

Llive SysTem

Abilità del Ladro di 2° 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: 2° livello

- **Concordato della Gilda – 1:** se un altro Ladro ti indica dove ha posizionato una trappola e te ne spiega gli effetti, compresa la chiamata, puoi far scattare la trappola come se fosse tua (ma il livello *X* della chiamata rimane quello del Ladro che ha costruito la trappola).
- **Spada Corta - 2:** puoi usare qualsiasi arma più corta di un braccio: spade, spadine, asce, mazze ecc.
- **Disarmare - 3:** puoi chiamare un *Disarm Corpo Tre* se tocchi il braccio dell'avversario che impugna le armi.

Trappole di 2° 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>Ago della Tarantola – 2</i>	<i>Terror Corpo X</i>	Descrizione a scelta del Ladro
<i>Fantoccio a Scatto – 2</i>	<i>Terror Mente X</i>	Descrizione a scelta del Ladro
<i>Spore Allucinogene – 2</i>	<i>Terror Anima X</i>	Descrizione a scelta del Ladro

Note sulle Trappole

- Ogni trappola copre un'area circolare di diametro pari ad *X* passi.
- Il nome della trappola è discrezione del ladro, i nomi sopra elencati servono solamente come esempio. In ogni caso le trappole di 2° livello corrispondono ad una chiamata *Terror*.
- Un ladro può tenere d'occhio contemporaneamente (i.e. essere pronto a far scattare) un numero di trappole pari al suo punteggio in *Mente*.
- Le trappole non possono essere adiacenti tra loro, ma devono essere separate da almeno 5 passi.
- Una volta scattata, una trappola è considerata distrutta (ma può essere ricostruita da zero).