

Live System

Manuale del Chierico

Tipi di magie

Le magie da lancio possono essere usate in qualsiasi momento e sono equiparate ad un combattimento). Esse sono identificate dalla chiamate *Disarm*, *Terror*, *Stun*, *Block* e *Malus*.

Una magia statica invece non può essere lanciata nei pressi di un combattimento, tranne quando specificato diversamente. Le magie statiche corrispondono alle chiamate *Appello*, *Spell*, *Fair Escape* e *Null*. Nel caso dello *Spell* dopo la chiamata il Chierico 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

Tutte le magie sono descritte da una o più delle seguenti sigle:

- **Magus:** la magia funziona solo sul Chierico (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 Chierico deve allontanarsi a cercare erbe, code di rospo ecc. (serve il Master).

Quando una chiamata contiene il simbolo *X* si intende il livello del Chierico. Quindi, se un Chierico di 3° livello lancia l'incantesimo della *Resurrezione*, descritto dalla chiamata *Spell Anima X*, dovrà toccare la vittima e contemporaneamente gridare *Spell Anima Tre*.

Magia di contrasto

Qualsiasi Chierico è in grado di contrastare, e quindi annullare, una Magia Statica. Per contrastare una magia il Chierico deve:

1. Essere di livello pari o superiore al personaggio che lancia la magia (Mago o Chierico)
2. Alzare la braccia al cielo ed urlare *Null* entro 3 secondi dalla chiamata.

Esempio: un Chierico intende curare un altro giocatore e lancia l'incantesimo della *Guarigione*, lontano da qualsiasi combattimento, urlando la frase *Spell Anima Due* (quindi è di 2° livello). Supponiamo che un Chierico di 3° livello sia nascosto dietro i cespugli. Egli può uscire allo scoperto, alzare la braccia ed urlare *Null*, annullando così gli effetti della guarigione.

Notare che dopo un *Null* tutti i presenti si considerano ingaggiati in un potenziale combattimento, per cui è vietato lanciare altre magie statiche fino a che non si sono calmate le acque.

Legenda

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



Divinità della Vita

<i>Empatia - 1</i>	<i>Appello Vita</i>	Ogni personaggio mostra i PV al Chierico	Area
<i>Guarigione - 1</i>	<i>Spell X</i>	Il Chierico dona 1 PV al moribondo e lo guarisce	Tocco
<i>Cura Magica - 1</i>	<i>Spell X</i>	Il Chierico usa 1 PV del moribondo per guarirlo	Tocco
<i>Rigenerazione - 2</i>	<i>Spell X</i>	Il Chierico guarisce se possiede almeno 1 PV (anche se è moribondo)	Magus
<i>Paralisi - 2</i>	<i>Block Anima 2</i>	Paralizza la vittima per 5 minuti	Tocco
<i>Trasferimento - 3</i>	<i>Spell X</i>	Trasferisce un qualsiasi numero di PV tra due personaggi consenzienti o moribondi.	Tocco
<i>Pietrificazione - 3</i>	<i>Block Anima 3</i>	Paralizza la vittima per 5 minuti	Tocco
<i>Furto della Vita - 4</i>	<i>Spell Anima 3</i>	Ruba 1 PV da un personaggio moribondo, addormentato o paralizzato	Bersaglio
<i>Atrofizzare - 4</i>	<i>Block Anima 3</i>	Paralizza la vittima per 5 minuti	Bersaglio
<i>Alchimia - 5</i>	-----	Trasforma l'oro in PV e viceversa	Rituale
<i>Campo di Stasi - 5</i>	<i>Block Anima 4</i>	Paralizza le vittime per 5 minuti	Area



Divinità della Morte

<i>Negromanzia - 1</i>	<i>Appello Non Morti</i>	I non morti si dichiarano al Chierico	Area
<i>Annusa la Morte - 1</i>	<i>Appello Veleni</i>	I giocatori devono indicarti gli eventuali veleni	Area
<i>Tocco Mortale - 1</i>	<i>Malus</i>	Il personaggio infligge ferite a mani nude	Tocco
<i>Resurrezione - 2</i>	<i>Spell Anima X</i>	Trasforma un moribondo in uno zombie (non ha importanza se il moribondo possiede dei PV)	Tocco
<i>Dominazione - 2</i>	<i>Spell Anima X</i>	Il non morto ubbidisce ad un singolo comando	Bersaglio
<i>Voce del Padrone - 3</i>	<i>Spell Anima X</i>	I non morti ubbidiscono ad un singolo comando	Area
<i>Controllo Eterno - 3</i>	<i>Spell Anima X</i>	Come <i>Dominazione</i> ma permanente	Tocco
<i>Esercito Immortale - 4</i>	<i>Spell Anima X</i>	Come <i>Voce del Padrone</i> ma permanente	Area
<i>Liberazione - 4</i>	<i>Spell Anima X</i>	Libera un non morto da un controllo permanente	Tocco
<i>Visione dell'Ade - 5</i>	<i>Terror</i>	Evoca una visione terrificante e maestosa	Area
<i>Evocazione - 5</i>	-----	Evoca uno spirito dall'oltretomba	Rituale



Divinità della Conoscenza

<i>Scaccia i non morti - 1</i>	<i>Terror Non Morti</i>	I non morti fuggono terrorizzati	Area
<i>Senso Magico - 1</i>	<i>Appello Magia</i>	I giocatori devono dichiararti gli oggetti magici	Area
<i>Purificazione - 1</i>	<i>Spell X</i>	Elimina i veleni da pietanze e bevande	Tocco
<i>Lettura dell'Aura - 2</i>	<i>Spell Mente X</i>	Il giocatore deve mostrarti la sua scheda	Tocco
<i>Circolo Magico - 2</i>	-----	Un circolo di X passi che solo tu puoi varcare	Rituale
<i>Esorcismo - 3</i>	<i>Spell X</i>	Fa tornare umano un qualsiasi non morto	Tocco
<i>Santità - 3</i>	<i>Automatico</i>	Se diventi uno zombie puoi decidere di tornare umano per 5 minuti (una volta per partita)	Magus
<i>Veggenza - 4</i>	<i>Spell Mente X</i>	Il giocatore deve mostrarti il suo briefing	Tocco
<i>Disincanta - 4</i>	<i>Spell X</i>	Termina gli effetti di uno <i>Spell</i> permanente	Tocco
<i>Invocazione - 5</i>	-----	Puoi proporre magie estemporanee al Master. (preveggenza, psicomatria, convocazione ecc.)	Rituale
<i>Meditazione - 5</i>	-----	Puoi produrre 1 PV in mezz'ora	Rituale