

[Aerial Servant](#) [Animate Objects](#)
[Barrier](#) * [Create Normal Animals](#)
[Cure All](#) [Find the Path](#)
[Eloton palvelija](#) [Vuodatus](#)
[Hulluus](#) [Henkimyrsky](#)
[Juhla-ateria](#) [Kutsu Sielun Syömiseen](#)
[Kuolemattoman Viha](#) [Kärsiväntien Energia](#)
[Nuhtelu](#) [Sotatorvi](#)
[Speak with Monsters](#) * [Tuliaalto](#)
[Word of Recall](#)

AERIAL SERVANT

Range:60'

Duration: 1 day per level of caster

Effect: Servant fetches one item or creature

An aerial servant is a very intelligent being from the elemental plane. With this spell, the cleric summons one of these beings, which appears immediately. The cleric must then describe one creature or item and its location to the servant, or else it will depart. When it hears this description and location, the aerial servant leaves, trying to find the item or creature and bring it to the cleric.

The servant will take as much time as needed, up to the limit of the duration. If the spell's duration lapses before the task is completed, even if the aerial servant is already bringing the target back to the caster, the aerial servant has failed to accomplish its task. See below for further details.

The aerial servant has 18 Strength, and can carry up to 500 lbs (5,000 cn). It can become ethereal at will, and thus can travel to most places easily. However, it cannot pass through a protection from evil spell effect.

If it cannot perform its duty within the duration of the spell, the servant becomes insane and returns to attack the caster. See Chapter 14 for a full description of the aerial servant.

ANIMATE OBJECTS

Range:60'

Duration: 6 turns

Effect: Causes objects to move

The cleric may use this spell to cause any non- living, nonmagical objects to move and attack. Magical objects are not affected. The spell can animate any one object up to 400 lbs (4,000 cn) (roughly the size of two men), or a number of smaller objects whose total weight does not exceed 400 lbs.

The DM must decide on the movement rate, number of attacks, damage, and other combat details of the objects animated. As a guideline, a man-sized statue might move at 30' per round, attack once per round for 2d8 (2-16) points of damage, and have an armour class of 1. A chair might only be AC 6, but move at 180' per round on its four legs, attacking twice per round for 1d4 points per attack. All objects have the same chances to hit as the cleric animating them.

BARRIER *

Range:60'

Duration: 12 turns

Effect: Creates whirling hammers

This spell creates a magical barrier in an area up to 30' in diameter and 30'high. The barrier is a wall of whirling and dancing hammers, obviously dangerous to any who come in contact with it. Any creature passing through the barrier takes 7d10 (7-70) points of damage from the whirling hammers (no saving throw allowed). This spell is often used to block an entrance or passage.

The reverse of this spell (remove barrier) will destroy any one barrier created by a cleric. It can also be used to destroy a magic-user's wall of ice, wall of fire, clothform, woodform, or wall of stone spell effects. It will not affect the magic-user spells wall of iron, stoneform, ironform or steelform.

CREATE NORMAL ANIMALS

Range:30'

Duration: 10 turns

Effect: Creates 1-6 loyal animals

The cleric is able to create normal animals from thin air with this spell. The animals will appear at a point chosen (within 30'), but may thereafter be sent (by command) up to 240' away, if desired. The animals created will understand and obey the cleric at all times. They will fight if so commanded, and will perform other actions (carrying, watching, etc.) to the best of their abilities. They are normal animals, and may attack others unless their instructions are carefully worded.

The cleric may choose the number of animals created, but not the exact type; the DM should decide, or even randomly determine, what sort of animals appear. The spell will create one large animal (elephant, hippopotamus, etc.), three medium-sized animals (bear, great cat, etc.), or six small animals (wolf, rock baboon, etc.). The spell cannot create giant animals. The animals disappear when slain or when the spell duration ends.

CURE ALL

Range: Touch

Duration: Permanent

Effect: Cures anything

This spell is the most powerful of the healing spells. When used to cure wounds, it cures nearly all damage, leaving the recipient with only 1d6 points of damage. (Restore the victim to full starting hit points, then roll 1d6 and subtract that amount from the victim's hit point total.)

