

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

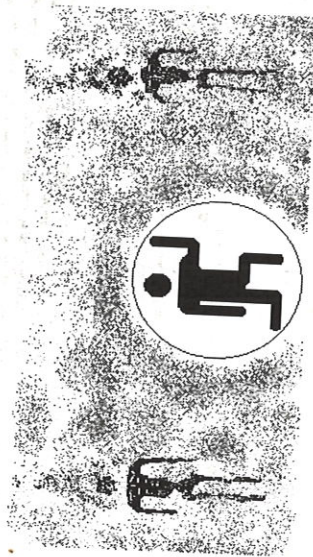
KILLMAN'S TOME

Kouzla pro hru DrD

Číslo 3

Ročník 2.

Dne 3.3. 1997



Σ

TENGLARUIN ARVIGELAN
JANIR KILLMAN
MENDAXINOR

ÚVOD

Zdar všem kouzelníkům, mágům, čarodějnicím a čarodějnicím a jiné magické havěti! Je tu pomalu měsíc březzen a s ním i nové číslo KT. Abych tedy mluvil k věci, je tu třetí číslo, které je rozšířené, které je lepší, větší.

zajímavější, dražší (cena 5 Kč), ale hlavně plně učitelný kouzel. Při častých debatách s doupeniči ze všech koutů a hájů Českých a Moravských jsem často slyšel názor, že nelze vymyslet nová dobrá zajímavá a originální kouzla. Mým úkolem, který jsem si v tomto čísle stanovil bude dokázat, že taková kouzla vymyslet lze. učitelná kouzla. Najdete tu tedy zbyývající storníky (nimochodem neopomámkami učitelné kouzlo v mém okolí viděl). velmi mocná mistrovská učitelná kouzla, učitelná kouzla založená na působení elementů jako je kyselina, omeg, čistá magenergie, kinetika atd., kouzla působící na jednotlivce i na plochu, jen na živé, či jen na magické tvory.

Přestože kolonek je jen 23, obsahuje KT 3 celkem 43 učitelných kouzel!

Doutám, že se mi podařilo úkol, který jsem si předsedával spínt a že zde sepsaná kouzla se stanou oblíbenou částí repertoáru každého kouzelníka. Pokud se ti zdá, že některá kouzla vyžadují na sešlání více magenergie, můžeš kdy nashromáždit, pak věř, že to není pravda, existují přece kouzla jako freeze spell a různá pomocná kouzla, která dokážou umožnit sešlat kouzla smílohnasobně větší magenergií než je tvoje denní magenergie.

Další věcí, kterou bych chtěl v úvodu zmínit je stále malý počet top tenových listů, to vás pořád baví vidět stejná kouzla na předních místech? Jistě máte svá oblíbená kouzla, a jste přesvědčení, že zrovna to vaše kouzlo je to ideální. Neváhejte tedy a napište mi váš top ten, bude použit k sestavení třeba již následujícího dubnového top tenu.

Zadná nová pravidla v tomto čísle nejsou, a já už pomalu nevím o čem psát, snad jen, že v dalším čísle budou obrana a ochrana kouzla, když už se vytvořilo tolik strašlivých smrticích kouzel, tak ať je alespoň vyrovnána možnost obrany a že páté číslo by mělo být speciální, opět rozšířené a snad by se v něm mohli objevit zcela neobvyklá kouzla, vlastně zcela neobvyklý pohled na magii a nejspíš i nové tabulky kouzel s novými údaji, ale už dost prozrazování, sami uvidíte, co bude a já vás již nebudu zdržovat od té pravé náplně KT. Magii zdar!

KILLMAN

TOP TEN KOUZEL

- 1) Stormlighty
- 2) Freeze spell
- 3) Quickhammer
- 4-5) Mind extension
- Spells of evil
- 6) Černý blesk
- 7-8) Unicast
- Weaponsman
- 9-10) Shield of disbelief
- Store

VYJDE V KILLMAN'S TOME 4 KOUZLA OBRANÁ A OCHRANÁ

SIGMA PROTECT

DEFLECT

FIREFORCE/CEFORCE SHIELD

FIREPROOFNESS

ITEM INVULNERABILITY

≈THAT'S ALL FOLKS!≈

KOUZLO: VANISH FROM EXISTENCE (Zmiz z existence)

