



# KLERIKER VON

Kleriker-  
Stufe

Zauber-  
stufe

## DOMÄNEN

Domäne	Domäne
Verleihe Fähigkeiten	Verleihe Fähigkeiten
Stufe	Stufe
SG	SG
Einsetzbar pro Tag	Einsetzbar pro Tag
Verleihe Fähigkeiten	Verleihe Fähigkeiten
Stufe	Stufe
SG	SG
Einsetzbar pro Tag	Einsetzbar pro Tag

## ZAUBER

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

Zauber Rettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad

Konzentration	= WE +	Zauber- stufe
Leichte Wunden	1W8+ Stufe (1 - 5)	1
Mittelschw. Wunden	2W8+ Stufe (3 - 10)	2
Schwere Wunden	3W8+ Stufe (5 - 15)	3
Kritische Wunden	4W8+ Stufe (7 - 20)	4
Heilen / Leid	10 x Stufe	6

## ENERGIE FOKUSSIEREN

Guter Kleriker



Böser Kleriker

Wunden heilen

Negative Energie

Wunden verursachen

## FOKUSSIERTEN

PRO TAG

	= 3 + CH +	Sonstiges	Heute

ENERGIE  
WURF

Kleriker-  
Stufe

Sonstiges

WG	= (	÷ 2	) +	
----	-----	-----	-----	--

(aufrunden)

WILLEN  
RETTUNGS SG

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	