

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

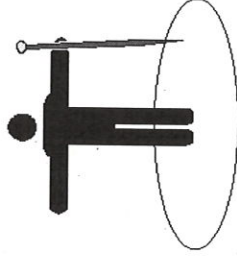
KILLMAN'S TOME

Kouzla pro hru DrD

Číslo 4

Ročník 2.

Dne 2.4. 1997



TENGLARUIN ARVIGELAN
JANIR KILLMAN
MENDAXINOR

ÚVOD

Je apríl, avšak toto číslo není aprílové tak, že bych vás mohl ochutit o úvodník, který již tradičně vždy na začátku měsíce pšávám. V minulém čísle jsem se zatekl psát o problému Top tenu a tudíž dnes stojím před otázkou o čem psát. Jelikož je KT tiskovinou pojednávající o kouzlech, budu se držet tématu a i úvodník bude o kouzlech. Minulé rozšířené číslo obsahovalo přemíslených silných úvodních kouzel a tak aby nevznikl nepoměr a aby se kouzelník mohl té zaplavit brutálních kouzel smazlích se jej připraví o kejhák mohl bránit, je toto číslo o kouzlech obranných a ochranných. Nejprve si musíme vysvětlit jaký je rozdíl mezi obranou a ochrannou magií. Kouzla ochranná se obvykle projevují jako pasivní ochránci za všech okolností, buď jsou účinná a když ne, kouzlu se nic nestane, zpravidla se sesílají ve chvílích kdy ještě netrozi aktivi nebezpečí, ale předpokládá se, že kouzla, anebo už zdůvodu prevence. Kouzla obranná naproti tomu jsou kouzla reakce na vzniklé nebezpečí a jsou pokusem toto odvrátit, jsou vesměs kouzla okamžitá, případně jsou to kouzla aktivní ochrany, nebudou přilížeť co se stane, budou se snažit vzniklou situaci vyřešit i za cenu vlastního zničení, leckdy jsou poslední instanci rozhodující o životě kouzelníka, na kterého je seslán smrtící stormlight.

Další samostatný oddíl je třeba věnovat kouzlu freeze spell, speciálně odfreezování kouzel a sesílání jiných ztíroven. To kolik kouzel může kouzelník odfreezovat za kolo bylo popsáno již v popisu kouzla. Ale kouzelník může chtít odfreezovat kouzlo a ještě seslat jiné přímo. Pokud sesláš kouzlo s časem větším jak 5 ale menším jak 10, smí odfreezovat 1 kouzlo. Pokud sesláš kouzlo s časem 5, může odfreezovat až 2 kouzla, pokud sesláš kouzlo s rychlostí menší jak 5 - může odfreezovat 3 kouzla.

Na závěr úvodu prozradím, že další číslo KT bude rozšířené, bude obsahovat kouzla nepřímé magie symbolu Aggathax a Witzluth, což jsou symboly ohnivé a ledové magie. Číslo by mělo obsahovat i popisy jejich amuletů a hlavně by měla být přiložena tabulka všech kouzel sídajících pro uncasování and. Sami uvidíte.

KILLMAN

TOP TEN KOUZEL

- 1) Nebezpečné ovoce
- 2) Annihilation
- 3-5) Awake!
- Spots of evil
- Word of killing
- 6-7) Freeze spell
- Open
- 8-10) Uncast
- Stormlightstorm
- Hyperprostor II

VYJDE V KILLMAN'S TOME 5

AGGATHAX A WITZLUTH

- FIREBLAST
- CAUSE FIRE
- FIREBREATHING
- IMPROVED ICY ARROWS
- CRYOCOMPENSATION
- SUMMON ICE ELEMENTAL

≈TERMINATE≈

KOUZLA OBRANÁ A OCHRANÁ

KOUZLO: FIREPROOFNESS (Ohnivzdornost)
MAGENERGIE: 12 magů za 1 dm³
VYVOLÁNÍ: 12 kol
TRVÁNÍ: stále
DOSAH: dotek
ROZSAH: 1 předmět
ZAŘAZENÍ: Ochranné kouzlo ASC
NAROČNOST: 1, -5%
ČAS: -
POPIS: Toto kouzlo obdárí očarovany objekt 100% odolností proti ohni. Na objekt se pohlíží vzhledem ke zranění ohněm jako by byl ohnivým tvorem typu ohnivý drak atd.

