K		(leriker-	×	VORBERE	(T)E(I	TE ZAUBER	,
	VON	Zauber-			-		
** *	(CLERIC)	stufe			0		
Domäne	DOMAIN	-			-		
				Domänenzauber +1			
Verliehene Fähigkeite	n Ver	liehene Fähigkeiten		Domanenzauber +1			
Stufe		Stufe			-		
					1		
Einsetzbar		S Finsetzhar			-		
		pro Tag			-		
				Domänenzauber +1			
					-		
					2		
					-		
Zauber	ZAUBER Zauber _ Grund-	Bonuszauher			-		
Rettungs SG	Zauber = Grund- pro Tag = zauber	+ Bonuszauber		Domänenzauber +1			
0		_ × × × ×			J		
1	+1 +	1 7777			-		
2	+1 +	1 0000			3		
3	+1 +	1 0000			-		
4	+1 +				-		
5	+1 +			Domänenzauber +1			
6	+1 +				_		
8	+1 +				_		
					4		
Zauber Rettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad							
		Zauber-					
Konzentration	= WE ·	stufe stufe		Domänenzauber +1			
Tauber-stufe Taub					5		
Schwere Wunden	3W8 + Stufe (5 - 18	anper 3			_		
Heilen / Leid	10 × Stufe (7 - 20	6 W 9					
ENE	RGIE FOKUSSIEI			Domänenzauber +1			
Guter Kleriker Böser Kleriker Regative Energie Wunden heilen Wunden verursachen					6		
PRO TAG	Sonstiges						
= 3 +	CH +			Domänenzauber +1			
					- 7		
WURF Stufe Sonstiges							
W6 = (÷ 2) +				D			
(aufrunden) WILLEN Kleriker- RETTUNGS SG Stufe Sonstiges				Domänenzauber +1	8		
=10+		CH +					
	(abrunden)			Domänenzauber +1			
FOKUSSIEREN	(Domanenzauber +1			
REICHWEITE Radius um den Kleriker					9		
					-		