

[Continual Light*](#) [Cure Blindness](#)
[Cure Disease](#) [Growth of Animal](#)
[Haarniskan läpäisijä Locate Object](#)
[Rajoitettu Magian Poisto](#) [Remove Curse *](#)
[Rukous](#) [Speak with the Dead](#)
[Sotamaalaus](#) [Striking](#)
[Suojele Energian Imulta](#) [Teeskentele kuollutta](#)
[Tuulenpuuska](#)

CONTINUAL LIGHT*

Range:120'

Duration: Permanent

Effect: Sphere of light 60' across

This spell creates light as bright as daylight in a spherical volume of 30' radius. It lasts until a dispel magic or continual darkness spell is cast upon it. Creatures penalized in bright daylight suffer the same penalties within this spell effect (for example, goblins, which suffer a - 1 attack toll penalty in daylight, suffer the same penalty within the effect of continual light).

If the spell is cast on an opponent's eyes, the victim must make a saving throw vs. spells or be blinded until the effect is removed. This spell may be cast in an area, upon an object, or on a person or creature; it can also be cast directly on a person's or creature's eyes, thus blinding him. The reverse of this spell, continual darkness, creates a completely dark volume of the same size. Torches, lanterns, and even a light spell will not affect it, and infravision cannot penetrate it. A continual light spell will, however, cancel it. If cast on a creature's eyes, the creature must make a saving throw vs. spells or be blinded (with the same effects as blindness from the normal continual light until the spell is removed).

CURE BLINDNESS

Range: Touch

Duration: Permanent

Effect: One living creature

This spell will cure nearly any form of blindness, including those caused by light or darkness spells (whether normal or continual). It will not, however, affect blindness caused by a curse.

CURE DISEASE *

Range:30'

Duration: Permanent

Effect: One living creature within range

This spell will cure any living creature of one disease, such -as those caused by a mummy or green slime. If cast by a cleric of 11th level or greater, this spell will also cure lycanthropy.

The reverse of this spell, cause disease, infects the victim with a hideous wasting disease unless he successfully makes a saving throw vs. spells. A diseased victim has a - 2 penalty on all attack rolls. In addition, the victim's wounds cannot be magically cured, and natural healing takes twice as long as usual. The disease is fatal in 2d12 (2- 24) days unless removed by a cure disease spell.

GROWTH OF ANIMAL

Range:120'

Duration: 12 turns

Effect: Doubles the size of one animal

This spell doubles the size of one normal or giant animal. The animal then has twice its normal strength and inflicts double its normal damage. It may also carry twice its normal encumbrance. This spell does not change an animal's behavior, armor class, or hit points, and does not affect

intelligent animal races or fantastic creatures.

HAARNISKAN LÄPÄISIJÄ

Kantama: 10 m

Kesto: Kierros / loitsijan taso

Vaikutus: yksi ase

Tällä loitsulla saadaan yhteen aseeseen vastustajan haarniskaa heikentävä vaikutus. Tämän loitsun kohteena oleva ase läpäisee vastustajan haarniskan puolet helpommin kuin normaalisti, eli vastustajan haarniska-arvo puolittuu, tai vastustajan H-A vähenee yhden loitsijan jokaista kolmea tasoa kohden. Kumpi vain on kohteelle edullisempi. Kohde voi olla sekä kantama, että käsiase.

Jos 12 tason pappi taikoo loitsun esim. pitkäjouseen, niin kaikki sillä aseella ammutut nuolet vähentävät vastustajan H-A:a neljännekseen, tai vähentävät sitä neljällä, kumpi tahansa on vastukselle edullisempaa.

LOCATE OBJECT

Range: 0 (Cleric only)

Duration: 6 turns

Effect: Detects one object within 120'

This spell allows the cleric to sense the direction of one known object. It gives no information about distance. It can detect a common object with only a partial description (such as "stairs leading up") but it will only reveal the direction to the closest such object. To find a specific object, the cleric must know exactly what the object looks like (size, shape, color, etc.). The spell will not locate a creature.

RAJOITETTU MAGIAN POISTO

Kesto: 4 pienkierrosta +1 pienkierros/taso

Kantama: 18 m

Vaikutus: Poistaa yhden loitsuvaikutuksen 6m kuutiosta

Tällä loitsulla voidaan poistaa jonkun toisen loitsun vaikutus väliaikaisesti. Rajoitettu magian poisto ei tehoa loitsuihin, jonka taikoja on korkeammalla tasolla kuin magian poistajan taso. Lisäksi magian poisto tehoaa ainoastaan yhteen loitsuun. Jos alueella on useimpia loitsuja, niin heikkotehoisin loitsuista poistuu.

REMOVE CURSE *

Range: Touch

Duration: Permanent

Effect: Removes any one curse

This spell removes one curse, whether on a character, item, or area. Some curses-especially those on magical items-may only be removed for a short time, at the DM's discretion; such curses would require a dispel evil spell for permanent removal (or possibly a remove curse cast by a high level cleric or magic-user, again at DM's discretion).

The reverse of this spell, curse, causes a misfortune or penalty to affect the victim. Curses are limited only by the caster's imagination, but if an attempted curse is too powerful, it may return to the caster (DM's discretion)! Safe limits to curses may include: -4 penalty on attack rolls; - 2 penalty on saving throws; prime requisite reduced to half normal; - 4 penalty on others' reaction rolls to him. The victim may make a saving throw vs. spells to avoid the curse.

