

KILLMAN'S TOME

Kouzla pro hru DrD

Číslo 7

Ročník 2.

Dne 1.7. 1997



≈Σ≈

TENGLARUIN ARVIGELAN
JANIR KILLMAN
MENDAXINOR

ÚVOD

Buďte pozdraveni, vy čtenáři KT, kteří právě čtete tento úvodník. Jsou prázdniny, bohužel však ne pro všechny, je léto, ale venku zrovna leje jak zkonve a počasníci se zas někam vypařili. Zpoždění už se mi podařilo zlikvidovat, nejspíš díky těm časovým kouzlům co vyšli v minulém čísle, časové smyčky zapracovaly a dostal jsem se i k práci na kouzlech.

Přestože je teprve polovina roku, už teď vám můžu prozradit jaké obory magie se objeví v KT až do konce roku. Číslo 8 budou Kouzla s vedlejšími účinky, to jste si ale mohli přečíst i na předposlední straně, číslo 9 bude Kvalitativní magie, číslo 10 bude rozšířené a bude vněm Matricová magie, 11. číslo bude o symbolu Wogh a ve 12 budou Psychická kouzla, takže si myslím, že je na co se těšit.

Nyní je na řadě abych vám představil další z osobností Odrie, tentokrát jednu z těch nejvýznamnějších, Trishade Glewyndorovou. Trishade žila v době, kdy na Odrii byla široce rozšířena magotechnologie. Pocházela ze známého rodu elfských Lordů Glewyndorů z Lixenu. O jejím mládí se neví mnoho, nejspíše však bylo naplněno studiem všech oborů magie a magotechnologie. První zmínka o Trishade se objevuje v souvislosti s její zvolení do rady magotechnologické společnosti M-Tech. Odtud pocházejí jedny z nejpřesnějších záznamů o ní a jejím životě. Trishade Glewyndorová byla prý nejkrásnější ženou Odrie, byla prý velmi zvědavá a zajímala se o všechny známé i neznámé aspekty magie i tajemství Odrie. Tvrdí se, že poznala nejedno z největších tajemství minulosti, současnosti i budoucnosti, nikdy však o svých výpravách nemluvila a neprozradila téměř nic ze svého vědění. V radě M-Techu byla dle záznamů 7048 let a během té doby stála u počátku nových objevů, převratných technik a přičítá se jí i start několika přísně tajných projektů. Po velmi dlouhou dobu prý udržovala více než přátelské styky s Lordem Aurasem Mawlerem, majitelem konkurenční magotechnologické firmy Mawler. Po odchodu z M-Techu Trishade působila jako člen rady Lordů Tengelingenu, když asi po pěti tisíci letech vypukla válka s Raganurem Ledovým a jeho temnými spojenci. Válka byla dlouhá a neobyčejně krvavá. Ke slovu přišly nejrůznější magotechnologické zbraně a výtvoři. Jednou se stalo, že v bitvě za záhadných okolností padl i Archlord Tengelingenu, a v této chvíli Trishade vyzvala Raganura na souboj. Raganur byl pyšný a považoval vítězství za hotovou věc a bez váhání přijal. V souboji se však ukázala Trishade jako silnější, i když ne dost silná na to, aby Raganura zničila, dokázala jej značně oslabit a vyhnat z Odrie, možné i z hmotného světa vůbec. Ostatní Raganurovi spojenci po pádu Raganura azničení větší části jeho armády raději sami navrhly mír s Tengelingemem a stáhli se na svá původní území. Během války zmizel ze světa kontinent Argun. Trishade se po válce stala Archlordem Tengelingenu a zůstala jím 100 000 let, kdy předala svůj titul a odešla z Odrie.

KILLMAN

TOP TEN KOUZEL

- 1) Freeze spell
- 2) Transport
- 3) Improved icy arrows
- 4) Annihilation
- 5) Stop flow
- 6) Stormlight
- 7) Mind extension
- 8) Nebezpečné ovoce
- 9) Zitgar's one way flow
- 10) Responding guardian advanced

KOUZLA ZA 1 MAG

KOUZLO: TRIGGER (Spust')

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: až 1 minuta

DOSAH: 40 sáhů

ROZSAH: 1 jev

ZAŘAZENÍ: Iluzionistické kouzlo HSC

NÁROČNOST: 0.5, +5%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo napodobí nějaký předem zvolený jev, např. došlápnutí na podlahu, seslání určitého kouzla, útok atd. Cokoliv nastavené na reakci na podmět simulovaný Triggerem spustí. Pro případ reakce se bere kouzlo Trigger za svého vlastního sesilatele.

