



# CRUSADER DER DOMÄNE

Crusader  
Level

Zauber-  
stufe

(KLERIKER)

## DOMAIN

Domäne

Verliehene Fähigkeiten

Verliehene Fähigkeiten

Stufe

Stufe

SG

SG

Einsetzbar  
pro Tag

Einsetzbar  
pro Tag

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

+1

+1

2

+1

+1

+1

+1

3

+1

+1

+1

+1

4

+1

+1

+1

+1

5

+1

+1

+1

+1

6

+1

+1

+1

+1

7

+1

+1

+1

+1

8

+1

+1

+1

+1

9

+1

+1

+1

+1

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

Konzentration

=

WE

+

Zauber-  
stufe

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



Negative Energie fokussieren

Wunden heilen

Wunden verursachen

## FOKUSSIERTEN

PRO TAG

Sonst. Mod.

Heute

= 3 +

CH

+

ENERGIE  
WURF

Kleriker-  
Stufe

Sonst. Mod.

W6

= (

÷ 2

) +

(aufrunden)

WIL

SAVE DC

Kleriker-  
Stufe

Sonst. Mod.

= 10 +

(

÷ 2

) +

CH

+

(abrunden)

## FOKUSSIERTEN

REICHWEITE

9 m

Radius um  
den Kleriker

## VORBEREITETE ZAUBER

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9