KLERIKER Klasse			VORBEREITETE ZAUBER						
		Lev	22						
Zauber- stufe				0					
GOTTHEIT					U				
			No light like		Domänenzauber				
ZAUBER					-				
RV	W gegen	Zauber _ Grund B	onuszauber			1			
Z	Zauber		4 00 -			_			
	0		W W E						
	1		7777		Domänenzauber				
	2								
	3					2			
	4					_			
	5								
	6				Domänenzauber				
	7				Domanchizadoci				
	8					3			
	9								
RW		 : 10 + WE + Zaubergrad			D				
		REIBEN/BEEINDE	RUCKEN		Domänenzauber ————————————————————————————————————				
Guter Kleriker 🗆 🗼 🗀 Böser Kleriker					4				
Gt	Untote	20/1/02	beeindrucken und			-			
vertreiben kontrollieren, Vertreibung und zerstören aufheben und stärken									
				Domänenzauber					
= 3 + CH +					5				
1	VERTREIBUNGS	WURF							
	= w20 + CH 2 Kreaturen vertreiben MAX HIT DICE					6			
2									
Kleriker Level									
	= (er	treibungs 3)+	- 4		Domänenzauber				
3 MONSTER ZERSTÖRT MAX HIT D			ICE						
3	Kleriker Level								
	= ÷2 (abrunden)		(.1						
			,		Domänenzauber				
4	MONSTER BETROFFEN TOTAL HIT DICE Kleriker Level = 2W6 + CH +								
~					Domänenzauber				
						9			
						7			
×					RDOMÄNEN				I
Doma	äne	Doma	äne		Domäne		D)omäne	$\neg \neg$
Verlie	ehene Fähigkeiten	Verli	ehene Fähigkeiter	n	Verliehene Fähigkeiten			erliehene Fähigkeiten	
\vdash									
		1			1		1		
3 4				2		2			
				3		3			
				4		4			
		5			5		5		
		6			6		6		
		7			7		7		
		8			8		8		
2		9			9		9		