

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

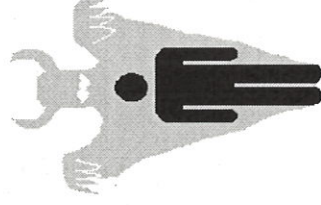
KILLMAN'S TOME

Kouzla pro hru DrD

Číslo 8

Ročník 2.

Dne 4. 8. 1997



TENGLARUIN ARVIGELAN
JANIR KILLMAN
MENDAXINOR

ÚVOD

Ahoj všichni, kdož čtete tyto řádky. K.T. je tu zas snovými kouzly, bez ohledu na větro, okurkovou seznu a jiné vnější vlivy. Tentokrát se jedná o kouzla, která se na první pohled mohou zdát velmi výhodná, ale mají skryté háčky, kromě činnosti, které od nich chceme a víáme jsou tu ještě nevídaná zpeřčení na úkor seslání. Účinky takovýchto kouzel bývají silnější než je za danou magickou energii obvyklé ale mohou někdy stát kouzelníka hodně bolesti a nebo i život.

Sám jsem zvědav jak se taková kouzla osvědčí vpraxi, mnoho kouzel z K.T. se již osvědčilo a stalo se populárními kouzly některých kouzelníků, například Freeze spell, s tímhle kouzlem se v moji družině kouzelníci přímo rodí, podobně na tom jsou Stormlighty a takéž všichni vstupují do řádů Aggathax. Někteří jsou zároveň zasvěcení symbolu Wogh, o kterém budu nejspíš psát v listopadu. Jako vždy i v tomto čísle následuje stručný popis života některého z Odrhých mistrů magie.

Artabrac - vlastním jménem Alen Balder, narozený v Dhersanském království na kontinentu Egerna v době, kdy v království zuřila válka. Jeho otec Conal Balder, člověk byl v této době kaplánem královské armády bojující proti přesile nepřátelských vojsk sousedního království a vlastních odbojých knížat. Matka elfka zemřela při porodu a otec padl při obléhání tradu, když bylo Artabracovi 8 let. Když mu bylo dvanáct let, byl viděcem bandy chudých vyrostků, kteří se v bitvách zpusoštem měste živily okřádáním bohatých měšťanů. Při jedné takovéto akci se Artabracova banda vloupla do domu čaroděje Dimithria, který je přišel a za trest je na týden zadržel na rozličných pracích ve svém domě. Během tohoto týdne si čaroděj povšínil Artabracova nadání (v nesřetěženém okamžiku prolétal jeho grimoiry a přečetl první zajímavé kouzlo, na které narazil, výsledek toho bylo zdemolování pulky knihovny a dvou přílehlých místností) a přijal ho za učedníka. Během 15 ti let se Artabrac natolik zdokonalil, že už ho Dimithrili neměl co učit, a tak se Artabrac vydal studovat na nejlepší Egernskou magickou universitu. Na této universitě strávil 20 let, po kterých ho jeho hlad po vzdělání a moci přivedl až na universitu v Tengelingu. Zde strávil 7 let a poté se vydal sbírat vlastní zkušenosti. Cestoval po celé Odrii a shromáždil kolem sebe menší armádu dobrodružů a pochybých existencí, se kterými obsadil neveliké území na Mosaru. Během následujících let ke svému království připojil velká okolní území, ať již silou anebo chytřími 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 velmi padly a i on sám malém padl. Težce poškozenému se mu jen tak podařilo utéct. Další dva roky tajně pluloval po Xuritu, kde se mu podařilo odhalit plán útoku na Axamith. Po tomto odhalení přichází do Tengelingu a celý plán je tím prozrazen, takže se žádný útok nekoná. V Tengelingu Artabrac doplnil ztracené síly a stal se členem rady Lordů Tengelingu, kde se posílaví zejména dobýváním ostrovů Zanderova kníhna a po rezignaci Archlorda z Tengelingu nastupuje na jeho místo, kde setrvává dodnes, kdy je star 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

