

TENGLARUIN ARVIGELAN JANIR KILLMAN
MENDAXINOR NABÍZÍ:

KRONIKA TEMNÉHO VĚKU

- sbírka fantasy i jiných básní

PŘÍCHÁZÍ 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
PSČ: 150 00, TEL: 02/54 20 44

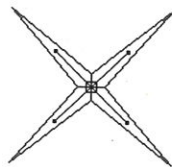
KILLMAN'S TOME

Kouzla pro hru DrD

Číslo 5

Ročník 2.

Dne 14.5. 1997



TENGLARUIN ARVIGELAN
JANIR KILLMAN
MENDAXINOR

ÚVOD

A je to tedy. Páté rozřízání a hlavně opožděné číslo KT. Městští zadrželi, které KT nakrášlo se mi snad podaří během června dohnat, ovšem stabilnou kouzlu s údaji pro unesťování se můžete alespoň prozatím rozloučit, nebyli lidé, kteří by mi s tím pomohli, jako tomu bylo u tabulky zročenky, a sám bych to dělal příliš dlouho a tím bych jen zvrátil způsoby 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 jednou rozhodl upustit od použití oblibené ikonky Muži a nakreslil jsem něčím přehlednou podobu obou symbolů.

Na stránkách KT se již od čtvrtého čísla minulo ročníku setkáváte s kouzly pojmenovanými po svých tvůrcích. Kdo však tyto byly, co znamenaly a proč vynasyly kouzla, která vymyslely zatím zůstává tajemstvím. Od tohoto čísla však v každém úvodu 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 Aldur jako syn místního zbrojníka. Už v mládí ve městě vstoupil v povědomí díky své pronikavé inteligenci. Během dospívání začal studovat všeobecnou magii na Modré magické univerzitě v Tengelingu, kde během deseti let dosáhl mistrovské hodnosti v oboru časoprostorové, transformační, energetické, obranné a astrální magie a protikouzla. Z Tengelingu odešel, protože mu nevyhovovaly všudypřítomné řády a systém střezného města. Odstěhoval na Maswar, kde se čtou náhodou připlíli do kletby uválené na tamní území, po dlouhých hledáních bojů a po pětileté cestě po astrálních sférách se vrátil a kletbu zrušil. Asi po sto letech se Azarius objevil na Wei-Altanu, v království trpasličích království.

Z nastalé války vyšel jako vítěz, stal se Highlordem a připojil se k symbolům chaosu. Kouzlo Azariiv řev pochází z této doby. Za dalších stošedesát let rozpoutávají v jednom z trpasličích království se svými sílami vyrazili do tla temných Lordů a dobývají činná území na Pengere. U Xurhu je odražen, nicméně kontroluje polovinu Wei-Altanu, čtvrtinu Maswaru a osminu území Pengery, sídlá se Archordem a viděním síl chaosu celé Odré. Na Odré Azarius zůstává po celých dalších 45000 let, poté se rozhodl odejít z hmotného světa, před odchodem vytvoří velmi mocný grimoir, obsahující více než 15000 kouzel. Po jeho odchodu se území, ne němž vládl rozpadá na asi osmdesát samostatných kouzel.

Adios KILLMAN

TOP TEN KOUZEL

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

VYJDE V KILLMAN'S TOME 6

ČASOVÁ MAGIE

AGE

TIME JUMP

TIME SCAN

STOP FLOW

≈AMEN≈

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
NAROČNOST: 1, 0%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo urychlí na dvojnásobek veškeré myšlenkové pochody včetně kouzlení, zvýší inteligenci o +2 a při menším 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
NAROČNOST: 1, -10%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo způsobí, že na zvolené osoby po dobu trvání kouzla nemají vliv žádná kouzla působící na plochu, kouzla mírná však zásahem 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 sáhů
ROZSAH: 1 osoba
ZAŘAZENÍ: Kouzlo Witziluthu 1. úrovně
NAROČNOST: 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.

AGGATHAX, WITZILUTH



Aggathax je symbol nepřímé magie, symbol představující ohnivě 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 amuletů. Přijetí do kultu je podmíněno zaplacením určitého obnosu (v závislosti na méně urovní 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. Přístup trvá 10 dní, při zrychleném přístupu 6 dní, past na přístup 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 severovýchodních oblastech. Členem kultu se může stát kdokoli, využívat 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 nežídka bývají zmražení 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 zmrzlém 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 dvojnásobnou množství magenergie. Přístup o úroveň trvá 15 dní, při zrychleném přístupu 9 dní, past na přístup 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 zmrázovací efekty na něj působí jen zpoloviny, 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 života o 11, dává nositeli odolnost proti ohni 18%, zvyšuje odolnost a sílu o +1, OC +1, UČ +1 (+2 při teplotách nad 30 stupňů), amulet může nést jednu kletbu Aggathaxu, 1 * za den dokáže amulet obdarit nositele na 1 minutu 100% odolností proti ohni, amulet se chvěje, jsou-li v okruhu 60 sáhů ledová netvoř.