MAGENERGIE: 2* životaschopnost terčů + 13 + magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSA: 25 sáhů

ROZSAH: jakýkoliv počet magických tvorů

ZARÁZENÍ: Útočné kouzlo ASC

NAROČNOST: 1, 0%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo, jak už si jistě pozorní čtenáři všimli, je určeno k zabíjení magických tvorů. Tedy pokud je toto kouzlo sesláno na magického tvora sdostatečnou magenergií, háže si tento proti pasti roz. + odl. 3 - /okamžitá smrt. Tuto past se dá zvýšit pro každého magického tvora zvlášť o 1 za 3 magy.

KOUZLO: HAUNTING SHADES OF TORGANUR (Torganurovi pronásledující stíny)

MAGENERGIE: 14* počet stínů, minimálně 10 stínů

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: 30 směrů

DOSA: 3 mile

ROZSAH: všechny bytosti v zadané skupině

ZARÁZENÍ: Útočné kouzlo DSC

NAROČNOST: 1, -10%

ČAS: 18

POPIS: Toto kouzlo zhmotní na 30 směrů určený počet stínů, které si při svém vzniku zapamatují všechny bytosti v cílové skupině a ihned je začnou pronásledovat a každý napadne nejbližší bytost ze skupiny. Jakmile dojde na boj, má stín ÚC 20/+2, OČ 12, 60 životů a je zranitelný pouze kouzelnými zbraněmi a kouzly nepůsobícími na psychiku za 1/2. Pokud stín svou oběť zabije, nebo cíl zmizí, přeorientuje se ihned na další cíl. Stíny mají rychlost 60 sáhů za kolo, nedá se sními vyjednat a nic je nemůže odradit od jejich cíle. Instinktivně cítí směr k nejbližšímu cíli, pokud žádný není na dohled a pronásledování skončí teprve po smrti posledního člena cílové skupiny anebo po skončení trvání kouzla, kdy se rozplynou (pokud mezitím nejsou zabity).

KOUZLO: JAGANERL'S DISK OF ULTIMATE DESTRUCTION (Jagamarlův disk definitivní zkázy)

MAGENERGIE: 4500 magů

VYVOLÁNÍ: 3 kola

TRVÁNÍ: 3 směry

DOSA: 1500 mil

ROZSAH: kruh o poloměru 1 mile

ZARÁZENÍ: Útočné kouzlo MSC

NAROČNOST: 1.5, -15%

ČAS: 30

POPIS: Toto kouzlo vytvoří ohromný disk s poloměrem 100 sáhů a výškou 10 sáhů, který je zčásti průhledný, okraj má červený a modré čepičky na středu. Disk se pohybuje k místu určení značnou rychlostí 500 mil za směru a po zásahu místa určení exploduje a způsobí na místě škody na majetku jako elementální životaschopnosti 6 a navíc zraní všechny bytosti za 5-500 životů.

ÚTOČNÁ KOUZLA

KOUZLO: WRATH OF SHAGADLINGAR (Shagadlingartiv hněv)

MAGENERGIE: 60 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSA: 60 sáhů

ROZSAH: 3-15 tvorů

ZARÁZENÍ: Útočné kouzlo ASC

NAROČNOST: 1, 0%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo vyvolá proud energie v podobě žlutého paprsku, který zasáhne 1. terč, pak se rozdělí a zasáhne další dva, u obou dvou se může znovu rozdělit, nebo pokračovat jako jeden proud, ad. Kouzlo provede vždy 15 úderů, jeden terč přitom může být zasažen vícekrát, paprsek, který jej právě zasáhl jej nemůže zasáhnout znova pokud před tím nezasáhne jiný terč. Zásah je past na obr. 12, síla jednoho zásahu je zranění za 7-45 životů. Pokud paprsek v nějakém bodě nezasáhne, je úplně přerušen.