VYJDE V KILLMAN'S TOME 9

KVALITATIVNÍ MAGIE

POISONIZE

TRANSPARENCY

POSSESSION

NAGRATHARN'S MIND BRIDGE

≈EXIT≈

KILLMAN'S TOME č. 8	Ročník 2	Strana 3
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		
DOSAH: 60 sáhů		
ROZSAH: 1 kolo max. 1 terč		
ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo ASC		
NAROČNOST: 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 dvojnásobném 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		
DOSAH: 20 sáhů		
ROZSAH: jen kouzelník		
ZAŘAZENÍ: Detekční kouzlo HSC		
NAROČNOST: 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 seslání kouzel, v boji postih -2 a přichází o 1k4 stínových životů, spanek za této nevolnosti nepřidává žádné životy a není po něm možno započít smetlaci.		
KOUZLO: SPACE SHUFFLE (Promíchání prostoru)		
MAGENERGIE: 12 magů		
VYVOLÁNÍ: 1 kolo		
TRVÁNÍ: ihned		
DOSAH: 10 sáhů		
ROZSAH: 1 vybraná osoba nebo předmět		
ZAŘAZENÍ: Transportní kouzlo ASC		
NAROČNOST: 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 sděmony 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.		

KILLMAN'S TOME č. 8	Ročník 2	Strana 6
KOUZLO: POWER MULTIPLICATION (Násobení síly)		
MAGENERGIE: celé maximum		
VYVOLÁNÍ: 2 směny		
TRVÁNÍ: 3 dny		
DOSAH: 0		
ROZSAH: jen sesílatel		
ZAŘAZENÍ: Kvalitativní kouzlo ASC		
NAROČNOST: 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 zniásobení bylo použito, je také 2-10% šance, že se sesílatel 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		
NAROČNOST: 1, 0%		
ČAS: 5		
POPIS: Tímto kouzlem kouzelník zničí svoji magickou auru, následný výbuch však zraní každého zasaženého dle hodu 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, zučinku kouzla nelze nikoho vyjmout, sesílatel 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 (Navashaariovy vize)		
MAGENERGIE: 33 magů		
VYVOLÁNÍ: 5 minut		
TRVÁNÍ: 1 směna		
DOSAH: 0		
ROZSAH: jen sesílatel		
ZAŘAZENÍ: Psychicko-časovo-komunikační kouzlo ASC		
NAROČNOST: 1,5, -5%		
ČAS: -		
POPIS: Pomocí tohoto kouzla se může kouzelník podívat do budoucnosti tak, jako to dělají věštky. 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 nebyvají 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 stím, co chtěl vidět. Během kouzla má však kouzelník i jiné vize, než tu kterou chtěl a neví, která je ta pravá, během vizi kouzelník také nic neslyší a ani jinak necítí, může se pouze domýšlet, co osoby říkájí. Kouzlo má však i jednu slabou nevýhodu - je návykové. Jakmile jej kouzelník použije, háže si každý den na procentovou past stolikaprocentní šanci, 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 kataatonickém stavu.		

KOUZLO: RAISE DEAD (Oživit mrtvého)

MAGENERGIE: 80 magů

VYVOLÁNÍ: 1 sněha

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 mrtvý tvor

ZARÁŽENÍ: Praktické kouzlo ASC

NÁROČNOST: 2, -15%

ČAS: -

POPS: 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.). Sestlapec je při použití tohoto kouzla zraněn za 1/2 svých momentálních životů a přichází o 0,1 SP. Toto zranění se samo netčí, lze ho léčit pouze magicky. Kouzelník je po sešlání tohoto kouzla tak vyčerpan, že po dobu čtyř hodin je schopen seslat pouze ta nejdůležitější 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

