

# 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, čarodějům a čarodějnicím a jiné magické havěti! Je tu pomalu měsíc březen 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 plné útočných kouzel. Při častých debatách s doupěmilci ze všech luhů a hájů Českých a Moravských jsem často slýchal názor, že nelze vymyslet nová dobrá zajímavá a originální útočná kouzla. Mým úkolem, který jsem si v tomto čísle stanovil bude dokázat, že taková kouzla vymyslet lze. Najdete tu tedy zbývající stormlighty (mimochodem nejpůvodnější útočné kouzlo v mém okolí vůbec), velmi mocná mistrovská útočná kouzla, útočná kouzla založená na působení elementů jako je kyselina, omega, 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 útočných kouzel!

Doufám, že se mi podařilo úkol, který jsem si předsevzal splnit a že zde sepsaná kouzla se stanou oblíbenou částí repertoáru každého kouzelníka. Pokud se ti zdá, že některá kouzla vyžadují na seslání více magenergie, než můžeš kdy nashromáždit, pak věř, že to není pravda, existují přece kouzla jako freeze spell a různá pomocná kouzla, která dokáží umožnit seslat kouzla mnohonásobně větší magenergií než je tvoje denní magenergie.

Další věcí, kterou bych chtěl v úvodu zmínit je stále malý počet top tenových listků, to vás pořád baví vidat stejná kouzla na předních místech? Jistě máte svá oblíbená kouzla, a jste přesvědčeni, 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.

Žádná nová pravidla v tomto čísle nejsou, a já už pomalu nevím o čem psát, snad jen, že v dalším čísle budou obraná a ochranná kouzla, když už se vyrojilo tolik strašlivých smrtících kouzel, tak ať je alespoň vyrovnaná 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) Quickjammer
- 4-5) Mind extension  
Spoils of evil
- 6) Černý blesk
- 7-8) Uncast  
Weaponsman
- 9-10) Shield of disbelief  
Store



## ÚTOČNÁ KOUZLA

**KOUZLO: WRATH OF SHAGADLINGAR** (Shagadlingarův hněv)

MAGENERGIE: 60 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSA: 60 sáhů

ROZSAH: 3-15 tvorů

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 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, atd. 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 sáhy

ZAŘAZENÍ: Ohnivé útočné kouzlo ASC (jedinlivý), MSC (velký)

NÁROČNOST: 1, 0% (jedinlivý), 1, 0% (velký, nutno znát všechny jednotlivé)

ČAS: 5

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

Grey flame (Šedý plamen) - je to nejjednodušší Asarotský plamen, účinkuje na vše stejně, nezraní ohnivé netvory, považuje se za plamen o vysoké teplotě, za 1 kolo působení nataví ocel i kámen. Zasažení tvorové si hází 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 zmateně zlého platí 3/4 zranění, pro neutrálního 1/2, pro zmateně 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 ohnivé 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 ohnivé 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 zeleného.

Great flame of Asaroth (Velký Asarothský 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

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo ASC/ DSC

NÁROČNOST: 1, 0% každý

ČAS: 5

POPIS: Je mnoho různých stormlightů, lišících se silou a barvou, pro všechny ale platí to, co pro modrý stormlight, který byl popsán v ročence KT. Nyní tedy pouze popíšu ostatní stormlighty.

Orange stormlight (Oranžový stormlight) - 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 stormlight (Žlutý stormlight) - 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 stormlight (Bílý stormlight) - 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 stormlight (Zelený stormlight) - 46 magů vprvním kole, 18 v dalších (jednoduchý), 62 magů vprvním, 36 v dalších (paralelní), pravděpodobnost zásahu vprvním kole je 82% +- 3\* obratnost terče, zranění = 85-130 životů.

Black stormlight (Černý stormlight) - 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.

Asgaard stormlight (Asgaardský stormlight) - zařazení DSC, dosah 100 sáhů, 85 magů v prvním kole, 35 v dalších (jednoduchý), 120 magů vprvním kole, 70 v dalších (paralelní), pravděpodobnost zásahu vprvním 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

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 15

POPIS: Toto kouzlo tvaru a barvy svého názvu po 10 kol pronásleduje rychlostí 150 sáhů za kolo zvolený cíl a každé kolo, kdy jej dostihne se jej snaží zasáhnout (pravděpodobnost 85% +- 5\* obratnost terče) a pokud se mu to povede, zraní terč za 125-170 životů, způsobí mu (pokud přežije) zpomalení jako kouzlo protoplazma a zanikne.

