

KILLMAN'S TOME

Kouzla pro hru DrD

Číslo 8

Ročník 2.

Dne 4.8. 1997



≈Σ≈

TENGLARUIN ARVIGELAN
JANIR KILLMAN
MENDAXINOR

ÚVOD

Ahoj všichni, kdož čtete tyto řádky. KT je tu zas snovými kouzly, bez ohledu na vedro, okurkovou sezónu a jiné vnější vlivy. Tentokrát se jedná o kouzla, která se na první pohled mohou zdát velmi výhodná, ale mají skryté háčky, kromě činností, které od nich chceme a vítáme jsou tu ještě nevídaná zpestření na úkor sesilatele. Účinky takovýchto kouzel bývají silnější než je za danou magenergií obvyklé ale mohou někdy stát kouzelníka hodně bolesti a nebo i život.

Sám jsem zvědav jak se taková kouzla osvědčí v praxi, mnoho kouzel z KT se již osvědčilo a stalo se populárními kouzly některých kouzelníků, například Freeze spell, s tímhle kouzlem se v mojí družině kouzelníci přímo rodí, podobně na tom jsou Stormlighty a taktéž všichni vstoupili do řádu Aggathax. Někteří jsou zároveň zasvěcenci symbolu Wogh, o kterém budu nejspíš psát v listopadu. Jako vždy i v tomto čísle následuje stručný popis života některého z Odrijských mistrů magie.

Artabrac - vlastním jménem Alen Balder, narozený v Dhersanském království na kontinentu Egerma v době, kdy v království zuřila válka. Jeho otec Conal Balder, člověk byl v této době kapitánem královské armády bojující proti přesile nepřátelských vojsk sousedního království a vlastních odbojných knížat. Matka elfka zemřela při porodu a otec padl při obléhání hradu, když bylo Artabracovi 8 let. Když mu bylo dvanáct let, byl vůdcem bandy chudých výrostků, kteří se v bitvách zpustošeném městě živili okrádáním bohatých měšťanů. Při jedné takové akci se Artabracova banda vloupala do domu čaroděje Dimithrila, který je přistihl a za trest je na týden zaměstnal rozličnými pracemi ve svém domě. Během tohoto týdne si čaroděj povšiml Artabracova nadání (v nestřeženém okamžiku prolézal jeho grimoiry a přečetl první zajímavé kouzlo, na které narazil, výsledek toho bylo zdemolování půlky knihovny a dvou přilehlých místností) a přijal ho za učedníka. Během 15 ti let se Artabrac natolik zdokonalil, že už ho Dimithril neměl co učit, a tak se Artabrac vydal studovat na nejlepší Egermskou magickou universitu. Na této universitě strávil 20 let, po kterých ho jeho hlad po vzdělání a moci přivedl až na universitu v Tengelingenu. Zde strávil 7 let a poté se vydal sbírat vlastní zkušenosti. Cestoval po celé Odrii a shromáždil kolem sebe menší armádu dobrodruhů a pochybných existencí, se kterými obsadil neveliké území na Mosaru. Během následujících let ke svému království připojil velká okolní území, ať již silou anebo chytrými politickými tahy. Po 360 ti letech se však tehdy již High-Lord Artabrac sám stal obětí mocenské hry. V jeho království vypukla občanská válka a zároveň ze tří stran je přepadly vojska sousedních království. Převaha nepřátelských armád byla velká a království bylo ztraceno. V bitvě s nepřátelskými Lordy Artabracovi věrní padli a i on sám málem padl. Těžce poškozenému se mu jen tak tak podařilo utéci. Další dva roky tajně putoval po Xurhu, kde se mu podařilo odhalit plán útoku na Axamith. Po tomto odhalení přichází do Tengelingenu a celý plán je tím prozrazen, takže se žádný útok nekoná. V Tengelingenu Artabrac doplnil ztracené síly a stal se členem rady Lordů Tengelingenu, kde se proslavil zejména dobytím ostrovů Zanderova kruhu a po rezignaci Archlorda z Tengelingenu nastupuje na jeho místo, kde setrvává dodnes, kdy je stár 12651 let.

