

Live System

Manuale del Guerriero

Il guerriero inizia la partita con un numero di PV pari al suo livello di classe. Quindi un Guerriero di 3° livello inizierà ogni partita con 3 PV.

Nota: i Guerrieri non amano la magia, anzi la tollerano a fatica. Se un guerriero lavorerà in squadra con un Mago od un Chierico, chiederà ai suoi alleati di **non** lanciare magie mentre lui combatte, a meno che non sia lui a chiederlo (si lascia libertà al giocatore di decidere quanto severamente applicare la regola).

Abilità speciali: 1° livello

- **Lotta - 1:** permette di infliggere 1 danno (chiamata *Malus*) col palmo della mano principale.
- **Bastone - 1:** può essere usato solo in difesa (a due mani).
- **Armi Piccole - 2:** tutte le armi più corte di un cubito: pugnali, daghe, stiletti, coltelli ecc.
- **Armi Medie - 2:** tutte le armi più corte di un braccio: spade, spadine, asce, mazze ecc.
- **Scudo - 3:** permette di impugnare uno scudo in cartone, in lattice o in gommapiuma.

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*.

Abilità speciali: 3° livello

- **Armi Piccole (2° mano) - 1:** tutte le armi più corte di un cubito: pugnali, daghe, stiletti, 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).

Abilità speciali: 4° livello

- **Armi Medie (2° mano) - 1:** tutte le armi più corte di un braccio: spade, spadine, asce, mazze ecc.
- **Velocità - 2:** puoi chiamare NULL sulla dichiarazione di qualsiasi *Fair Escape*.
- **Veglia - 3:** il personaggio è immune a qualsiasi chiamata *Stun*.

Abilità speciali: 5° livello

- **Armi Grandi (2° mano) - 1:** tutte le armi più corte del personaggio: spada a due mani ecc.
- **Onda d'Urto - 2:** se colpisci il terreno con un pugno o un'arma produci un'onda sismica devastante che colpisce un avversario a tua scelta. Dopo il colpo puoi chiamare *Malus* su un singolo bersaglio.
- **Furia - 3:** il personaggio è immune a qualsiasi chiamata *Block*.