

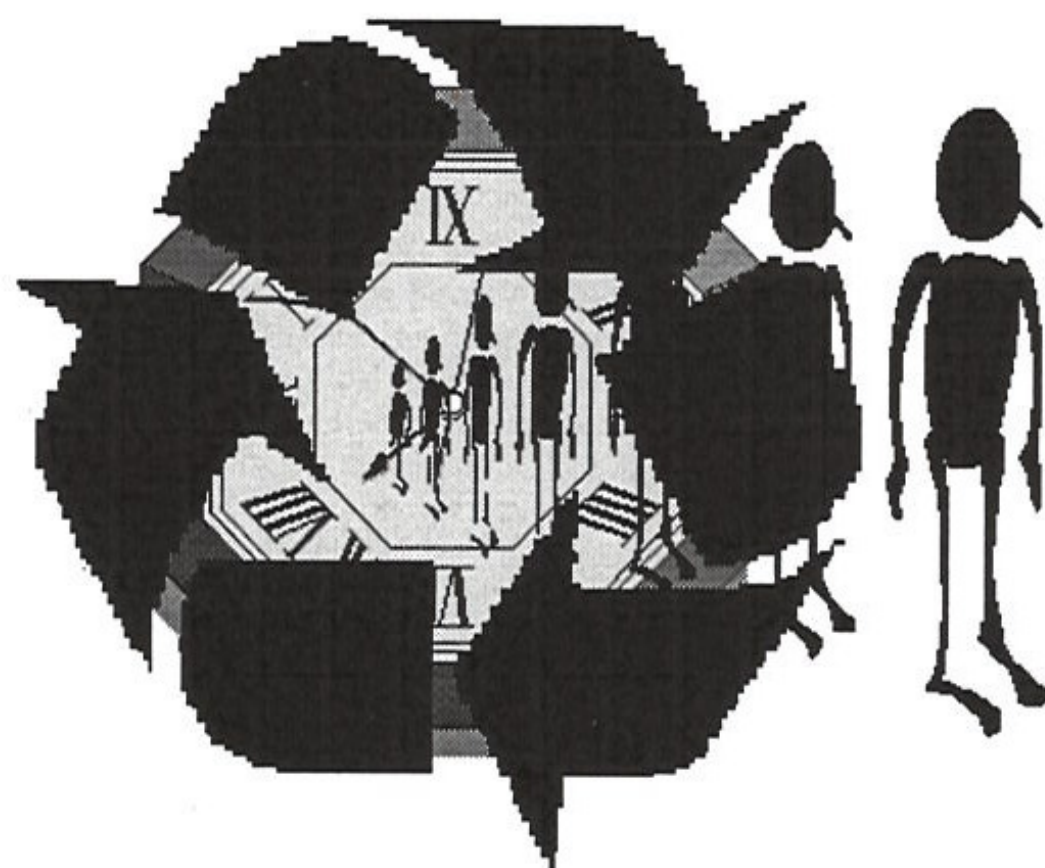
KILLMAN'S TOME

Kouzla pro hru DrD

Číslo 6

Ročník 2.

Dne 12.6. 1997



≈Σ≈

TENGLARUIN ARVIGELAN
JANIR KILLMAN
MENDAXINOR

ÚVOD

Vítám vás v novém čísle KT. S potěšením můžu prohlásit, že se daří dohánět zpoždění, a že další číslo bysnad již mělo vyjít včas. Jelikož v tomhle čísle je to samé náročné MSC kouzlo, které je i pro kouzelníka nad 25. úroveň, který je může sesílat pořádným soustem, rozhodl jsem se udělat další číslo pro kouzelníky začátečníky. Kouzla v sedmičce budou mít všechna výchozí hodnotu 1 mag a většinou to budou kouzla s náročností menší než 1 se zařazením BSC anebo HSC.

Jak jsem slíbil v minulém čísle, bude vycházet v každém úvodníku stručná charakteristika jednoho z kouzelníků, po kterých jsou pojmenovaná kouzla v KT, v tomto čísle to bude Aberkainen.

