

EDUR - GRV



LA MAGIA E' POTERE ASSOLUTO...

SPESSO IL POTERE RENDE CIECHI

ACCADEMIA DI MAGIA E ALCHEMIA

DELL'ARCIMAGO E MAESTRO ALCHEMISTA

SADRAX SODKAR

“A volte la magia può essere una maledizione, bisogna essere cauti nell'utilizzarla...”

DAL MAESTRO SADRAX SI HA LA POSSIBILITÀ DI APPRENDERE :
TUTTE LE ABILITA' BASE DEL MANUALE DEL GIOCATORE, SOLO SE AVRETE LA PAZIENZA DI ASCOLTARE LE SUE LEZIONI E I SUOI INSEGNAMENTI DI VITA.

CON LA POSSIBILITA' DI IMPARARE MAGIE ANTICHE POTENTI CHE SOLO POCHI NE CONOSCONO L'ESISTENZA. OVVIAMENTE, TUTTO HA UN "PREZZO".

• **MAGIE SENZA FORMULA DI LANCIO**

PER IMPARARE QUESTE MAGIE E' RICHIESTA L'ABILITA' "MAGIA MINORE".

PER UTILIZZARE QUESTE MAGIE BISOGNA STRAPPARE DUE CARTELLINI MANA AL POSTO DI UNO.

Scudo anti magia: *il personaggio che utilizza questa magia dovrà simulare di creare uno scudo intorno a sé, dopo dovrà strappare due cartellini mana e dichiarare "EFFECT" e dire "Scudo anti magia" tutto ad alta voce. Per i prossimi 30 secondi sarà immune a qualsiasi chiamata magica, quindi a ogni chiamata magica che lo bersaglierà potrà chiamare "NO EFFECT". Questa magia può essere utilizzata solo una volta al giorno. Una volta lanciata, va da un Master e riferisce di averla utilizzata.*

Robustezza: *il personaggio che utilizza questa magia avrà 2 punti armatura temporanei per 1 minuto, dovrà dichiarare "EFFECT" e alzando la mano al cielo, dovrà indicare il numero due con la mano, per far capire di avere due punti in più. Dopo dovrà strappare due cartellini mana. Questa magia può essere utilizzata solo una volta al giorno. Una volta lanciata, va da un Master e riferisce di averla utilizzata.*

Oscura mente: *il personaggio che utilizza questa magia avrà la possibilità di chiamare "PARALYZE" sul bersaglio, dopo dovrà strappare due cartellini mana. Questa magia può essere utilizzata solo una volta al giorno. Una volta lanciata, va da un Master e riferisce di averla utilizzata.*

Frastornare: *il personaggio che utilizza questa magia, dovrà dichiarare "EFFECT" sul bersaglio e dovrà strappare due cartellini mana. In seguito dovrà spiegargli l'effetto. Il personaggio che subisce questa magia, dovrà simulare per 5 minuti di essere completamente sordo. In caso che qualcuno gli dovesse dire qualcosa, lui non sentirà nulla, finché sarà sotto l'effetto di questa magia. Ovviamente le chiamate delle magie le sentirà... esempio: se un giocatore dichiara un "PAIN" su di lui, dovrà buttarsi a terra, come di norma, perché è un effetto magico. Ma ad esempio se qualcuno userà "DOMINATION" su di lui, dovrà, come di norma, essere sotto l'effetto di dominazione, ma quando si avvicinerà a dare il comando di uccidere qualcuno, lui dovrà simulare di non riuscire a sentire il comando. Comunque sarà il giocatore che subisce questa magia a simulare, come meglio crede, la sordità. Questa magia può essere utilizzata solo una volta al giorno. Una volta lanciata, va da un Master e riferisce di averla utilizzata.*

Sacrificio: *il personaggio che utilizza questa magia morirà all'istante, ma prima di cadere a terra potrà gridare "IL MIO SACRIFICIO E' PER VOI!" e dichiarare "DISPEL" a una qualsiasi chiamata magica, anche una chiamata con annesso "MASS". Una volta morto il personaggio, non dovrà tornare alla dama dell'albero, ma dopo il dovuto tempo di ripresa ritornerà in vita nel punto in cui si è sacrificato. Questa magia può essere utilizzata solo una volta al giorno. Una volta lanciata, va da un Master e riferisce di averla utilizzata.*

Patto con la morte: *il personaggio che utilizza questa magia sacrificherà due delle sue vite, ma potrà dichiarare "MORTAL" prima di cadere a terra senza vita. Una volta morto il personaggio non dovrà andare dalla dama dell'albero, ma dopo il dovuto tempo di ripresa ritornerà in vita nel punto in cui ha utilizzato questa magia. Questa magia può essere utilizzata solo una volta al giorno. Una volta lanciata, va da un Master e riferisce di averla utilizzata.*

▪ **MAGIE CON FORMULA DI LANCIO**

PER IMPARARE QUESTE MAGIE E' RICHIESTA L'ABILITA' "MAGIA MAGGIORE"
(DI NORMA PER QUESTE MAGIE SERVE STRAPPARE DUE CARTELLINI).

