

Llive SysTem

Abilità del Guerriero di 3° livello

Il numero dopo il nome dell'abilità indica il suo costo in PX. Per apprendere una abilità di 3° livello il Guerriero deve prima possedere tutte le abilità precedenti. Ciò significa che le abilità vanno sempre e comunque comperate nell'ordine specificato, quindi non è possibile prendere *Coraggio* senza avere prima acquistato *Arte Marziale*.

Abilità speciali: 3° livello

- **Armi Piccole (2° mano) - 1:** tutte le armi più corte di un cubito: pugnali, daghe, stilette, coltelli ecc.
- **Arte Marziale - 2:** se tocchi un avversario sulla schiena puoi chiamare uno *Stun Corpo Tre*.
- **Coraggio - 3:** il personaggio è immune a qualsiasi chiamata *Terror* (anche come zombi).

Note sul quarto livello:

- Coloro che acquistano il 4° livello in una classe raggiungono il grado di “Maestro” o “Eroe”. In altre parole rappresentano un anziano, un eroe o un personaggio stimato in tutte le province del reame. Questo implica un role-play del personaggio adeguato, in altre parole, chi preferisce dedicarsi all'avventura ed interpretare il personaggio liberamente è meglio che rimanga al 3° livello.
- Un Maestro ha raggiunto una conoscenza completa delle abilità di combattimento, per cui il giocatore di 4° livello è a conoscenza di tutte le abilità, comprese quelle di 5° livello. Per acquistare le abilità di 5° livello si devono comunque seguire le solite regole: occorre acquistare il 5° livello e tutte le abilità intermedie, prima di accedere a quelle di 5° livello.
- Un Maestro deve vestirsi in modo appropriato e parlare come ci si aspetterebbe. Acquistare il 4° livello significa perciò impegnarsi a curare i dettagli dell'abito, del trucco, delle mimiche e della recitazione. Implica inoltre l'impegno ad evitare l'abuso delle “parentesi quadre” (cioè uscire troppo spesso dal personaggio). Queste mancanze verranno pagate con la perdita di PX.