The spell can remove a curse, neutralize a poison, cure paralysis, cure a disease, cure blindness, or even remove a feeblemind effect instead of healing. However, it will cure one thing only; if the recipient is suffering from two or more afflictions (such as wounds and a curse), the cleric must name the ailment the spell is intended to cure.

If cast on the recipient of a raise dead spell, the spell eliminates the need for two weeks of bed rest; the recipient can immediately function normally. This is the only form of magical curing that will work on a newly-raised creature.

When the spell's duration runs out, the caster only remembers the general direction to the place. All other special information is forgotten. The spell is instantly negated if the caster attempts to write down, record, or disclose that special knowledge to others. This spell is often used to find a fast escape route.

FIND THE PATH

Range: 0 (Cleric only)

Duration: 6 turns + 1 turn per level of the caster

Effect: Shows the path to an area

When casting this spell, the cleric must name a specific place, though it need not be a place he has visited before. For the duration of the spell, the cleric knows the direction to that place. In addition, the cleric will magically gain any special knowledge needed to get to the place; for example, he would know the location of secret doors, passwords, and so forth.

When the spell's duration runs out, the caster only remembers the general direction to the place. All other special information is forgotten. The spell is instantly negated if the caster attempts to write down, record, or disclose that special knowledge to others. This spell is often used to find a fast escape route.

ELOTON PALVELIJA

Kesto: 30min / loitsijan taso

Kantama: 60

Vaikutus: Luo kaksi palvelijaa loitsijan kolmea tasoa kohden

Tällä loitsulla pappi voi muuntaa elottomat objektit apulaisiksi ja palvelijoiksi, jotka pystyvät noudattamaan komentoja ja toimimaan niitten mukaan. Esineet liikkuvat nopeudella 60, ja liikkuvat esineelle luontevimmalla tavalla. Nämä palvelijat eivät pysty taistelemaan, mutta pystyvät tehtäviin jotka vaativat suurta voimaa tai taitoa. Palvelijoihin siirtyy täysi taito ja osaaminen tehdä määrätty tehtävä tai työ, eivätkä ne tarvitse enempää ohjaamista kuin tavallinen työläinen tarvitsisi.

Palvelijat pystyvät mihin tahansa tehtävään, minkä loitsija tai loitsijan nimittämä esimies osaa (pois lukien tehtävät jotka vaativat luovuutta, taiteellisuutta tai arviointeja). Ne voisivat auttaa puuseppää talonrakennuksessa, auttaa maajussia sadonkorjuussa, korjata linnan muureja jne. Niiden taito tehdä työtä on sama kuin loitsijan tai niille nimitetyn esimiehen.

Esimerkiksi 22 tason pappi loi luoda 14 palvelijaa, jotka tekevät osoitettua tehtävää 11 tuntia.

VUODATUS

Kantama: 0

Kesto: Pysyvä

Vaikutus: 1 olento / taso

Tämä loitsu vetää papin kuolemattoman siunauksen papin ja hänen ystäviensä päälle (maks. yksi henkilön / papin taso), auttaen heitä automaattisesti onnistumaan seuraavassa pelastusheitossaan. Kun näin on tapahtunut, loitsu lakkaa hänen osaltaan olemasta, mutta jatkaa vaikutustaan kaikissa muissa siunauksen saaneissa. Eli loitsun vaikutus saattaa olla olemassa loputtomiin kunnes kaikki Vuodatuksen saaneet ovat joutuneet heittämään pelastusheiton jostain syystä.

HULLUUS

Kantama: 36m

Kesto: Pysyvä kunnes kumottu

Vaikutus: Aiheuttaa hulluuden

Tämä loitsu aikaansaa hulluuden keneen tahansa älykkääseen olentoon. Uhri voi tehdä pelastusheiton loitsuja vastaan välttääkseen vaikutuksen, mutta 4 rangaistuksella heittoon. Hulluus kestää kunnes poistettu Kumoa Magia -loitsulla (normaalit onnistumismahdollisuudet), tai Täysparannus loitsulla.

