

Live System

Manuale del Mago

Tipi di magia

Gli incantesimi da lancio possono essere usati in qualsiasi momento e sono equiparati ad un attacco. Essi sono identificati dalla chiamate *Disarm*, *Terror*, *Stun*, *Block* e *Malus*.

Una magia statica invece può non essere lanciata nei pressi di un combattimento, tranne quando specificato diversamente. Le magie statiche corrispondono alle chiamate *Appello*, *Spell* e *Null*. Nel caso dello *Spell* dopo la chiamata il mago deve pronunciare il nome dell'incantesimo e descrivere l'effetto a parole. In alcuni casi dovete trovare un arbitro o un giocatore che conosca alcune informazioni per poter lanciare questi tipi di magia, altrimenti essi falliscono automaticamente.

Effetti della magia

- **Magus:** la magia funziona solo sul mago (deve portare la mano sul cuore quando la lancia).
- **Tocco:** funziona solo toccando il bersaglio (effettua la chiamata solo dopo averlo toccato).
- **Bersaglio:** funziona indicando il bersaglio (la mano che indica non deve contenere alcun oggetto).
- **Area:** va sempre lanciato ad area (indicare il settore con due braccia, entrambe libere).
- **Rituale:** il Mago deve allontanarsi a cercare erbe, code di rospo ecc. (serve il Master).

Quando una chiamata contiene il simbolo *X* si intende il livello del Mago. Quindi, se un Mago di 3° livello lancia l'incantesimo del *Calore*, descritto dalla chiamata *Disarm Corpo X*, dovrà indicare la vittima e contemporaneamente gridare *Disarm Corpo Tre*.



Magie dell'Acqua (Apas Magus)

<i>Tocco Glaciale – 1</i>	<i>Block Corpo 2</i>	Paralizza un singolo bersaglio	Tocco
<i>Getto Velenoso – 1</i>	<i>Malus Mente 2</i>	Crea un getto di liquido tossico ed irritante	Tocco
<i>Pozza Vischiosa – 1</i>	<i>Spell X</i>	Allaga il terreno nelle vicinanze (Fair Escape)	Magus
<i>Congelamento – 2</i>	<i>Block Corpo 2</i>	Paralizza un singolo bersaglio	Bersaglio
<i>Lama di Ghiaccio – 2</i>	<i>Malus Mente 2</i>	Lancia una lama aguzza di ghiaccio	Bersaglio
<i>Glaciazione – 3</i>	<i>Block Corpo 2</i>	Paralizza tutte le vittime nella zona	Area
<i>Grandine – 3</i>	<i>Malus Mente 3</i>	Lanci una pioggia di grandine dalle mani	Bersaglio
<i>Forma di Nebbia - 4</i>	<i>Spell X</i>	Puoi chiamare Fair Escape anche se circondato	Magus
<i>Inondazione – 4</i>	<i>Malus Mente 4</i>	Colpisci il bersaglio con un getto d'acqua	Bersaglio
<i>Tsunami – 5</i>	<i>Malus Mente 4</i>	Un'inondazione devastante	Area



Magie dell'Aria (Vayu Magus)

<i>Pugno D'aria – 1</i>	<i>Disarm Corpo 3</i>	Strappa le armi delle mani del bersaglio	Bersaglio
<i>Soffio Velenoso – 1</i>	<i>Malus Mente 2</i>	Produce un getto d'aria tossico ed irritante	Tocco
<i>Foschia – 1</i>	<i>Spell X</i>	Alza una nebbia nella zona (Fair Escape)	Magus
<i>Vento Magico – 2</i>	<i>Disarm Corpo 3</i>	Strappa le armi delle mani di tutte le vittime	Area
<i>Scarica Elettrica – 2</i>	<i>Malus Mente 2</i>	Una scarica elettrica che liberi sulla vittima	Bersaglio
<i>Uragano – 3</i>	<i>Disarm</i>	Strappa le armi delle mani delle vittime	Area
<i>Fulmine – 3</i>	<i>Malus Mente 3</i>	Un fulmine che colpisce il bersaglio	Bersaglio
<i>Volare – 4</i>	<i>Spell X</i>	Puoi chiamare Fair Escape anche se circondato	Magus
<i>Fulmine Magico – 4</i>	<i>Malus Mente 4</i>	Un fulmine incantato che colpisce il bersaglio	Bersaglio
<i>Nube Tossica – 5</i>	<i>Malus Mente 4</i>	Alza una nebbia velenosa nella zona	Area



Magie della Terra (Prithivi Magus)

