KLERIKER Klassen-	VORBEREITETE ZAUBER			
stufe				
Zauber- stufe			0	
GOTTHEIT			U	
		Domänenzauber		
ZAUBER				
RW gegen Zauber _ Grund Bonuszauber			1	
Zauber pro Tag zauber			_	
<b>0</b>				
1 7777		Domänenzauber		
2				
3			2	
4				
5 000				
6		Domänenzauber		
7				
8			3	
9				
RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad		Domänenzauber		
*UNTOTE VERTREIBEN/BEEINDRUCKEN*		Domanchizadoci		
Guter Kleriker   Böser Kleriker			4	
Untote Untote beeindrucken und				
vertreiben kontrollieren, Vertreibun und zerstören aufheben und stärken	g 🗆 🗆 🗆	Dominonzoubor		
		Domänenzauber 		
VERTREIB./BEEINDR. PRO TAG Sonstiges Heute			5	
= 3 + CH +				
1 VERTREIBUNGSWURF				
1 VEKTREBONGSWORE		Domänenzauber		
=w20 + CH			6	
2. MONSTER VERTREIBEN MAX TW				
Klerikerstufe				
= (ertreibungs 3)+ -4		Domänenzauber		
3 MONSTER ZERSTÖRTMAX TW			7	
Klerikerstufe			*	
= ÷ 2 (abrunden)				
4 MONSTER BETROFFENTW GESAMT		Domänenzauber		
Klerikerstufe			8	
= 2W6 + CH +				000
		Domänenzauber		
			9	
Domäne Domäne	KLERIKERI	DOMÄNEN  Domäne		Domäne
Verliehene Fähigkeiten Verliehene Fähigkeiter	n	Verliehene Fähigkeiten		Verliehene Fähigkeiten
1	1			1
2	2			2
3	3			3
4	4			4
5	5			5
6	6			6
7	7			7
8	8			8
9	9			9