

<b>0. Grad</b>	<b>9</b>	<b>0</b>		<b>Zusatz</b>	<b>DC</b>	<b>22</b>	<b>5. Grad</b>	<b>6</b>	<b>8</b>		<b>2</b>	<b>DC</b>	<b>27</b>
Ausbessern							<i>Monster herbeizaubern V</i>						
Funken							<i>Massen-Leichte Wunden heilen</i>						
Gift entdecken (Priestergewand)							Flammenschlag						
Göttliche Führung							Heiliges Gespräch						
Licht							<i>Lebensatem</i>						
Magie entdecken							Mächtiger Befehl						
Magie lesen							Steinwand						
Nahrung und Wasser reinigen							Weihen						
Stabilisieren													
Wasser erschaffen							<b>6. Grad</b>	<b>7</b>	<b>8</b>		<b>4</b>	<b>DC</b>	<b>28</b>
							<i>Feuersaat</i>						
<b>1. Grad</b>	<b>7</b>	<b>9</b>		<b>2</b>	<b>DC</b>	<b>23</b>	<i>Mittelschwere Wunden heilen</i>						
<i>Brennende Hände</i>							Eisschlag						
<i>Leichte Wunden heilen</i>							Heilung						
Böses entdecken							Heldenmahl						
Furcht bannen							Mächtige Magie Bannen						
Schutz vor Bösem							Massen Planare Anpassung						
Untote entdecken							Rückruf (Tempel Schattental)						
Vor Untoten verstecken							Tod den Untoten						
Wasser weihen													
Wissen über den Feind													
							<b>7. Grad</b>	<b>6</b>	<b>8</b>		<b>3</b>	<b>DC</b>	<b>34</b>
							<i>Flammende Wolke</i>						
<b>2. Grad</b>	<b>7</b>	<b>9</b>		<b>2</b>	<b>DC</b>	<b>24</b>	<i>Massen-Schwere Wunden heilen</i>						
<i>Energien widerstehen</i>							Abstoßung						
<i>Mittelschwere Wunden heilen</i>							Heiliges Wort						
Teilweise Genesung							Mächtige Ausspähung						
Lähmung aufheben							Monster herbeizaubern VII						
Ort weihen							<i>Regeneration</i>						
Person festhalten							Vollständige Genesung						
Reparieren													
Stille													
Zustand							<b>8. Grad</b>	<b>4</b>	<b>8</b>		<b>1</b>	<b>DC</b>	<b>36</b>
							<i>Feuerstum</i>						
							<i>Massen-Kritische Wunden heilen</i>						
<b>3. Grad</b>	<b>6</b>	<b>9</b>		<b>2</b>	<b>DC</b>	<b>25</b>	Aufspüren						
<i>Feuerball</i>							Blitzgewitter						
<i>Schwere Wunden heilen</i>							Monster herbeizaubern VIII						
Gebet							Neun Leben						
Gleißendes Licht													
Magisches Schutzgewand													
Nahrung und Wasser erschaffen (Zauberbuchseite)													
Schutzkreis gegen Böses							<b>9. Grad</b>	<b>5</b>	<b>7</b>		<b>2</b>	<b>DC</b>	<b>31</b>
Stein formen (Zauberbuchseite)							<i>Feurige Gestalt</i>						
Tageslicht							<i>Massenheilung</i>						
Unsichtbarkeit aufheben							Monster herbeizaubern IX						
							Tor (M)						
							<i>Wahre Auferstehung M</i>						
<b>4. Grad</b>	<b>6</b>	<b>9</b>		<b>2</b>	<b>DC</b>	<b>26</b>	Wunder M						
<i>Feuerwand</i>							<b>10. Grad</b>		<b>2</b>			<b>DC</b>	<b>32</b>
<i>Kritische Wunden heilen</i>													
Göttliche Macht							<b>11. Grad</b>		<b>0</b>			<b>DC</b>	<b>33</b>
Luftweg													
Todesschutz							<b>12. Grad</b>		<b>0</b>			<b>DC</b>	<b>34</b>
Verständigung													
Verbündeter des Glaubens							<b>13. Grad</b>		<b>0</b>			<b>DC</b>	<b>37</b>
Weissagung													