

# KILLMAN'S TOME

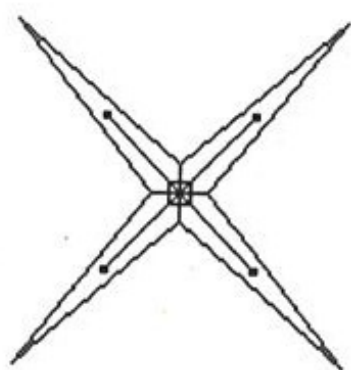
Kouzla pro hru DrD

Číslo 5

Ročník 2.

Dne 14.5. 1997

---



≈Σ≈

TENGLARUIN ARVIGELAN  
**JANIR KILLMAN**  
MENDAXINOR

# ÚVOD

A je to tady. Páté rozšířené a hlavně opožděné číslo KT. Měsíční zdržení, které KT nabralo se mi snad podaří během června dohnat, ovšem stabulkou kouzel s údaji pro uncastování se můžete alespoň prozatím rozloučit, nebyli lidi, kteří by mi s tím pomohly, jako tomu bylo u tabulky zročenky, a sám bych to dělal příliš dlouho a tím bych jen zvětšil zpoždění a to nechci. Tabulka tedy bude muset počkat nejméně do 10. čísla.

V tomto čísle najdete tedy jen popisy dvou nových symbolů nepřímé magie. Pro jednu rozhodl upustit od použití oblíbené ikonky Muži a nakreslil jsem ručně přesnou podobu obou symbolů.

Na stránkách KT se již od čtvrtého čísla minulého ročníku setkáváte s kouzly pojmenovanými po svých tvůrcích. Kdo však tyto byly, co znamenaly a proč vymyslely kouzla, která vymyslely zatím zůstává tajemstvím. Od tohoto čísla však v každém úvodníku rozeberu jednoho z těchto tvorů, v tomto čísle to bude ten, který se na stránkách KT objevil jako první - Azarius.

Azarius byl člověk, narodil se ve městě Tas Alidir jako syn místního zbrojře. Už v mládí ve městě vstoupil v povědomí díky své pronikavé inteligenci. Během dospívání začal studovat všeobecnou magii na Modré magické universitě v Tengelingenu, kde během deseti let dosáhl mistrovské hodnosti v oboru, časoprostorové, transformační, energetické, obranné a astrální magie a protikouzel. Z Tengelingenu odešel, protože mu nevyhovovaly všudypřítomné řády a systém střeženého města. Odcestoval na Maswar, kde se čirou náhodou připlétl do kletby uvalené na tamní území, po dlouhých hledáních, bojích a po pětileté cestě po astrálních sférách se vrátil a kletbu zrušil. Asi po sto letech se Azarius objevil na Weil-Attanu, v království trpaslíků už jako známý Lord. Není známo jak, ale dostal se do sporu styranem vládnoucím v jednom z trpasličích království. Z nastalé války vyšel jako vítěz, stal se Highlordem a připojil se k symbolům chaosu. Kouzlo Azariův řev pochází z této doby. Za dalších stošedesát let rozpoutávají temné síly válku o nadvládu nad Maswarem. Azarius se svými silami vyrazil do týla temných Lordů a dobývá čtrnáct území na Pengeře. U Xurhu je odražen, nicméně kontroluje polovinu Weil-Attanu, čtvrtinu Maswaru a osminu území Pengery, stává se Archlordem a vůdcem sil chaosu celé Odrie. Na Odrii Azarius zůstává po celých dalších 45000 let, poté se rozhodl odejít z hmotného světa, před odchodem vyrobil velmi mocný grimoir, obsahující více než 15000 kouzel. Po jeho odchodu se území, ne němž vládl rozpadá na asi osmdesát samostatných kousků.

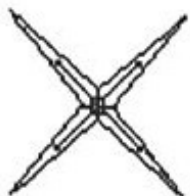
Adios KILLMAN

## TOP TEN KOUZEL

- 1) Responding guardian advanced
- 2) Freeze spell
- 3) Form essence
- 4) Annihilation
- 5) Transport
- 6) Haunting shades of Torganur
- 7) Wrath of the many ones
- 8) Awake!
- 9) Deflect
- 10) Nebezpečné ovoce