Aberkainen the Megadark se narodil před 12 438 lety na jihu Pengery. Je synem temného mága, Lorda černého pentagramu Darkainena. Jeho otec byl člověk, o jeho matce se však nic neví, občas se objeví dohady a různé fámy, že jeho matka byla démonka. Aberkainen sám na první pohled vypadá jako obyčejný člověk, ovšem už na druhý je z něj zřetelně cítit síla, kterou prý má již od narození. Z jeho vlastních vyprávění, doložených i svědectvím náhodných svědků a astrálních sfér je zřejmé, že byl již v útlém věku vychováván svým otcem v duchu filosofie černého pentagramu a již ve dvanácti letech byl mistrem magie. Do jeho dalšího života zasáhla rána v podobě zkázy jeho otce v první vlně války, rozpoutané temným druidským kultem zvaným Mytnax. V této první vlně známé jako válka Darklordů byly poraženi tři pentagramoví Lordi sídlící na jižním pobřeží Pengery, Darkainen byl jedním z nich. Tehdy třicetiletému Aberkainenovi se podařilo uprchnout z ruin otcovy pevnosti na ostrov Eria, kde po dobu skoro devadesáti let stavěl svou novou pevnost, rozjímal, cestoval po ostrově a vedl dlouhé rozhovory smudrci, podle nepotvrzených zpráv prý navštívil i astrální sféry a peklo. Mezitím se Mytnax rozlezl po téměř čtvrtině Pengery a Wittgard, jeden z nejsilnějších protivníků Mytnaxu se ocitl na pokraji porážky, zejména po zkáze Mawlerových magotechnologických továren ve Stormgawenu. Aberkainen, který tou dobou již dosáhl titulu Lorda, touto dobou vyjednal spojení většiny symbolů nepřímé magie zastoupených na Odrii a jejich spojené síly zaútočily ze severu na Mytnax. Za tři roky bylo Mytnaxské impérium v troskách a Highlord Aberkainen dosáhl pomsty svého otce v ruinách Imminishgambrie. Po zhruba tisíci letech, v kterých Aberkainen procestoval snad každý kout Odrie se dostal do sporu s Wellentharskými Lordy, který vyústil v otevřenou válku, ve které se stal jeho hlavním spojencem Highlord Garthnagart. Válka skončila bez zjevného vítězství jakékoliv strany, zejména díky pomoci Tengelingenských Aberkainenovým protivníkům. Po dalších 1200 letech, se Odrijský Archdarklord rozhodl opustit hmotný svět a jako svého nástupce ustanovil Aberkainena, který se jakožto nejsilnější příznivec černého pentagramu stal Archdarklordem z Xurhu, kam poté přesídlil a odkud vládne temným silám dodnes.

KILLMAN

TOP TEN KOUZEL

- 1) Freeze spell
- 2) Annihilation
- 3) Mágův velký mix
- 4) Responding guardian advanced
- 5) Awake!
- 6) Transport
- 7) Improved icy arrows
- 8) Neviditelnost
- 9) Haunting shades of Torganur
- 10) Stormlighty

ČASOVÁ MAGIE

KOUZLO: AGE (Věk)

MAGENERGIE: 75 magů/rok/1tvor

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: stále

DOSA: 5 sáhů

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZAŘAZENÍ: Časové kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1,5 , -15%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo dokáže nechat cílové tvory zestárnout či omládnout. Kouzlo se dá aplikovat i proti vůli cílového tvora, ten si ale háže proti pasti roz. +odl. 10 za každý rok a pokud uspěje nic se s ním neděje. Postava procházející změnou stárí si zachovává veškeré své znalosti, dovednosti a inteligenci, fyzické vlastnosti jako je síla atd. se však mění tak, aby odpovídaly novému věku. Tímto kouzlem je možné nechat tvora zestárnout až k smrti, anebo naopak jej nechat omládnout tak, že přestane existovat. Magenergie 75 magů/rok a tvor platí pro tvory max. velikosti C, pro velikost D je třeba 120 magů, a pro velikost E 200 magů.

KOUZLO: TIME JUMP (Časový skok)

MAGENERGIE: $\sqrt{\text{počet dnů}}$ magů

VYVOLÁNÍ: 3 kola

TRVÁNÍ: ihned

DOSA: 8 sáhů

ROZSAH: 1 tvor

ZAŘAZENÍ: Časové kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 28

POPIS: Tímto kouzlem je možné poslat 1 tvora do jednosměrně do budoucnosti. Tvorové kteří se skokem nesouhlasí si hází proti pasti roz. +odl. 4. Při úspěšném seslání kouzla tvor zmizí a objeví se na stejném místě za daný počet dnů. Kouzlo lze zjemnit na hodiny, minuty anebo dokonce i sekundy, za každý úsek v jiném měřítku se však počítá nová magenergie, místo počtu dnů se však bere počet zvolených časových jednotek. Pokud je v době, kdy se má tvor na místě zhmotnit toto obsazeno jiným pevným materiálem, objeví se skákající tvor na nejbližším volném místě. Toto kouzlo vlastně nepřenese tvora do budoucnosti ale počká až se cílová budoucnost stane přítomností.