KOUZLO: FLAMES OF ASAROTH (Plameny Asarothu)

MAGENERGIE: 60 magů každý jednotlivý, 450 magů velký

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSA: 15 sáhů

ROZSAH: plamen o průměru 3 sáhů

ZARÁZENÍ: Ohnivě útočné kouzlo ASC (jednotlivý), MSC (velký)

NAROČNOST: 1, 0% (jednotlivý), 1, 0% (velký, nutno znát všechny jednotlivé)

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo není jedním kouzlem, ale souborem kouzel, kterým se říká plameny Asarothu. Jednotlivé plameny jsou:

Grey flame (Šedý plamen) - je to nejjednodušší Asarotský plamen, účinkuje na vše stejně, nezraní ohnivě netvory, považuje se za plamen o vysoké teplotě, za 1 kolo působení nataví ocel i kámen. Zasažení tvorové si háží proti pasti na obr. 9, zranění 12-30/59-140.

White flame (Bílý plamen) - tento plamen je zaměřen proti zlým tvorům. Zákonně zlého zraní za (past obr. 9) 22-40/70-160 životů, pro zmatené zlého platí 3/4 zranění, pro neutrálního 1/2, pro zmatené dobrého 1/4, a zákoně dobrého tento plamen vůbec nezraní. Tento plamen nezničí věci posvěcené, ale spálí věci prokleté.

Black flame (Černý plamen) - je opakem plamene bílého.

Water flame (Vodní plamen) - funguje i pod vodou, účinkuje i na ohnivě nestvůry. Past obr. 9 12-30 / 48-120 životů.

Yellow flame (Žlutý plamen) - účinkuje na magické tvory a magické věci, past obr. 9 22-40 / 71-170, na ostatní 0 / 12-30.

Green flame (Zelený plamen) - neúčinkuje vůbec na rostliny a věci, magičti tvorové 1/2 zranění, ostatní past obr. 9 23-50 / 69-150.

Ice flame (Ledový plamen) - neúčinkuje na ledové tvory, účinkuje na ohnivě tvory a pod vodou, magičti tvorové 50% zranění. Past na obr. 9 31-40 / 60-150.

Blue flame (Modrý plamen) - opak plamene žlutého.

Red flame (Rudý plamen) - opak plamene žlutého.

Great flame of Asaroth (Velký Asarotský plamen) - spojuje všech devět jednotlivých, může účinkovat jako zesílený kterýkoliv jednotlivý, anebo i více způsoby, podle přání sesilatele. Past na obr. 9 198-360 / 549-1440.

KOUZLO: STORMLIGHT

MAGENERGIE: viz níže
 VYVOLÁNÍ: 1 kolo
 TRVÁNÍ: ihned
 DOSAH: 50/100 sáhů
 ROZSAH: 1 terč/ kolo
 ZARÁZENÍ: Útočné kouzlo ASC/ DSC
 NÁROČNOST: 1, 0% každý

CAS: 5

POPS: Je mnoho různých stornlightů, lišících se silou a barvou, pro všechny ale platí to, co pro modry stornlight, který byl popsán v ročence KT. Nyní tedy pouze popíšu ostatní stornlighty:
 Orange stornlight (Oranžový stornlight) - 24 magů vprvním kole, 12 v dalších (jednoduchý), 38 magů v prvním, 24 v dalších (paralelní), pravděpodobnost zásahu vprvním kole je 70% +- 3* obratnost terče, zranění = 34-70 životů
 Yellow stornlight (Žlutý stornlight) - 30 magů vprvním kole, 14 v dalších (jednoduchý), 46 magů vprvním, 28 v dalších (paralelní), pravděpodobnost zásahu vprvním kole je 65% +- 3* obratnost terče, zranění = 45-90 životů
 White stornlight (Bílý stornlight) - 38 magů vprvním kole, 16 v dalších (jednoduchý), 54 magů vprvním, 32 v dalších (paralelní), pravděpodobnost zásahu vprvním kole je 80% +- 3* obratnost terče, zranění = 65-110 životů
 Green stornlight (Zelený stornlight) - 46 magů vprvním kole, 18 v dalších (jednoduchý), 62 magů vprvním, 40 v dalších (paralelní), pravděpodobnost zásahu vprvním kole je 82% +- 3* obratnost terče, zranění = 85-130 životů
 Black stornlight (Černý stornlight) - 54 magů vprvním kole, 20 v dalších (jednoduchý), 70 magů vprvním, 40 v dalších (paralelní), pravděpodobnost zásahu vprvním kole je 85% +- 3* obratnost terče, zranění = 105-150 životů
 Asgard stornlight (Asgardský stornlight) - zadržení DSC, dosah 100 sáhů, 85 magů v prvním kole, 35 v dalších (jednoduchý), 120 magů vprvním kole, 70 v dalších (paralelní), pravděpodobnost zásahu v prvním kole je 90% +- 3* obratnost terče, zranění = 210-300 životů.

