

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 7

Ročník 2.

Dne 1.7. 1997



TENGLARUIN ARVIGELAN
JANIR KILLMAN
MENDAXINOR

ÚVOD

Budíte pozdraveni, vy členi KT, kteří právě čtete tento úvodník. Jsou pražadiny, bohužel však ne pro všechny, je to, ale venku zrovna leje jak konve a počasiť se zas někde vypaří. Zpožděn už se mi podařilo zlikvidovat, nejspíš díky těm časovým kouzlům co vyšli vminutém čísle, časové smýčky 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 svedlejšími účinky, to jste si ale mohli přčíst i na předposlední straně, číslo 9 bude kvalitativní magie, číslo 10 bude rozšířené a bude všem 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 zosobnost Odre, tentokrát jednu z těch nejvýznamnějších, Trishade Glewyndorovu. Trishade žila vdově, kdy na Odri byla široce rozšířena magotechnologie. Pocházela ze známého rodu elských Lordů Glewyndorů zlixenu. O jejím mládí se neví mnoho, nejspíše však bylo napětím 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 nejprstnějších záznamů o ni a jejím životě. Trishade Glewyndorová byla prý nejkrásnější ženou Odre, byla prý velmi zvědavá a zajímala se o všechny známe i neznáme aspekty magie i tajemství Odre. Tvrdí se, že poznala nejdno z největších tajemství minulosti, současnosti i budoucnosti, nikdy však o svých výpravách nemluvívala a neprozradila téměř nic ze svého vědění. V radě M-Techu byla dle záznamů 7048 let a během té doby slála u počátku nových objevů, převratných technik a přičítá se jí i start několika prstně 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 nejružnější magotechnologické zbraně a vývozy. Jednou se stalo, že v bitvě za záhadných okolností padl i Archlord Tengelingenu, a vésto chvíli Trishade vyzvala Raganura na souboj. Raganur byl pyšný a považoval vítězství za hotovou věc a bez váhání přijal. Vsouboji se však ukázala Trishade jako silnější, i když ne dost silná na to, aby Raganura zničila, dokázala jej značně oslabit a vyhnat z Odre, možné i z hmotného světa vůbec. Ostatní Raganurovi spojenci po pádu Raganura azničení větší části jeho armády raději sami navrhly mít s Tengelingemem a stáhl se na sva plivodní 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 Odre.

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) Zigzag's one way flow
- 10) Responding guardian advanced

VYJDE V KILLMAN'S TOME 8

KOUZLA S VEDLEJŠÍMI ÚČINKY

REINFORCED STORMLIGHT

SPACE SHUFFLE

WIZARDS OBSERVATION

SPELLSTORM

≈THE ENDEC≈

KOUZLA ZA 1 MAG

KOUZLO: TRIGGER (Spust)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: až 1 minuta

DOSA: 40 sáhů

ROZSA: 1 jev

ZÁRAZENÍ: Iluzionistické kouzlo HSC

NAROČNOST: 0.5, +5%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo napodobí nějaký předem zvolený jev, např. došlápnutí na podlahu, sesláni určitého kouzla, útok aid. Pokud nastavené na reakci na podnět simulovaný Triggerem spustí. Pro případ reakce se bere kouzlo Trigger za svého vlastního seslatele.

KOUZLO: MOUSE (Myška)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: stále

DOSA: 2 sáhů

ROZSA: 1 tvor velikosti max. myši

ZÁRAZENÍ: Transportní kouzlo BSC

NAROČNOST: 0.2, +15%

ČAS: 6

POPIS: Toto kouzlo zhmotní v kouzelníkovi dlaní či maximálně 2 sáhů 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

DOSA: 5 sáhů

ROZSA: 1 osoba

ZÁRAZENÍ: Psychické kouzlo BSC

NAROČNOST: 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

DOSA: 10 sáhů

ROZSA: 1 zvuk o max. délce 2 kola

ZÁRAZENÍ: Iluzionistické kouzlo BSC

NAROČNOST: 0.2, +20%

ČAS: 3

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

KOUZLO: CLEAN/POLUTE (Očisti/Ušpiň)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: stále

DOSA: 2 sáhů

ROZSA: 1 místo max. 2*2 sáhů

ZÁRAZENÍ: Praktické kouzlo BSC

NAROČNOST: 0.2, +20%

ČAS: 8

POPIS: Tímto kouzlem lze odstranit různá menší znečištění, menší námosy prachu, menší pavučiny, plísňe aid. z povrchu věci v dané oblasti, anebo i tam takovéto objekty naopak vytvořit.