KOUZLO: ITEM INVULNERABILITY (Nezranitelnost předmětu)
MAGENERGIE: 31 magů za 1 dm³
VYVOLÁNÍ: 23 kol
TRVÁNÍ: stále
DOSAH: dotek
ROZSAH: 1 předmět
ZAŘAZENÍ: Ochranné kouzlo DSC
NAROČNOST: 1, -10%
ČAS: -
POPIS: Tímto kouzlem se stává 1 předmět nezranitelný jakýmkoliv způsobem fyzickým či magickým. Předmět je možno i nadále transformovat či očarovávat, nelze ho však nechat zmizet, či proměnit v nic, vzeduch atd.

KOUZLO: SIGMA PROTECT (Σ ochrana)
MAGENERGIE: 70, + magů
VYVOLÁNÍ: 4 kola
TRVÁNÍ: viz níže
DOSAH: 5 sáhů
ROZSAH: 1 osoba
ZAŘAZENÍ: Obrané kouzlo ASC
NAROČNOST: 1, 0%
ČAS: 35
POPIS: Toto kouzlo vypadá jako malý světélkující oblaček nad hlavou osoby již chrání. Toto kouzlo se pokusi zlikvidovat jakékoliv kouzlo seslané na osobu jež chrání at' už se jedná o kouzlo zaměřované, dotekové či pouze seslané ve směru chráněné osoby, výjma kouzel seslaných samotnou chráněnou osobou. Magenergie kouzla po seslání je základ 40 + dodatekové magy. Kouzlu je možno kdykoliv dodávat další magy. Po seslání kouzla toto trvá 2 hodiny nezměněno a poté za každou směnu přijde o 2 magy. Vždy v poledne a o půlnoci kouzlu přibude 100 magů. Kouzlo funguje tak, že kouzla spolovičení či menší magenergie než S.P. zničí za 1/4 jejich magenergie, kouzla s až stejnou magenergií jak S.P. zničí za 1/2 jejich magenergie, pokud je kouzlo až 2* silnější než S.P. - 20% zruší kouzlo za 1/4 magenergie, 50% zničí kouzlo i sebe, 30% zničí se a pustí kouzlo s 1/4 účinnosti, pokud je kouzlo až 3* silnější jak S.P. - 20% zničí se navzájem, 30% projde s čtvrtinovou účinností, 50% projde s poloviční účinností, pokud je kouzlo až 4* silnější jak S.P. - 20% projde s poloviční, 80% projde s 3/4, pokud je kouzlo ještě silnější - 20% projde s 3/4.

KOUZLO: THOUGHT FORTRESS (Myšlenková pevnost)
MAGENERGIE: 17 magů
VYVOLÁNÍ: 1 kolo
TRVÁNÍ: 30 kol
DOSAH: dotek
ROZSAH: 1 osoba
ZAŘAZENÍ: Ochranné kouzlo ASC
NAROČNOST: 1, -10%
ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo posílí mysl v obraně proti psychickými či mentálními útoky tak, že subjekt má při mentálním souboji v obraně +5, při hodech na pašti proti psychickým kouzlům má bonus +3 a při pokusech o telepatii má při obraně bonus +6.

KOUZLO: NAGRATHARN'S INVISIBLE FORTIFICATIONS (Nagratharnova neviditelná opevnění)
MAGENERGIE: 36 magů/ 40 sáhů
VYVOLÁNÍ: 2 směny
TRVÁNÍ: stále
DOSAH: dotek
ROZSAH: hradby, věže, alespoň stěny
ZAŘAZENÍ: Obrané kouzlo DSC
NAROČNOST: 2, -5%
ČAS: -
POPIS: Toto kouzlo zlepšuje kvalitu zdi a hradeb vůči pokusům o rozbití např. bombami, katapulty atd. tak, že očarovaná zeď se počítá jako 2* silnější.

