KLERIKER Klassen-		VORBEREITETE ZAUBER				
	stufe					
	Zauber- stufe			0		
GOTTHEIT				U		
COTTILLI						
	Molital Section 1		Domänenzauber			
X	ZAUBER					
RW gegen	Zauber = Grund- + Bonuszauber pro Tag = zauber +			1		
Zauber	pro Tag zauber			_		
0	M W E					
1			Domänenzauber			
2						
3				2		
4				4		
5						
6			Domänenzeuber			
7			Domänenzauber ————————————————————————————————————			
8				3		
9 DW 7	00) 10 + W5 + 7					
	SG) = 10 + WE + Zaubergrad		Domänenzauber			
	RTREIBEN/BEEINDRUCKEN			4		
Guter Kleriker	□ Böser Kleriker			4		
Untote vertreiben	Untote beeindrucken un kontrollieren, Vertreibun	a ng 🗆 🗆 🗆				
und zerstören	aufheben und stärken		Domänenzauber			
VERTREI./KONT	R. PRO TAG Sonstiges Heute			_		
= 3	S + CH +			5		
1 VERTREIBU	NGSWURF		Domänenzauber			
	:w20 + CH					
				6		
2 MONSTER V	ERTREIBEN MAX TW Klerikerstufe					
	e (ertreibungs. 3)+ -4		Domänenzauber			
	wurf · 3 /· 4					
3 MONSTER Z	ERSTÖRTMAX TW			7		
	Klerikerstufe					
=	: ÷ 2 (abrunden)		Domänenzauber			
4 MONSTER B	ETROFFENTW GESAMT		Dollidiletizadbei	0		
	Klerikerstufe			8		
=	2W6 + CH +		D "			
~			Domänenzauber			
				9		
		KLERIKER			D .	
Domäne	Domäne		Domäne		Dom	ane
Verliehene Fähigkeit	en Verliehene Fähigkeite	n	Verliehene Fähigkeiten		Verli	ehene Fähigkeiten
	1				1	
	2	2			2	
	3				3	
	4				4	
	5				5	
	6				6	
	7		<u> </u>		7	
	8				8	
	9	g)		9	