KLERIKER Kleriker-	VORBEREITETE ZAUBER			
Stule				
Zauber- stufe			0	
GOTTHEIT			U	
		Domänenzauber		
DOMÄNEN				
Domäne Domäne			1	
Verliehene Fähigkeiten Verliehene Fähigkeiten			_	
venienene rumgkenen				
		Domänenzauber		
1			2	
2			_	
3				
4		Domänonzouhor		
		Domänenzauber		
5			3	
6				
7				
8		Domänenzauber		
9			4	
ZAUBER			-	
RW gegen Zauber = Grund- + Bonuszauber Zauber pro Tag = zauber + Sonuszauber				
4 % -				
W WE			5	
1 7777)	
2 0000				
3		Domänenzauber		
4 000				
5 0			6	
6				
7		Domänenzauber		
8				
9			7	
RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad				
*UNTOTE VERTREIBEN/BEEINDRUCKEN-		Domänenzauber		
Guter Kleriker 🗆 🗎 Böser Kleriker		Domanenzador	8	
Untote Untote beeindrucken un kontrollieren, Vertreibu	nd 🗀 🗀		0	
und zerstören aufheben und stärken		Domänonzouhor		
VERTREIBUNGEN/BEEINDRUCKUMGGEN PER DAHéute		Domänenzauber 	_	
= 3 + CH +			9	
-3 + CH +		ALL DE LE DATA DE LA CONTRACTOR DE LA CO		
1 VERTREIBUNGSWURF Synergie		SCHRIFTROLLEN		TRÄNKE
= w20 + CH +				
2 MONSTER VERTREIBEN MAX TW				
= (\frac{\text{Vertreibungs}}{\text{wurf}} \div 3 \div + - 4				
3 MONSTER ZERSTÖRTMAX TW Klerikerstufe				
= ÷ 2 (abrunden)				
4 MONSTER BETROFFENTW GESAMT Klerikerstufe				
= 2W6 + CH +				