Hulluus voi ilmetä millä tahansa seuraavista tavoista (loitsijan valitsemana).

Epätoivo: Kohteen valtaa suuri toivottomuuden tunne. Mikään mitä hän tekee ei tee mitään paremmaksi. On vain parempi olla tekemättä mitään, niin ehkä asiat paranevat itsestään.

Pelko: Uhri rupeaa pelkäämään kaikkea mahdollista. Jokainen olento, eläin, ruohonvarsi jne. on uhrin perässä. Uhri välittömästi pakenee loitsijan luota etsiäkseen piiloutumispaikan.

Vähäjärkisyys: Uhrin älykkyys vähenee 2 pisteeseen. Uhri ei voi tehdä muuta kuin kuolata ja olla muitten johdateltavana.

Rakkaus: Uhri rakastuu järjettömästi ensimmäiseen toista sukupuolta olevaan hahmoon, hirviöön tai eläimeen. Uhri ei suostu lähtemään rakkautensa kohteen luota, eikä voi tehdä muuta kuin tuijottaa rakastuneesti sydämensä valittua silmiin.

Raivo: Uhrin valtaa polttava viha tuhota kaikki ja jokainen. Kohde tulee raivohulluksi hyökäten kaikkea näkemäänsä vastaan. Loitsunkäyttäjät käyttävät loitsujaan, ja muuta hahmot hyökkäävät asein tai paljain käsin.

HENKIMYRSKY

Pappi 6. taso

Viimeksi päivitetty 11.02.2005 13:37

Kantama: 27m

Kesto: Silmänräpäys

Vaikutus: Henkisen energian myrsky 3m halkaisijaltaan alueella

Tällä loitsulla pappi voi päästää irti 3m halkaisijaltaan olevan henkisen energian myrskyn. Ympyrän muotoinen alue lentää loitsijan kädestä, korkeintaan 27m päähän ennen katoamistaan.

Myrsky aiheuttaa 1n6 pistettä vauriota jokaista loitsija kahta tasoa kohti jokaiselle sen alueelle joutuvalle. Esimerkiksi 14 tason pappi aiheuttaisi 7n6 pistettä vauriota. Jokainen loitsun uhriksi joutunut voi heittää pelastusheiton loitsuja vastaan. Jos pelastusheitto onnistuu, loitsu tekee puolet vauriota.

JUHLA-ATERIA

Kantama: 3m

Kesto: 12 tuntia

Vaikutus: 1 henkilö/taso

Tällä loitsulla palli pystyy luomaan juhla-ateria, joka ruokkii yhtä monta kuin loitsijalla on tasoja. Kattava ruokalista pitää sisällään erilaisia liha ja linturuokia, juustoja, maitoja piiraita yms.

Juhla-aterialla on seuraavanlaiset maagiset vaikutukset, jotka tulevat voimaan aterian nautittua. Kaikki ateriaan osallistuneet parantuvat 2-7 OP ja parantuvat kaikista sairauksistaan. Seuraavan 12 tunnin ajan he nauttivat kaksinkertaisen Siunaus □ loitsun vaikutuksesta: +2 kaikkiin osuma- ja vaurioheittoihin. Aterian nauttiminen kestää vähintään tunnin.

KUTSU SIELUN SYÖJÄ

Kesto: Kunnes tehtävä on suoritettu

Kantama: 0

Vaikutus: Kutsuu sielun syöjän

Tällä loitsulla paha pappi voi kutsua sielun syöjän (CC 31), jolle täytyy sanoa olennon nimi, jonka pappi haluaa kuolevan. Tällöin sielun syöjä lähtee jäljittämään ko. henkilöä ja jäljitys voi kestää jopa vuosia. Katso tarkemmat tiedot jäljityksestä ja sielun syöjästä Creature Catalogin sivulta 31.

KUOLEMATTOMAN VIHA

Kesto: 1 pienkierros

Kantama: 216 m

Vaikutus: Herättää kuolemattoman huomion/vihan johonkin kohteeseen tai kohteisiin

Tämä loitsu herättää kuolemattoman huomion jotakin suurta uhkaa vastaan. Uhka voi kohdistua kuolemattoman palvojiin, hänen kansaansa, tai mihin tahansa kuolemattomalle tärkeää asiaa vastaan.

