

KILLMAN'S TOME

Kouzla pro hru DrD

Číslo 4

Ročník 2.

Dne 2.4. 1997



≈Σ≈

TENGLARUIN ARVIGELAN
JANIR KILLMAN
MENDAXINOR

ÚVOD

Je april, avšak toto číslo není aprílové tak, že bych vás mohl ochudit o úvodník, který již tradičně vždy na začátku měsíce psávám. V minulém čísle jsem se zařekl 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 přehršel silných útočných kouzel a tak aby nevznikl nepoměr a aby se kouzelník mohl té záplavě brutálních kouzel snažících se jej připravit o kejhák mohl bránit, je toto číslo o kouzlech obraných a ochranných. Nejprve si musíme vysvětlit jaký je rozdíl mezi obranou a ochranou 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 nehrozí akutní nebezpečí, ale předpokládá se, že nastane, anebo už zdůvodu prevence. Kouzla obraná naproti tomu jsou kouzla reakce na vzniklé nebezpečí a jsou pokusem toto odvrátit, jsou vesměs kouzla okamžitá, případně jsou to kouzla aktivní ochrany, nebudou přihlížet co se stane, budou se snažit vzniklou situaci vyřešit i za cenu vlastního zničení, leckdy jsou poslední instancí 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 zároveň. 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 sesílá kouzlo s časem větším jak 5 ale menším jak 10, smí odfreezovat 1 kouzlo. Pokud sesílá kouzlo s časem 5, může odfreezovat až 2 kouzla, pokud sesílá 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 symbolů Aggathax a Witziluth, což jsou symboly ohnivé a ledové magie. Číslo by mělo obsahovat i popisy jejich amuletů a hlavně by měla být přiložena tabulka všech kouzel súdaji pro uncastování atd. Sami uvidíte.

KILLMAN

TOP TEN KOUZEL

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

KOUZLA OBRANÁ A OCHRANNÁ

KOUZLO: **FIREPROOFNESS** (Ohnivzdornost)

MAGENERGIE: 12 magů za 1 dm³

VYVOLÁNÍ: 12 kol

TRVÁNÍ: stále

DOSA: dotek

ROZSAH: 1 předmět

ZAŘAZENÍ: Ochranné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo obdaří očarováný 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

DOSA: dotek

ROZSAH: 1 předmět

ZAŘAZENÍ: Ochranné kouzlo DSC

NÁROČNOST: 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, vzduch atd.

KOUZLO: **SIGMA PROTECT** (Σ ochrana)

MAGENERGIE: 70, + magů

VYVOLÁNÍ: 4 kola

TRVÁNÍ: viz níže

DOSA: 5 sáhů

ROZSAH: 1 osoba

ZAŘAZENÍ: Obrané kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 35

POPIS: Toto kouzlo vypadá jako malý světélkující obláček nad hlavou osoby již chrání. Toto kouzlo se pokusí zlikvidovat jakékoliv kouzlo seslané na osobu jež chrání ať už se jedná o kouzlo zaměřované, dotekové či pouze seslané ve směru chráněné osoby, vyjma 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 spoloviční či menší magenergií 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 účinností, 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: FIREFORCE/ICEFORCE 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

ZAŘAZENÍ: Ochranné kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 4

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

KOUZLO: MISTARGET (Odmiření)

MAGENERGIE: 8 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 10 sáhů

ROZSAH: 1-3 osoby

ZAŘAZENÍ: Obranné kouzlo HSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 2

POPIS: Toto kouzlo zruší vybrané osoby jakožto terče právě sesílaného mířeného kouzla tak, že pokud má kouzlo jiné cíle, přenesou se na ně, pokud ne proletí náhodným směrem. Pravděpodobnost úspěchu je 75%.

KOUZLO: DEFLECT (Odraž)

MAGENERGIE: 5 + magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 2 sáhy

ROZSAH: 1 kouzlo

ZAŘAZENÍ: Obranné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 4

POPIS: Toto kouzlo se snaží odrazit mířené útočné kouzlo osoby terče buď přímo na sesílatele anebo na jiný cíl. Je-li toto úspěšné, počítá se jako by bylo sesláno osobou sesílatele Deflectu. Pravděpodobnost úspěchu Deflectu je závislá na poměru magenergie kouzla a deflectu 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 odražení nepovedlo, projde kouzlo beze změny.

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

MAGENERGIE: viz níže

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: 1 týden

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 objekt či skupina osob

ZAŘAZENÍ: Ochranné kouzlo ASC/DSC

NÁROČNOST: 1, -5%/1, -10%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo poskytuje ochranu před nebezpečím různého druhu. Menší z kouzel chrání před nebezpečími jako je náhodné setkání s šelmou v lese či před pádem stromu, ve městě si dům chráněný tímto kouzlem nevyberou náhodní lupiči, chátka vás nepřepadne v tmavé uličce atd. Kouzlo však nechrání před nebezpečím, jemuž jdete vstříc např. prozkoumávání staré hrobky, 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 záměrně vystavuje nebezpečí, vlci raději ustoupí z cesty, lupiči vás kdoví proč nechají být, v bitvě na vás nikdo nezamíří, strážé vás nespátří, pokud to vůbec bude možné, zmírní se i následky zemětřesení na dům, oheň v domě se jen stěží rozhoří, povodeň nadělá menší škody atd. I toto kouzlo ovšem nechrání před demony, či před nepřáteli jednajícími z osobních pohnutek. 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

ZAŘAZENÍ: Ochranné kouzlo HSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 15

POPIS: Kouzelník při vyvolávání tohoto kouzla nakreslí na zemi kruh o maximálním poloměru 1,5 sáhů. Do tohoto kruhu nemůže vstoupit nikdo a nic, co si kouzelník nepřeje - past roz. 14, ani do prostoru chráněného C.O.P. sesílat kouzla či plivat 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 kdokoli přejeli-li si to sesílatel.

KOUZLO: DEVOURING AURA (Pohlující aura)

MAGENERGIE: 16 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: 1 směna

DOSAH: 0

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

ZAŘAZENÍ: Obrané kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 8

POPIS: Toto kouzlo způsobí, že aura kouzelníka se po dobu trvání bude snažit pohltit veškerá kouzla seslaná na něj jinými osobami. Kouzla s magenergií 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%.

KOUZLO: THOUGHT FORTRESS (Myšlenková pevnost)

MAGENERGIE: 17 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: 30 kol

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 osoba

ZAŘAZENÍ: Ochranné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 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 pasti 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 sáhů²

VYVOLÁNÍ: 2 směny

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: dotek

ROZSAH: hradby, věže, alespoň stěny

ZAŘAZENÍ: Obranné kouzlo DSC

NÁROČNOST: 2, -5%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo zlepšuje kvalitu zdí 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: Obranné kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 3

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

VYJDE V KILLMAN'S TOME 5

AGGATHAX A WITZILUTH

FIREBLAST

CAUSE FIRE

FIREBREATHING

IMPROVED ICY ARROWS

CRYOCOMPENSATION

SUMMON ICE ELEMENTAL

≈TERMINATE≈

**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**