## AGGATHAX, WITZILUTH



Aggathax je symbol nepřímé magie, symbol představující ohnivé síly, nižší mocnosti ohně a síly probouzející organický život. Členem kultu Aggathaxu se může stát kdokoli, využívat kouzel přímo však mohou jen kouzelníci, ostatní jen spomocí amuletu. Přijetí do kultu je podmíněno zaplacením určitého obnosu (v závislosti na měnové úrovni světa) řádu a provedení přijímacího rituálu za účasti alespoň dvou členů. Členství v řádu nevyžaduje žádné oběti, pouze výměna amuletů a přechody na vyšší zasvěcení je za příplatek. Amulety Aggathaxu se dobíjí vždy v poledne. Přestup trvá 10 dní, při zrychleném přestupu 6 dní, past na přestup má nebezpečnost 5, 2. úroveň kouzel je dostupná na 3. úrovni zasvěcení, 3. na 5. a 4. na 7., amulety náleží na 1.-2. modrý, 3.-6. žlutý, 7.-10. zelený, 11.-14. bílý, 15.-18. černý, 19.-22. zlatý, 23.-26. rudý.

Členství v kultu má následující výhody - všechna zranění ohnivými kouzly jsou o 1 život menší, vlastní ohnivá kouzla způsobují zranění o 1 život větší a jakékoliv popáleniny se léčí dvojnásobnou rychlostí. Nepřítelem kultu Aggathaxu je kult Witziluth, mezi vyznavači těchto dvou kultů existuje neustálé napětí, v méně civilizovaných zemích mezi sebou vyznavači otevřeně bojují. Člen kultu na vyšší jak desáté úrovni zasvěcení se může rozhodnout podstoupit přeměnu takovou, že se stane nezranitelným ohněm, ale za to dvojnásob zranitelným mrazem. Tato přeměna je nevratná.



Witziluth je symbol nepřímé magie, symbol mrazu, stability a myšlenek. Kult Witziluthu je rozšířen zejména v severských ledových oblastech. Členem kultu se může stát kdokoli, využití kouzel je však omezeno na kouzelníky a amulety. K přijetí za člena kultu je nutno zaplatit vstupní poplatek a složit vstupní test, který je zaměřen převážně na myšlenkové schopnosti uchazeče. Přijímací rituál může být proveden za přítomnosti nejméně čtyř členů řádu a většinou se koná v nějaké ledové jeskyni, kde nezdědka bývají zmrazeni v ledových stěnách významní protivníci poražení členy řádu. Členství v řádu nevyžaduje žádné oběti, pouze je nutná účast členů při hlavním rituálu, který se koná vždy o zimním slunovratu. Za přestupy a za výměnu amuletů se platí poplatky. Magenergie amuletů se dobíjí vždy o půlnoci, o půlnoci předcházející zimnímu slunovratu se amulety nabíjí na dvojnásobné množství magenergie. Přestup o úroveň trvá 15 dní, při zrychleném přestupu 9 dní, past na přestup má nebezpečnost 7, 2. úroveň kouzel je dostupná na 4. úrovni zasvěcení, 3. úroveň je dostupná na 7., a 4. úroveň je dostupná na 10., amulety náleží členům takto: na 1.-3. úrovni červený, na 4.-6. úrovni zelený, na 7.-9. úrovni černý, na 10.-13. úrovni fialový, na 14.-17. úrovni žlutý, na 18.-21. úrovni modrý a na 22.-25. úrovni bílý.

Členství v kultu má rozličné výhody - člen kultu má bonus na všechny pasti na inteligenci +1, veškerá zmrazovací efekty na něj působí jen z poloviny, v ledových pustinách má o 50% větší šanci sehnat potravu, pokud má jakékoliv oblečení, za jakékoliv zimy nezemře na podchlazení, při pobytu v mrazu se mu netvoří omrzliny. Tradičními nepřáteli řádu Witziluth jsou vyznavači Aggathaxu. Člen kultu na vyšší jak 15. úrovni zasvěcení může podstoupit nevratnou přeměnu, díky které se stane odolným proti všem druhům mrazu a i při nejnižších teplotách necítí zimu a také jej již vůbec nejde zmrazit, ale naproti tomu je dvojnásobně zranitelný ohněm.



## AMULETY

**MODRÝ AGGATHAX** : Na den má 30 magů na kouzla Aggathaxu, zvyšuje strop magenergie o 13 magů, strop životů o 11, dává nositeli odolnost proti ohni 18%, zvyšuje odolnost a sílu o +1, OČ +1, ÚČ +1 (+2 při teplotách nad 30 stupňů), amulet může nést jednu kletbu Aggathaxu, 1\* za den dokáže amulet obdařit nositele na 1 minutu 100% odolností proti ohni, amulet se chvěje, jsou-li v okruhu 60 sáhů ledoví netvoři.

