

ZEALOT OF VERGADAIN

Name: _____

Spells: 1_____ 2_____ 3_____ 4_____ 5_____ 6_____ 7_____

Player: _____

Level 1

○○○○○ Alleviate Headache (ZG 102)	○○○○○ Curse° (PHB 253)	○○○○○ Invisibility to Undead (PHB 255)
○○○○○ Awaken (ZG 103)	○○○○○ Detect Balance (PHB 276)	○○○○○ Know Direction (ZG 110)
○○○○○ Befriend (PHB 253)	○○○○○ Detect Evil (PHB 255)	○○○○○ Magical Stone (PHB 255)
○○○○○ Bless (PHB 253)	○○○○○ Detect Good° (PHB 255)	○○○○○ Predict Weather (PHB 278)
○○○○○ Cause Fear° (PHB 256)	○○○○○ Detect Magic (PHB 255)	○○○○○ Protection from Evil (PHB 256)
○○○○○ Cause Light Wounds° (PHB 255)	○○○○○ Detect Poison (PHB 276)	○○○○○ Protection from Good° (PHB 256)
○○○○○ Cause Minor Injury° (PHB 276)	○○○○○ Detect Snares & Pits (PHB 276)	○○○○○ Purify Food & Drink (PHB 256)
○○○○○ Ceremony (PHB 253)	○○○○○ Diagnose Injury (ZG 105)	○○○○○ Purify Water (PHB 278)
○○○○○ Combine (PHB 254)	○○○○○ Endure Cold/Endure Heat (PHB 255)	○○○○○ Putrify Food & Drink° (PHB 256)
○○○○○ Command (PHB 254)	○○○○○ Estrange° (PHB 253)	○○○○○ Remove Fear (PHB 256)
○○○○○ Consecrate Holy Symbol (ZG 104)	○○○○○ Faerie Fire (PHB 277)	○○○○○ Repair Strain or Sprain (ZG 112)
○○○○○ Contact Home Gawd (HJM 122)	○○○○○ Flutter Soft (PHB 255)	○○○○○ Sanctuary (PHB 256)
○○○○○ Contaminate Water° (PHB 278)	○○○○○ Fog Vision (PHB 277)	○○○○○ Shillelagh (PHB 278)
○○○○○ Cure Light Wounds (PHB 255)	○○○○○ Indulgence (ZG 109)	○○○○○ Strength of Stone (ZG 113)
○○○○○ Cure Minor Injury (PHB 276)		○○○○○ Walking Corpse (PHB 256)

Level 2

○○○○○ Aid (PHB 256)	○○○○○ Durward's Paen of Protection from Archers (WW 40)	○○○○○ Resist Fire/Resist Cold (PHB 258)
○○○○○ Animated Corpse (PHB 256)	○○○○○ Enthral (PHB 258)	○○○○○ Resist Gas (ZG 112)
○○○○○ Augury (PHB 257)	○○○○○ Feign Death (PHB 261)	○○○○○ Restore Movement (ZG 113)
○○○○○ Aura of Comfort (ZG 103)	○○○○○ Find Traps (PHB 258)	○○○○○ Rigor Mortis (PHB 259)
○○○○○ Cause Moderate Wounds° (PHB 257)	○○○○○ Heal Light Wounds (PHB 258)	○○○○○ Silence, 15' Radius (PHB 259)
○○○○○ Chant (PHB 257)	○○○○○ Hold Person (ZG 109)	○○○○○ Slow Poison (PHB 259)
○○○○○ Charm Person or Mammal (PHB 292)	○○○○○ Know Alignment (PHB 258)	○○○○○ Soften Stone (ZG 117)
○○○○○ Cure Color Blindness (ZG 105)	○○○○○ Lighten Load (ZG 110)	○○○○○ Spiritual Hammer (PHB 259)
○○○○○ Cure Light Wounds (PHB 255)	○○○○○ Mend Limb (ZG 110)	○○○○○ Staunch Bleeding (ZG 113)
○○○○○ Cure Moderate Wounds (PHB 257)	○○○○○ Mend Tendon (ZG 110)	○○○○○ Telepathy (PF 65)
○○○○○ Detect Charm (PHB 257)	○○○○○ Premonition (PHB 258)	○○○○○ Undetectable Alignment° (PHB 258)
○○○○○ Detect Gawds (HJM 122)	○○○○○ Reflecting Pool (PHB 280)	○○○○○ Undetectable Charm° (PHB 257)
○○○○○ Diminished Rite (PHB 257)	○○○○○ Resist Electricity (ZG 112)	○○○○○ Withdraw (PHB 259)
○○○○○ Durward's Discerning Eye (WW 40)		○○○○○ Wyvern Watch (PHB 260)

