

Llive SysTem

Abilità del Guerriero di 2° livello

Il numero dopo il nome dell'abilità indica il suo costo in PX. Per apprendere una abilità di 2° 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 *Rigenerare* senza avere prima acquistato *Armi Grandi*.

Abilità speciali: 2° livello

- **Armi Grandi - 1:** tutte le armi più corte del personaggio: spada a due mani, lancia, alabarda ecc.
- **Rigenerare - 2:** quando il personaggio è moribondo e dispone di almeno 1 PV può tornare sano e riprendere a giocare nel momento in cui gli viene sottratto il PV perso nello scontro. Nel caso che tale PV non gli venga sottratto, il personaggio rigenera automaticamente dopo 5 minuti.
- **Polso d'Acciaio - 3:** il personaggio è immune a qualsiasi chiamata *Disarm*.

Promemoria sulla spesa dei PX

Livelli di classe

Un nuovo livello costa **4 x** il livello attuale.

Quindi passare al secondo livello costa 4 PX, il terzo 8 PX e così via.

Esempio: un giocatore ha scelto di fare il Guerriero (la scelta della prima classe è gratuita, non costa PX) e nel corso di alcune partite ha guadagnato 6 PX. Può quindi spendere 4 PX per diventare un Guerriero di 2° livello, e gli rimangono ancora 2 PX che può conservare per il futuro.

Attributi

Aumentare i propri attributi costa **5 x** il punteggio attuale. Quindi un personaggio con Corpo = 2 dovrà spendere 10 PX per avere Corpo = 3, poi dovrà spendere 15 PX per avere Corpo = 4 e così via.

Multiclasse

Un personaggio paga **2 PX** per comprare il 1° livello in una seconda classe, **3 PX** per il 1° livello della terza classe e **4 PX** per il 1° livello della quarta classe. Questo vale per qualsiasi sia la classe, l'unica cosa di cui si tiene conto è l'*ordine* con cui le nuove classi vengono comperate.

Esempio: un Chierico paga 2 PX per comprare un livello di Guerriero diventando un Chierico-Guerriero, se poi vuole apprendere anche le arti dei Ladri deve spendere 3 PX per acquistare un livello di Ladro.

Abilità dei multiclasse

Siccome alcune chiamate dipendono dal livello del giocatore, per i multiclasse valgono le seguenti regole:

- **Abilità Speciali:** per le chiamate delle abilità speciali si considera il livello *X* della classe corrispondente. Quindi un *Guerriero 3° - Ladro 1°* chiamerà le trappole come un Ladro di 1° livello.
- **Arti Arcane:** per le chiamate degli incantesimi si considera invece il livello più alto dello *Spell Caster*. Quindi un personaggio *Mago 3° - Chierico 1°* lancerà tutti gli incantesimi e le preghiere col numero 3 al posto della *X* (compresa la magia di contrasto).