KLERIKER Klassen-	VORBEREITETE ZAUBER			
stufe				
Zauber- stufe			0	
GOTTHEIT			U	
		Domänenzauber		
ZAUBER				
RW gegen Zauber _ Grund Bonuszauber			1	
4 00 -				
O ME ME ME				
1		Domänenzauber		
2 000				
3			2	
4			_	
5 000				
6		Domänenzauber		
7				
8			3	
9				
RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad		Domänenzauber		
SUNTOTE VERTREIBEN/BEEINDRUCKEN		Domanenzauber		
Guter Kleriker   Böser Kleriker			4	
Untote Untote beeindrucken und	<u> </u>			
vertreiben kontrollieren, Vertreibun und zerstören aufheben und stärken	g 🗆 🗆 🗆			
		Domänenzauber		
VERTREIBUNGEN/BEEINDRUCKSINGGEN PER DAHEute			5	
= 3 + CH +				
1 VERTREIBUNGSWURF		Domänenzauber		
=w20 + CH			6	
2 MONSTER VERTREIBEN MAX TW			U	
Klerikerstufe				
= (ertreibungs: 3)+ -4		Domänenzauber		000
3 MONSTER ZERSTÖRTMAX TW			7	
3 MONSTER ZERSTORTMAX TW  Klerikerstufe			/	
= ÷ 2				
(abrunden)		Domänenzauber		
4 MONSTER BETROFFENTW GESAMT Klerikerstufe			8	
= 2W6 + CH +				
		Domänenzauber		
			9	
			7	
×	KLERIKER	DOMÄNEN		
Domäne Domäne		Domäne		Domäne
Verliehene Fähigkeiten Verliehene Fähigkeiter	n	Verliehene Fähigkeiten		Verliehene Fähigkeiten
1	1			1
2	2			2
3	3			3
4				4
5	5			5
6	6			6
7	7	,		7
8	8			8
9	9			9