**ŽLUTÝ AGGATHAX** : Na den má 60 magů na kouzla Aggathaxu, zvyšuje strop magenergie o 25 magů, strop životů o 21, dává nositeli 32% odolnost proti ohni, zvyšuje odolnost a sílu o +2 a inteligenci o +1, OČ +2, ÚČ +2 (+4 nad 30 stupňů), amulet může nést jednu kletbu Aggathaxu, 2\* za den dokáže amulet obdařit nositele na 1 minutu 100% odolností proti ohni, amulet se chvěje, jsou-li v okruhu 100 sáhů ledoví netvoři anebo vyznavači Witziluthu, amulet dokáže vždy určit směr nejbližšímu shromaždišti vyznavačů Aggathaxu.

**ZELENÝ AGGATHAX** : Na den má 90 magů na kouzla Aggathaxu, zvyšuje strop magenergie o 37 magů, strop životů o 32, dává nositeli 46% odolnost proti ohni, zvyšuje odolnost a sílu o +3, obratnost o +1 a inteligenci o +2, OČ +3, ÚČ +3 (+6 nad 30 stupňů), amulet může nést až dvě kletby Aggathaxu, 3\* za den dokáže obdařit nositele jednominutovou 100% odolností proti ohni, amulet se chvěje, jsou-li v okruhu 160 sáhů ledoví netvoři anebo vyznavači Witziluthu, amulet dokáže vždy určit směr a vzdálenost k nejbližšímu shromaždišti vyznavačů Aggathaxu, jednou za měsíc dokáže amulet vyvolat elementála ohně do 7. úrovně.

**ČERVENÝ WITZILUTH** : Na den má 29 magů na kouzla Witziluthu, zvyšuje strop magenergie o 15 magů, strop životů o 12, dává nositeli 20% odolnost proti mrazu, zvyšuje inteligenci a obratnost o +1, OČ +1, ÚČ +1 (+2 při teplotě pod nulou), amulet může nést jednu kletbu Witziluthu, denně dokáže amulet zhmotnit led, ze kterého lze získat až 2 litry vody, amulet světélkuje, jsou-li v okruhu 70 sáhů ohniví netvoři.

**ZELENÝ WITZILUTH** : Na den má 57 magů na kouzla Witziluthu, zvyšuje strop magenergie o 27 magů, strop životů o 23, dává nositeli 30% odolnost proti mrazu a 10% odolnost proti omega silám, zvyšuje inteligenci o +2, obratnost, odolnost a charisma o +1, OČ +2, ÚČ +2 (+4 při teplotě pod nulou), amulet může nést jednu kletbu Witziluthu, denně dokáže amulet zhmotnit led, ze kterého lze získat až 5 litrů vody, amulet světélkuje, jsou-li v okruhu 120 sáhů ohniví netvoři anebo vyznavači Aggathaxu, amulet zvyšuje sílu mysli o +1.

**ČERNÝ WITZILUTH** : Na den má 85 magů na kouzla Witziluthu, zvyšuje strop magenergie o 40 magů, strop životů o 35, dává nositeli 40% odolnost proti mrazu a 15% odolnost proti omega silám, zvyšuje inteligenci o +3, obratnost, odolnost a charisma o +2, OČ +3, ÚČ +3 (+6 při teplotě pod nulou), amulet může nést dvě kletby Witziluthu, denně dokáže amulet zhmotnit led, ze kterého lze získat až 10 litrů vody, amulet světélkuje, jsou-li v okruhu 200 sáhů ohniví netvoři anebo vyznavači Aggathaxu, amulet zvyšuje sílu mysli o +1, jednou týdně dokáže amulet přenést nositele do nejbližšího shromaždiště řádu Witziluth.

---

KOUZLO: **FIREBLAST** (Ohnivý výbuch)

MAGENERGIE: 4 magy/ jeden

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSA: 25 sáhů

ROZSA: 1 - 4 cíle

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Aggathaxu 2. úrovně

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo vytvoří maximálně čtyři tenké ohnivé paprsky, jdoucí buďto všechny jedním směrem anebo nejvýše do dvou různých směrů, které po zásahu explodují a zraní zasaženého za 12-17 životů.