Tällä loitsulla voi olla lukuisia erilaisia manifestaatioita, eikä sen heittävä pappi voi koskaan etukäteen tietää miten hänen kuolemattomansa viha purkautuu. Tyypillisesti se aiheuttaa valtavasti vauriota vihan kohteelle. Perussääntönä on, että loitsu voi aiheuttaa 1n8 pistettä vauriota jokaista loitsijan tasoa kohden. Kun vaurio on heitetty, voi pappi jakaa vaurion eri kohteille haluamallaan tavalla.

Esim. viisikymmentä örkkiä on ryöstänyt ja raiskannut kuolemattomalle pyhitetyn temppelin. Örkit yhyttänyt 22. tason pappi kutsuu heidän päälleen kuolemattoman vihan joka manifestoituu valtavana raivoavana salamointina. Pappi heittää 20n8 vauriota tehden 150 pistettä vauriota. Pappi voi jakaa vaurion tehden vaikka 3 pistettä kaikille örkeille, 6 pistettä 25 örkeille jne. Loitsua vastaan ei ole pelastusheittoa. Kuten kommunikoi-loitsussa ei kuolemattoman vihaa voida taikoa kuin kerran viikossa.

KÄÄNTEINEN ENERGIA

Kesto: 4 pienkierrosta +1/taso

Kantama: 0

Vaikutus: Kääntää energian imun vaikutuksen epäkuolleeseen itseensä

Tämän loitsun avulla suojautuneen papin ruumis kykenee muuntamaan epäkuolleiden energian imun ja kääntämään sen niitä itseään vastaan. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että pappiin kohdistunut energian imu vaikuttaakin epäkuolleeseen itseensä.

Esim. wraith hyökkää Käänteinen Energia -loitsulla suojautuneen papin kimppuun. Osuessaan pappiin wraith itse menettää tason ja kärsii siitä aiheutuvat osumapisteidien ja hyökkäyskyvyn menetykset. Voimakkaammat epäkuolleet (esim. spektret ja vampyyrit) voivat tehdä pelastusheiton kivettymistä vastaan välttääkseen energian imun. Pelastusheiton epäonnistuessa menetetään vain yksi taso.

NUHTELU

Kesto: Välitön

Kantama: 60m

Vaikutus: Alue 20m säteellä kohteesta

Tällä loitsulla pappi voi antaa räjäyttävän nuhtelun vihollisilleen. Loitsun vaikutus riippuu alueella olevien olentojen ryhmyksistä. Samaa ryhmytystä kuin papin olevien olentojen täytyy tehdä pelastusheitto loitsuja vastaan tai kuuroutua 1n3 pienkierrokseksi papin purevien nuhtelujen johdosta. Olennot joiden ryhmytys poikkeaa yhden askeleen papin ryhmyksestä kärsivät yhden pisteen vauriota loitsijan tasoa kohden. Ne joiden ryhmytys poikkeaa kaksi askelta kärsivät 1n4 pistettä vauriota loitsijan tasoa kohden. Kummassakin tapauksessa pelastusheitto loitsuja vastaan puolittaa vaurion. Esim. 10 tason lainkuuliasinen hyvä pappi saattaisi kuurouttaa lainkuuliasiset hyvät uhrin, aiheuttaa 10 pistettä vauriota lainkuuliaisille pahoille ja 10n4 pistettä vauriota esim. neutraaleille pahoille olennoille.

SOTATORVI

Kesto: Joitakin sekunteja

Kantama: 0

Vaikutus: Luo 30 m pitkän ja 6 m leveän ääniaallon, joka aiheuttaa tuhoa.

Tämä loitsu luo voimakkaan ääniaallon, joka alkaa loitsunheittäjän suusta ja päättyy 30 metrin päähän ja on 6 metriä leveä. Kaikki loitsun alueelle joutuneet "pehmeät", elävät olennot ottavat 2n6 tuhoa ja heidän täytyy tehdä pelastusheitto loitsuja vastaan etteivät he kuuroutuisi.