KOUZLO: BLACK ARROW (Černý šíp)

MAGENERGIE: 70 magů
 VYVOLÁNÍ: 2 kola
 TRVÁNÍ: 10 kol
 DOSAH: 1000 sáhů
 ROZSAH: 1 terč
 ZARÁZENÍ: Útočné kouzlo ASC
 NÁROČNOST: 1, 0%

CAS: 15

POPS: Toto kouzlo tvaru a barvy svého názvu po 10 kol pronásleduje rychlostí 150 sáhů za kolo zrovný cíl a každé kolo, kdy jej dosáhne se jej snaží zasáhnout (pravděpodobnost 85% +- 5* obratnost terče) a pokud se mu to povede, zraní terč za 125-170 životů, způsobi mu (pokud přežije) zpomalení jako kouzlo protoplasma a zničené.

KOUZLO: ACIDIC STREAM (Kyselinyový proud)

MAGENERGIE: 14 magů
 VYVOLÁNÍ: 1 kolo
 TRVÁNÍ: ihned
 DOSAH: 8 sáhů
 ROZSAH: 1-2 cíle
 ZARÁZENÍ: Útočné kouzlo HSC
 NÁROČNOST: 1

CAS: 5

POPS: Toto kouzlo vytvoří proud kyseliny, který zasáhne 1 nebo 2 blízko sebe stojící terče (pravděpodobnost 75% +- 4* obratnost terče) a zraní je, v případě jednoho terče za 22-41 životů, v případě dvou za 15-26 životů.

KOUZLO: STORMLIGHT STORM (Stornlightová bouře)

MAGENERGIE: 855 magů
 VYVOLÁNÍ: 1 kolo
 TRVÁNÍ: 5 kol
 DOSAH: 400 sáhů
 ROZSAH: všichni v zasaženém pásmu
 ZARÁZENÍ: Útočné kouzlo MSC
 NÁROČNOST: 1, -15% - nutná znalost všech stornlightů

CAS: 5

POPS: Tímto kouzlem kouzelník vytvoří klubko svíjejících se výbojů všech barev sršících na všechny strany a stanoví mu cestu, která nesmí procházet pevnou imotou silnější jak 40 coulů dřeva, 10 coulů zdi anebo 1 coul kovu. SS se pohybuje rychlostí 80 sáhů za kolo a při jeho průletu je zasažený prostor o poloměru 5 sáhů, tento se může zvětšit, např. když SS prolétá dlouhou sprtřezzen menším jak je sám. Po pěti kolech SS exploduje a zasažené svými výboji prostor o poloměru 20 sáhů. Každý kdo se dostane do zasaženého prostoru je zasažen stornlighty podle vzdálenosti od kraje zasaženého prostoru - do 1 sáhu 0-2, od 1 sáhu 0-5, od 3 sáhů 0-5, od 5 sáhů 1-8, od 5 do 10 sáhů 2-11, od 10 do 15 sáhů 4-15, více jak 15 sáhů 6-25. Typ stornlightu, který může zasáhnout (tzn. se na běžnou pař, ale neaplikuje se obratnost cíle) se určí hodem 1k20 zvlášť pro každý - 1-5 = modrý, 6-9 = oranžový, 10-12 = žlutý, 13-15 = bílý, 16-17 = zelený, 18-19 = černý, 20 = asgardský.

KOUZLO: WHIRLWIND OF THE BLADES (Vír čepelí)

MAGENERGIE: 22 magů
 VYVOLÁNÍ: 1 kolo
 TRVÁNÍ: 3 kola
 DOSAH: 70 sáhů
 ROZSAH: kruh o poloměru 3 sáhů
 ZARÁZENÍ: Útočné kouzlo HSC
 NÁROČNOST: 1, 0%

CAS: 5

POPS: Toto kouzlo vytvoří na určené ploše vzdušný vír plný magických čepelí, které zraní každého v oblasti výru za 1-10 životů každé kolo. Vír se může pohybovat rychlostí 15 sáhů za kolo a nelze jej vyvolat v uzavřených prostorech se stropem nižším jak 30 sáhů.