---

KOUZLO: **CAUSE FIRE** (Způsob oheň)

MAGENERGIE: 1 mag / oheň 1\*1 sáh úrovně táboráku

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle hořlavosti materiálu

DOSA: 20 sáhů

ROZSA: dle dodané magenergie

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Aggathaxu 1. úrovně

NÁROČNOST: 1, +10%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo způsobí vzplanutí ohňů podle dodané magenergie kdekoliv v dosahu, včetně pohybujících se objektů. Oheň může být i větší a to o tolik větší, o kolik víc bylo přidáno magů. Oheň hoří stejně dlouho, jak dlouho by hořel normálně.

---

KOUZLO: **FIREBREATHING** (Dýchání ohně)

MAGENERGIE: 12 magů/3 použití

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: do využití

DOSA: dotek

ROZSA: 1 osoba

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Aggathaxu 2. úrovně

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 16

POPIS: Toto kouzlo umožňuje příjemci vydechnout kužel ohně v délce až 10 sáhů a o průměru 2 sáhy, který zraní každého zasaženého za 5-10 + úroveň životů. Tento oheň je ohněm o vysoké teplotě, podobný dračímu dechu, je o 10% větší šance, že zapálí materiál okolí.



**KOUZLO: UNEXTINGUISHABLE FIRE** (Neuhasitelný oheň)

MAGENERGIE: 8 magů

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 5 sáhů

ROZSAH: 1 oheň max. velikosti vatry

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Aggathaxu 3. úrovně

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 18

POPIS: Toto kouzlo způsobí, že oheň, na který bylo sesláno nikdy nezhasne, ani pod vodou, ani ve vakuu se nedá uhasit, při takových to pokusech jen pohasne, aby vzápětí opět vzplál. Oheň hoří i když už nemá žádné palivo. Oheň se dá uhasit kouzlem uhas plamen.

**KOUZLO: TOMMOROW FIRE** (Oheň zítřka)

MAGENERGIE: 18 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: do dohoření

DOSAH: 10 sáhů

ROZSAH: 1 oheň

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Aggathaxu 4. úrovně

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 7

POPIS: Toto kouzlo stvoří neviditelný ohýnek, který nejde nijak uhasit, nesálá žár, pouze podle bolesti lze poznat, že se někdo popálil. Oheň se řídí normálními pravidly zápalnosti a nemá-li palivo zhasne. Tento oheň se nedá uhasit ani kouzlem uhas plamen, protože se nejedná fakticky o oheň, ale o kouzlo, které se jako oheň chová.

**KOUZLO: QUICKBURN** (Rychlohoř)

MAGENERGIE: 3, 7, 12, 18 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: do dohoření ohně

DOSAH: 8 sáhů

ROZSAH: 1 oheň

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Aggathaxu 2. úrovně

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 6

POPIS: Toto kouzlo způsobí, že oheň hoří v závislosti na magii 2, 3, 4 anebo 5 krát rychleji, z čehož vyplývá, že rychleji stráví materiál, že způsobuje vícenásobné zranění za kolo, a což je nevýhoda, že se nemůže rozšiřovat.

**KOUZLO: FIREBLOOD** (Ohnivá krev)

MAGENERGIE: 3 magy/ kolo

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 osoba

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Aggathaxu 1. úrovně

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo způsobí pozměnění krve, a tím zvýšení rychlosti všech fyzických akcí na dvojnásobek, zvýšení síly a obratnosti o +1, odolnosti o +3, zvyšuje odolnost proti ohni o 20%, zlepšuje pravděpodobnost úspěšného sesílání ohnivých kouzel (nejenom Aggathax) o 15%, pokud příjemce použije Firebreathing, způsobí zranění o 3 životy větší a pokud je sám zasažen, jeho krev na dotek způsobuje zranění 1-3 životy popálením

**KOUZLO: TRIMAGNAR'S FIREBALL** (Trimagnarova ohnivá koule)

MAGENERGIE: 16, 31, 46, ...+15 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: do vyčerpání

DOSAH: 90 sáhů

ROZSAH: výbuch o poloměru 1,5 sáhů

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Aggathaxu 4. úrovně

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo stvoří rudě žhnoucí kouli velikosti fotbalového míče, kterou sesílatel drží v ruce a kdykoliv ji může hodit po někom, či určitým směrem, pravděpodobnost zásahu je 120% +/- 3\* obr. terče na vzdálenost pěti sáhů, za každých 5 sáhů navíc se zmenšuje o 4%, po zásahu pevného předmětu, v určité vzdálenosti anebo na hranici dosahu exploduje a zraní každého v kruhu výbuchu za 4-14 životů a vrátí se zpět do kouzelníkovy ruky. Takto lze kouli hodit za základní magii 5\*, a za každou větší vždy o 5 vícekrát. Poslední zásah koule způsobí navíc zranění za 2-7 životů. Je-li kouzelník zabit, koule se uvolní náhodným směrem a odráží se s explozemi od pevných těles až do vyčerpání všech zásahů.

