)

+

CH

+

(

÷

2

)

+

CH

+

(

÷

2

)

+

CH

+

(

÷

2

)

+

CH

+

(

÷

2

)

+

CH

+

(

÷

2

)

+

CH

+

(

÷

2

)

+

CH

+

(

÷

2

)

+

CH

+

ENERGIE

Klerikerstufe

Sonstiges

W6

=

(

÷

2

)

+

CH

+

(

÷

2

)

+

CH

+

(

÷

2

)

+

CH

+

(

÷

2

)

+

CH

+

(

÷

2

)

+

CH

+

(

÷

2

)

+

CH

+

(

÷

2

)

+

CH

+

(

÷

2

)

+

CH

+

(

÷

2

)

+

CH

+

(

÷

2

)

+

CH

+

(

÷

2

WILLEN RETTUNGSWURF (SG)

Klerikerstufe

=

10

+