



# CRUSADER DER DOMÄNE

Crusader  
Level

Zauber-  
stufe

(KLERIKER)

## DOMÄNE

Domäne

Verleihe Fähigkeiten

Verleihe Fähigkeiten

Stufe

Stufe

SG

SG

Einsetzbar  
pro Tag

□□□□  
□□□□

□□□□  
□□□□

Einsetzbar  
pro Tag

□□□□  
□□□□

## BONUSTALENTE

1

5

10

15

20

## ZAUBER

RW gegen  
Zauber

Zauber  
pro Tag

=

Grund-  
zauber

+

Bonuszauber

0

+1

+1

WE

WE - 4

WE - 8

WE - 12

1

+1

+1

WE

WE - 4

WE - 8

WE - 12

2

+1

+1

WE

WE - 4

WE - 8

WE - 12

3

+1

+1

WE

WE - 4

WE - 8

WE - 12

4

+1

+1

WE

WE - 4

WE - 8

WE - 12

5

+1

+1

WE

WE - 4

WE - 8

WE - 12

6

+1

+1

WE

WE - 4

WE - 8

WE - 12

7

+1

+1

WE

WE - 4

WE - 8

WE - 12

8

+1

+1

WE

WE - 4

WE - 8

WE - 12

9

+1

+1

WE

WE - 4

WE - 8

WE - 12

RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad

Konzentration

□□□□

=

WE

+

Zauber-  
stufe

HEILEN / VERLETZEN

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

□



□



Böser Kleriker

POSITIVE ENERGIE FOKUSSIEREN  
Wunden heilen

NEGATIVE ENERGIE FOKUSSIEREN  
Wunden verursachen

## FOKUSSIERTEN

PRO TAG

Sonstiges

Heute

□□□□

=

3

+

CH

+

□□□□

□□□□

□□□□

ENERGIE  
WURF

Kleriker-  
Stufe

Sonstiges

W6

=

(

÷ 2

)

+

□□□□

□□□□

□□□□

(aufrunden)

WIL

SG RETTUNGSWURF

Kleriker-  
Stufe

Sonstiges

□□□□

=

10

+

(

÷ 2

)

+

CH

+

□□□□

□□□□

□□□□

(abrunden)

## FOKUSSIERTEN

REICHWEITE

30 m

Radius um  
den Kleriker

## 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