KLERIKER Kleriker- Stufe	VORBERE	TETE ZAUBER
Zauber-		
(CLERIC) stufe		0
DOMAIN F		
	Domänenzauber +1	
Verliehene Fähigkeiten Verliehene Fähigkeiten		
Stufe		
98		1
Einsetzbar		
pro Tag pro Tag		
	□□□ Domänenzauber +1	
		2
Zauber Zauber Grund- Bonuszauber		
Zauber Zauber = Grund- + Bonuszauber zauber + Zauber + Rettungs SG pro Tag	□□□ Domänenzauber +1	
0		
1 +1 +1 0000		
2 +1 +1 0000		3
3 +1 +1 0000		
4 +1 +1 000		
5 +1 +1 000	□□□ Domänenzauber +1	
6 +1 +1		
7 +1 +1 000		
8 +1 +1 000		4
Zauber Rettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad		
Tauber-stufe Taub	□□□ Domänenzauber +1	
E Leichte Wunden 1W8 + Stufe (1 - 5) 1 2 5		
Comparison		5 000
Mittelschw. Wunden2W8+ Stufe (3 - 10)		
Kritische Wunden 4W8+ Stufe (7 - 20) & 4 58 8 8		
ENERGIE FOKUSSIEREN	□□□ Domänenzauber +1	
ENERGIE I OROUGIEREN		
ENERGIE FOKUSSIEREN Negative Energie		6 000
FOKUSSIEREN PRO TAG Sonstiges Heute		
= 3 + CH +	□□□ Domänenzauber +1	
		7
ENERGIE Kleriker- WURF Stufe Sonstiges		
W6 = (÷ 2) +		
(aufrunden)	Domänenzauber +1	
WILLEN Kleriker- RETTUNGS SG Stufe Sonstiges		8
=10+(÷2)+ CH +		
(abrunden)		
FOKUSSIEREN	□□□ Domänenzauber +1	
REICHWEITE		9
30 m Radius um den Kleriker		
The state of the s		