KLERIKER Kleriker-		VORBEREITETE ZAUBER					
	1						
	Zauber- stufe			0			
GOTTHEIT	1.7%			U			
	10/10/10/10		Domänenzauber				
DOMÄNEN							
Domäne	Domäne			1			
Verliehene Fähigkeiten	Verliehene Fähigkeiten						
vernenene i unigkeiten	vernenene runigkeiten						
			Domänenzauber				
1				2			
2				4			
3							
4			Domänonzouhor				
			Domänenzauber ————————————————————————————————————				
5				3			
6							
7							
8			Domänenzauber				
9				4			
ZAUBER				7			
RW gegen Zauber =	Grund- + Bonuszauber zauber						
Zauber pro Tag	4 8 -						
0	WE .			5			
1				)			
2							
3			Domänenzauber				
4							
5	<b></b>			6			
6							
7			Domänenzauber				
8							
9				7			
RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + 2	 Zaubergrad						
SUNTOTE VERTREIBEN/	BEEINDRUCKEN		Domänenzauber				
Guter Kleriker	☐ Böser Kleriker			8			
Untote vertreiben	Untote beeindrucken un kontrollieren, Vertreibun	d		O			
und zerstören	aufheben und stärken		Domänenzauber				
VERTREI./KONTR. PRO TAG	Sonstiges Heute		Domanenzauber				
=3 + CH +	·			9			
-3 ' CII '			COUNTERDOLLEN	/ 1		mp ä Nize	
1 VERTREIBUNGSWURF	Synergie	`	SCHRIFTROLLEN		*	TRÄNKE	# (
=w20 + C	H + 						
2 MONSTER VERTREIBEN	MAX TW						
= (ertreibungs	Klerikerstufe  3 )+ - 4						
3 MONSTER ZERSTÖRTMAX Klerikerstufe							
= *	<b>2</b> (abrunden)						
MONSTER BETROFFENTW GESAMT							
= 2W6 + CH +							