**KOUZLO: SHATTERICE** (Roztříšť led)

MAGENERGIE: 4 za první a 3 za každý další magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 25 sáhů

ROZSAH: zaměřená ledová kouzla

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Aggathaxu 2. úrovně

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 3

POPIS: Toto kouzlo se dá použít k ničení ledových kouzel - zdi a štítů, anebo k likvidaci ledových útočných kouzel typu ledové nože, případně kútku na ledového elementála. Na útok na ledového elementála se použije jako při sesílání projektilů (4 první, 3 další), které mají automatický zásah a zraňují za 2-7 životů. V případě použití na likvidaci ledových projektilů je kouzlo buďto úspěšné anebo nikoli, pokud je magenergie projektilu stejná anebo menší než Shatterice 90%, pokud je až 2\* větší 65%, pokud je až 3\* větší 40%, pokud je až 5\* větší 20%. Zničené projektily se rozprsknou ve spršce ledových úlomků. V případě použití na ledové zdi či štíty každé 3 magy nad 4 uberou kouzlu 1-6 magů, za doprovodu výbuchů ledové tříšti, a pokud již kouzlo nemá žádné magy, je zničené.



---

**KOUZLO: IMPROVED ICY ARROWS** (Vylepšené ledové šípy)

MAGENERGIE: 6 magů/ kousek, max. 8

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 60 sáhů

ROZSAH: 1-8 cílů

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Witziluthu 2. úrovně

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 4

POPIS: Toto je podstatně vylepšené kouzlo ledové nože. Kromě vylepšení patrných už z popisu kouzla, je navíc větší pravděpodobnost zásahu 85 +/- 3\* obr. terče %, zranění je rozsahu 6-21 životů a zmrazovací schopnost je o polovinu lepší.

---

**KOUZLO: CRYOCOMPENSATION** (Kryokompenzace)

MAGENERGIE: 5 magů/ kolo

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 0

ROZSAH: sesílatel

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Witziluthu 1. úrovně

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 6

POPIS: Toto kouzlo redukuje veškerá zranění mrazem na 0 (vyjma typu a la pád ledového bloku na hlavu), pouze mráz typu Iceforce způsobuje 25% normálního zranění. Sesílatel po dobu trvání kouzla nemůže být nijak zmražen.

---

**KOUZLO: SUMMON ICE ELEMENTAL** (Vyvolej ledového elementála)

MAGENERGIE: 65 magů

VYVOLÁNÍ: 5 kol

TRVÁNÍ: 6 hodin

DOSAH: 5 sáhů

ROZSAH: 1 elementál

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Witziluthu 4. úrovně

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: 50

POPIS: K vyvolání tohoto kouzla je zapotřebí alespoň kousek nemagického ledu. Po seslání kouzla se z kousku ledu zhmotní ledový elementál, který má humanoidní (pod vodou ryboidní) podobu velikosti C. Elementál je zcela tvořen ledem, má životaschopnost 12, ÚČ 17, OČ 7, 150 životů, inteligenci 4 a pohyblivost 10. Zranitelný je stejně jako ostatní elementálové. Elementál je zcela podřízen kouzelníkovi, jenž ho vyvolal, poslouchá jeho příkazy, dle své inteligence snějlepšími úmysly. Elementál může procházet ledem a může mrazit předměty až na teplotu -50°C, rychlostí 1 krychlový sáh o -10°C za 1 minutu. Pokud je elementál vystaven teplotě přesahující 25°C, je zraněn za 1-2 životy v každém kole. Toto zranění nepůsobí po dobu dvou směn od vyvolání. Elementál může sesílat ledová útočná kouzla, ale jelikož nemá magy, sesílá je za své životy.



**KOUZLO: ZITGAR'S ONE WAY FLOW** (Zitgarův jednosměrný proud)

MAGENERGIE: 4 magy/ kolo

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 0

ROZSAH: sesílatel

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Witziluthu 3. úrovně

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 10

POPIS: Toto kouzlo nastupuje včinnost tehdy, když kouzelník sesílá kouzlo, které je vzápětí buďto z důvodu přehozené pasti anebo magického deflektování vrženo zpět na něj. V tomto případě je 90% pravděpodobnost, že kouzlo bude opět vrženo zpět na cíl.

