



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 ☐

POSITIVE ENERGIE FOKUSSIEREN
Wunden heilen

NEGATIVE ENERGIE FOKUSSIEREN
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