AECHTS CHA	KL	ERIKI ER DOMÄN	ER Kleri	ker- tufe	×	VORBERE	(T)E/I	TE ZAUBER	×
OF STATES	, DI	LA DUMAN	Zau	ber-			-		
W. 4. 3	ž	DOMEN		tufe			0		
Domäne		DOMÄN	VE				-		
						Domänenzauber +1			
Verliehene Fähigkeiten Verliehene Fähigkeiten						Domanenzadzer + 1			
Stufe							-		
							1		
S Fir	nsetzbar □□		OOO Eir	Setzhar			-		
				pro Tag			-		
ZAUBER						Domänenzauber +1			
RW geg Zaube		Zauber = pro Tag	Grund- zauber +	Bonuszauber		71			
	0	prortag	24450.	WE - 4 WE - 8 WE - 12			-		
	1	+ 1	+1	> > > >			2		
	2	+ 1	+1				-		
	3	+ 1	+1				-		
	4	+ 1	+1			Domänenzauber +1			
	5	+ 1	+1			71			
	6	+ 1	+1				-		
	7	+ 1	+1				3		
	8	+ 1	+1				-		
	9	+ 1	+1				-		
	en Zauber (SG)) = 10 + WE +	Zaubergrad	<u> </u>		Domänenzauber +1			
E Leicht	Leichte Wunden 1W8+ Stufe (1 - 5) 1 2 3 6 6 7 7 Mittelschw. Wunden2W8+ Stufe (3 - 10) 2 2 8 8 W; 7 7 8 W; 15 1 8 1 9 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1					71	-		
Mittels									
Schwe	Mittelschw. Wunden2W8+ Stufe (3 - 10) Schwere Wunden 3W8+ Stufe (5 - 15) Kritische Wunden 4W8+ Stufe (7 - 20) Kritische Wunden 10 × Stufe Mittelschw. Wunden2W8+ Stufe (3 - 10) P 2 38 6 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7						4		
Kritiso									
Hellen				o gg 9					
	ENERGIE FOKUSSIEREN Guter Kleriker Böser Kleriker Böser Kleriker Wunden heilen Wunden verursachen Wunde					Domänenzauber +1	5		
VE ENERGIE F						1			
FOKUSSIEREN PRO TAG Sonstiges Heute									
	= 3 +	CH +					-		
		011				Domänenzauber + 1			
ENERGIE Kleriker- WURF Stufe Sonstiges						71	6		
// /									
WIL Kleriker- SG RETTUNGSWURF Stufe Sonstiges							-		
						Domänenzauber + 1			
	=10+(·	2)+C	H +		+1	J		
(abrunden)							7		
FOKUSSIEREN REICHWEITE									
30 m Radius um den Kleriker						Domänenzauber +1			
						+1		-	
							8		
						Domänenzauber + 1			
						+1]		
							9		
							-		