KOUZLO: ARTABRAC'S DISFUNCTION (Artabrakova disfunkce)
MAGENERGIE: 22 magů
VYVOLÁNÍ: 1 kolo
TRVÁNÍ: 1 kolo
DOSAH: 15 sáhů
ROZSAH: 1 subjekt
ZAŘAZENÍ: Obrané kouzlo DSC
NAROČNOST: 1, 0%
ČAS: 3

POPIS: Kouzelník návnou rukou a všechna útočná kouzla směřující na subjekt, se zařazením ASC a nižším zásahem, ale nemají žádný účinek, u kouzel DSC je 50% pravděpodobnost, že projdou nezměněna, na kouzla MSC toto kouzlo neúčinkuje.

KOUZLO: FIREFORCE/CEFORCE SHIELD

MAGENERGIE: 145 magů + 11/minuta

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 15 sáhů

ROZSAH: 1 - 3 osoby velikosti B, 1 tvor velikosti D

ZARÁZENÍ: Ochranné kouzlo DSC

NAROČNOST: 1, -5%

ČAS: 4

POPIS: Toto kouzlo po dobu svého trvání chrání osobu/y uvnitř před účinky mrazu/ohně všech úrovní nižších esencí, která působí pouze 1/4 zranění. Při působení kouzla se může třetí kouzla pohybovat maximálně rychlostí ohně, jinak není zraněna 100% funkčnost kouzla. Pokud někteří ze skupiny osob v působení kouzla opouští ochranný štít, mohou se kdykoliv vrátit, ve skupině je vždy 1 osoba, se kterou se pohybuje štít a ostatní se musí jejmu pohybu přizpůsobit aby zůstali v jeho působení.

KOUZLO: MISTARGET (Odmítnutí)

MAGENERGIE: 8 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 10 sáhů

ROZSAH: 1-3 osoby

ZARÁZENÍ: Ochranné kouzlo HSC

NAROČNOST: 1, 0%

ČAS: 2

POPIS: Toto kouzlo zruší vybrané osoby, jakozto třetí sestlaného mířeného kouzla tak, že pokud má kouzlo jiné cíle, přenesse se na ně, pokud ne proletí náhodným směrem. Pravděpodobnost úspěchu je 75%.

KOUZLO: DEFLECT (Odraz)

MAGENERGIE: 5 + magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 2 sáhů

ROZSAH: 1 kouzlo

ZARÁZENÍ: Ochranné kouzlo ASC

NAROČNOST: 1, -5%

ČAS: 4

POPIS: Toto kouzlo se snaží odrazit mířené útočné kouzlo osoby terče buď přímo na sestlané anebo na jiný cíl. Je-li toto úspěšné, počítá se jako by bylo sestláno osobou sestlané Deflectu. Pravděpodobnost úspěchu Deflectu je závislá na poměru magenergie kouzla a deflektu a je 100% při poměru 2:1 pro Deflect a snižuje se lineárně k poměru 1:1, kdy je 75%, potom opět lineárně k 1:2, kdy je 50% a potom k 1:10, kdy je 0%. Pokud se odrazení nepovedlo, projde kouzlo beze ztráty.