KOUZLO: STORMCATCHER - GUARDIAN (Strážce - zachycovač)

MAGENERGIE: 780 magů
 VYVOLÁNÍ: 1 směna
 TRVÁNÍ: stále
 DOSAH: 100 sáhů
 ROZSAH: kruh o poloměru 100 sáhů
 ZARÁZENÍ: Komplexní kouzlo MSC
 NÁROČNOST: 2, -20%

CAS: -

POPS: Tímto kouzlem kouzelník vytvoří 20 sáhů vysoký sloup, na jehož vrcholu je zářící koule měnící barvu. Tato koule vstřebává energii všech stornlightů, stornů a blesků seslaných v okruhu 100 sáhů a navíc získává energii z atmosférických blesků, které při bouři stahují jako bleskosvod. Z jednoho takového blesku získá 1020-3000 magů. Hlavní činnost, kterou SG vykonává je však to, že na kohokoli, kdo se dostane do jeho dosahu sesle stornlighty druhu, který zaviní na celkovém množství magenergie, které má SG k dispozici. SG nesele stornlighty pouze na osoby, které znají určené heslo anebo změní nebo označí povolené osoby. Druh nemají být napadány. Pouze sesílatel kouzla může určit nebo označit heslo anebo oznámit povolené osoby. Druh stornlightu, který SG sesílá je - modrý do 1000 magů nauby, oranžový od 1001 do 2000 magů, žlutý od 2001 do 3000 magů, bílý od 3001 do 4000 magů, zelený od 4001 do 5000 magů, černý od 5001 do 7000 magů, asgardský od 7001 do 10000 magů. Pokud se vSG nachází více jak 10000 magů, sesílá náhodným směrem stornlighty různých barev dokud není magenergie pod 10000.

