	LERIK		ker- tufe	7	VORBEREI	TET	TE ZAUBER		,
CHONG SE	DER DOMÄN	Zau	ber-						
	DOMÄN					0			
Domäne	DOMINI								
Vanliahana EWhinlada		\/I:-I-	ana Estabataan		Domänenzauber +1			Domänenzaube	+1
Verliehene Fähigkeiten		Verliehene Fähigkeiten				J			
Stufe			Stufe						
SS			98			1			
Einsetzbar 🗆		Ei				_			
pro Tag Domäne			pro Tag						
					Domänenzauber +1			Domänenzaube	+1
Verliehene Fähigkeite	n	Verlieh	ene Fähigkeiten			_			
Stufe		Stufe				2			
SS			S						
			pro Tag						
X	ER	*		Domänenzauber +1			Domänenzaube	+1	
RW gegen Zauber	Zauber pro Tag =	Grund- zauber +	Bonuszauber						
0	prortag	244501	WE - 4 WE - 8 WE - 12						
1	+1	+1				3			
2	+ 1	+1							
3	+ 1	+1							
4	+ 1	+1			Domänenzauber + 1			Domänenzaube	+1
5	+1	+1							
6	+1	+1							
7	+ 1	+1				4			
8	+1	+1							
9	+ 1	+ 1							
RW gegen Zauber (S	G) = 10 + WE +	Zaubergrad	e_		Domänenzauber +1			Domänenzaube	+1
Leichte Wunden 1W8+Si		fe (1 - 5)	1 qn 5						
Mittelschw. Wunde			T Saubergrad 2 Sanbergrad 4 Sanbergrad 4 Sanbergrad 5 San			5			
Leichte Wunden 1W8+St Mittelschw. Wunden2W8+St Schwere Wunden 3W8+St Kritische Wunden 4W8+St Heilen / Leid 10 × St			Zaubergrad 7 3 4 4 8 8 8 8 8 8 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9						
Heilen / Leid	10 × Stufe		Zal						
ENER					Domänenzauber + 1			Domänenzaube	+1
Guter Kleriker ENERGIE FOKUSSIEREN Wunden heilen Guter Kleriker Böser Kleriker Negative Energie foku Wunden verursachen			e Energie fokussier			6			
					_				
FOKUSSIEREN PRO TAG	;	Sonstiges	Heute						
= 3 +	CH +				Domänenzauber +1			Domänenzaube	+1
						7			
ENERGIE Kleriker- WURF Stufe Sonstiges					-				
W6 = (÷ 2) +									
(aufrunden)				Domänenzauber +1			Domänenzaube	+1	
WIL Kleriker-					8				
	/ Ottale	2)+0	Sonstiges						
=10+	`	<i>'</i>	*						
	(abrunder	1)			Domänenzauber + 1			Domänenzaube	+1
FOKUSSIEREN REICHWEITE Radius um den Kleriker					9				
uen kienker									