KLERIKER Kleriker-		VORBEREIT	ret	TE ZAUBER
otale				
Zauber- stufe			0	
GOTTHEIT			U	
1976 Age		Domänenzauber		
DOMÄNEN	(			
Domäne Domäne	l <del></del>		1	
Verliehene Fähigkeiten Verliehene Fähigkeiten			_	
verilenene i unigkerten				
		Domänenzauber		
1			2	
2			_	
3				-
		Domänonzouhor		
4		Domänenzauber		
5			3	
6				
7				
8		Domänenzauber		
9			4	
ZAUBER			7	
RW gegen Zauber = Grund- + Bonuszauber zauber				
4 8 -		Domänenzauber		
W WE WE			_	
1 7777			5	
2				
3		Domänenzauber		
4				
5   0			6	
6				
7		Domänenzauber		
8				
9			7	
RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad				
*UNTOTE VERTREIBEN/BEEINDRUCKEN*		Domänenzauber		
Guter Kleriker 🗆 🔭 🗀 Böser Kleriker		Domanciizadoci	8	
Untote Untote beeindrucken u vertreiben kontrollieren, Vertreib	ınd 🗀 🗀 🗀		O	
und zerstören aufheben und stärken		Domänonzouhor		
VERTREIB./BEEINDR. PRO TAG Sonstiges Heute		Domänenzauber ————————————————————————————————————		
= 3 + CH +	1		9	
	, 000	COLIDIEED OLI ENI		
1 VERTREIBUNGSWURF		SCHRIFTROLLEN	Т	TRÄNKE
Synergie				
= w20 + CH +				
2 MONSTER VERTREIBEN MAX TW				
= (ertreibungs 3) + -4				
3 MONSTER ZERSTÖRTMAX TW Klerikerstufe				
= ÷2 (abrunden)				
4 MONSTER BETROFFENTW GESAMT Klerikerstufe				
= 2W6 + CH +				