KLERIKER Kleriker-	VORBEREI	TETE ZAUBER
State		
Zauber- stufe		
GOTTHEIT		0
	□ □ □ Domänenzauber	
DOMÄNEN		
Domäne Domäne		1 000
Verliehene Fähigkeiten Verliehene Fähigkeiten		
	□ □ □ Domänenzauber	
1		2 000
2		
3		
4	□ □ □ Domänenzauber	
5		3 000
6		3
7		
8	□ □ □ Domänenzauber	
9		
ZAUBER		4
Zauber Rettungs SG Pro Tag = Grund- + Bonuszauber zauber + Bonuszauber	Domänenzauber	
<b>0</b>		
1		5
2 0000		
3 0 0 0 0 0	Domänenzauber	
4 000		
5		6
6		
7	Domänenzauber	
8		
9		7
Zauber Rettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad		
TURN / REBUKE UNDEAD	□ □ □ Domänenzauber	
Guter Kleriker □ □ Böser Kleriker		8
Turn, Halt, Rebuke, Halt, Awe, Rout and Control, Dispel Turning		
Destroy Undead and Bolster Undead	□ □ □ Domänenzauber	
TURNS / REBUKES PER DAY Sonstiges Heute		9 000
=3 + CH +		
	SCHRIFTROLLEN	TRÄNKE
1 TURNING CHECK Synergy		
= d20 + CH +		
2 TO TURN CREATURE MAX HIT DICE		
Cleric Level		
= ( Turning		
3 TO DESTROY CREATURE MAX HIT DICE Cleric Level		
= ÷2 (abrunden)		
4 CREATURES AFFECTED TOTAL HIT DICE Cleric Level		
= 2d6 + CH +		