KLERIKER Kleriker-	VORBEREITETE ZAUBER			
Stale				000
Zauber- stufe			0	
GOTTHEIT			U	
		Domänenzauber		
DOMÄNEN				
Domäne Domäne			1	
Verliehene Fähigkeiten Verliehene Fähigkeiten			_	
verilenene runigkeiten				
		Domänenzauber		
1			2	
2			_	
3				
		Danimana		
4		Domänenzauber		
5			3	
6				
7				
8		Domänenzauber		
9			4	
ZAUBER			-	
RW gegen Zauber = Grund- + Bonuszauber zauber = zauber + Sonuszauber = Zauber + Sonuszauber = Zauber + Sonuszauber = Sonuszauber				
4 8 -		Domänenzauber		
W W E W W E			_	
1			5	
2				
3 0000		Domänenzauber		
4 000				
5 0			6	
6 000				
7		Domänenzauber		
8				
9			7	
RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad				
*UNTOTE VERTREIBEN/BEEINDRUCKEN-		Domänenzauber		
Guter Kleriker 🗆 🗎 Böser Kleriker		Domandizadod	8	
Untote Untote beeindrucken u vertreiben kontrollieren, Vertreibu	nd LLLL		O	
und zerstören aufheben und stärken		Domänonzoukar		
VERTREI./KONTR. PRO TAG Sonstiges Heute		Domänenzauber 	_	
= 3 + CH +			9	
-3 T CH T				
1 VERTREIBUNGSWURF Synergie		SCHRIFTROLLEN		TRÄNKE
= w20 + CH +				
2 MONSTER VERTREIBEN MAX TW				
= (ertreibungs: 3) + -4				
3 MONSTER ZERSTÖRTMAX TW Klerikerstufe				
= ÷ 2 (abrunden)				
MONSTER BETROFFENTW GESAMT Klerikerstufe				
= 2W6 + CH +				