KLERIKER		Klassen-		vorbereitete zauber					
		stufe							
		Zauber- stufe				0			
G	OTTHEIT					U			
		2	×						
		To log life			Domänenzauber				
		ZAUBER							
R	W gegen	Zauber _ Grund Bonuszauber				1			
	Zauber	4 % -				_			
	0	W W E							
	1				Domänenzauber				
	2								
	3					2			
	4					_			
	5								
	6				Domänenzauber				
	7				Domanenzaaber				
	8					3			
	9								
L RW					Domänenzauber				
		REIBEN/BEEINDRUCKEN			Domanenzauber				
Guter Kleriker						4			
G	Untote	Untote beeindrucke	n und						
111	vertreiben and zerstören	kontrollieren, Vertre aufheben und stärke							
	THE ZEISTOICH P	duniesen und stand			Domänenzauber				
VER	TREI./KONTR. PI	RO TAG Sonstiges Heute				5			
	= 3 +	CH +							
4									
1	VERTREIBUNGS	WURF			Domänenzauber				
	= w2	20 + CH				6			
2	MONETED VEDT	REIBEN MAX TW				U			
2		Klerikerstufe							
	= (er	treibungs. 3)+ - 4			Domänenzauber				
2	MONSTER ZERS	PÖDMAZ A 37 /DYX7				7			
3		kerstufe				7			
	=	÷ 2							
		(abrunden			Domänenzauber				
4	MONSTER BETR	OFFENTW GESAMT Klerikerstufe				8			
	= 21	W6 + CH +							
~			~		Domänenzauber				
						9			
X					OOMÄNEN			*	
Dom	äne	Domäne			Domäne			Domäne	
Verli	ehene Fähigkeiten	Verliehene Fähigk	ceiten		Verliehene Fähigkeiten			Verliehene Fähigkeiten	
		1		1			1		
2				2			2		
		3		3			3		
		4		4			4		
		5		5			5		
		6		6			6		
		7		7			7		
		8		8			8		
2		9		9			9		