KILLMAN

TOP TEN KOUZEL

- 1) Freeze spell
- 2) Spoils of evil
- 3-4) Stormlighty
Annihilation
- 5-6) Mind extension
Transport
- 7-8) Quickjammer
Responding guardian advanced
- 9-10) Awake!
Nebezpečné ovoce

KOUZLA S VEDLEJŠÍMI ÚČINKY

KOUZLO: REINFORCED STORMLIGHT (Posílený stormlight)

MAGENERGIE: 19 za první, 11 za další kolo, nebo 31 za první a 21 za další kolo magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAŽ: 60 sáhů

ROZSAH: 1 kolo max. 1 terč

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 4

POPIS: Toto kouzlo se chová stejně jako jiné stormlighty, akorát proudy energie jsou tak silné, že terč zraní za 46 - 100 životů, při jednoduchém a dvojnásobně při paralelním, ale zároveň i sesílatel je zraněn za 2-16 životů za jednoduchý, či dvojnásobně za paralelní. Barva tohoto stormlightu je modro-žlutá.

KOUZLO: WIZARD'S OBSERVATION (Čarodějovo pozorování)

MAGENERGIE: 5 magů/ kolo

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAŽ: 20 sáhů

ROZSAH: jen kouzelník

ZAŘAZENÍ: Detekční kouzlo HSC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 17

POPIS: Po seslání tohoto kouzla je kouzelník schopen vidět vše v okruhu 20 sáhů a to i když na daném místě panuje naprostá tma. Kouzelník vidí vše jako by to bylo osvětleno lucernou, vidí i skuliny ve zdech, tajné dveře a výklenky, není ovšem schopen rozpoznat otevírací mechanismus. V součinnosti s tímto kouzlem může použít další, například na detekci magie apod. aby zlepšil svoji detekci tímto kouzlem. Použití tohoto kouzla je však namáhavé (2 body únavy/ kolo) a způsobuje velké žaludeční nevolnosti a bolesti hlavy, za každé kolo použití kouzla následuje 3 hodinová nevolnost, při které má kouzelník -20% pravděpodobnost na sesílání kouzel, v boji postih -2 a přichází o 1k4 stínových životů, spánek za této nevolnosti nepřidává žádné životy a není po něm možno započít s meditací.

KOUZLO: SPACE SHUFFLE (Promíchání prostoru)

MAGENERGIE: 12 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAŽ: 10 sáhů

ROZSAH: 1 vybraná osoba nebo předmět

ZAŘAZENÍ: Transportní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 6

POPIS: Toto kouzlo dokáže přemístit jednu osobu nebo předmět až na vzdálenost 100 sáhů, s rozptylem 1k10 sáhů, tak, že prohodí osobu, či předmět tím, co je na cílovém místě. Toto přemístění je značně bolestivé pro živé tvory, a u magických předmětů sdémony může v 5% případů způsobit uvolnění démona z předmětu. Přemístění nezastaví ani bariéra TRD, ani ochránce proti kouzlům. Osoby a předměty v okruhu 10 sáhů od cíle, stejně tak jako osoby a předměty ve stejném okruhu na místě určení mají 30% pravděpodobnost, že budou transportovány.

KOUZLO: RAISE DEAD (Oživ mrtvého)

MAGENERGIE: 80 magů

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 mrtvý tvor

ZAŘAZENÍ: Praktické kouzlo ASC

NÁROČNOST: 2, -15%

ČAS: -

POPIS: Tímto kouzlem je možné oživit mrtvého tvora mimo magických, démonů či draků, není-li mrtev déle než 1 den a není-li mrtvola příliš poškozena (rozčtvrcena, spálena atd.). Sesílající je při použití tohoto kouzla zraněn za 1/2 svých momentálních životů a přichází o 0,1 SP. Toto zranění se samo neléčí, lze ho léčit pouze magicky. Kouzelník je po seslání tohoto kouzla tak vyčerpan, že po dobu čtyř hodin je schopen sesílat pouze ta nejjednodušší kouzla. Oživený mrtvý má přesně jeden život.

