



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
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
Mittelschwere Wunden	2W8 + Stufe (3 - 10)	2
Schwere Wunden	3W8 + Stufe (5 - 15)	3
Kritische Wunden	4W8 + Stufe (7 - 20)	4
Heilen / Leid	10 × Stufe	6

ENERGIE FOKUSSIEREN

Guter Kleriker ☐ ☐ Böser Kleriker
Positive Energie fokussieren Negative Energie fokussieren
Wunden heilen Wunden verursachen

FOKUSSIERTEN PRO TAG

_____	= 3 + CH + _____	Sonstiges	Heute
			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ENERGIE WURF

_____	W6 = (_____ ÷ 2) + _____	Kleriker- Stufe	Sonstiges

WILLEN RETTUNGS SG

_____	= 10 + (_____ ÷ 2) + CH + _____	Kleriker- Stufe	Sonstiges

FOKUSSIERTEN REICHWEITE

30 ft	Radius um den Kleriker
-------	---------------------------

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	Domänenzauber +1	Domänenzauber +1