ŽLUTÝ AGGATHAX : Na den má 60 magů na kouzla Aggathaxu, zvyšuje strop magenergie o 25 magů, strop života o 21, dává nositeli 32% odolnost proti ohni, zvyšuje odolnost a sílu o +2 a inteligenci o +1, OC +2, UČ +2 (+4 nad 30 stupňů), amulet může nést jednu kletbu Aggathaxu, 2 * za den dokáže amulet obdarit nositele na 1 minutu 100% odolností proti ohni, amulet se chvěje, jsou-li v okruhu 100 sáhů ledová netvoř anebo vyznaвачi Witzliuthu, amulet dokáže vždy určit směr nejbližšímu shromáždění vyznaвачi Aggathaxu.

ZELENÝ AGGATHAX : Na den má 90 magů na kouzla Aggathaxu, zvyšuje strop magenergie o 37 magů, strop života o 32, dává nositeli 46% odolnost proti ohni, zvyšuje odolnost a sílu o +3, obratnost o +1 a inteligenci o +2, OC +3, UČ +3 (+6 nad 30 stupňů), amulet může nést až dvě kletby Aggathaxu, 3 * za den dokáže obdarit nositele jednomuovou 100% odolností proti ohni, amulet se chvěje, jsou-li v okruhu 160 sáhů ledová netvoř anebo vyznaвачi Witzliuthu, amulet dokáže vždy určit směr a vzdálenost k nejbližšímu shromáždění vyznaвачi Aggathaxu, jednou za měsíc dokáže amulet vyvolat elementála ohně do 7 úrovně.

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

ZELENÝ WITZLIUTH : Na den má 57 magů na kouzla Witzliuthu, zvyšuje strop magenergie o 27 magů, strop života o 23, dává nositeli 30% odolnost proti mrazu a 10% odolnost proti omega silám, zvyšuje inteligenci o +2, obratnost, odolnost a charismu o +1, OC +2, UČ +2 (+4 při teplotě pod nulou), amulet může nést jednu kletbu Witzliuthu, denně dokáže amulet zhmořit led, ze kterého lze získat až 5 litrů vody, amulet světélkuje, jsou-li v okruhu 120 sáhů ohniví netvoř anebo vyznaвачi Aggathaxu, amulet zvyšuje sílu myšl o +1.

ČERNÝ WITZLIUTH : Na den má 85 magů na kouzla Witzliuthu, zvyšuje strop magenergie o 40 magů, strop života o 35, dává nositeli 40% odolnost proti mrazu a 15% odolnost proti omega silám, zvyšuje inteligenci o +3, obratnost, odolnost a charismu o +2, OC +3, UČ +3 (+6 při teplotě pod nulou), amulet může nést dvě kletby Witzliuthu, denně dokáže amulet zhmořit led, ze kterého lze získat až 10 litrů vody, amulet světélkuje, jsou-li v okruhu 200 sáhů ohniví netvoř anebo vyznaвачi Aggathaxu, amulet zvyšuje sílu myšl o +1, jednou týdně dokáže amulet přenést nositele do nejbližšího shromáždění řádu Witzliuth.

KOUZLO ZITGARS ONE WAY FLOW (Zitgarův jednosměrný proud)

MAGENERGIE: 4 magů/ kolo

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 0

ROZSAH: sesilatel

ZARÁZENÍ: Kouzlo Witzliuthu 3. úrovně

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 10

POPS: 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 vřzeno zpět na cíl.

KOUZLO ICEBLOCK -100 (Ledový blok -100)

MAGENERGIE: 12 magů/ 1 sah 3

VYVOLÁNÍ: 3 kola

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 5 sáhů

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZARÁZENÍ: Kouzlo Witzliuthu 3. úrovně

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 28

POPS: Toto kouzlo vytvoř stěnu, či nějaký tvar (třeba i sochu) zhusťého ledu o teplotě -100°C. Na porazení takového stěny tušit 5 coulů by bylo třeba síly alespoň 60, při dvojnásobné tloušťce by bylo třeba trojnásobné síly atd. Ledový blok sáhů sáhů chlad a je na povrchu velmi lepkavý, předměty v doteku přimrzají a ledový blok se o ně rozšlupuje, jdou mu ale zadržat hranice, za které se nesmí rozšiřovat. Ledový blok trvá stále, pokud by však byl vystaven teplotě nad 25°C, začne po dvou směrech 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: dolek

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZARÁZENÍ: Kouzlo Witzliuthu 2. úrovně

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 37

POPS: 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 amorfní.

