

Grad 1

☐ Alarm

☐ Elementen trotzen

☐ Energien widerstehen

☐ Gift entdecken

☐ Gift verzögern

☐ Lange Schnitte

☐ Magie lesen

☐ Magische Fänge

☐ Mit Tieren sprechen

☐ Schlingen und Fallen entdecken

☐ Springen

☐ Spurloses gehen

☐ Tier bezaubern

☐ Tierbote

☐ Tiere beruhigen

☐ Tiere oder Pflanzen beruhigen

☐ Verbündeten der Natur herbeizaubern I

☐ Verstricken

☐ Vor Tieren verstecken

Grad 2

☐ Ausdauer des Ochsen

☐ Dornenwuchs

☐ Katzenhafte Anmut

☐ Leichte Wunden heilen

☐ Mit Pflanzen sprechen

☐ Rindenhaut

☐ Schlinge

☐ Schutz vor Energien

☐ Tiere festhalten

Grad 3

☐ Auf Wasser gehen

☐ Baum

☐ Dunkelsicht

☐ Gift neutralisieren

☐ Krankheit kurieren

☐ Mächtige magische Waffe

☐ Mittelschwere Wunden heilen

☐ Pflanzen befehligen

☐ Pflanzen schrumpfen

☐ Pflanzenwachstum

☐ Tiere verkleinern

☐ Ungeziefer zurücktreiben

☐ Verbündeten der Natur herbeizaubern III

Grad 4

☐ Bewegungsfreiheit

☐ Einswerden mit der Natur

☐ Hölzerner Weg

☐ Schwere Wunden heilen

☐ Tierwachstum

☐ Unauffindbarkeit

☐ Verbündeten der Natur herbeizaubern IV

Grad 1

☐ Elementen trotzen

☐ Gift entdecken

☐ Göttliche Gunst

☐ Leichte Wunden heilen

☐ Magie lesen

☐ Resistenz

☐ Schutz vor Bösem

☐ Schutz vor Chaos

☐ Segnen

☐ Teilweise Genesung

☐ Tugend

☐ Untote entdecken

☐ Waffe weihen

☐ Wasser erschaffen

☐ Wasser weihen

Grad 2

☐ Anderen Schützen

☐ Bärenstärke

☐ Energien widerstehen

☐ Gesinnung verbergen

☐ Gift verzögern

☐ Lähmung aufheben

☐ Pracht des Adlers

☐ Weisheit der Eule

☐ Zone der Wahrheit

Grad 3

☐ Blind- oder Taubheit kurieren

☐ Fluch brechen

☐ Gebet

☐ Lügen erkennen

☐ Magie bannen

☐ Mittelschwere Wunden heilen

☐ Reittier heilen

☐ Schutzkreis gegen Böses

☐ Schutzkreis gegen Chaos

☐ Tageslicht

Grad 4

☐ Böses bannen

☐ Chaotisches bannen

☐ Genesung

☐ Gift neutralisieren

☐ Heiliges Schwert

☐ Mal der Gerechtigkeit

☐ Schwere Wunden heilen

☐ Todesschutz

☐ Verzauberung brechen