**KOUZLO: ACIDIC STREAM (Kyselinový proud)**

MAGENERGIE: 14 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 8 sáhů

ROZSAH: 1-2 cíle

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo HSC

NÁROČNOST: 1

ČAS: 5

POPIS: 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: FIREFINGERS/FIRECLAWS** (Ohnivé prsty/ Ohnivé drápy)

MAGENERGIE: 5/ 15 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: 4 kola

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 bytost

ZAŘAZENÍ: Ohnivé útočné kouzlo BSC/HSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 3

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. Příjemci 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 pařáty 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.

**KOUZLO: FIREFORCE STRIKE/FREEZEFORCE STRIKE** (Úder ohnivé/ mrazivé síly)

MAGENERGIE: 546 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 150 sáhů

ROZSAH: 1 terč

ZAŘAZENÍ: Ohnivé / Ledové útočné kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 5

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 sázích / 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 hořlavé vznítí a je cítit tepelná vlna, v případě ledového úderu je vše v okruhu 3 sáhů zmrazeno na teplotu -40°C a do okolí sálá mráz. Samotný úder má teplotu - ohnivý +6500 °C - ledový - 265°C. Tato kouzla jelikož jejich oheň/ mráz 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.

**KOUZLO: FIERY/FREEZY TERMOGEDON** (Ohnivý/ mrazivý termogedon)

MAGENERGIE: 2780 magů základ + 145 magů za každou vyjmutou skupinku

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: 1 kolo

DOSAH: 0

ROZSAH: 400 sáhů<sup>2</sup>

ZAŘAZENÍ: Ohnivé útočné kouzlo MSC

NÁROČNOST: 1.5, -10%

ČAS: 10

POPIS: Toto kouzlo stejně jako to předchozí vyvolává téměř samu podstatu ohně/ mrazu, narozdíl 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 opačné síly než termogedon, který může krýt 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<sup>2</sup> v rozsahu 912-2100 životů. Po skončení kola trvání termogedonu je v případě ohnivého v zasažené ploše roztaveno vše teplotou tavení 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 zdí 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.



**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

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 8

POPIS: Toto kouzlo vytvoří 1 či více magických bomb, které vypadají jako průhledné bubliny s průměrem 3/4 sáhu, při blízkém pohledu jsou vidět světle modré svislé 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, 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 zasáhnout - 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 sáhy

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 10

POPIS: 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 háží proti stejné pasti, ale s rozsahy zranění 26-44/ 88-160. Dezintegrací nejsou postiženy předměty vysoce magické, magicky amorfní, či jinak odolné proti magii. Z dezintegrovaných předmětů a tvorů nic nezbyde. Dezintegrace vypadá jako šum zelených a žlutých bodů v dezintegrovaném místě.

**KOUZLO: ANNIHILATION** (Anihilace)

MAGENERGIE: 14 + magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 20 sáhů

ROZSAH: jakýkoliv počet osob a předmětů v dosahu

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 5

POPIS: Timto kouzlem lze útočit 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 magicky amorfní 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

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 5

POPIS: Kouzelník vyřkne magické slovo a všichni kdo jej slyší musí přehodit past roz. +odl. 9 nebo zemřít. Kouzelník může způsobení vyjmout nejvýše 6 tvorů. Nemrtví a magičtí tvorové nejsou tímto kouzlem ovlivněni. Kouzelník je po seslání tohoto kouzla velmi vyčerpán a smí jej seslat pouze jednou denně. Aby mohl být tvor zabit, musí slovo slyšet, tzn. Hluší či ohlušení 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

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo/Černá magie ASC

NÁROČNOST: 1, +5%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo se chová jako jakýkoliv jiný blesk, pravděpodobnost zásahu je 90%, působené 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, dá se odstranit hraničářovým kouzlem Neutralizuj jed.

**KOUZLO: OMEGA THUNDER** (Omega hrom)

MAGENERGIE: 15 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 12 sáhů

ROZSAH: 2\*2 sáhy

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo HSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo vytváří proud síly omega, který zasáhne nestvůry na ploše 2\*2 sáhu s pravděpodobností 80 +- 3\* obr. terče % a zraní každou zasaženou nestvůru za 20-38 životů.



---

**KOUZLO: MINOR/MAJOR/SUPERIOR/FOREMOST KINETIC WAVE** (Kinetická vlna)

MAGENERGIE: 8, 16, 32, 64 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 10, 20, 30, 40 sáhů

ROZSAH: všichni a vše ve 120° výšeči od kouzelníka

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo BSC, HSC, ASC, DSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 5

POPIS: Tato čtyři kouzla vytváří vlnu kinetické energie, která se zesiluje s typem kouzla.

Minor kinetic wave (Menší kinetická vlna) působí jako náraz se silou 22/+5, srazí na zem všechny bytosti velikosti menší jak C anebo se silou menší jak 16, a odhodí všechny předměty a bytosti lehčí jak 2000 mincí vzad o 1 sáh, všichni tvorové jsou zraněni za 2-7 stínových životů.