KOUZLO: MINOR/MAJOR LONG TIME PROTECTION (Nižší/Vyšší dlouhodobá ochrana)

MAGENERGIE: viz níže

VYVOLÁNÍ: 1 smětina

TRVÁNÍ: 1 týden

DOSAH: dolek

ROZSAH: 1 objekt či skupina osob

ZARÁZENÍ: Ochranné kouzlo ASC/DSC

NAROČNOST: 1, -5%/1, -10%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo poskytuje ochranu před nebezpečím různého druhu. Menší z kouzel chrání před nebezpečím jako je náhodné poklání s šelmou v lese či před pádem stromu, ve městě si dům chráněný tímto kouzlem nevyberou náhodní lupiči, chltara vás nepřepadne v tmavé uličce atd. Kouzlo však nechrání před kouzlem nevybranou náhodou lupiči, chltara vás nepřepadne v tmavé uličce atd. Kouzlo však nechrání před nebezpečím, jemuž, jdete vestře např. prozkoumávání staré hroby, vlci na cestě, lupiči, kteří chtějí vyloupit právě váš dům, před nebezpečím, které již v objektu je, a před demony. Vyšší obdoba kouzla se snaží chránit příjemce kouzla i pokud se zaměříte vystavuje nebezpečí, vlci raději ustoupí z cesty, lupiči se i následky zemřelosti v bitvě na vás nikdo nezaměří, stráž vás nespatří, pokud to vůbec bude možné, zmítní se i následky zemřelosti na dům, oheň v domě se jen stěží rozhoří, povodeň nadělá menší škody atd. I toto kouzlo ovšem nechrání před demony, či před nepříteli, jednajícími zosobněným pohybem. Kouzlo stojí - nižší - 28 magů / na jednu osobu, 46 magů na skupinu či kočár, 82 magů na karavanu či dům, 166 magů na vesnici či blok městských domů či palác, kouzlo se dá prodloužit vícenásobnou magenergií. Vyšší obdoba kouzla stojí dvojnásobek magenergie.

KOUZLO: CIRCLE OF PROTECTION (Ochranný kruh)

MAGENERGIE: 23 magů

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 0

ROZSAH: kruh o poloměru 1,5 sáhu

ZARÁZENÍ: Ochranné kouzlo HSC

NAROČNOST: 1, 0%

ČAS: 15

POPIS: Kouzelník při vyvolávání tohoto kouzla nakreslí na zemi kruh o maximálním poloměru 1,5 sáhu. Do tohoto kruhu nemůže vstoupit nikdo a nic, co si kouzelník nepřije - pastí roz. 14, ani do prostoru chráněného C.O.P. sesílat kouzla či přivát oheň (draci atd.) a využívat jiných zvl. schopností vyjma psychických kouzel. Kouzlo trvá dokud jej kouzelník neopustí či dokud není přerušen kruh. Do kruhu může vstoupit a využívat jeho ochrany kdokoliiv přejde-li si to sestlat.

KOUZLO: DEVOURING AURA (Pohltaví aura)

MAGENERGIE: 16 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: 1 smětina

DOSAH: 0

ROZSAH: všechna kouzla sestlaná na kouzelníka po dobu trvání jinými osobami

ZARÁZENÍ: Ochranné kouzlo ASC

NAROČNOST: 1, -5%

ČAS: 8

POPIS: Toto kouzlo způsobí, že aura kouzelníka se po dobu trvání bude snažit pohltit veškerá kouzla sestlaná na něj jinými osobami. Kouzla smagnetit do 1/10 síly aury jsou pohlcena automaticky a veškerá jejich magenergie přechází do aury, je-li magenergie kouzla do 1/5 síly aury - 80% pohlceno vše, 20% pohlceno 75%, je-li magenergie kouzla do 1/2 síly aury - 60% pohlceno vše, 20% pohlceno 75%, 20% pohlceno 50%, je-li magenergie kouzla až stejná jako síla aury - 20% pohlceno vše, 20% pohlceno 75%, 20% pohlceno 50%, 20% pohlceno 25%, 20% nepohlceno nic, je-li kouzlo až 2* silnější než aura - 20% pohlceno 75%, 20% pohlceno 50%, 20% pohlceno 25%, 40% nepohlceno nic, je-li kouzlo až 5* silnější než aura - 20% pohlceno 50%, 20% pohlceno 25%, 60% nepohlceno nic a je-li kouzlo až 10* silnější než aura - 20% pohlceno 25%, 80% nepohlceno nic. Silnější kouzla projdou 100%.