

Llive SysTem

Magie del Mago di 2° livello

Nelle tabelle delle magie il numero dopo il nome dell'incantesimo indica il livello dell'incantesimo, corrispondente al suo costo in PX (il Mago deve essere di almeno quel livello per accedere all'incantesimo).

Per apprendere una magia di 2° livello, il Mago deve prima conoscere tutte le magie di 1° livello di quella sfera. Inoltre le magie vanno sempre e comunque comperate nell'ordine specificato, quindi non è possibile prendere *Lama di Ghiaccio* (Acqua) senza avere prima acquistato *Congelamento*.



Magie dell'Acqua

<i>Congelamento</i> – 2	<i>Block Corpo</i> 2	Paralizza un singolo bersaglio	Bersaglio
<i>Lama di Ghiaccio</i> – 2	<i>Malus Mente</i> 2	Lancia una lama aguzza di ghiaccio	Bersaglio



Magie dell'Aria

<i>Vento Magico</i> – 2	<i>Disarm Corpo</i> X	Strappa le armi delle mani di tutte le vittime	Area
<i>Scarica Elettrica</i> – 2	<i>Malus Mente</i> 2	Una scarica elettrica che liberi sulla vittima	Bersaglio



Magie della Terra

<i>Sepoltura</i> – 2	<i>Spell</i> X	Puoi chiamare Fair Escape anche se circondato	Magus
<i>Fusione</i> – 2	<i>Disarm Corpo</i> X	Rende roventi le armi impugnate dalle vittime	Area
<i>Alchimia</i> – 2	-----	Trasformi l'oro in PV e viceversa	Rituale



Magie del Fuoco

<i>Flash</i> – 2	<i>Stun Mente</i> 2	Un lampo di luce che manda la vittima in trance	Bersaglio
<i>Inferno</i> – 2	<i>Disarm Corpo</i> X	Infiamma le armi impugnate dalle vittime	Area
<i>Dardo Incantato</i> - 2	<i>Malus Mente</i> 2	Una lama di fuoco che colpisce il bersaglio	Bersaglio



Magie di Incantamento

<i>Orazione</i> – 2	<i>Spell Mente</i> X	Le vittime diventano tuoi amici (5 minuti)	Area
<i>Panico</i> – 2	<i>Terror Mente</i> 2	Puoi infondere paura negli esseri viventi	Bersaglio
<i>Sonno</i> – 2	<i>Stun Mente</i> 2	Addormenta la vittima a distanza	Bersaglio