KOUZLO: SPELLSTORM (Bouře kouzel)

MAGENERGIE: 60 magů

VYVOLÁNÍ: 3 minuty

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 15 sáhů

ROZSAH: kruh o poloměru 20 sáhů

ZAŘAZENÍ: Kombinované kouzlo DSC

NÁROČNOST: 2, -10%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo působí na zasaženém území náhodné magické jevy, každý tvor a předmět na zasaženém území (vyjma 100% odolných proti magii) má 60% šanci, že se mu nějaký jev přihodí. Existuje šest jevů, které může Spellstorm způsobit, každý z nich má stejnou pravděpodobnost (1k6) že nastane, jsou to 1) Zranění, poškození 2) Transformace 3) Transport 4) Odčarování 5) Zmámení 6) Změna vlastností. V případě 1 se jedná o bližší nespecifikovaný magický útok, hod' k% a číslo, které dostaneš vynásob výsledkem hodu 1k6, výsledek je počet životů, zranění tvora anebo poškození předmětu, ve 4% případů se jedná o Anihilaci a ve 2% o útok na duši (10 životů zranění = 0,1 SP). V případě 2 jde zpravidla o proměnu vnáhodného tvora či předmět, ve 4% případů se jedná o zkamenění a ve 2% případů je transformace nevratná. V případě 3 se jedná o přesun náhodným směrem o k% krát k6 mil, ve 4% případů jde o transport do astrální sféry, ve 2% případů jde o posun v čase. V případě 4 je odčarováno nějaké kouzlo, či vyhnán astrální démon v předmětu ve 4% případů je odčarováno i kouzlo chráněné Undispellment a v 2% případů jsou odčarována všechna kouzla na dané osobě/ předmětu. V případě 5 jde o dočasné zmámení jako pod vlivem sugesce či hypnózy, ve 4% případů je toto zmámení trvalé, ve 2% případů je oběť posedlá šilenstvím (tento případ nemůže nastat u předmětů). V posledním případě jsou změněny vlastnosti jako jsou rozměry, váha, barva atd., ve 4% případů jsou změněny vlastnosti jako je síla, obratnost, strop životů atd.(oběma směry) a ve 2% případů se jedná o změnu charakterových vlastností či přesvědčení.

KOUZLO: GRAND AVENGER (Velký mstitel)

MAGENERGIE: 125 magů

VYVOLÁNÍ: 3 kola

TRVÁNÍ: do vyčerpání

DOSAH: 0

ROZSAH: 4 použití

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 28

POPIS: Toto kouzlo může kouzelník seslat pouze sám na sebe. Použití kouzla je možné teprve tehdy, je-li kouzelník někým zraněn alespoň za 1 stínový život, v takovém případě toto kouzlo, přeje-li si to kouzelník, způsobí tomu jenž toto zranění způsobil bez ohledu na vzdálenost v jaké se od kouzelníka nachází (včetně času) zranění za 66-120 životů, kouzelník sám nicméně trvale ztrácí 1 stupeň některé své vlastnosti anebo sníží svůj strop životů či magů o 1k3.

KOUZLO: TRANSFER ABILITIES (Přenes schopnosti)

MAGENERGIE: 68 magů

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: 1 den

DOSAH: dotyk

ROZSAH: 1 osoba

ZAŘAZENÍ: Kvalitativní kouzlo DSC

NÁROČNOST: 2, -15%

ČAS: -

POPIS: Díky tomuto kouzlu může postava získat všechny schopnosti jiného povolání na stejné úrovni na jaké je sám. Počet životů se nijak neupravuje, počet magů a vlastnosti však ano. Po skončení trvání kouzla však postava omdlí na celý den a na dva měsíce se její odolnost snižuje o 2. Toto kouzlo nelze seslat proti vůli příjemce.

KOUZLO: DARK ALLY (Temný spojenec)

MAGENERGIE: 24 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: do seslání kouzla

DOSAH: 0

ROZSAH: 1 kouzlo

ZAŘAZENÍ: Komunikační kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, +5%

ČAS: 6

POPIS: Toto kouzlo pomáhá při seslání magenergicky náročných kouzel tak, že potřebná magenergie se sníží na polovinu, v případě dvou temných spojenců na třetinu, ve třech na čtvrtinu atd. Temného spojence lze využít pouze pro jedno kouzlo. Použití temného spojence přibližuje duši peklu, navíc za každých pět použití snižuje přesvědčení o 1 a navíc má postava postih -1 při boji s dobrým tvorem, za každého spojence vyvolaného v posledním týdnu.