<i>Individua Oro – 1</i>	<i>Appello Oro</i>	Ogni giocatore deve mostrarti le monete d'oro	Area
<i>Scopri Trappole – 1</i>	<i>Appello Trappole</i>	I ladri devono dichiarare la proprie trappole	Area
<i>Calore – 1</i>	<i>Disarm Corpo 3</i>	Rende rovente le armi impugnate dalla vittima	Bersaglio
<i>Sepoltura – 2</i>	<i>Spell X</i>	Puoi chiamare Fair Escape anche se circondato	Magus
<i>Fusione – 2</i>	<i>Disarm Corpo 3</i>	Rende roventi le armi impugnate dalle vittime	Area
<i>Alchimia – 2</i>	-----	Trasformi l'oro in PV e viceversa	Rituale
<i>Crescita Rigogliosa – 3</i>	<i>Block Corpo 3</i>	Un groviglio di piante che imprigiona la vittima	Bersaglio
<i>Palla di Pietra – 3</i>	<i>Malus Mente 3</i>	Una palla di pietra che colpisce la vittima	Bersaglio
<i>Muro di Rovi – 4</i>	<i>Block Corpo 3</i>	Un groviglio di rovi che imprigiona le vittime	Area
<i>Frana – 4</i>	<i>Malus Mente 3</i>	Le vittime vengono colpite da una frana	Area
<i>Quest – 5</i>	<i>Spell X</i>	Localizzi un oggetto (descrivilo ai presenti)	Area
<i>Fossilizzare – 5</i>	<i>Block</i>	Un groviglio di piante robuste come fossili	Area



Magie del Fuoco (Tejas Magus)

<i>Luce Magica – 1</i>	<i>Automatico</i>	Puoi usare una torcia elettrica o un accendino	Magus
<i>Infiammare – 1</i>	<i>Disarm Corpo 3</i>	Infiamma le armi impugnate dalla vittima	Bersaglio
<i>Mani di Fuoco – 1</i>	<i>Malus</i>	Infliggi danni al semplice contatto	Tocco
<i>Flash – 2</i>	<i>Stun Mente 2</i>	Un lampo di luce che manda la vittima in trance	Bersaglio
<i>Inferno – 2</i>	<i>Disarm Corpo 3</i>	Infiamma le armi impugnate dalle vittime	Area
<i>Dardo Incantato - 2</i>	<i>Malus Mente 2</i>	Una lama di fuoco che colpisce il bersaglio	Bersaglio
<i>Soffio del Drago - 3</i>	<i>Malus Mente 3</i>	Un getto di fiamme che colpisce il bersaglio	Bersaglio
<i>Palla di Fuoco – 3</i>	<i>Malus Mente 3</i>	Una palla di fuoco che colpisce le vittime	Area
<i>Freccia Infuocata – 4</i>	<i>Malus</i>	Una freccia magica che colpisce la vittima	Bersaglio
<i>Olocausto – 4</i>	<i>Terror Corpo 4</i>	Un inferno di fiamme magiche avvolge le vittime	Area
<i>Pioggia di Fuoco – 5</i>	<i>Malus</i>	Una grandine di fuoco sulle vittime	Area



Magie di Incantamento (Akasha Magus)

<i>Incantamento – 1</i>	<i>Spell Mente X</i>	La vittima si comporta come tuo amico (5 minuti)	Bersaglio
<i>Intimorire – 1</i>	<i>Terror Mente 2</i>	Puoi spaventare a morte un singolo bersaglio	Tocco
<i>Oblivio – 1</i>	<i>Stun Mente 2</i>	Addormenta la vittima al contatto	Tocco
<i>Orazione – 2</i>	<i>Spell Mente X</i>	Le vittime diventano tuoi amici (5 minuti)	Area
<i>Panico – 2</i>	<i>Terror Mente 2</i>	Puoi infondere paura negli esseri viventi	Bersaglio
<i>Sonno – 2</i>	<i>Stun Mente 2</i>	Addormenta la vittima a distanza	Bersaglio
<i>Fascinazione – 3</i>	<i>Spell Mente X</i>	La vittima ti è amica fedele (Permanente)	Tocco
<i>Illusione - 3</i>	<i>Terror Mente 3</i>	Una visione infernale che terrorizza le vittime	Area
<i>Catalessi – 3</i>	<i>Stun Mente 3</i>	Addormenta tutte le vittime	Area
<i>Comando – 4</i>	<i>Spell Mente X</i>	La vittima obbedisce ad un tuo singolo ordine	Tocco
<i>Apocalisse – 4</i>	<i>Terror Mente 4</i>	Un'illusione surreale terrorizza le vittime	Area
<i>Sonno Magico – 4</i>	<i>Stun Mente 4</i>	Addormenta tutte le vittime	Area
<i>Possessione – 5</i>	<i>Spell X</i>	La vittima ti obbedisce ciecamente (Permanente)	Tocco
<i>Armageddon – 5</i>	<i>Terror</i>	Spaventa a morte tutte le vittime	Area
<i>Letargo – 5</i>	<i>Stun</i>	Addormenta tutte le vittime	Area

Legenda

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).