Level 3

○○○○○ Animate Dead (PHB 260)	○○○○○ Heal Moderate Wounds (PHB 262)	○○○○○ Protection from Fire (PHB 282)
○○○○○ Bestow Curse° (PHB 263)	○○○○○ Helping Hand (ZG 109)	○○○○○ Remove Curse (PHB 263)
○○○○○ Cause Blindness or Deafness° (PHB 261)	○○○○○ Hold Persons (ZG 109)	○○○○○ Remove Paralysis (PHB 263)
○○○○○ Cause Disease° (PHB 261)	○○○○○ Know Alignment (PHB 258)	○○○○○ Resist Acid and Caustic (ZG 112)
○○○○○ Cause Nasty Wounds° (PHB 261)	○○○○○ Lesser Reanimation (PHB 262)	○○○○○ Shock Therapy (ZG 113)
○○○○○ Create Campsite (ZG 104)	○○○○○ Locate Object (PHB 262)	○○○○○ Shock Therapy° (ZG 113)
○○○○○ Cure Blindness or Deafness (PHB 261)	○○○○○ Magic Vestment (PHB 262)	○○○○○ Speak to the Dead (PHB 263)
○○○○○ Cure Disease (PHB 261)	○○○○○ Meld into Stone (PHB 262)	○○○○○ Stirring Sermon (PHB 263)
○○○○○ Cure Nasty Wounds (PHB 261)	○○○○○ Mend Broken Bone (ZG 110)	○○○○○ Stone Shape (PHB 283)
○○○○○ Dispel Magic (PHB 261)	○○○○○ Negative Plane Protection (PHB 262)	○○○○○ Undetectable Alignment° (PHB 258)
○○○○○ Emotion Control (ZG 106)	○○○○○ Neutralize Poison (PHB 266)	○○○○○ Vitality (ZG 114)
○○○○○ Feign Death (PHB 261)	○○○○○ Obscure Object° (PHB 262)	○○○○○ Ward Off Evil (PHB 263)
○○○○○ Glyph of Warding (PHB 261)	○○○○○ Poison° (PHB 266)	○○○○○ Ward Off Good° (PHB 263)
○○○○○ Heal Light Wounds (PHB 258)	○○○○○ Prayer (PHB 263)	○○○○○ Weather Prediction (ZG 114)

Level 4

○○○○○ Babble° (PHB 267)	○○○○○ Greater Restore Movement (ZG 108)	○○○○○ Protection from Lycanthropes (ZG 111)
○○○○○ Cause Serious Wounds° (PHB 264)	○○○○○ Heal Nasty Wounds (PHB 265)	○○○○○ Protection from Possession (ZG 111)
○○○○○ Cloak of Bravery (PHB 264)	○○○○○ Imbue With Spell Ability (PHB 265)	○○○○○ Protection from Undead (ZG 111)
○○○○○ Cloak of Fear° (PHB 264)	○○○○○ Minor Raise Dead (PHB 266)	○○○○○ Repel Insects (PHB 286)
○○○○○ Cure Serious Wounds (PHB 264)	○○○○○ Neutralize Poison (PHB 266)	○○○○○ Spell Immunity (PHB 266)
○○○○○ Detect Lie (PHB 264)	○○○○○ No Fear (PHB 266)	○○○○○ Spiritual Brigade (ZG 113)
○○○○○ Dispel Magic (PHB 261)	○○○○○ Poison° (PHB 266)	○○○○○ Tongues (PHB 267)
○○○○○ Divination (PHB 264)	○○○○○ Protection From Grel (PF 64)	○○○○○ Touch of Death (PHB 267)
○○○○○ Feign Life (ZG 107)	○○○○○ Protection from Lightning (PHB 286)	○○○○○ Undetectable Lie° (PHB 264)
○○○○○ Free Action (PHB 265)		

Level 5

○○○○○ Anti-Plant Shell (PHB 286)	○○○○○ Exorcism (ZG 106)	○○○○○ Protection from Acid (PHB 288)
○○○○○ Break Hex (PHB 267)	○○○○○ False Seeing° (PHB 270)	○○○○○ Protection from Nefarians (ZG 111)
○○○○○ Cause Critical Wounds° (PHB 268)	○○○○○ Flame Strike (PHB 268)	○○○○○ Protection from Petrification (PHB 288)
○○○○○ Commune (PHB 267)	○○○○○ Heal Serious Wounds (PHB 268)	○○○○○ Quest (PHB 269)
○○○○○ Commune with Nature (PHB 287)	○○○○○ Insect Plague (PHB 268)	○○○○○ Raise Dead (PHB 269)
○○○○○ Cure Critical Wounds (PHB 268)	○○○○○ Last Resort (PF 64)	○○○○○ Reattach Limb (ZG 112)
○○○○○ Detect Ulterior Motives (PHB 268)	○○○○○ Lesser Reincarnation (PHB 287)	○○○○○ Rigor Mortis, 10' Radius (PHB 270)
○○○○○ Dispel Evil (PHB 268)	○○○○○ Magic Font (PHB 269)	○○○○○ Slay Living° (PHB 269)
○○○○○ Dispel Good° (PHB 268)		○○○○○ True Seeing (PHB 270)

Level 6

○○○○○ Feeblemind (PHB 289)
○○○○○ Hold Crowd (ZG 109)

Level 7

○○○○○ Confusion (PHB 292)
○○○○○ Exaction (PHB 273)

°Reversed spell