Major kinetic wave (Větší kinetická vlna) působí jako náraz se silou 28/+8, srazí 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 kinetic wave (Kinetická supervlna) působí jako náraz se silou 36/+12, srazí 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 kinetic wave (Největší kinetická vlna) působí jako náraz se silou 44/+16, srazí 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.

---

**KOUZLO: OMEGA FIELD** (Pole omega)MAGENERGIE: 4 magy za 1 sáh<sup>2</sup>

VYVOLÁNÍ: 3 kola

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 15 sáhů

ROZSAH: dle vložené magenergie

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: 26

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.

---

**KOUZLO: SIGMA HAMMER** (Sigma kladivo)

MAGENERGIE: 3+ magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 25 sáhů

ROZSAH: 1 tvor

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo HSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 5

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



**KOUZLO: STORMLIGHT STORM** (Stormlightová bouře)

MAGENERGIE: 855 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: 5 kol

DOSAH: 400 sáhů

ROZSAH: všichni v zasaženém pásmu

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo MSC

NÁROČNOST: 1, -15% - nutná znalost všech stormlightů

ČAS: 5

POPIS: Tímto kouzlem kouzelník vytvoří klubko svíjejících se výbojů všech barev sršících na všechny strany a stanoví mu cestu, která nesmí procházet pevnou hmotou 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 zúžit, např. když SS prolétá chodbou sprůřezem menším jak je sám. Po pěti kolech SS exploduje a zasáhne svými výboji prostor o poloměru 20 sáhů. Každý kdo se dostane do zasaženého prostoru je zasažen stormlighty podle vzdálenosti od kraje zasaženého prostoru - do 1 sáhu 0-2, od 1 do 3 sáhů 0-5, od 3 do 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 stormlightu, který může zasáhnout (hází se na běžnou past, 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 = asgaardský.

**KOUZLO: WHIRLWIND OF THE BLADES** (Vír čepelí)

MAGENERGIE: 22 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: 3 kola

DOSAH: 70 sáhů

ROZSAH: kruh o poloměru 3 sáhy

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo HSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 5

POPIS: 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

ZAŘAZENÍ: Komplexní kouzlo MSC

NÁROČNOST: 2, -20%

ČAS: -

POPIS: Tímto kouzlem kouzelník vytvoří 20 sáhů vysoký sloup, na jehož vrcholu je zářící koule měnící barvu. Tato koule vstřebává energii všech stormlightů, stormů a blesků seslaných v okruhu 100 sáhů a navíc získává energii z atmosférických blesků, které při bouři stahuje jako hromosvod. Z jednoho takového blesku získá 1020-3000 magů. Hlavní činností, kterou SG vykonává je však to, že na kohokoliv, kdo se dostane do jeho dosahu sešle stormlight druhu, který závisí na celkovém množství magenergie, které má SG k dispozici. SG nesesílá stormlighty pouze na osoby, které znají určené heslo anebo byly sesílatelem označeni jako osoby, které nemají být napadány. Pouze sesílatel kouzla může určit nebo změnit heslo anebo označit povolené osoby. Druh stormlightu, který SG sesílá je - modrý do 1000 magů nabytí, 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, asgaardský od 7001 do 10000 magů. Pokud se vSG nachází více jak 10000 magů, sesílá náhodným směrem stormlighty různých barev dokud není magenergie pod 10000.



**KOUZLO: VANISH FROM EXISTENCE** (Zmiz z existence)

MAGENERGIE: 2\* životaschopnost terčů + 13 + magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSA: 25 sáhů

ROZSA: jakýkoliv počet magických tvorů

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 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. Tato 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 směn

DOSA: 3 míle

ROZSA: všechny bytosti v zadané skupině

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: 18

POPIS: Toto kouzlo zhmotní na 30 směn 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 ÚČ 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 s nimi vyjednávat 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** (Jaganarlův disk definitivní zkázy)

MAGENERGIE: 4500 magů

VYVOLÁNÍ: 3 kola

TRVÁNÍ: 3 směny

DOSA: 1500 mil

ROZSA: kruh o poloměru 1 míle

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo MSC

NÁROČNOST: 1.5, -15%

ČAS: 30

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



**VYJDE V KILLMAN'S TOME 4**  
**KOUZLA OBRANÁ A OCHRANÁ**

**SIGMA PROTECT**

**DEFLECT**

**FIREFORCE/ICEFORCE SHIELD**

**FIREPROOFNESS**

**ITEM INVULNERABILITY**

**≈THAT'S ALL FOLKS!≈**



**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**