KOUZLO: MOUSE (Myška)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 2 sáhy

ROZSAH: 1 tvor velikosti max. myši

ZAŘAZENÍ: Transportní kouzlo BSC

NÁROČNOST: 0.2, +15%

ČAS: 6

POPIS: Toto kouzlo zhmotní v kouzelníkovi dlani či maximálně 2 sáhy od něho myš anebo nějakého jiného malého tvora. Podmínkou je, aby se takový tvor vyskytoval alespoň v jednom exempláři v okruhu 3 mil od kouzelníka. Přivolaný tvor není nijak závislý na kouzelníkovi a chová se dle svých pudů.

KOUZLO: SHADOW COMPANION (Stínový společník)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: 4 hodiny

DOSAH: 5 sáhů

ROZSAH: 1 osoba

ZAŘAZENÍ: Psychické kouzlo BSC

NÁROČNOST: 0.3, +10%

ČAS: 8

POPIS: Toto kouzlo působí jako past roz. + int. 15 - / postava má pocit jako když za ní kdosi chodí, pozoruje ji, ale kdykoliv se ohlédne, spatří jen prázdný prostor. Slabší povahy po delším vystavení tomuto kouzlu se sami stávají paranoidní.

KOUZLO: AUDIAL BLUFF (Zvukový klam)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 10 sáhů

ROZSAH: 1 zvuk o max. délce 2 kola

ZAŘAZENÍ: Iluzionistické kouzlo BSC

NÁROČNOST: 0.2, +20%

ČAS: 3

POPIS: Toto kouzlo dokáže vyloudit jakýkoliv zvuk, nikoliv však intenzity takové aby mohl zranit či ohlušit, v místě, které si kouzelník přeje. Lze tak vsunout mlaskání do úst hodujícího knížete, prdnutí k osobě na audienci u krále, anebo použít toto kouzlo prostě jen k obrácení pozornosti kurčitému místu.

KOUZLO: SUICIDE (Sebevražda)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 0

ROZSAH: kouzelník

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo HSC

NÁROČNOST: 0.5, +10%

ČAS: 4

POPIS: Toto kouzlo způsobí magoplozi magů vkouzelníkově mozku a tím jeho smrt. Magy magoplodují v poloměru 1 sáh za 5 magů a způsobí 1k6 zranění za každý mag tvorům vokuhu exploze. Podmínkou úspěchu kouzla je, že kouzelník má v hlavě alespoň o 1 mag více než je třeba na seslání Suicide.

KOUZLO: ARROW+ (Šíp+)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: 2 minuty

DOSAH: 0

ROZSAH: 1 šíp

ZAŘAZENÍ: Kreativní kouzlo BSC

NÁROČNOST: 0.3, +10%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo vytvoří šíp do luku anebo šipku do kuše, která je na jeden výstřel a považuje se za magickou zbraň s +1 k ÚČ. Po uplynutí doby trvání šíp mizí.

KOUZLO: BLINK (Problesknutí)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 0

ROZSAH: sesílatel

ZAŘAZENÍ: Transportní kouzlo BSC

NÁROČNOST: 0.5, +10%

ČAS: 4

POPIS: Toto kouzlo umožňuje přesun kouzelníka do maximální vzdálenosti 20 sáhů.

KOUZLO: FLASH (Záblesk)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 10 sáhů

ROZSAH: 1 záblesk

ZAŘAZENÍ: Kreativní kouzlo BSC

NÁROČNOST: 0.3, +5%

ČAS: 4

POPIS: Toto kouzlo udělá záblesk ostrého světla, který vnoci či v podzemí oslní nepřipravené tvory na 1-6 kol, a osvětlí na okamžik oblast v okruhu 10 sáhů.