RUKOUS

Kesto: 1 pienkieros/taso

Kantama: 0

Vaikutus: +1 bonus OH,VH ja PH/ -1 rangaistus OH,VH ja PH 9 metrin säteellä

Sama kuin toisen tason [messu](#) -loitsu, mutta pappi voi taikoa ja taistella normaalisti.

SPEAK WITH THE DEAD

Range: 10

Duration: 1 round per level of the cleric

Effect: Cleric may ask three questions

By means of this spell, a cleric may ask three questions of a deceased spirit if the body is within range.

A cleric of 6th or 7th level can contact recently deceased spirits (those dead up to 4 days). Cleric's of levels 8-14 have slightly more power (contacting spirits up to 4 months dead), and clerics of levels 15-20 have even more (speaking with corpses up to 4 years dead). No time limits apply to clerics of 21st level or greater.

The spirit will always reply in a tongue known to the cleric, but can only offer knowledge of things up to the time of its death. If the spirit's alignment is the same as the cleric's, it will provide clear and brief answers; however, if the alignments differ, the spirit may reply in riddles.

SOTAMAALAU

Kantama: 0□

Kesto: 1 päivä

Vaikutus: 1 koriste

Tämä loitsu on muutoin samanlainen kuin Metsästysmaalaus -loitsu, mutta kaksikertaisin vaikutuksin. Eli vaikutukset ovat +4 joko osumaheittoihin, vaurioheittoihin, pelastusheittoihin tai haarniskaluokkaan.

Näitä vaikutuksia ei voi yhdistää muihin maagisiin vaikutuksiin, tai loitsu epäonnistuu.

STRIKING

Range:30'

Duration: 1 turn

Effect: 1d6 bonus to damage on 1 weapon

This spell allows any one weapon to inflict 1d6 additional points of damage per attack (like a magical staff of striking). The weapon will inflict this extra damage with every successful blow for as long as the spell lasts. This bonus does not apply to attack rolls, but only to damage rolls.

If the cleric casts this spell on a normal weapon, the weapon may then damage creatures which are normally affected only by magic weapons; the weapon will do 1d6 points of damage per strike (regardless of the normal damage of the weapon).

SUOJELE ENERGIAN IMULTA

Kesto: 12 kierrosta

Kantama: kosketus

Vaikutus: Antaa suojan epäkuolleiden aiheuttamalle energian imulle

Tämän loitsun avulla pappi voi suojata itsensä tai koskettamansa olennon epäkuolleiden aiheuttamalta energian imulta. Suojatusta henkilöstä tulee täysin immuuni kaikille heikompien epäkuolleiden energian imuille (wightit, wraithit tms).

Joutuessaan voimakkaampien epäkuolleiden (spektret, vampyyrit tms) hyökkäyksen kohteeksi loitsun suojaama henkilö voi tehdä pelastusheiton kivettymistä vastaan välttääkseen energian imun. Jos pelastusheitto epäonnistuu, niin loitsun suojaama henkilö menettää vain yhden tason tai vastaavan määrän kokemusta. Loitsu suojaa myös 7:n tason papin loitsulta Energian Imu.

TEESKENTELE KUOLLUTTA

Kesto: 1 kierros neljää tasoa kohden

Kantama: Kosketus

Vaikutus: Saattaa loitsun heittäjän kuolemaa muistuttavaan tilaan

Tämän loitsun avulla voi loitsun taikoja, tai joku olento, jonka taso/ON ei ylitä loitsun heittäjän tasoa saattaa kuolemaa muistuttavaan tilaan. Vaikka loitsun vaikutuksen alainen henkilö voi kuulla, haistaa ja tietää mitä hänen ympärillään tapahtuu, hän ei tunne eikä näe mitään. Tästä johtuen kaikki hänelle aiheutuvat tuhot ovat puolet normaalista ja hän on immuuni halvaantumiselle, myrkylle ja energian imulle.

Loitsun vaikutuksen loputtua loitsun vaikutuksen alaisen ruumiissa ollut myrkky alkaa jälleen vaikuttaa.

Ainoastaan henkilöön, joka on suostuvainen voidaan vaikuttaa tällä loitsulla. Loitsun heittäjä voi lopettaa loitsun vaikutuksen niin haluessaan, mutta ruumiintoimintojen normalisoituminen vaatii 3 pienkierrosta.

TUULENPUUSKA

Kantama: 36m

Kesto: Silmänräpäys

Vaikutus: 3m leveä tuuli

Tämä loitsu saa tuulenpuuskan puhkeamaan papin läheisyydessä, ja liikkumaan mihin tahansa valittuun suuntaan. Tuuli sammuttaa kaikki suojaamattomat kynttilät, soihdut yms. ja sillä on 50% mahdollisuus sammuttaa suojatut tulet.

Tuuli voidaan saada nostattamaan pölypilvi, risuja tai pikkukiviä, jotka joko peittävät näkyvyyden 1n3 pienkierrokseksi, tai tekevät 1n4 pistettä vauriota loitsijan tasoa kohden (maks 10d4). Kymmenennen tason pappi voi tällä loitsulla kaataa majoja kärryjä ja vastaavia rakennelmia. Se ei vaikuta puiisiin tai kivisiin rakennelmiin.