KOUZLO: CAUSE INSANITY (Způsob šílenství)

MAGENERGIE: 57 magů

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 10 sáhů

ROZSAH: 1 osoba

ZAŘAZENÍ: Psychické kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1.2, -10%

ČAS: 15

POPIS: Toto kouzlo způsobí nějaký druh šílenství u cílové osoby (past int. + roz. 16). Jakým způsobem se šílenství projeví záleží především na tom, k čemu by daná osoba měla největší sklony, může to být např. paranoia, schizofrenie atd. Použití tohoto kouzla se ale může obrátit proti sesilateli. Při každém použití je 4% šance, že zešílí i sesilatel, zvětšená o 3% za každé předchozí použití tohoto kouzla.

KOUZLO: POWER MULTIPLICATION (Násobení síly)

MAGENERGIE: celé maximum

VYVOLÁNÍ: 2 směny

TRVÁNÍ: 3 dny

DOSAH: 0

ROZSAH: jen sesilatel

ZAŘAZENÍ: Kvalitativní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1.3, -5%

ČAS: -

POPIS: Tímto kouzlem je možno na tři dny zdvojit až zdesetinásobit maximální počet magů, po uplynutí této doby je však mozek poškozen a je dále schopen pojmout o 2-10 magů méně, podle toho jaké znásobení bylo použito, je také 2-10% šance, že se sesilatel trvale sníží inteligence o 1.

KOUZLO: AURABLAST (Výbuch aury)

MAGENERGIE: 16 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 0

ROZSAH: koule o poloměru úrovně aury vsázích * 2

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 5

POPIS: Tímto kouzlem kouzelník zničí svoji magickou auru, následný výbuch však zraní každého zasaženého dle hodů kostkou 1k6 1- za 1/4 síly aury, 2- za 1/2 síly aury, 3- za sílu aury, 4- za 1.5 násobek síly aury, 5- za dvojnásobek síly aury, 6- za trojnásobek síly aury, zúčinku kouzla nelze nikoho vyjmout, sesilatel sám je zraněn za 1/2 svých momentálních životů, jeho kůže je přebarvena na náhodnou barvu (včetně vlasů) a je ohlušen na 3 hodiny.

KOUZLO: MAVASHAARI'S VISIONS (Mavashaariovy vize)

MAGENERGIE: 33 magů

VYVOLÁNÍ: 5 minut

TRVÁNÍ: 1 směna

DOSAH: 0

ROZSAH: jen sesilatel

ZAŘAZENÍ: Psychicko-časovo-komunikační kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1.5, -5%

ČAS: -

POPIS: Pomocí tohoto kouzla se může kouzelník podívat do budoucnosti tak, jako to dělají věštcí. Během doby kouzla má kouzelník vize toho, co se stane, pokud se nic zvláštního nestane. Kouzelník si může vybrat dobu a i přibližné místo anebo osobu o které se chce něco dozvědět, ovšem vize nebývají vždy jasně srozumitelné a logicky vysvětlitelné, kouzelník dokonce může vidět i jiné místo či osobu než chtěl, většinou se tak stává pokud daná věc nějak souvisí s tím, co chtěl vidět. Během kouzla má však kouzelník i jiné vize, než tu kterou chtěl a neví, která je ta pravá, během vizí kouzelník také nic neslyší a ani jinak necítí, může se pouze domýšlet, co osoby říkají. Kouzlo má však i jednu slabou nevýhodu - je návykové. Jakmile jej kouzelník použije, háže si každý den na procentovou past stotikaprocentní šancí, že kouzlo ihned po meditaci použije, kolikrát ho již použil během minulého roku. Pokud pravděpodobnost dosáhne 100%, kouzelník vyvolá kouzlo a ponoří se do věčných vizí, přičemž jeho tělo pomalu vysychá a nachází se v katatonickém stavu.

VYJDE V KILLMAN'S TOME 9

KVALITATIVNÍ MAGIE

POISONIZE

TRANSPARENCY

POSSESSION

NAGRATHARN'S MIND BRIDGE

≈EXIT≈

**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