

Llive SysTem

Abilità del Ladro di 3° livello

Il numero dopo il nome dell'abilità indica il suo costo in PX. Per apprendere una abilità di 2° livello il Ladro deve prima possedere tutte le abilità precedenti. Ciò significa che le abilità vanno sempre e comunque comperate nell'ordine specificato, quindi non è possibile prendere *Disarmare* senza avere prima acquistato *Spada Corta*.

Abilità speciali: 3° livello

- **Fiuto dei Nani - 1:** puoi chiamare un *Appello Oro* (ad Area).
- **Cerusico - 2:** in 5 minuti (se non disturbato o interrotto) puoi guarire un moribondo, a condizione che egli possieda almeno 1 PV. Puoi usare questa abilità su di te, anche quando sei moribondo.
- **Manganello - 3:** puoi chiamare uno *Stun Corpo Tre* se tocchi l'avversario alla testa con un manganello finto (un rotolo di cartoncino marrone oppure un calzino con dentro una pallina di carta).

Trappole di 3° livello

Il numero dopo il nome della trappola indica il livello necessario per usarla ed il suo costo in PX. Il numero *X* indica invece il livello di classe del Ladro che ha *costruito* la trappola (in alcuni casi potrebbe essere diverso dal livello del Ladro che fa *scattare* la trappola).

<i>Spore Soporifere - 3</i>	<i>Stun Corpo X</i>	un quadrato di 12 sassi appoggiati su delle foglie
<i>Da Definire - 3</i>	<i>Stun Mente X</i>	a scelta del ladro
<i>Da Definire - 3</i>	<i>Stun Anima X</i>	a scelta del ladro

Note sul quarto livello:

- Coloro che acquistano il 4° livello in una classe raggiungono il grado di “Maestro” o “Leggenda”. In altre parole rappresentano un anziano, un eroe o un personaggio stimato in tutte le province del reame. Questo implica un role-play del personaggio adeguato, in altre parole, chi preferisce dedicarsi all'avventura ed interpretare il personaggio liberamente è meglio che rimanga al 3° livello.
- Un Maestro ha raggiunto una conoscenza completa delle abilità dei ladri, per cui il giocatore di 4° livello è a conoscenza di tutte le abilità, comprese quelle di 5° livello. Per acquistare le abilità di 5° livello si devono comunque seguire le solite regole: occorre acquistare il 5° livello e tutte le abilità intermedie, prima di accedere a quelle di 5° livello.
- Un Maestro deve vestirsi in modo appropriato e parlare come ci si aspetterebbe. Acquistare il 4° livello significa perciò impegnarsi a curare i dettagli dell'abito, del trucco, delle mimica e della recitazione. Implica inoltre l'impegno ad evitare l'abuso delle “parentesi quadre” (cioè uscire troppo spesso dal personaggio). Queste mancanze verranno pagate con la perdita di PX.