

# Šaman

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:

blesk – Kdykoliv před vržením nosiče kouzla sesilatel pronese zaklínání („Zasáhnu tě bleskem, padneš pojdeš steskem!“) pokud provede platný zásah nosičem kouzla. Udělí protivníkovi **2** zranění.

## Úroveň 1

Navýšení životů o 1.

Přístup k jedné ze dvou níže popsaných schopností:

Hex – Jednou za boj před vržením nosiče kouzla sesilatel pronese zaklínání („Při vůli předků na žábu/slepici/kuře/opici tě měním!“) pokud zasáhne, pronese k protivníkovi nahlas heslo („Polymorf!“) a promění ho na 15 vteřin v 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 sesilatel musí v takovém případě ohlásit heslo („Průraz!“).

Řetězový blesk – Jednou za boj sesilatel pronese zaklínání („Zbroj tvá, zdá se hrozivá. Zdalipak je vodivá!?“) a hodí rychle po sobě **2** nosiče kouzel. Každý zásah takovým nosičem kouzel zraňuje za **2** a to i v případě, že se protivník úspěšně kryl. Sesilatel musí v takovém případě ohlásit heslo („Průraz!“).

## Úroveň 2

Navýšení životů o 1.

Přístup k jedné ze dvou níže popsaných schopností:

Řetězové léčení – Jednou za boj se sesilatel dotkne **3** spojenců a pronese zaklínání („Při vůli předků, nazmar krve není!“). Tito spojenci si vyléčí **2** životy.

Požehnání ohně – Nejvýše jednou za půl hodiny (ale vždy před bojem) sesilatel vybere až tři své spojence. Odehraje s nimi divoký rituál ohně a pokusí se dotknout jejich duší. V následujícím střetu mají všichni čtyři k prvnímu zásahu **+2** ke zranění.

## Úroveň 3

Navýšení životů o 1.

Přístup k vylepšení jedné z níže jmenovaných schopností:

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

Řetězový blesk – Nosiče řetězového blesku nyní zraňují za **3**.

## Úroveň 4

Navýšení životů o 1.

Přístup k jedné ze dvou níže popsaných schopností:

Vzkříšení – Jednou za boj sesilatel pronese zaklínání („Při vůli předků, slyš můj hlas! Stále ještě nenadešel tvůj čas!“) a dotkne se mrtvého spojence, který se pozvolna vrátí k životu s **3** životy a schopnostmi ve stavu v jakém umřel.

Hromový úder – Dvakrát za boj, v náprahu ještě před úderem nebo při hodu nosiče, sesilatel pronese zaklínání („Matko země, silou hromu, ať ten bídák táhne domů!“). Pokud zasáhne tak zraní protivníka za **2** a ohlásí mu heslo („Odhození!“). Protivník všeho nechá a hraje odhození cca tři metry od sesilatele (pak se vrací do boje). Pokud se sesilatel netrefí, zaklínání se spotřebuje.

## Úroveň 5

Navýšení životů o 1.

Přístup k nové schopnosti:

Síla předků – Nejvýše jednou za půl hodiny (ale vždy před bojem) sesilatel vybere až tři své spojence. Odehraje s nimi divoký rituál, při kterém obětují jiného spojence/protivníka. Tato oběť je po rituálu pět minut paralyzovaná. V následujícím střetu mají všichni čtyři bonus **+2** životů a bonus **+1** ke zranění zbraní (ne nosičem kouzla) na první **3** zásahy.

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