

## Lamač kouzel

Veškeré texty „*kurzívou v uvozovkách*“ jsou vnímány jako zaklínání kouzlem nikoliv schopností. Je potřeba je pronášet nahlas a směrem k těm, koho se týkají, jinak nejsou efekty kouzel platné.

V případě, že schopnost vyžaduje zásah, je jím míněný platný zásah protivníka.

### Úroveň 0

Základ jsou 4 životy.

Přístup k nové schopnosti:

Mágova smůla – Kdykoliv je sesilatel zasažen do štítu nosičem kouzla s průrazem, může pronést zaklínání („*To je vše, co umíš?!*“) a odolat tak zakletí (a zranění s ním spojeným).

### Úroveň 1

Navýšení životů o 1.

Přístup k jedné ze dvou níže popsaných schopností:

Magický štít – Dvakrát za boj, je-li sesilatel nebo spojenec na dosah ruky cílem kouzla, pronese zaklínání („*Magie je zbabělá, však tobě/mně nic nedělá!*“) a odstraní tak zakletí (ne však zranění, to přetrvává).

Mocný úder – Dvakrát za boj v náprahu ještě před úderem sesilatel zakřičí bojový pokřik dle své frakce („*Za Hordu!, Za krále!, Za Lordearon!, Za Sylvanas atp.*“). Pokud zasáhne tak zraní protivníka za **3**. Pokud se netrefí, schopnost je vyčerpána.

### Úroveň 2

Navýšení životů o 1.

Přístup k jedné ze dvou níže popsaných schopností:

Zamčení kouzla – Dvakrát za boj, je-li sesilatel svědkem cizího zakletí, ukáže na jeho původce a pronese zaklínání („*Ticho!*“). Protivník nemůže 15 vteřin zaklínat, mluvit a zakletí, které zrovna začal se spotřebovalo.

Provokace – Dvakrát za boj sesilatel ukáže až na dva protivníky a pronese zaklínání („*Taunt! Bijješ se jak malé dítě, útoč na mě, zabij hbitě!*“). Po dobu 15 vteřin protivník/ci upustí od snahy ohrozit kohokoliv jiného (třeba i jen pozicí) a mohou útočit jen na sesilatele.

### Úroveň 3

Navýšení životů o 1.

Přístup k vylepšení jedné z níže jmenovaných schopností:

Magický štít – Magický štít nyní chrání proti jakémukoliv prvnímu kouzlu (i zraňujícímu).

Mocný úder – Mocný úder nyní zraňuje za **4** životy.

### Úroveň 4

Navýšení životů o 1.

Přístup k jedné ze dvou níže popsaných schopností:

Odražení kouzla – Dvakrát za boj, je-li sesilatel nebo spojenec na dosah ruky cílem kouzla, pronese zaklínání („*Tu máš zpátky ty své hrátky! Odražení*

*kouzla!*“) a odrazit tak efekt zaklínání zpět na jeho nositele. Efekty zranění se vrací poloviční.

Magický náboj – Dvakrát za boj po úspěšném použití zaklínání *Zamčení kouzla* nebo *Magický štít* sesilatel pronese zakletí („*Průraz!*“) a následujícím úderem zraní protivníka za **5** i přes protivníkovu úspěšnou kryt.

### Úroveň 5

Navýšení životů o 1.

Přístup k nové schopnosti:

Cílíme na Mágy – Nejvýše jednou za půl hodiny (ale vždy před bojem) sesilatel vybere až tři své spojence a pronese předvede jim, jak se odolává smrtícím magickým účinkům. V následujícím boji sesilatel i spolubojovníci mají imunitu na první zraňující kouzlo.

Tabulka životů dle úrovně s libovolnou zbraní						
Úroveň	0	1	2	3	4	5
Životy	4	5	6	7	8	9