

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

KILLMAN'S TOME

Kouzla pro hru DrD

Číslo 6

Ročník 2.

Dne 12.6. 1997



TENGLARUIN ARVIGELAN
JANIR KILLMAN
MENDAXINOR

ÚVOD

Vítám vás v novém čísle K.T. S potěšením můžu prohlásit, že se daří dohánět zpoždění, a že další číslo bynad již mělo vyjít včas. Jelikož v tomto čísle je to samé náročné MSC kouzlo, které je i pro kouzelníky začátečníky. Kouzla v sedmice budou mít všechna výchozí hodnotu 1 mag a většinou to budou kouzla s náročností menší než 1 se zařazením BSC anebo HSC.

Jak jsem slibil v minulém čísle, bude vycházet v každém úvodníku stručná charakteristika jednoho z kouzelníků, po kterých jsou pojmenována kouzla v K.T. v tomto čísle to bude Aberkainen.

Aberkainen the Megadank se narodil před 12 438 lety na jihu Pengery. Je synem temného mága, Lorda černého pentagramu Darkaina. 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 zřejmé, cítit sílu, kterou prý má již od narození. Z jeho vlastních vyprávění, doložených i svědeckým náhodných svědků a astrálních sfér je zřejmé, že byl již v útlém věku vychováván svým otcem v duchu filosofie černého pentagramu a již ve dračtraceti letech byl mistrem magie. Do jeho dalšího života zasáhla rána v podobě zkazy, jeho otec v první vlně války, rozpoutané temným druhým kultem zvaným Myrnax. V této první vlně známé jako válka Darklordů byly poráženy tři pentagramové 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 staveš svou novou pevnost, rozjímal, cestoval po ostrově a vedl dlouhé rozhovory smudrci, podle nepotvrzených zpráv prý navštívil i astrální sféry a peklo. Mezitím se Myrnax rozlezl po téměř čtvrtině Pengery a Wittgard, jeden z nejsilnějších protivníků Myrnaxu se ocitl na pokraji porážky, zejména po zkaze Mawlerových magotechnologických továren ve Stormgawenu.

Aberkainen, který tou dobou již dosáhl titulu Lorda, touto dobou vyjednal spojení většiny symbolů nepřítelů magie zastoupených na Odri a jejich spojené síly zaútočily ze severu na Myrnax. Za tři roky bylo Myrnaxské impérium v troskách a Highlord Aberkainen dosáhl pomsty svého otce v ruinách Immishigambrie. Po zhruba tisíci letech, v kterých Aberkainen procestoval snad každý kout Odrie se dostal do sporu s Wellenharakym Lordy, který vyústil v otevřenou válku, ve které se stal jeho hlavním spojencem Highlord Gartnagat. Válka skončila bez zjevného vítězství jakékoliv strany, zejména díky pomoci Tengelingenských Aberkainovým protivníkům. Po dalších 1200 letech, se Odrijský Archdarklord rozhodl opustit hmotný svět a jako svého nástupce ustanovil Aberkaina, který se jakožto nejsilnější příznivec černého pentagramu stal Archdarklordem z Xurhu, kam poté přesídlil a odkud vládně 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

VYJDE V KILLMAN'S TOME 7

KOUZLA ZA 1 MAG

TRIGGER

MOUSE

SHADOW COMPANION

AUDIAL BLUFF

≈BEGIN≈

ČASOVÁ MAGIE

KOUZLO: **AGE** (Věk)
MAGENERGIE: 75 magů/rok/1tvor
VYVOLÁNÍ: 1 směna
TRVÁNÍ: stále
DOSAH: 5 sáhů
ROZSAH: dle dodané magenergie
ZAŘAZENÍ: Časové kouzlo DSC
NAROČNOST: 1,5 , -15%
ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo dokáže nechat cílové tvory zesiárnout 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 zesiárnout 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: -/počet dnů magů
VYVOLÁNÍ: 3 kola
TRVÁNÍ: ihned
DOSAH: 8 sáhů
ROZSAH: 1 tvor
ZAŘAZENÍ: Časové kouzlo ASC
NAROČNOST: 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 nepřenes 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
DOSAH: 0
ROZSAH: tok času v rozsahu +/- týden v kruhu 2 mil
ZAŘAZENÍ: Detekční kouzlo ASC
NAROČNOST: 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 pozmeněné minulosti. Sesílatel může zachytit i vzdálenější časové ruchy, pokud jsou dost silné. Síla vlnění způsoběného skokem vzrůstá s délkou časového skoku, případně s velikostí změny reality způsobené změnou minulosti. Vzhledem k šíře 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: **WITHACOST'S TIME BARIER** (Withacostova časová bariéra)

