

# Mág

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 jedné ze dvou níže popsaných schopností:

Ohnivá koule – Kdykoliv před vržením nosiče kouzla sesílatel pronese zaklínání („Zasáhnu tě ohněm svým, zbude z tebe jenom dým!“) pokud provede platný zásah nosičem kouzla. Udělí protivníkovi **2** zranění.

Polymorf – Jednou za boj před vržením nosiče kouzla sesílatel pronese zaklínání („Ty a ovce jako jeden, tráva je teď tvým chlebem!“) pokud zasáhne, pronese k protivníkovi nahlas heslo („Polymorf!“) a promění ho na 15 vteřin v ovci nebo jiné drobné zvíře, které se téměř nepohybuje. První zásah proměnu ruší před koncem časového intervalu. Pokud se netrefí, kouzlo se spotřebuje. Zásah platí i přes úspěšný kryt, ale sesílatel musí v takovém případě ohlásit heslo („Průraz!“).

## Úroveň 1

Navýšení životů o 1.

Přístup k nové schopnosti:

Divoké plameny – Dvakrát za boj před vržením nosiče kouzla sesílatel pronese zaklínání („Oheň vítr jako jeden, spálím všechny, co jsou kolem!“) a pokud zasáhne, zraní protivníka za **3**. Pokud se netrefí, kouzlo se spotřebuje. Zásah platí i přes úspěšný kryt, ale sesílatel musí v takovém případě ohlásit heslo („Průraz!“).

## Úroveň 2

Navýšení životů o 1.

Přístup k jedné ze dvou níže popsaných schopností:

Ohnivý štít – Jednou za boj sesílatel pronese zaklínání („Oheň plamen jako jeden, popelem pak oba budem!“) první zásah od protivníka se otočí zpátky proti němu.

Ohnivý déšť – Dvakrát za boj sesílatel pronese zaklínání („Hoří pole, hoří dům, hoří štíty sousedům!“) a vyhodí do vzduchu až čtyři nosiče kouzel, které zraňují i přes úspěšný kryt za **2** zranění.

## Úroveň 3

Navýšení životů o 1.

Přístup k vylepšení jedné z níže jmenovaných schopností:

Ohnivá koule – První **3** seslání Ohnivé koule zraňují za **3** životy.

Polymorf – Polymorf lze nyní seslat **2**krát za boj.

## Úroveň 4

Navýšení životů o 1.

Přístup k jedné ze dvou níže popsaných schopností:

Ledové střepy – Jednou za boj sesílatel pronese zaklínání („Vítr a led jak jeden, smrt už chodí kolem!“) a hodí postupně tři nosiče kouzel, které zraňují i přes úspěšný kryt za **2, 2 a 4** zranění. Pokud se netrefí, kouzlo se spotřebuje.

Arkanický výbuch – Jednou za boj před vržením nosiče kouzla sesílatel pronese zaklínání („Mocnou sílu ovládám, nepřátelům nakládám!“) pokud zasáhne, a to i přes úspěšný kryt (třeba do štítu), oznámí zasaženému protivníkovi heslo („Hoříš!“). Ten 15 vteřin hraje, že hoří a cítí bolest z popálení (neutíká, nebojuje, nebrání se). Pokud se netrefí, kouzlo se spotřebuje. Zásah platí i přes úspěšný kryt, ale sesílatel musí v takovém případě ohlásit heslo („Průraz!“).

## Úroveň 5

Navýšení životů o 1.

Přístup k nové schopnosti:

Dračí dech – Jednou za boj před vržením nosiče kouzla sesílatel pronese zaklínání („Drak a já, jak jeden, slyš náš řev a padni v moment!“) pokud provede platný zásah nosičem kouzla. Udělí protivníkovi **7** zranění. Pokud se netrefí, kouzlo se spotřebuje.

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