

Klerikerzauber

Grad 0

- ☐ Ausbessern
- ☐ Gift entdecken
- ☐ Göttliche Führung
- ☐ Kleinere Wunden heilen
- ☐ Kleinere Wunden verursachen
- ☐ Licht
- ☐ Magie entdecken
- ☐ Magie lesen
- ☐ Nahrung und Wasser reinigen
- ☐ Resistenz
- ☐ Tugend
- ☐ Wasser erschaffen

Grad 1

- ☐ Befehl
- ☐ Böses entdecken
- ☐ Chaotisches entdecken
- ☐ Elementen trotzen
- ☐ Entropieschild
- ☐ Furcht auflösen
- ☐ Furcht bannen
- ☐ Göttliche Gunst
- ☐ Gutes entdecken
- ☐ Heiligtum
- ☐ Leichte Wunden heilen
- ☐ Leichte Wunden verursachen
- ☐ Magische Waffe
- ☐ Magischer Stein
- ☐ Monster herbeizaubern I
- ☐ Rechtschaffenes entdecken
- ☐ Schild des Glaubens
- ☐ Schutz vor Bösem
- ☐ Schutz vor Chaos
- ☐ Schutz vor Gutem
- ☐ Schutz vor Ordnung
- ☐ Segnen
- ☐ Sprachen verstehen
- ☐ Totenwache
- ☐ Unheil
- ☐ Untote entdecken
- ☐ Verfluchen
- ☐ Verhüllender Nebel
- ☐ Vor Untoten verstecken
- ☐ Wasser entweihen
- ☐ Wasser weihen

Grad 2

- ☐ Anderen schützen
- ☐ Ausdauer des Ochsens
- ☐ Bärenstärke
- ☐ Beistand
- ☐ Dunkelheit
- ☐ Energien widerstehen
- ☐ Fallen finden
- ☐ Fesseln
- ☐ Gefühle besänftigen
- ☐ Geräuschexplosion
- ☐ Gesinnung verbergen
- ☐ Gift verzögern
- ☐ Lähmung aufheben
- ☐ Mittelschwere Wunden heilen
- ☐ Mittelschwere Wunden verursachen
- ☐ Monster herbeizaubern II
- ☐ Ort entweihen
- ☐ Ort weihen
- ☐ Person festhalten
- ☐ Pracht des Adlers
- ☐ Reparieren
- ☐ Sanfte Ruhe

- ☐ Stille
- ☐ Teilweise Genesung
- ☐ Totenglocke
- ☐ Vorahnung
- ☐ Waffe des Glaubens
- ☐ Waffengesinnung
- ☐ Weisheit der Eule
- ☐ Zerbersten
- ☐ Zone der Wahrheit
- ☐ Zustand

Grad 3

- ☐ Ansteckung
- ☐ Auf Wasser gehen
- ☐ Blind- oder Taubheit kurieren
- ☐ Blind- oder Taubheit Verursachen
- ☐ Dauerhafte Flamme
- ☐ Fluch brechen
- ☐ Fluch
- ☐ Gebet
- ☐ Gegenstand aufspüren
- ☐ Gegenstand verbergen
- ☐ Gleißendes Licht
- ☐ Glyphe der Abwehr
- ☐ Hilfreiche Hand
- ☐ Krankheit kurieren
- ☐ Magie bannen
- ☐ Magisches Schutzgewand
- ☐ Mit Stein verschmelzen
- ☐ Mit Toten sprechen
- ☐ Monster herbeizaubern III
- ☐ Nahrung und Wasser erschaffen
- ☐ Schutz vor Energien
- ☐ Schutzkreis gegen Böses
- ☐ Schutzkreis gegen Chaos
- ☐ Schutzkreis gegen Gutes
- ☐ Schutzkreis gegen Ordnung
- ☐ Schwere Wunden heilen
- ☐ Schwere Wunden verursachen
- ☐ Stein formen
- ☐ Tageslicht
- ☐ Tote beleben
- ☐ Undurchdringliche Dunkelheit
- ☐ Unsichtbarkeit aufheben
- ☐ Wasser atmen
- ☐ Windwall