ZARÁŽENÍ: Kombinované kouzlo DSC

NÁROČNOST: 2, -10%

ČAS: -

POPS: 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 Spělicem způsobit, každý z nich má stejnou pravděpodobnost (1/6) že nastane, jsou to 1) Zranění, poškození 2) Transformace 3) Transport 4) Odčarování 5) Zmizení 6) Změna vlastností. V případě 1 se jedná o bláze nespecifikovaný magický útok, hoř. k% a číslo, které dostane vyšším hodou 1k6, výsledek je počet životů, zranění tvora anebo poškození předmětu, ve 4% případě se jedná o Anihlaci a ve 2% o útok na duši (10 životů zranění = 0,1 SP). V případě 2, jde zpravidla o proměnu vnějškového tvora či předmětu, ve 4% případě se jedná o zkamenní a ve 2% případě je transformace nevrana. V případě 3 se jedná o posun náhodným směrem o k% krát k6 míl, ve 4% případě jde o transport do astrální sféry, ve 2% případě jde o posun v čase. V případě 4 je odčarováno nějaké kouzlo, či vyhnán astrální démon v předmětu ve 4% případě je odčarováno i kouzlo chráněné Undispelement a v 2% případě jsou odčarována všechna kouzla na dané osobě/ předmětu. V případě 5 jde o dočasné zmizení jako pod vlivem sugesce či hypnózy, ve 4% případě je toto zmizení trvalé, ve 2% případě je obětí poseda šlestením (tento případ nemůže nastat u předmětu). V posledním případě jsou změněny vlastnosti jako jsou rozměry, váha, barva atd., ve 4% případě jsou změněny vlastnosti jako je síla, obratnost, srup životů atd. (oběma směry) a ve 2% případě se jedná o změnu charakterových vlastností či přesvědčení.

KOUZLO: GRAND AVENGER (Velký mstítel)

MAGENERGIE: 125 magů

VYVOLÁNÍ: 3 kola

TRVÁNÍ: do vyčerpání

DOSAH: 0

ROZSAH: 4 použití

ZARÁŽENÍ: Účinné kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 28

POPS: Toto kouzlo může kouzelník seslat 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 (věcně času) zranění za 66-120 životů, kouzelník sám nemůže trvale ztratit 1 stupeň některé své vlastnosti anebo snížit svůj srup životů či magů o 1k3.

KOUZLO: TRANSFER ABILITIES (Přenes schopnosti)

MAGENERGIE: 68 magů

VYVOLÁNÍ: 1 sněha

TRVÁNÍ: 1 den

DOSAH: dotyk

ROZSAH: 1 osoba

ZARÁŽENÍ: Kvalitativní kouzlo DSC

NÁROČNOST: 2, -15%

ČAS: -

POPS: 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 vlastností však ano. Po skončení trvání kouzla však postava omílí na celý den a na dva měsíce se její odolnost snižuje o 2. Toto kouzlo nelze seslat proti vůli příjemce.

KOUZLO: DARK ALLY (Temný společník)

MAGENERGIE: 24 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: do sešlání kouzla

DOSAH: 0

ROZSAH: 1 kouzlo

ZARÁŽENÍ: Komunikační kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, +5%

ČAS: 6

POPS: Toto kouzlo pomáhá při sešlání magenergeticky náročných kouzel tak, že potřebná magenergie se snižá na polovinu, v případě dvou temných spojení na třetinu, ve třech na čtvrtinu atd. Temného spojení lze využít pouze pro jedno kouzlo. Použití temného spojení přiblížuje duši peklu, navíc za každých pět použití snižuje přesvědčení o 1 a navíc má postava posílí -1 při boji s dobrým tvorem, za každého spojení vyvolaného v posledním útuku.

KOUZLO: CAUSE INSANITY (Způsob šlestení)

MAGENERGIE: 57 magů

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: stále

ROZSAH: 10 sáhů

ZARÁŽENÍ: 1 osoba

ZARÁŽENÍ: Psychické kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, 2, -10%

ČAS: 15

POPS: Toto kouzlo způsobí nějaký druh šlestení u cílové osoby (paří int. + roz. 16). Jakým způsobem se šlestení 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 sesláníci. Při každém použití je 4% šance, že zesílí i sesláníci, zvešlelá o 3% za každé předchozí použití tohoto kouzla.