



# CRUSADER

VON

Crusader  
Level

Zauber-  
stufe

(CLERIC)

## DOMAIN

Domäne

Verliehene Fähigkeiten

Verliehene Fähigkeiten

Stufe

Stufe

SG

SG

Einsetzbar  
pro Tag

□□□□  
□□□□

□□□□  
□□□□

Einsetzbar  
pro Tag

## BONUS FEATS

1

5

10

Penalty for riding bareback

20

## ZAUBER

Zauber  
Rettungs SG

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

WE

WE - 4

WE - 8

WE - 12

□

□

□

□

□

□

Zauber Rettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad

Konzentration

□ =

WE

+

Zauber-  
stufe

HEILEN / VERURSACHEN

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

Wunden heilen

Negative Energie

Wunden verursachen

Wunden verursachen

## FOKUSSIERTEN

PRO TAG

Sonstiges

Heute

□ =

3 +

CH

+

□

□  
□  
□

## ENERGIE

WURF

Kleriker-  
Stufe

Sonstiges

W6 =

(

÷ 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