



# KLERIKER DER DOMÄNE

Kleriker-  
StufeZauber-  
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

RW gegen Zauber	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

RW gegen Zauber (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

POSITIVE ENERGIE FOKUSSIEREN  
Wunden heilenNegative Energie fokussieren  
Wunden verursachen

## FOKUSSIERTEN

PRO TAG

Sonst. Mod.

Heute

	= 3 + CH +	
--	------------	--

## ENERGIE WURF

Kleriker-  
Stufe

Sonst. Mod.

WG	= (	÷ 2	) +	
----	-----	-----	-----	--

(aufrunden)

WIL

SAVE DC

Kleriker-  
Stufe

Sonst. Mod.

	= 10 + (	÷ 2	) + CH +	
--	----------	-----	----------	--

(abrunden)

## FOKUSSIERTEN

REICHWEITE

9 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