**KOUZLO: ICEBLOCK -100** (Ledový blok -100)MAGENERGIE: 12 magů/ 1 sáh<sup>3</sup>

VYVOLÁNÍ: 3 kola

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 5 sáhů

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Witziluthu 3. úrovně

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 28

POPIS: Toto kouzlo vytvoří stěnu, či nějaký tvar (třeba i sochu) zhustého těžkého ledu o teplotě -100°C. Na proražení takovéto stěny tlusté 5 coulů by bylo třeba síly alespoň 60, při dvojnásobné tloušťce by bylo třeba trojnásobné síly atd. Ledový blok sálá chlad a je na povrchu velmi lepkavý, předměty v doteku přimrzají a ledový blok se o ně rozšiřuje, jdou mu ale zadat hranice, za které se nesmí rozšiřovat. Ledový blok trvá stále, pokud by však byl vystaven teplotě nad 25°C, začne po dvou směnách na povrchu tát rychlostí 1°C za minutu, do tloušťky 1 coulu, po oteplení o 10 stupňů do 2 coulů, atd. Při oteplení okraje nad -40, blok přestává přimrzávat k věcem na povrchu. Pokud se teplota opět sníží pod 25, blok opět stejnou rychlostí zamrzá.

**KOUZLO: ICE TRANSMUTATION** (Transmutace ledu)

MAGENERGIE: 5 magů/ 20 mincí

VYVOLÁNÍ: 4 kola

TRVÁNÍ: 4 směny

DOSAH: dotek

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Witziluthu 2. úrovně

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 37

POPIS: Tímto kouzlem je možné proměnit led na jiný materiál stejné váhy. Výsledný materiál má všechny své vlastnosti, pouze bod tání je 50°C, a samozřejmě se změní na led po uplynutí trvání kouzla. Z ledu je takto možno vytvořit i složité předměty, ale pouze takové, jaké kouzelník zná, nedají se takto vyrábět magické předměty a látky magicky amorfni.

---

**KOUZLO: ICY THOUGHT** (Ledová úvaha)

MAGENERGIE: 4 magy/ kolo

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 osoba

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Witziluthu 2. úrovně

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo urychlí na dvojnásobek veškeré myšlenkové pochody včetně kouzlení, zvýší inteligenci o +2 a při mentálním souboji charismu o +2, zlepšuje pravděpodobnost seslání jakýchkoliv ledových kouzel o 15%, zvyšuje odolnost proti mrazu o 20%.

---

**KOUZLO: INNERCY** (Inertnost)

MAGENERGIE: 7 magů/ 3 kola/ osoba

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 5 sáhů

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Witziluthu 4. úrovně

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo způsobí, že na zvolené osoby po dobu trvání kouzla nemají vliv žádná kouzla působící na plochu, kouzla mířená však zasáhnou automaticky. Kouzlo nelze seslat na osobu, která nesouhlasí s přijetím kouzla.

---

**KOUZLO: PASS ICE** (Projdi ledem)

MAGENERGIE: 2 magy/ kolo

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 2 sáhy

ROZSAH: 1 osoba

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Witziluthu 1. úrovně

NÁROČNOST: 1, +5%

ČAS: 6

POPIS: Toto kouzlo umožňuje příjemci procházet ledem běžnou rychlostí chůze, pokud však kouzlo skončí a postava je stále uvnitř ledu, je do něj vintegrována.



# VYJDE V KILLMAN'S TOME 6

## ČASOVÁ MAGIE

AGE

TIME JUMP

TIME SCAN

STOP FLOW

≈AMEN≈

**TENGLARUIN ARVIGELAN JANIR KILLMAN  
MENDAXINOR NABÍZÍ:**

## **KRONIKA TEMNÉHO VĚKU**

- sbírka fantasy i jiných básní

## **PŘICHÁZÍ STÍN**

- zatím nejnovější básně

## **NÁHRDELNÍK PRO NÍRIAN**

- fantasy povídka

## **KILLMAN'S TOME '96**

- vše z KT 1-10 + další kouzla navíc!

# **I TY**

**SE MŮŽEŠ STÁT MÁGEM!**

**KONTAKT: PETR KRÁL, Plzeňská 40, Praha 5  
PSC: 150 00, TEL: 02/54 20 44**