MAGENERGIE: 380 magů
VYVOLÁNÍ: 1 směna
TRVÁNÍ: 1 měsíc
DOSAH: dotyk
ROZSAH: 1 osoba anebo předmět
ZAŘAZENÍ: Časové kouzlo MSC
NAROČNOST: 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 gího 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
NAROČNOST: 1, -10%
ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo způsobí, že daný tvor existuje najednou dvakrát, či vícekrát (při vícenásobném použití kouzla). Takto zdvojenému (více násobnému) tvorovi však ubíhá dvojnásobně (vícenásobně) čas. Tvor se opět může sjednotit, stačí jen přestávat dodávat magenergii. Smrti jediného z paralelně existujících tvorů má za následek okamžitou smrt všech. Toto kouzlo nepůsobí na jakékoliv nesmírně 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
NAROČNOST: 2, -15%
ČAS: 57

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

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

VYVOLÁNÍ: 1 koulo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

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

ZARÁZENÍ: Časové kouzlo DSC

NAROČNOST: 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 i také všichni lidé probíhající na daném místě. Kdokoliiv či cokoliv co vstupí na území zastaveného času se okamžitě také zastaví. Po uplynutí doby zastavení se vše vrátí k normálnímu, rozdíly se vše včetně předtíhů a dvorů zastavených při styku s okrajem pole. Tvorům uvnitř připadá jako by prošli neviditelnou bariérou, ale jinak nijak nevědí nic o tom co se dělo za bariérou zatímco oni byli uvězněni ve stojícím čase.

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

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

VYVOLÁNÍ: 6 minut

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 3 sáhů

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZARÁZENÍ: Časové kouzlo DSC

NAROČNOST: 1, -5%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo dělá v podstatě totéž co astrální sféra moci nad časem (PPE - Theurg), pouze s tím rozdílem, že je možné aby se výlet účastnilo více osob a že tyto jsou vráceny po uplynutí určeného času v jejich vnitřní. Doba výletu se skutečným světem je asi 1 minuta za každý den strávený v čase přenesených. Pokud se osoby přenesší do budoucnosti, jedná se o pravděpodobnou budoucnost, jaká by byla, kdyby se ne zvýšil náboj, nestalo a nemají na ni vliv žádné změny způsobené skutečnými změnami v minulosti.

KOUZLO: TIME TWIST (Pokřivení času)MAGENERGIE: 50 magů/zdvojení či zpomalení na polovinu/100 sáhů $\frac{1}{4}$ den, anebo +1000 magů za stále

VYVOLÁNÍ: 5 směrů

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie anebo stále

DOSAH: dolek

ROZSAH: 1 místo

ZARÁZENÍ: Časové kouzlo MSC

NAROČNOST: 2, -20%

ČAS: -

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

KOUZLO: TIME LOOP (Časová smyčka)MAGENERGIE: 50*čas obrátky v minutách/100sáhů $\frac{1}{4}$ den, anebo +1000 magů a stále

VYVOLÁNÍ: 7 směrů

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie anebo stále

DOSAH: dolek

ROZSAH: 1 místo

ZARÁZENÍ: Časové kouzlo MSC

NAROČNOST: 2, -20%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo vytváří na daném místě časovou smyčku. Časová smyčka může být dvou druhů - posměšná anebo protisměšná. Každá smyčka se skládá ze čtyř úseků a človek v ní se pohybuje vzhledem k normálnímu času rychleji. U posměšné smyčky se objekt ve čtvrté obrátce 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 vjezd 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 utělá v čase, kdy je v relativní minulosti, se projeví za polovinu doby obrátky na smyčkové osobě, či jako majetku. U protisměšné smyčky se objekt po jedné čtvrtině nachází v bodě $\frac{3}{16}$ 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 $\frac{3}{16}$ 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 směrem

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: dolek

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZARÁZENÍ: Časové kouzlo MSC

NAROČNOST: 3, -30%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo umožňuje skutečné cestování v čase, díky němuž je možné měnit minulost či zasahovat do budoucnosti (tenkrát každým světem však je nějaká síla dohlížející aby se tohoto nezneužívalo). Veškeré změny v čase se začínou okamžitě šířit jako vlny směrem kupředu, přepisují ty události, které by se v novém čase nestaly a vytvářejí nové psychost 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 vířem posupujících změn přestál ve svém čase existovat, a byl by zrovna výjimkou času, přestál se spojením s původním časem, ale s tím 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 koule

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: dolek

ROZSAH: koule o poloměru 3 sáhů

ZARÁZENÍ: Ochranné kouzlo DSC

NAROČNOST: 1, 0%

ČAS: 15

POPIS: Toto kouzlo chrání postavu uvnitř před účinky kouzel Age, Stop Flow, nepůsobí na ně časové anomálie a smyčky a na území chráněné protičasovou koulí nemůže vstoupit osoba ani předmět z jiné doby a takéž do této koule nelze nic poslat skrz čas, ani zni nic skrz čas vyjmout.