Neutralizza veleno: *il personaggio che utilizza questa magia potrà dichiarare "DISPEL POISON" e potrà rimuovere un solo effetto "POISON" dal bersaglio.*

Incantatore: *il personaggio che utilizza questa magia avrà la possibilità di fare dei piccoli rituali per incantare armi, armature, scudi e oggetti. Quando il personaggio apprenderà questa abilità, i Master gli consegneranno un foglio dove saranno spiegate le varie modalità.*

Vitalità: *il personaggio che utilizza questa magia avrà 2 punti vita in più per tutta la giornata, dovrà dichiarare "EFFECT" e alzando la mano al cielo dovrà indicare il numero due con la mano, per far capire di avere due punti vita in più. Per lanciare questa magia si dovranno strappare 4 cartellini mana, al posto dei 2. Questa magia può essere utilizzata solo una volta al giorno. Una volta lanciata, va da un Master e riferisce di averla utilizzata.*

Armonizzare le magie: *Permette al giocatore che conosce questa abilità, di utilizzare due magie, usando una sola formula magica. Il giocatore che impara questa abilità dovrà recarsi da un Master, che gli consegnerà un foglio con tutte le combinazioni.*

• **ELISIR**

PER IMPARARE QUESTI ELISIR SONO RICHIESTE LE ABILITA' "ALCHIMIA" E "CONOSCENZE NATURA".

Elisir della verità: *Colui che ingerisce questo elisir, per un minuto sarà sotto effetto di verità. Consente di porre delle domande al personaggio bersaglio che ha bevuto l'elisir, il quale dovrà rispondere in modo sincero dicendo: "si", "no" o "non lo so".*

Nota: *Il personaggio può comunque compiere altre azioni mentre ascolta le domande e risponde.*

Elisir dell'antidoto perfetto: *A colui, che ingerisce questo elisir, verranno rimossi tutti gli effetti con la chiamata "POISON".*

Elisir del potere: *Colui che ingerisce questo elisir, avrà la possibilità di imparare un'abilità casuale dal manuale del giocatore, ovviamente se avrà i requisiti per impararla. Questo elisir può essere bevuto una sola volta nella vita del personaggio. Il giocatore che simula di bere questo elisir, dovrà recarsi da un Master con il cartellino della pozione bevuta e riceverà l'abilità.*

Elisir del mana: *A colui, che ingerisce questo elisir, verranno ripristinati 10 cartellini mana. Il giocatore che simula di bere questo elisir, dovrà recarsi da un Master con il cartellino della pozione bevuta e il Master gli consegnerà 10 cartellini mana.*

Elisir della visione: *A colui, che ingerisce questo elisir, verrà consegnato un cartellino oracolo. Il giocatore che simula di bere questo elisir, dovrà recarsi da un Master con il cartellino della pozione bevuta e il Master gli consegnerà il cartellino oracolo.*

● ESSENZE

PER IMPARARE QUESTE ESSENZE SONO RICHIESTE LE ABILITA' "ALCHIMIA" E "CONOSCENZE NATURA" .

Le essenze possono essere usate solo sui personaggi in stato di sanguinamento, simulando di fargliele annusare.

Essenza curativa: Colui che simula di annusare questa essenza, subisce "POISON FULL HEAL".

Essenza del dominio: Colui che simula di annusare questa essenza, subisce "POISON FULL HEAL" e subisce "DOMINATION" dal personaggio che gliel'ha fatta annusare.

Essenza dell'invincibilità: Colui che simula di annusare questa essenza, subisce "POISON FULL HEAL" e per 1 minuto avrà infiniti punti vita. Allo scadere del minuto cadrà a terra e morirà all'istante.

Essenza dell'oblio: Colui che simula di annusare questa essenza, subisce "POISON FULL HEAL" e subisce "POISON CONFUSION CHARME" dal personaggio che gliel'ha fatta annusare. E sempre colui che l'ha annusata dimenticherà gli ultimi 20 minuti, con la possibilità di modificare i suoi ricordi da parte del personaggio che gliel'ha fatta annusare.

Essenza dell'ira: Colui che simula di annusare questa essenza, subisce "POISON FULL HEAL" e dopo entra in stato di IRA; questo permette, finché si è in ira, di acquisire 1 punto vita aggiuntivo e di poter dichiarare "NO EFFECT" a "FEAR", "PAIN" e "DOMINATION".

Il giocatore in ira attaccherà i nemici vicino a se senza esitazione, se non ci sono nemici entro 8 metri da lui subirà "ENRAGE" per 1 minuto. L'ira termina quando: scade il minuto di furia, non c'è nessuno nelle vicinanze, il giocatore muore. In qualunque caso al termine dell'ira, il personaggio subisce "STUN" e perde un punto vita (che può causare la morte del giocatore); allo scadere di "STUN" il giocatore subisce "PAIN" e subito dopo "CONFUSION".

Nota: Le immunità concesse dall'ira non valgono per le chiamate a cui è applicata la chiamata "MASS".