KLERIKER Kleriker-	VORBEREITETE ZAUBER			
1				
Zauber- stufe			0	
GOTTHEIT			U	
		Domänenzauber		
DOMÄNEN				
Domäne Domäne			1	
Verliehene Fähigkeiten Verliehene Fähigkeiten				
venichene rumgkenen				
		Domänenzauber		
1			2	
2			4	
3				
4		Domänanzauhar		
		Domänenzauber		
5			3	
6				
7				
8		Domänenzauber		
9			4	
ZAUBER			7	
RW gegen Zauber = Grund- + Bonuszauber Zauber pro Tag = zauber + Sonuszauber				
4 8 -				
W WE. WE			5	
1 7777			)	
2				
3 0000		Domänenzauber		
4 0000				
5   0			6	
6				
7		Domänenzauber		
8				
9			7	
RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad	-			
*UNTOTE VERTREIBEN/BEEINDRUCKEN-		Domänenzauber		
Guter Kleriker 🗆 🗎 Böser Kleriker		Domanchizadoci	8	
Untote Untote beeindrucken ur kontrollieren, Vertreibu	nd 🔲 🖂 🖂		0	
und zerstören aufheben und stärken		D		
VERTREIB./BEEINDR. PRO TAGSonstiges Heute		Domänenzauber 		
			9	
= 3 + CH +				
1 VERTREIBUNGSWURF	*	SCHRIFTROLLEN	7	TRÄNKE
Synergie				
=w20 + CH +				
2 MONSTER VERTREIBEN MAX TW				
Klerikerstufe				
= (ertreibungs. 3)+ - 4				
3 MONSTER ZERSTÖRTMAX TW Klerikerstufe				
= ÷ 2 (abrunden)				
4 MONSTER BETROFFENTW GESAMT Klerikerstufe				
= 2W6 + CH +				