



KLERIKER VON

Kleriker-
Stufe

Zauber-
stufe

DOMÄNEN

Domäne	Domäne
Verliehene Fähigkeiten	Verliehene Fähigkeiten
Stufe	Stufe
SG	SG
Einsetzbar pro Tag	Einsetzbar pro Tag
Verliehene Fähigkeiten	Verliehene 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 × Stufe	6

ENERGIE FOKUSSIEREN

Guter Kleriker



Böser Kleriker

Wunden heilen

Negative Energie
Wunden verursachen

FOKUSSIERTEN

PRO TAG

	Sonstiges	Heute
= 3 + CH +		

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	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