



CLOISTERED CLERIC

DER DOMÄNE

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 - 4	WE - 8	WE - 12
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			

Zauberrettungs 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 x Stufe	6

BREADTH OF KNOWLEDGE

Kleriker Level

Knowledge bonus = $\div 2$

Can make knowledge checks untrained.

ENERGIE FOKUSSIEREN

Guter Kleriker ☐ ☐ Böser Kleriker ☐
Positive Energie fokussieren Wunden heilen Negative Energie fokussieren Wunden verursachen

FOKUSSIERTEN

PRO TAG

Sonst. Mod.

Heute

= 3 + CH +

ENERGIE WURF

Kleriker-Stufe

Sonst. Mod.

W6 = ($\div 2$) + (aufrunden)

WILLEN RETTUNGS SG

Sonst. Mod.

= 10 + ($\div 2$) + CH +

WELL-READ

Stufe 2 +2 to skill checks, caster level checks and saving throws if pertaining to glyphs, runes and other writing.

VERBAL INSTRUCTIONS

Stufe 3 ALLIES Kleriker Level

= $\div 3$

VORBEREITETE ZAUBER

0

Domänenzauber +1

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