KILLMAN'S TOME č.3	Ročník 2	Strana 5
<p>KOUZLO: FIREFINGERS/FIRECLAWS (Ohnivý prstý/ Ohnivý dráp)</p> <p>MAGENERGIE: 5/15 magů</p> <p>VYVOLÁNÍ: 1 kolo</p> <p>TRVÁNÍ: 4 kola</p> <p>DOSA: dotek</p> <p>ROZSAH: 1 bytost</p> <p>ZARÁŽENÍ: Ohnivý útočné kouzlo BSC/HSC</p> <p>NÁROČNOST: 1, 0%</p> <p>ČAS: 3</p> <p>POPIS: Tato dvě kouzla jsou si velmi podobná, fireclaws je vlastně jen zesílená verze firefingers. Tato kouzla lze seslat pouze na terč, který se sesláním kouzla souhlasí. Přijemci kouzla se na konečcích prstů objeví malé či velké (dle použitého kouzla) drápy a je po dobu trvání kouzla schopen útočit rukama, nebo pokud již je schopen parát útočit, jsou tyto zesíleny. V případě firefingers mají ruce ÚČ 8/+3-8 anebo jsou útoky posíleny ÚČ +2/+3-8. V případě fireclaws mají ruce ÚČ 16/+7-17 anebo jsou útoky posíleny ÚČ +5/+7-17.</p>		
<p>KOUZLO: FIREFORCE STRIKE/FREEZEFORCE STRIKE (Úder ohnivý/ mrazivé síly)</p> <p>MAGENERGIE: 546 magů</p> <p>VYVOLÁNÍ: 1 kolo</p> <p>TRVÁNÍ: ihned</p> <p>DOSA: 150 sáhů</p> <p>ROZSAH: 1 terč</p> <p>ZARÁŽENÍ: Ohnivý / Ledové útočné kouzlo DSC</p> <p>NÁROČNOST: 1, -5%</p> <p>ČAS: 5</p> <p>POPIS: Toto je útočné kouzlo, které vyvolává téměř samu podstatu ohně/ mrazu a formuje ji do střely letící po dráze přímky z ruky kouzelníka na cíl. Zásah tímto kouzlem je pravděpodobnost (20 - vzdálenost v sáhích / 10) * 6) +- 4* obratnost terče. Zásah = zranění za 1010-2000 životů + v okruhu 3 sáhů od místa zásahu kouzlem se v případě ohnivého úderu vše hoflavě vznítí a je citlivější na mraz. V případě ledového úderu je vše v okruhu 3 sáhů zmrazeno na teplotu -40°C a do okolí sálá mraz. Samotný úder má teplotu - ohnivý +6500 °C - ledový - 265°C. Tato kouzla jelikož jejich oheň/ mraz je blízký samotné podstatě živlu zraňují za 25% i tvory jinak ohněm/ mrazem nezranitelné, jejichž tělesná stavba není na těchto živlech přímo založena, tj. draky atd.</p>		
<p>KOUZLO: FIERY/FREEZY THERMOGEDON (Ohnivý/ mrazivý termogedon)</p> <p>MAGENERGIE: 2780 magů základ + 145 magů za každou vyjmutou skupinku</p> <p>VYVOLÁNÍ: 1 kolo</p> <p>TRVÁNÍ: 1 kolo</p> <p>DOSA: 0</p> <p>ROZSAH: 400 sáhů</p> <p>ZARÁŽENÍ: Ohnivý útočné kouzlo MSC</p> <p>NÁROČNOST: 1.5, -10%</p> <p>ČAS: 10</p> <p>POPIS: Toto kouzlo stejně jako to předchozí vyvolává téměř samu podstatu ohně/ mrazu, narodil od předchozího kouzla ji však formuje do čtverce o hraně 20 sáhů, se sesílatelem uprostřed. Pokud je plocha zablokována neproniknutelnou hmotou, rozlije se plocha termogedonu do stran. Kouzlo vyvolává tak silnou bouři ohně/ mrazu, že každá osoba či předmět, který má být vyjmut, včetně kouzelníka samého musí být obklopen Fireforce/ Iceforce shieldem, tento štít vždy opatrně síly než termogedon, který může kryt maximálně skupinku 3 tvorů velikosti C je jediný schopen ochránit prostor uvnitř před účinky termogedonu. Obě varianty termogedonu jsou samostatné kouzlo, každá varianta působí zranění na sáh v rozsahu 91.2-2100 životů. Po skončení kola trvání termogedonu je v případě ohnivého vzsažené ploše rozptaveno vše teplotou lavení pod 5000°C, včetně nižších magických předmětů, v případě mrazivého je vše zmrazeno na teplotu přibližně -180 °C, při této teplotě jsou všechny materiály velmi křehké a polovina všech zmražených předmětů i zdi se sama rozpadne, téměř všechny obyčejné i nižší magické předměty mají neopravitelně zničenou vnitřní strukturu hmoty. Toto kouzlo taktéž zraňuje za 25% životů tvory, jejichž stavba těla není založena na ohni/ mrazu.</p>		