KOUZLO: DRY/WET (Suchý/Mokvý)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle povětrnostních podmínek

DOSA: 2 sáhů

ROZSA: 1 tvor

ZÁRAZENÍ: Kvalitativní kouzlo BSC

NAROČNOST: 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 ždímním získat žádnou pítelňou vodu. Usušení odstraní i sníh a led, ale pouze v malé míře.

KOUZLO: JOKE (Vtip)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSA: 10 sáhů

ROZSA: 1 gag

ZÁRAZENÍ: Kouzlo BSC

NAROČNOST: 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 aid. Toto kouzlo však nikdy nezpůsobí větší materiální škody (samo o sobě, co udělá teď vtip 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

DOSA: dotyk

ROZSA: 1 tvor

ZÁRAZENÍ: Transportní kouzlo BSC

NAROČNOST: 0.2, +20%

ČAS: 5

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

KILLMAN'S TOME č. 7	Ročník 2	Strana 4
KOUZLO SUICIDE (Sebevražda) MAGENERGIE: 1 mag VYVOLÁNÍ: 1 kolo TRVÁNÍ: ihned DOSAH: 0 ROZSAH: kouzelník ZARÁZENÍ: Útočné kouzlo HSC NÁROČNOST: 0,5, +10% ČAS: 4 POPIS: Toto kouzlo způsobí magoplozi magů v kouzelníkově mozku a tím jeho smrt. Magy magoplozují v poloměru 1 sáh za 5 magů a způsobí 1 kg zranění za každý mag tvorbou vlnitých exploz. 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 ZARÁZENÍ: Kreativní kouzlo BSC NÁROČNOST: 0,3, +10% ČAS: 5 POPIS: Toto kouzlo vytvoří šíp do luku anebo šípku 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: sesláte ZARÁZENÍ: 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 ZARÁZENÍ: Kreativní kouzlo BSC NÁROČNOST: 0,3, +5% ČAS: 4 POPIS: Toto kouzlo udělá záblesk ostřejšího světla, který vnese či v podzemí oslní nepřipravené tvory na 1-6 kol, a osvětlí na okamžik oblast v okruhu 10 sáhů.		

KILLMAN'S TOME č. 7	Ročník 2	Strana 5
KOUZLO OMEGA TOUCH (Omegový dotyk) MAGENERGIE: 1 mag VYVOLÁNÍ: 1 kolo TRVÁNÍ: do dotyku DOSAH: 0 ROZSAH: kouzelník ZARÁZENÍ: Útočné kouzlo BSC NÁROČNOST: 0,5, +10% ČAS: 4 POPIS: Toto kouzlo způsobí prvnímu tvoru, 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 ZARÁZENÍ: Útočné kouzlo BSC NÁROČNOST: 0,2, +20% ČAS: 3 POPIS: Kouzelník luskné prsty a zvolený tvor dostane neviditelnou facku, která nezpůsobuje žádné zranění.		
KOUZLO WARM/COOL (Ohřev/Ochlazení) MAGENERGIE: 1 mag VYVOLÁNÍ: 1 kolo TRVÁNÍ: 2 směry DOSAH: dotyk ROZSAH: 1 tvor ZARÁZENÍ: Ochrané 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 (Chutivé kouzlo) MAGENERGIE: 1 mag VYVOLÁNÍ: 1 kolo TRVÁNÍ: stále DOSAH: 5 sáhů ROZSAH: 1 porce jídla či pití velikosti maximálně dýbánu ZARÁZENÍ: Kvalitativní kouzlo BSC NÁROČNOST: 0,3, +10% ČAS: 7 POPIS: Tímto kouzlem lze změnit chuť nějakého pokrmu či nápoje. Lze tak přehlušit neřitou chuť lektvaru či naopak někomu znechutit korbol piva aid.		