	KLERIKER Kleriker- Stufe Zauber- stufe						VORBEREITETE ZAUBER				
CHA											
*											
Do	omäne		DOMÄN	NE				0			
	JillailC										
Ve	98 98						Domänenzauber + 1				
\vdash											
-								1			
	Einsetz pro Tag				nsetzbar pro Tag						
7			ZAUBE	R	-		Domänonzoukor				
	RW gegen Zauber = Grund- + Bonuszauber zauber = zauber						Domänenzauber + 1				
	Zaubei	0	pro rag	zauber	- 4						
		1	+ 1	+ 1				2			
		2	+ 1	+1							
		3	+ 1	+ 1							
		4	+ 1	+ 1			Domönonzauher				
		5	+ 1	+ 1			Domänenzauber + 1				
		6 + 1	+ 1	+ 1				3			
			+ 1	+ 1							
		8	+ 1	+ 1							
		9	+ 1	+ 1							
	RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad						Domönonzouher	4			
CZE	Leichte Wunden 1W8 + Stufe (1 - 5) 1 2 5						Domänenzauber + 1				
RLE	Leichte Wunden 1W8+Stufe (1-5) 1 5 Mittelschw. Wunden2W8+Stufe (3-10) pe 2 6 Schwere Wunden 3W8+Stufe (5-15) 3 7 Kritische Wunden 4W8+Stufe (7-20) Z 4 Perusuhan 4 Perusuha										
(EILEN											
HEII)	Heilen / Leid 10 × Stufe 6 9										
*	Guter Kleriker TIVE ENERGIE FOKUSSIEREN Wunden heilen Guter Kleriker Negative Energie fokussieren Wunden verursachen						Domänenzauber + 1				
OSITIVE ENE							+ 1				
_											
	PRO TAG Sonstiges Heute							5			
I II											
		- 5 +	CH +				Dam in an anni an				
	ENERGIE Kleriker- WURF Stufe Sonstiges						Domänenzauber + 1				
WU											
	7							6			
WI	WIL Kleriker-										
SG	SG RETTUNGSWURF Stufe Sonstiges						Daniforn I				
	=	=10+(÷	2)+C	H +		Domänenzauber + 1				
	(abrunden)							7			
	REICHWEITE [30 m Radius um den Kleriker							-			
KE.							D				
							Domänenzauber + 1				
								8			
							5 . "				
							Domänenzauber + 1				
								9			
								-			