KOUZLO: FIREBLAST (Ohnivý výbuch)
MAGENERGIE: 4 magů/ jeden
VYVOLÁNÍ: 1 kolo
TRVÁNÍ: ihned
DOSAH: 25 sáhů
ROZSAH: 1 - 4 cíle
ZAŘAZENÍ: Kouzlo Aggathaxu 2. úrovně
NAROČNOST: 1, 0%ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo vytvoří maximálně čtyři tenké ohnivé paprsky, jdoucí buďto všechny jedním směrem anebo nejvíce 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
DOSAH: 20 sáhů
ROZSAH: dle dodané magenergie
ZAŘAZENÍ: Kouzlo Aggathaxu 1. úrovně
NAROČNOST: 1, +10%ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo způsobí vzplanutí ohně 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
DOSAH: doteč
ROZSAH: 1 osoba
ZAŘAZENÍ: Kouzlo Aggathaxu 2. úrovně
NAROČNOST: 1, 0%ČAS: 16

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

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
NAROČNOST: 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. třetí %, zranění je v rozsahu 6-21 životů a zmrazovací schopnost je o polovinu lepší.

KOUZLO: CRYOCOMPENSATION (Kryokompensace)
MAGENERGIE: 5 magů/ kolo
VYVOLÁNÍ: 1 kolo
TRVÁNÍ: dle dodané magenergie
DOSAH: 0
ROZSAH: sesílatel
ZAŘAZENÍ: Kouzlo Witziluthu 1. úrovně
NAROČNOST: 1, 0%ČAS: 6

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

KOUZLO: SUMMON ICE ELEMENTAL (Vývolej ledového elementála)
MAGENERGIE: 65 magů
VYVOLÁNÍ: 5 kol
TRVÁNÍ: 6 hodin
DOSAH: 5 sáhů
ROZSAH: 1 elementál
ZAŘAZENÍ: Kouzlo Witziluthu 4. úrovně
NAROČNOST: 1, -10%ČAS: 50

POPIS: K vyvolání tohoto kouzla je zapotřebí alespoň kousek nemagického ledu. Po seslání kouzla se žskou ledu zhmotní ledový elementál, který má humanoidní (pod vodou ryboidní) podobu velikosti C. Elementál je zcela tvořen ledem, má životaschopnost 12, ÚČ 17, OC 7, 150 životům, 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 snajlepšími úmysly. Elementál může procházet ledem a může mrazit předně 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 seslat ledová útočná kouzla, ale jelikož nemá magy, sesílá je za své životy.

KOUZLO: UNEXTINGUISHABLE FIRE (Neuhasitelný oheň)

MAGENERGIE: 8 magů

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 5 sáhů

ROZSAH: 1 oheň max. velikosti varů

ZARÁZENÍ: 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 takovýchto pokusech jen pohasne, aby vzápětí opět vzplál. Oheň hoří i když už nemá žádné palivo. Oheň se dá uhasit kouzlem uhlas plamen.

KOUZLO: TOMMOROW FIRE (Oheň zítřka)

MAGENERGIE: 18 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: do dohoření

DOSAH: 10 sáhů

ROZSAH: 1 oheň

ZARÁZENÍ: Kouzlo Aggathaxu 4. úrovně

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 7

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

KOUZLO: QUICKBURN (Rychloboř)

MAGENERGIE: 3, 7, 12, 18 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: do dohoření ohně

DOSAH: 8 sáhů

ROZSAH: 1 oheň

ZARÁZENÍ: Kouzlo Aggathaxu 2. úrovně

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 6

POPIS: Toto kouzlo způsobí, že oheň hoří vzávislostí na magii 2, 3, 4 anebo 5 krát rychleji, zčehož 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 magů/ kolo

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 osoba

ZARÁZENÍ: Kouzlo Aggathaxu 4. úrovně

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo způsobí pozmenění krve, a tím zvýšení rychlosti všech fyzických akcí na dvojnásobek, zvýšení síly a obratnosti o +1, odolnosti o +3, zvyšuje odolnosti proti ohni o 20%, zlepšuje pravděpodobnost úspěšného seslání ohnivých kouzel (nejmenom 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

ZARÁZENÍ: 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 jí může hodit po někom, či určitým směrem, pravděpodobnost zásahu je 120% +/- 3* obr. terče na vzdálenosti 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 vokuřehu za 4-14 životy 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 životy. Je-li kouzelník zabít, koule se uvolní náhodným směrem a odtráží 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 koule

ZARÁZENÍ: Kouzlo Aggathaxu 2. úrovně

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 3

POPIS: Toto kouzlo se dá použít k ničení ledových kouzel - zří a šitř, anebo k likvidaci ledových útočných kouzel typu ledové nože, případně kuroku na ledového elementia. Na útok na ledového elementia se použije jako při seslání projektilů (4 první, 3 další), které mají automaticky zásah a zranují za 2-7 životy. 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 rozptýlnou ve směru ledových útoků. V případě použití na ledové zří či šitř každé 3 magy nad 4 uberou kouzlu 1-6 magů, za doprovodu výbuchů ledové tříšť, a pokud již kouzlo nemá žádné magy, je zničené.