KOUZLO: OMEGA TOUCH (Omegový dotyk)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: do dotyku

DOSAH: 0

ROZSAH: kouzelník

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo BSC

NÁROČNOST: 0.5, +10%

ČAS: 4

POPIS: Toto kouzlo způsobí prvnímu tvor, kterého se kouzelník dotkne rukou zranění za 1-6 životů. Kouzlo se nedá násobit vícenásobným sesláním, pouze se zvýší počet dotyků.

KOUZLO: SLAP (Facka)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 10 sáhů

ROZSAH: 1 tvor

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo BSC

NÁROČNOST: 0.2, +20%

ČAS: 3

POPIS: Kouzelník luskně prsty a zvolený tvor dostane neviditelnou facku, která nezpůsobuje žádné zranění.

KOUZLO: WARM/COOL (Ohřej/Ochlad)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: 2 směny

DOSAH: dotyk

ROZSAH: 1 tvor

ZAŘAZENÍ: Ochranné kouzlo BSC

NÁROČNOST: 0.5, +10%

ČAS: 8

POPIS: Toto kouzlo zahřívá či ochlazuje cílového tvora. Lze takto vyrovnávat účinky počasí, maximální rozdíl teplot však je 30 stupňů.

KOUZLO: TASTE SPELL (Chut'ové kouzlo)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 5 sáhů

ROZSAH: 1 porce jídla či pití velikosti maximálně džbánu

ZAŘAZENÍ: Kvalitativní kouzlo BSC

NÁROČNOST: 0.3, +10%

ČAS: 7

POPIS: Tímto kouzlem lze změnit chuť nějakého pokrmu či nápoje. Lze tak přehlušit nelibou chuť lektvaru či naopak někomu znechutit korbél piva atd.

KOUZLO: CLEAN/POLUTE (Očisti/Ušpiň)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 2 sáhy

ROZSAH: 1 místo max. 2*2 sáhy

ZAŘAZENÍ: Praktické kouzlo BSC

NÁROČNOST: 0.2, +20%

ČAS: 8

POPIS: Tímto kouzlem lze odstranit různá menší znečištění, menší nánosy prachu, menší pavučiny, plísně atd. z povrchu věcí v dané oblasti, anebo tam takovéto objekty naopak vytvořit.

KOUZLO: DRY/WET (Suchý/Mokrý)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle povětrnostních podmínek

DOSAH: 2 sáhy

ROZSAH: 1 tvor

ZAŘAZENÍ: Kvalitativní kouzlo BSC

NÁROČNOST: 0.3, +10%

ČAS: 5

POPIS: Tímto kouzlem je možno usušit či namokřit určitého tvora. Toto kouzlo lze použít např. v poušti k osvěžení, ale z namokřených šatů nelze ždímáním získat žádnou pitelnou vodu. Usušení odstraní i sníh a led, ale pouze v malé míře.

KOUZLO: JOKE (Vtip)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 10 sáhů

ROZSAH: 1 gag

ZAŘAZENÍ: Kouzlo BSC

NÁROČNOST: 0.2, +30%

ČAS: 3

POPIS: Toto kouzlo provede buďto náhodně anebo dle přání kouzelníka nějaký vtipný gag, např. někdo zakopne a upadne, někdo se polije pivem atd. Toto kouzlo však nikdy nezpůsobí větší materiální škody (samo o sobě, co udělá terč vtipu už je jeho věc), ani neúčinkuje na někoho, kdo právě bojuje z nějakého závažného důvodu.

KOUZLO: JUMP (Skok)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: dotyk

ROZSAH: 1 tvor

ZAŘAZENÍ: Transportní kouzlo BSC

NÁROČNOST: 0.2, +20%

ČAS: 5

POPIS: Tímto kouzlem je možno umožnit nějakému tvorovi aby skočil až 4 sáhy do výšky anebo 12 sáhů do dálky. Kouzlo účinkuje pouze na tvory, kteří se sesláním kouzla souhlasí.

VYJDE V KILLMAN'S TOME 8

KOUZLA S VEDLEJŠÍMI ÚČINKY

REINFORCED STORMLIGHT

SPACE SHUFFLE

WIZARD'S OBSERVATION

SPELLSTORM

≈THE ENDEC≈

**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
PSČ: 150 00, TEL: 02/54 20 44**