KLERIKER Kleriker-		vorbereitete zauber					
KELKIKLK	Stufe						
	Zauber- stufe			0			
GOTTHEIT	- 1 Acourt			U			
	CALL COMPLETE						
	101/3/2/808		Domänenzauber				
DOMÄNEN							
Domäne	Domäne			1			
Verliehene Fähigkeiten Ve	erliehene Fähigkeiten						
vernenene rumgketten	- Interior Fullighter						
			Domänenzauber				
1				2			
2				_			
3							
			Domänonzouhor				
4			Domänenzauber				
5				3			
6							
7							
8			Domänenzauber				
9				4			
ZAUBER				4			
RW gegen Zauber Grund	d- + Bonuszauber er ~						
	4 00 -						
0	WE			5			
1	_ 7777)			
2	_						
3	_		Domänenzauber				
4	_						
5	$\varphi \varphi \varphi$			6			
6							
7			Domänenzauber				
8							
9				7			
RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zauberg	 yrad						
UNTOTE VERTREIBEN/BEEINDRUCKEN			Domänenzauber				
Guter Kleriker 🗆 🗀 🖺	Böser Kleriker		Domanciizadoci	8			
Untote vertreiben	Jntote beeindrucken un kontrollieren, Vertreibun	d 🗆 🗆 🗆		O			
und zerstören	aufheben und stärken		Domänonzouhor				
VERTREIBUNGEN/BEEINDRUCKUM	SEN PRO TAMènte		Domänenzauber 				
= 3 + CH +				9			
-3. CH.							
1 VERTREIBUNGSWURF	Cunoraio	*	SCHRIFTROLLEN		*	TRÄNKE	# (
= was + CH	Synergie						
= w20 + CH							
2. Kreaturen vertreiben MAX HIT DICE							
Kleriker Level = (ertreibungs - 3) + -4							
3 MONSTER ZERSTÖRT MAX HIT DICE Kleriker Level							
= ÷2	(abrunden)						
4 MONSTER BETROFFEN TOTAL HIT DICE Kleriker Level							
= 2W6 + CH							