KOUZLO: TIME SCAN (Zkoumání času)

MAGENERGIE: 33 magů

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: 1 směna

DOSA: 0

ROZSAH: tok času v rozsahu +- týden v okruhu 2 mil

ZAŘAZENÍ: Detekční kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -7%

ČAS: 19

POPIS: Po seslání tohoto kouzla je sesílatel schopen rozpoznat na daném prostoru časové anomálie a stopy po časových skocích, tvory a předměty z jiné doby, případně poznat změnu skutečnosti v závislosti na pozměněné minulosti. Sesílatel může zachytit i vzdálenější časové ruchy, pokud jsou dost silné. Síla vlnění způsobeného skokem vzrůstá s délkou časového skoku, případně s velikostí změny reality způsobené změnou minulosti. Vzhledem k šířce pruhu času, který sesílatel sleduje je schopen odhalit i časové skoky, které se teprve uskuteční, či zjistit místo, kde se někdo zhmotnil po skoku do budoucnosti atd.

KOUZLO: STOP FLOW (Zastavení proudu)MAGENERGIE: r^2 magů/minuta

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: $r+5$ sáhůROZSAH: koule o poloměru r

ZAŘAZENÍ: Časové kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 7

POPIS: Toto kouzlo způsobí zastavení času na daném území, všichni tvorové uvnitř se pro okolí, kde čas běží přestanou hýbat, zastaví se také všechny děje probíhající na daném místě. Kdokoliv či cokoliv co vstoupí na území zastaveného času se okamžitě také zastaví. Po uplynutí doby zastavení se vše vrátí k normálnímu, rozhybe se vše včetně předmětů a tvorů zastavených při styku s okrajem pole. Tvorům uvnitř připadá jako by prošly neviditelnou bariérou, ale jinak nijak nevědí nic o tom co se dělo za bariérou zatímco oni byly uvězněni ve stojícím čase.

KOUZLO: MAVASHAGAL'S TIME TRIP (Mavashagalův časový výlet)

MAGENERGIE: 100mg/osoba/10let/1den

VYVOLÁNÍ: 6 minut

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 3 sáhy

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZAŘAZENÍ: Časové kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo dělá v podstatě totéž co astrální sféra moci nad časem (PPE - Theurg), pouze stím rozdíl, že je možné aby se výletu účastnilo více osob a že tyto jsou vráceny po uplynutí určeného času v jejich vnímání. Doba výletu ve skutečném světě je asi 1 minuta za každý den strávený v čase přenesených. Pokud se osoby přenášejí do budoucnosti, jedná se o pravděpodobnou budoucnost, jaká by byla, kdyby se nic zvláštního nestalo a nemají na ní vliv žádné změny způsobené skutečnými změnami v minulosti.

KOUZLO: TIME TWIST (Pokřivení času)MAGENERGIE: 50 magů/zdvojení či zpomalení na polovinu/100 sáhů³/den, anebo +1000 magů za stále

VYVOLÁNÍ: 5 směn

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie anebo stále

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 místo

ZAŘAZENÍ: Časové kouzlo MSC

NÁROČNOST: 2, -20%

ČAS: -

POPIS: Tímto kouzlem je možné vytvářet časové anomálie buďto zrychleného anebo zpomaleného času. Takovéto anomálie nejsou navenek nijak rozpoznatelné, ani tvor, který se pohybuje uvnitř nic nepozná dokud nevyjde ven a nezjistí, že a) v případě zrychleného času, venku uplynulo méně času než uvnitř b) v případě zpomaleného času, venku uplynulo více času než uvnitř. Veškerá zrychlení či zpomalení času nemají vliv na tvory s mocí Lorda a vyšší.

KOUZLO: TIME LOOP (Časová smyčka)MAGENERGIE: 50*čas obrátky v minutách/100sáhů³/den, anebo +1000 magů a stále

VYVOLÁNÍ: 7 směn

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie anebo stále

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 místo

ZAŘAZENÍ: Časové kouzlo MSC

NÁROČNOST: 2, -20%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo vytváří na daném místě časovou smyčku. Časová smyčky může být dvou druhů - posměrná anebo protisměrná. Každá smyčka se skládá ze čtyř úseků a člověk v ní se pohybuje vzhledem k normálnímu času rychleji. U posměrné smyčky se objekt ve čtvrtině obrátky nachází čtyřikrát dále než je normální čas, v polovině obrátky je ve stejném bodě jako reálný čas, ve třech čtvrtinách je zpátky v bodě, kdy začal smyčku a na konci je ve stejném bodě jako reálný čas, tamtéž, kde byl v jedné čtvrtině. V úseku od čtvrtiny do dokončení smyčky vidí sám sebe a může sám se sebou mluvit, může dokonce i sám sebe zabít, veškeré změny, které udělá v čase, kdy je v relativní minulosti, se projeví za polovinu doby obrátky na smyčující osobě, či jeho majetku. U protisměrné smyčky se objekt po jedné čtvrtině nachází v bodě 3/16 času obrátky před bodem, kdy do smyčky vstoupil, v polovině obrátky se nachází ve stejném bodě jako reálný čas, ve třech čtvrtinách je v bodě o 3/16 času obrátky za bodem konce smyčky, na konci smyčky je v bodě stejném jako reálný čas. Osoba, která vstoupila do smyčky z ní může kdykoliv vystoupit.

