KLERIKER
DER DOMÄNE

(CLERIC)

GUT · RECHTSCHAFFEN · CHAOTISCH · BÖSE

Kleriker-Stufe

Zauber-stufe

DOMAIN

Domäne

Verliehene Fähigkeiten

Verliehene Fähigkeiten

	Stufe			Stufe	
	SG			SG	
	Einsetzbar pro Tag	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	Einsetzbar pro Tag	

ZAUBER

RW gegen Zauber		Zauber pro Tag	=	Grund-zauber	+	Bonuszauber WE	WE - 4	WE - 8	WE - 12
	0								
	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		☐	☐		

Zauberrettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad

Konzentration ☐ = WE + Zauber-stufe

HEILEN / VERLETZEN

			Zaubergrad	Massen-Zaubergrad
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**
Positive Energie fokussieren
Wunden heilen

☐ **Böser Kleriker**
Negative Energie fokussiere
Wunden verursachen

FOKUSSIEREN PRO TAG

☐ = 3 + CH + Sonst. Mod.

Heute ☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐

ENERGIE WURF

W6 = (Kleriker-Stufe ÷ 2) + Sonst. Mod.

(aufrunden)

WILLEN RETTUNGS SG

☐ = 10 + (Kleriker-Stufe ÷ 2) + CH + Sonst. Mod.

(abrunden)

FOKUSSIEREN REICHWEITE

9 m — Radius um den Kleriker

VORBEREITETE ZAUBER

0

1
☐☐☐ Domänenzauber +1

2
☐☐☐ Domänenzauber +1

3
☐☐☐ Domänenzauber +1

4
☐☐☐ Domänenzauber +1

5
☐☐☐ Domänenzauber +1

6
☐☐☐ Domänenzauber +1

7
☐☐☐ Domänenzauber +1

8
☐☐☐ Domänenzauber +1

9
☐☐☐ Domänenzauber +1