

Llive SysTem

Magie del Mago di 3° livello

Per apprendere una magia di 3° livello, il Mago deve prima conoscere tutte le magie di 2° livello di quella sfera. Inoltre le magie vanno sempre e comunque comperate nell'ordine specificato, quindi non è possibile prendere *Grandine* (Acqua) senza avere prima acquistato *Glaciazione*.



Magie dell'Acqua

<i>Glaciazione</i> – 3	<i>Block Corpo</i> 2	Paralizza tutte le vittime nella zona	Area
<i>Grandine</i> – 3	<i>Malus Mente</i> 3	Lanci una pioggia di grandine dalle mani	Bersaglio



Magie dell'Aria

<i>Uragano</i> – 3	<i>Disarm</i>	Strappa le armi delle mani delle vittime	Area
<i>Fulmine</i> – 3	<i>Malus Mente</i> 3	Un fulmine che colpisce il bersaglio	Bersaglio



Magie della Terra

<i>Crescita Rigogliosa</i> – 3	<i>Block Corpo</i> 3	Un groviglio di piante che imprigiona la vittima	Bersaglio
<i>Palla di Pietra</i> – 3	<i>Malus Mente</i> 3	Una palla di pietra che colpisce la vittima	Bersaglio



Magie del Fuoco

<i>Soffio del Drago</i> - 3	<i>Malus Mente</i> 3	Un getto di fiamme che colpisce il bersaglio	Bersaglio
<i>Palla di Fuoco</i> – 3	<i>Malus Mente</i> 3	Una palla di fuoco che colpisce le vittime	Area



Magie di Incantamento

<i>Fascinazione</i> – 3	<i>Spell Mente</i> X	La vittima ti è amica fedele (Permanente)	Tocco
<i>Illusione</i> - 3	<i>Terror Mente</i> 3	Una visione infernale che terrorizza le vittime	Area
<i>Catalessi</i> –3	<i>Stun Mente</i> 3	Addormenta tutte le vittime	Area

Note sul quarto livello:

- Coloro che acquistano il 4° livello in una classe raggiungono il grado di “Maestro” o “Venerabile”. 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 sfere della magia, per cui il giocatore di 4° livello è a conoscenza di tutte le magie, comprese quelle di 5° livello. Per acquistare gli incantesimi di 5° livello si devono comunque seguire le solite regole: occorre acquistare il 5° livello e tutte le magie 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 mimica 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.