Kuurous kestää yhden kierroksen. Kaikki kovat ja elottomat ääniaallon tielle joutuvat materiaalit saavat loitsijan tason määrän kuusi sivuisilla heitetyn tuloksen verran tuhoa (max. 20n6). Loitsun aiheuttama ääni on niin voimakas, että se voidaan kuulla 1 km/taso päässä. Jos loitsu taiotaan taistelussa, niin vihollisten on tehtävä moraali tarkistus tai paeta paikalta (ei tehoa olentoihin, joiden ON on 5 tai suurempi).

SPEAK WITH MONSTERS *

Range: 0 (Cleric only)

Duration: 1 round per level of the cleric

Effect: Permits conversation with any monster

This spell gives the caster the power to ask questions of any and all living and undead creatures within 30'. Even unintelligent monsters will understand and respond to the cleric. Those spoken to will not attack the cleric while engaged in conversation, but may defend themselves or flee if attacked. The cleric may ask only one question per round and the spell lasts one round per level of the caster.

The reverse of this spell, babble, has a 60' range, a duration of 1 turn per level of the caster, and affects one target within spell range. The victim may make a saving throw vs. spells to avoid the effect, but with a - 2 penalty to the roll. If he fails the saving throw, the victim can not communicate with any other creature for the duration of the spell. Even hand motions, written notes, telepathy, and all other forms of communication will seem garbled. This does not interfere with the victim's spellcasting (if any), but does prevent him from using any magical items which are activated by command words- the command words turn into gibberish.

TULIAALTO

Kesto: Välitön

Kantama: 0

Vaikutus: Tuliaalto 1m säteellä /tasoa kohden lähtien loitsijasta

Tämä loitsu päästä valloilleen 3m korkean tuliaallon, joka liikkuu välittömästi loitsijasta poispäin joka suuntaan yhden metrin säteellä loitsijan kutakin tasoa kohden. Eli kahdenkymmenen tason Pappi voi tehdä tuliaallon jonka säde on 20m.

Jokainen aluelle joutuva tulenarka esine syttyy tuleen. Paperi, kangas ja puiset esineet palavat hetkessä tuhkaksi. Lasiesineet sulavat nestemäiseksi. Ei maaginen metalli syttyy myös tuleen, ja saattaa sulaa 1n4 pienkierroksessa, ellei sitä sammuteta. Kiviset ja maagista metallia olevat esineet mustuvat liekeistä, mutta selviävät muuten ilman vaurioita.

Tuliaalto on sekä maagista että pyhää, ja jopa olennot jotka ovat immuuneja maagiselle tulelle, kärsivät vauriota. Tuliaalto lähtee loitsijasta, mutta loitsija säilyy vahingoittumattomana. Lisäksi loitsija voi valita suojeltavaksi yhtä monta esinettä tai olentoa kuin hänellä on tasoja. Eli 15 tason pappi voi halutessaan valita loitsun alueelta 15 olentoa, joihin loitsu ei vaikuta.

Kaikki jotka jäävät tuliaallon alle, kärsivät vauriota 1n6 jokaista loitsijan tasoa kohden, maksimissaan 20d6. Loitsun kohteeksi joutuneet olennot saavat jatkossakin in6 pistettä vauriota pienkierroksessa, ellei tulia sammuteta. Jos tulet jätetään sammuttamatta, ne palavat yhtä monta pienkierrosta kuin loitsijalla on tasoja.

Diulannan papeilla loitsun käyttörajoitus on yhden kerran viikossa.

WORD OF RECALL

Range: 0 (Cleric only)

Duration: Instantaneous

Effect: Teleports the caster to sanctuary

Similar to a magic-user's teleport spell, this spell carries the cleric and all equipment carried (but no other creatures) to the cleric's home, regardless of the distance. The cleric must have a permanent home (such as a castle), and a meditation room within that home; this room is the destination when the spell is cast. During the round in which this spell is cast, the cleric automatically gains initiative unless surprised.