Grad 4

- ☐ Bewegungsfreiheit
- ☐ Dimensionsanker
- ☐ Fortschicken
- ☐ Genesung
- ☐ Gift neutralisieren
- ☐ Göttliche Macht
- ☐ Immunität gegen Zauber
- ☐ Kritische Wunden heilen
- ☐ Kritische Wunden verursachen
- ☐ Luftweg
- ☐ Lügen erkennen
- ☐ Mächtige Magische Waffe
- ☐ Monster herbeizaubern IV
- ☐ Riesenhaftes Ungeziefer
- ☐ Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen
- ☐ Todesschutz
- ☐ Ungeziefer zurücktreiben
- ☐ Vergiften
- ☐ Verständigung
- ☐ Wasser kontrollieren
- ☐ Weissagung

- ☐ Zauberkräfte verleihen
- ☐ Zungen

Grad 5

- ☐ Ausspähung
- ☐ Böses bannen
- ☐ Buße
- ☐ Chaos bannen
- ☐ Ebenenwechsel
- ☐ Entweihen
- ☐ Flammenschlag
- ☐ Gerechte Macht
- ☐ Gutes bannen
- ☐ Heiliges Gespräch
- ☐ Insektenplage
- ☐ Mächtiger Befehl
- ☐ Mal der Gerechtigkeit
- ☐ Massen- „Leichte Wunden heilen“
- ☐ Massen- „Leichte Wunden verursachen“
- ☐ Monster herbeizaubern V
- ☐ Rechtschaffenes bannen
- ☐ Schneller Tod
- ☐ Steinwand
- ☐ Symbol des Schmerzes
- ☐ Symbol des Schlafes
- ☐ Tote erwecken
- ☐ Verzauberung brechen
- ☐ Wahrer Blick
- ☐ Weihen
- ☐ Zauberesistenz
- ☐ Zerstörende Waffe

Grad 6

- ☐ Geas/Auftrag
- ☐ Gegenstände beleben
- ☐ Heilung
- ☐ Heldenmahl
- ☐ Klingenbarriere
- ☐ Leid
- ☐ Mächtige Glyphe der Abwehr
- ☐ Mächtige Magie bannen
- ☐ Massen- „Ausdauer des Ochsens“
- ☐ Massen- „Bärenstärke“
- ☐ Massen- „Mittelschwere Wunden heilen“
- ☐ Massen- „Mittelschwere Wunden verursachen“
- ☐ Massen- „Pracht des Adlers“
- ☐ Massen- „Weisheit der Eule“
- ☐ Monster herbeizaubern VI
- ☐ Rückruf
- ☐ Schutzhülle gegen Lebendes
- ☐ Symbol der Furcht
- ☐ Symbol der Überredung
- ☐ Tod den Untoten
- ☐ Untote erschaffen
- ☐ Verbannung
- ☐ Verbündeter aus den Ebenen
- ☐ Weg finden
- ☐ Windwandeln
- ☐ Zutritt verwehren

Grad 7

- ☐ Ätherischer Ausflug
- ☐ Abstoßung
- ☐ Auferstehung
- ☐ Blasphemie
- ☐ Diktum
- ☐ Heiliges Wort

- ☐ Mächtige Ausspähung
- ☐ Massen- „Schwere Wunden heilen“
- ☐ Massen- „Schwere Wunden verursachen“
- ☐ Monster herbeizaubern VII
- ☐ Regeneration
- ☐ Symbol der Betäubung
- ☐ Symbol der Schwächung
- ☐ Vollständige Genesung
- ☐ Wetterkontrolle
- ☐ Wort des Chaos
- ☐ Zerstörung
- ☐ Zuflucht

Grad 8

- ☐ Antimagisches Feld
- ☐ Aufspüren
- ☐ Dimensionsschloss
- ☐ Erdbeben
- ☐ Feuersturm
- ☐ Heilige Aura
- ☐ Mächtige Immunität gegen Zauber
- ☐ Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen
- ☐ Mächtige Untote erschaffen
- ☐ Massen- „Kritische Wunden heilen“
- ☐ Massen- „Kritische Wunden verursachen“
- ☐ Monster herbeizaubern VIII
- ☐ Schild der Ordnung
- ☐ Schutzmantel des Chaos
- ☐ Symbol des Todes
- ☐ Symbol des Wahnsinns
- ☐ Unheilige Aura

Grad 9

- ☐ Astrale Projektion
- ☐ Ätherische Gestalten
- ☐ Entzug von Lebenskraft
- ☐ Implosion
- ☐ Massenheilung
- ☐ Monster herbeizaubern IX
- ☐ Seele binden
- ☐ Sturm der Vergeltung
- ☐ Tor
- ☐ Wahre Auferstehung
- ☐ Wunder