KILLMAN'S TOME č.3	Ročník 2	Strana 8
<p>KOUZLO: MINOR/MAJOR/SUPERIOR/FOREMOST KINETIC WAVE (Kinetická vlna)</p> <p>MAGENERGIE: 8, 16, 32, 64 magů</p> <p>VYVOLÁNÍ: 1 kolo</p> <p>TRVÁNÍ: ihned</p> <p>DOSA: 10, 20, 30, 40 sáhů</p> <p>ROZSAH: všichni a vše ve 120° výšce od kouzelníka</p> <p>ZARÁŽENÍ: Útočné kouzlo BSC, HSC, ASC, DSC</p> <p>NÁROČNOST: 1, 0%</p> <p>ČAS: 5</p> <p>POPIS: Tato čtyři kouzla vytváří vlnu kinetické energie, která se zesiluje s typem kouzla. Minor kinetické vlny (Menší kinetická vlna) působí jako náraz se silou 22/+5, sraží na zem všechny bytosti o 1 sáh, všichni tvorové jsou zraněni za 16, a odhodí všechny předměty a bytosti lehčí jak 2000 mincí vzad. Major kinetické vlny (Větší kinetická vlna) působí jako náraz se silou 28/+8, sraží na zem všechny bytosti velikosti menší jak D a dvounohé bytosti velikosti D anebo se silou menší jak 19, a odhodí všechny předměty a bytosti lehčí jak 4000 mincí vzad o 2,5 sáhu a všichni tvorové jsou zraněni za 4-14 stínových životů. Superior kinetické vlny (Kinetická supervlna) působí jako náraz se silou 36/+12, sraží na zem všechny bytosti velikosti menší jak E a dvounohé bytosti velikosti E anebo se silou menší jak 22, a odhodí všechny předměty a bytosti lehčí jak 8000 mincí vzad o 5 sáhů a všichni tvorové jsou zraněni za 8-28 stínových životů. Foremost kinetické vlny (Největší kinetická vlna) působí jako náraz se silou 44/+16, sraží na zem všechny bytosti se silou menší jak 26, a odhodí všechny předměty a bytosti lehčí jak 16000 mincí vzad o 10 sáhů a všichni tvorové jsou zraněni za 16-56 stínových životů.</p>		
<p>KOUZLO: OMEGA FIELD (Pole omega)</p> <p>MAGENERGIE: 4 magy za 1 sáh</p> <p>VYVOLÁNÍ: 3 kola</p> <p>TRVÁNÍ: stále</p> <p>DOSA: 15 sáhů</p> <p>ROZSAH: dle vložené magenergie</p> <p>ZARÁŽENÍ: Útočné kouzlo ASC</p> <p>NÁROČNOST: 1, -10%</p> <p>ČAS: 26</p> <p>POPIS: Toto kouzlo vytvoří na zasaženém místě pole sil omega, které zraní každého tvora, který jím prochází za 1-4 životy za každý prošlý sáh, tvorové v železném brnění jsou zraněni za 1-6 životů za sáh. Pole dosahuje výšky 1 sáh nad zemí a zásah polem se projevuje jako žluté jiskry a výboje.</p>		
<p>KOUZLO: SIGMA HAMMER (Sigma kladivo)</p> <p>MAGENERGIE: 3+ magů</p> <p>VYVOLÁNÍ: 1 kolo</p> <p>TRVÁNÍ: ihned</p> <p>DOSA: 25 sáhů</p> <p>ROZSAH: 1 tvor</p> <p>ZARÁŽENÍ: Útočné kouzlo HSC</p> <p>NÁROČNOST: 1, 0%</p> <p>ČAS: 5</p> <p>POPIS: Toto kouzlo vytvoří proud magenergie, který zasáhne-li cíl (pravděpodobnost 85 +- 4* obratnost cíle %), zraní jej za 1-3 životy za každý mag nad 3, na zranění se háže po skupinách 5 magů</p>		

KOUZLO: WANDERING BOMB (Putující bomba)

MAGENERGIE: 33 magů/ 1 bomba
VYVOLÁNÍ: 1 kolo
TRVÁNÍ: stále, do zásahu
DOSAH: 2000 sáhů
ROZSAH: každá bomba 1 zásah
ZARÁZENÍ: Útočné kouzlo DSC
NAROČNOST: 1, -5%
ČAS: 8
POPS: Toto kouzlo vytvoří 1 či více magických bomb, které vypadají jako přibližně bubliny s průměrem 3/4 sáhu, při bližším pohledu jsou vidět světle modré svíslé čáry. Bomby plují vzduchem ve výšce okolo jednoho sáhu, rychlostí 40 sáhů za kolo a navádí se buďto na konkrétní cíl, nebo na právě nejbližší bytost v dosahu, tak, sáhu rychlostí 40 sáhů dostane blíže, bomba se přezaměří. Pokud terč bomby z dosahu zmizí, zaměří se bomba že pokud se jiná bytost dostane blíže, bomba se přezaměří. Pokud terč bomby z dosahu zmizí, zaměří se bomba na právě nejbližší bytost v dosahu, pokud v dosahu žádná není, bomba stojí a čeká, až se nějaká objeví. Pokud bomba terč dostihne, snaží se jej zasažit - past obr. 7 a pokud se jí to podaří, zraní výbuchem za 55-100 životů, pokud ne proletí a znova se zaměří na nejbližší bytost.

