KLERIKER Klasse	VORBEREITETE ZAUBER			
Level				
Zauber- stufe			0	
GOTTHEIT				
		Domänenzauber		
ZAUBER				
RW gegen Zauber = Grund- + Bonuszauber zauber			1	
4 8 8 1				
		Domänenzauber		
2				
3			2	
4				
5				
6		Domänenzauber		
7			3	
8			,	
9 🗀				
RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad		Domänenzauber		000
UNTOTE VERTREIBEN/BEEINDRUCKEN			4	000
Guter Kleriker			4	000
Untote Untote beeindrucken vertreiben und kontrollieren, Vertrei	biiingo 🗆			
und zerstören **** aufheben und stärken		Domänenzauber		
TURNS / REBUKES PRO TAG Sonst. Mod. Heute			_	
=3 + CH +			5	
1 Vetreibungschance		Domänenzauber		000
=w20 + CH			6	
TO TUDE CREATURE MAY THE			U	
2 TO TURN CREATURE MAX TW Kleriker Level				
= (ertreibungs 3)+ -4		Domänenzauber		
3 MONSTER ZERSTÖRT MAX HIT DICE			7	
MONSTER ZERSTÖRT MAX HIT DICE Kleriker Level			-	
= ÷ 2 (abrunden)				
		Domänenzauber		
4 MONSTER BETROFFEN TOTAL HIT DICE Kleriker Level			8	
= 2W6 + CH +				
		Domänenzauber		
			9	
×	KLERIKER	DOMÄNEN		
Domäne Domäne		Domäne		Domäne
Verliehene Fähigkeiten Verliehene Fähigkeiter	1	Verliehene Fähigkeiten		Verliehene Fähigkeiten
1	1			1
2	2			2
3	3			3
4	4			4
5	5			5
6	6			6
7	7	,		7
8	8			8
9	9			9