

# Live System

## Abilità e magie di 1° livello

### Tipi di magia

Gli incantesimi da lancio possono essere usati durante un combattimento (sono quindi equiparati ad un combattimento). Essi sono identificati dalle chiamate *Disarm*, *Terror*, *Stun*, *Block* e *Malus*.

Una magia statica invece non può essere lanciata se lo *spell-caster* è in condizioni di "emergenza", quindi non può essere usata nei pressi di un combattimento. Le magie statiche corrispondono alle chiamate *Appello*, *Spell*, *Fair Escape* e *Null*.

Nel caso dello *Spell* dopo la chiamata lo *spell-caster* deve pronunciare il nome dell'incantesimo e descriverne l'effetto a parole. In alcuni casi dovete trovare un arbitro od un giocatore che conosca alcune informazioni per poter lanciare questi tipi di magia, altrimenti falliscono.

### Effetti della magia

- **Magus:** la magia funziona solo sullo spell caster (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).

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

Ognuno degli incantesimi sotto elencati, sia dei Maghi che dei Chierici, costa **1 PX**.

### Magie dell'Acqua

<i>Tocco Glaciale</i>	<i>Block Corpo 2</i>	Paralizza un singolo bersaglio	Tocco
<i>Getto Velenoso</i>	<i>Malus Mente 2</i>	Crea un getto di liquido tossico ed irritante	Tocco
<i>Pozza Vischiosa</i>	<i>Spell X</i>	Allaga il terreno nelle vicinanze ( <i>Fair Escape</i> )	Magus

### Magie dell'Aria

<i>Pugno D'aria</i>	<i>Disarm Corpo Tre</i>	Strappa le armi delle mani del bersaglio	Bersaglio
<i>Soffio Velenoso</i>	<i>Malus Mente 2</i>	Produce un getto d'aria tossico ed irritante	Tocco
<i>Foschia</i>	<i>Spell X</i>	Alza una nebbia nella zona ( <i>Fair Escape</i> )	Magus

### Magie della Terra

<i>Individua Oro</i>	<i>Appello Oro</i>	Ogni giocatore deve mostrarti le sue monete d'oro	Area
<i>Scopri Trappole</i>	<i>Appello Trappole</i>	I ladri devono dichiarare la proprie trappole	Area
<i>Calore</i>	<i>Disarm Corpo Tre</i>	Rende rovente le armi impugnate dalla vittima	Bersaglio

### Magie del Fuoco

<i>Luce Magica</i>	<i>Automatico</i>	Puoi usare una torcia elettrica o un accendino	Magus
<i>Infiammare</i>	<i>Disarm Corpo Tre</i>	Infiamma le armi impugnate dalla vittima	Bersaglio
<i>Mani di Fuoco</i>	<i>Malus</i>	Infliggi danni al semplice contatto	Tocco

### Magie di Incantamento

<i>Incantamento</i>	<i>Spell Mente X</i>	La vittima si comporta come tuo amico (5 minuti)	Bersaglio
<i>Intimorire</i>	<i>Terror Mente 2</i>	Puoi spaventare a morte un singolo bersaglio	Tocco
<i>Oblio</i>	<i>Stun Mente 2</i>	Addormenta la vittima al contatto	Tocco

## Magia di contrasto

Qualsiasi Chierico può 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 le braccia ed urlare *Null* entro **tre secondi** dalla chiamata.

*Esempio:* un Chierico intende curare un altro giocatore e quindi 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 ed alzare le braccia mentre urla *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.

## Divinità della Vita

<i>Empatia</i>	<i>Appello Vita</i>	Ogni personaggio mostra i PV al Chierico	Area
<i>Guarigione</i>	<i>Spell X</i>	Il Chierico dona 1 PV al moribondo e lo guarisce	Tocco
<i>Cura Magica</i>	<i>Spell X</i>	Il Chierico usa 1 PV del moribondo per guarirlo	Tocco

## Divinità della Morte

<i>Negromanzia</i>	<i>Appello Non Morti</i>	Gli zombie si dichiarano al Chierico	Area
<i>Annusa la Morte</i>	<i>Appello Veleni</i>	I giocatori devono indicarti gli eventuali veleni	Area
<i>Tocco Mortale</i>	<i>Malus</i>	Il personaggio infligge ferite a mani nude	Tocco

## Divinità della Conoscenza

<i>Scaccia i non morti</i>	<i>Terror Non Morti</i>	Gli zombie fuggono terrorizzati	Area
<i>Senso Magico</i>	<i>Appello Magia</i>	I giocatori devono dichiararti gli oggetti magici	Area
<i>Purificazione</i>	<i>Spell X</i>	Elimina i veleni da pietanze e bevande	Tocco

## Abilità speciali 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.

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

## Abilità speciali del Ladro

- **Acciarino – 1 PX:** puoi usare un accendino o dei fiammiferi per accendere un'altra fonte di luce.
- **Individuare le Trappole – 1 PX:** puoi chiamare un APPELLO TRAPPOLE.
- **Dileguarsi – 2 PX:** se non sei circondato ed hai una via di fuga facilmente accessibile, e non sei ancora impegnato in un combattimento, puoi chiamare una FAIR ESCAPE.
- **Avvelenare – 3 PX:** sei in grado di avvelenare cibi o bevande (rivolgiti al Master per usare questa abilità).

**Trappole di 1° livello:** un ladro di primo livello può piazzare trappole con un diametro di 1 passo. Se la vittima transita nell'area della trappola il ladro può chiamare: *Malus Corpo X*, *Malus Mente X* oppure *Malus Anima X* (a seconda del tipo di trappola).