KOUZLO: TIME SHIFT (Časový přesun)

MAGENERGIE: 2400 magů/1 tvor + 1 mag za rok/den/hodinu/minutu/sekundu přesunu

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: dotyk

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZAŘAZENÍ: Časové kouzlo MSC

NÁROČNOST: 3, -30%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo umožňuje skutečné cestování v čase, díky němuž je možné měnit minulost či zasahovat do budoucnosti (téměř v každém světě však je nějaká síla dohlížející aby se tohoto nezneužívalo). Veškeré změny v čase se začnou okamžitě šířit jako vlny směrem kupředu, přepisují ty události, které by se v novém čase nestaly a vytvářejí nové rychlosti 1 rok za 10 minut skutečného času cestovatele. Každý tvor či předmět přenesený časem je spojen se svým primárním časem, pokud by tvor či předmět vlivem postupujících změn přestal ve svém čase existovat, a byl by zrovna v jiném čase, přeruší se spojení původním časem, ale s ním samým se nic nestane, cestovatel si ihned uvědomí ztrátu spojení svého, anebo předmětu, který vlastní. Spojení lze obnovit jedině tak, že se obnoví existence cestovatele, či předmětu v době, kdy se přenesl do jiného času.

KOUZLO: ANTI-TIME SPHERE (Protičasová koule)

MAGENERGIE: 15 magů/ minuta

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: dotek

ROZSAH: koule o poloměru 3 sáhy

ZAŘAZENÍ: Ochranné kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 15

POPIS: Toto kouzlo chrání postavy uvnitř před účinky kouzel Age, Stop Flow, nepůsobí na ně časové anomálie a smyčky a na území chráněné protičasovou koulí nemůžou vstoupit osoby ani předměty z jiné doby a taktéž do této koule nelze nic poslat skrz čas, ani z ní nic skrz čas vyjmout.

KOUZLO: WITHACOST'S TIME BARRIER (Withacostova časová bariéra)

MAGENERGIE: 380 magů

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: 1 měsíc

DOSAH: dotyk

ROZSAH: 1 osoba anebo předmět

ZAŘAZENÍ: Časové kouzlo MSC

NÁROČNOST: 1,5, -20%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo slouží jako ochrana před změnami způsobenými zásahy v minulosti. Kouzlo chrání osobu tak, že se v přítomnosti neprojeví žádné změny spojené s její osobou. Kouzlo je nutno každý měsíc obnovit za použití 38 magů.

KOUZLO: PARALEL TIME (Paralelní čas)

MAGENERGIE: 186 magů +45/den

VYVOLÁNÍ: 5 minut

TRVÁNÍ: dle dodávané magenergie

DOSAH: dotyk

ROZSAH: 1 tvor

ZAŘAZENÍ: Časové kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo způsobí, že daný tvor existuje najednou dvakrát, či vícekrát (při vícenásobném použití kouzla). Takto zdvojenému (více násobenému) tvorovi však ubíhá dvojnásobně (vícenásobně) čas. Tvor se opět může sjednotit, stačí jen přestávat dodávat magenergii. Smrt jediného z paralelně existujících tvorů má za následek okamžitou smrt všech. Toto kouzlo nepůsobí na jakékoliv nesmrtelné tvory (takové, na které nemá vliv plynutí času).

KOUZLO: SEND THROUGH TIME (Pošli skrz čas)

MAGENERGIE: 420 + 1 mag za rok/den/hodinu/minutu/sekundu

VYVOLÁNÍ: 6 kol

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: dotyk

ROZSAH: 1 předmět či kouzlo

ZAŘAZENÍ: Časové kouzlo MSC

NÁROČNOST: 2, -15%

ČAS: 57

POPIS: Tímto kouzlem je možné poslat do jiného času nějaký předmět či kouzlo, anebo jej naopak z jiného času vtáhnout do času sesilatele. Předmět či kouzlo se zhmotní na tomtéž místě, kde kouzelník stojí, ale v daném čase. Předmět z cizího času může být vytážen, pouze pokud se ve výsledném čase nachází na stejném místě jako kouzelník, který jej chce vytáhnout. Kouzelník má maximálně dvě kola aby jej nahmatl, neboť kouzelník nemá žádné jiné než hmatové vjemy z cílového času.

VYJDE V KILLMAN'S TOME 7

KOUZLA ZA 1 MAG

TRIGGER

MOUSE

SHADOW COMPANION

AUDIAL BLUFF

≈BEGIN≈

**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
PSC: 150 00, TEL: 02/54 20 44**