KLERIKER	Klassen-	VORBEREITETE ZAUBER				
	stufe					
	Zauber- stufe			0		
GOTTHEIT						
	Application of the state of the		Domänenzauber			
ZAUBEI	R					
RW gegen Zauber _	Grund Bonuszauber			1		
Zauber pro Tag	zauber → ∞ ∼					
0						
1			Domänenzauber			
2						
3				2		
4						
5						
6			Domänenzauber			
7				3		
8						
9						
RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Z			Domänenzauber			
UNTOTE VERTREIBEN/	BEEINDRUCKEN.		Domanchizauber	4		
Guter Kleriker Untote vertreiben und zerstören	☐ Böser Kleriker					
	Untote beeindrucken und					
	kontrollieren, Vertreibun aufheben und stärken		Domänonzouber			
			Domänenzauber ————————————————————————————————————			
TURNS / REBUKES PRO TAG	Sonstiges Heute			5		
= 3 + CH +						
1 VERTREIBUNGSWURF						
1 VERTREIDONGSWORE			Domänenzauber			
=w20 + C	Η			6		
2 MONSTER VERTREIBEN M	MAX TW					
Klerikerstufe						
= (ertreibungs	3)+		Domänenzauber	7		
3 MONSTER ZERSTÖRTMAX	TW					
Klerikerstufe				•		
= ÷	2 (abrunden)					
4 MONSTER BETROFFENTW	CESAMT		Domänenzauber			
4 MONSTER BETROFFENTW	Klerikerstufe			8		
= 2W6 + C	H +					
			Domänenzauber			
				9		
KLERIKERDOMÄNEN						¥.
Domäne	Domäne		Domäne			Domäne
Verliehene Fähigkeiten	Verliehene Fähigkeiter	n	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	