KOUZLO: DISINTEGRATION (Dezintegrace)

MAGENERGIE: 75 magů
VYVOLÁNÍ: 1 kolo
TRVÁNÍ: ihned
DOSAH: 25 sáhů
ROZSAH: koule o průměru 3 sáhů
ZARÁZENÍ: Útočné kouzlo ASC
NAROČNOST: 1, -5%
ČAS: 10
POPS: Toto kouzlo dezintegruje všechny tvory do desáté úrovně (past odl. 13) a předměty na zasaženém místě, z dezintegrace nelze nic a nikoho vyjmout. Tvorové na vyšší úrovni jak 10 si hájí proti stejné pasti, ale s rozsahy zranění 26-44/ 88-160. Dezintegraci nejsou postíženy předměty vysoce magické, magické amorfni, či jinak odolné proti magii. Z dezintegrování předmětů a tvorů nic nezbyde. Dezintegrace vypadá jako šum zelených a žlutých bodů v dezintegrováních místech.

KOUZLO: ANNIHILATION (Anihilace)

MAGENERGIE: 14 + magů
VYVOLÁNÍ: 1 kolo
TRVÁNÍ: ihned
DOSAH: 20 sáhů
ROZSAH: jakýkoliv počet osob a předmětů v dosahu
ZARÁZENÍ: Útočné kouzlo DSC
NAROČNOST: 1, -5%
ČAS: 5
POPS: Tímto kouzlem lze účtovat na libovolný počet terčů v dosahu, na tvory i na předměty. Poškození závisí na počtu vynaložených magů na daný terč, základ kouzla je 14 magů a všechny magy navíc se projeví jako poškození. U předmětů 1 mag udělá poškození za 4-9 životů, u tvorů jde o past na odl. 4,6,8,10 na kterou se háže za každých vynaložených 5 magů zvlášť, poškození za jeden mag má tyto rozsahy podle hodu na past 3-8, 2-7, 1-6, 1-4, 1-2. Poškození se projevuje mizením části předmětů a tvorů za jasných světelných záblesků ze zasažených tvorů a předmětů. Anihilovat nelze látky magické amorfni a vysoce magické.

KOUZLO: WORD OF KILLING (Slovo zabiti)

MAGENERGIE: 65 magů
VYVOLÁNÍ: 1 kolo
TRVÁNÍ: ihned
DOSAH: slyšitelnost
ROZSAH: všechny živé bytosti v dosahu
ZARÁZENÍ: Útočné kouzlo ASC
NAROČNOST: 1, 0%
ČAS: 5
POPS: Kouzelník vyřekne magické slovo a všichni kdo jej slyší musí přehodit past roz. +odl. 9 nebo zemřít. Kouzelník může způsobit vyjmutí nejvyšší 6 tvorů. Nemrtví a magičtí tvorové nejsou tímto kouzlem ovlivněni. Kouzelník je po sešlání tohoto kouzla velmi vyčerpan a snií jej sešlat pouze jednou denně. Aby mohl být tvor zabít, musí slovo slyšet, tzn. Hluší či oblušení tvorové tímto kouzlem nemohou být zabiti.

KOUZLO: FOUL LIGHTNING (Odporný blesk)

MAGENERGIE: 16 magů
VYVOLÁNÍ: 1 kolo
TRVÁNÍ: ihned
DOSAH: 40 sáhů
ROZSAH: 1 bytost
ZARÁZENÍ: Útočné kouzlo Černá magie ASC
NAROČNOST: 1, +5%
ČAS: 5
POPS: Toto kouzlo se chová jako jakýkoliv jiný blesk, pravděpodobnost zásahu je 90%, působení zranění je v rozsahu 24-44 životů, navíc ale zásah bleskem způsobuje otravu (past odl. 14). Otrava se projevuje bolestmi žaludku, zvracením a ztrátou past odl. 8 1-2/3-6 životů za hodinu. Otrava se nedá léčit léčivými lektvary ani kouzly, da se odstranit iranířtvoým kouzlem Neutralizuj jed.

KOUZLO: OMEGA THUNDER (Omega hrom)

MAGENERGIE: 15 magů
VYVOLÁNÍ: 1 kolo
TRVÁNÍ: ihned
DOSAH: 12 sáhů
ROZSAH: 2*2 sáhů
ZARÁZENÍ: Útočné kouzlo HSC
NAROČNOST: 1, 0%
ČAS: 5
POPS: Toto kouzlo vyvolá proud síly omega, který zasáhne nestvůru na ploše 2*2 sáhu s pravděpodobností 80 +- 3* obr. terče % a zraní každou zasaženou nestvůru za 20-38 životů.