



# KLERIKER DER DOMÄNE

Kleriker-  
Stufe

Zauber-  
stufe

## DOMÄNEN

Domäne	Domäne
Verleihe Fähigkeiten	Verleihe Fähigkeiten
Stufe	Stufe
SG	SG
Einsetzbar pro Tag	Einsetzbar pro Tag
Verleihe Fähigkeiten	Verleihe 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 heilen

NEGATIVE ENERGIE FOKUSSIEREN  
Wunden verursachen

### FOKUSSIERTEN PRO TAG

Sonstiges	Heute

### ENERGIE WURF

Kleriker-  
Stufe

Sonstiges

WG	= ( ) ÷ 2 +
----	-------------

(aufrunden)

### WIL SG RETTUNGSWURF

Kleriker-  
Stufe

Sonstiges

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

(abrunden)

### FOKUSSIERTEN REICHWEITE

30 m	Radius um den Kleriker
------	---------------------------

## VORBEREITETE ZAUBER

0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	