

Live System

Manuale del Ladro

Il numero dopo il nome dell'abilità indica il costo in PX. Il simbolo *X* indica il livello di classe del ladro.

Abilità speciali: 1° livello

- **Scassinare - 1:** le serrature che puoi aprire sono rappresentate da una busta o un biglietto, l'abilità *scassinare* ti permette di leggere i requisiti necessari per aprire la serratura. Se non sei in grado di scassarla devi richiudere la busta (o il biglietto) e rimetterla esattamente dov'era prima.
- **Individuare le Trappole - 1:** puoi chiamare un *Appello Trappole* (ad Area).
- **Dileguarsi - 2:** se non sei circondato ed hai una via di fuga accessibile, e sei ad almeno 5 passi dagli avversari, puoi chiamare una *Fair Escape* (e allontanarti con la mano alzata). Non puoi usare questa abilità durante le situazioni di combattimento.
- **Avvelenare - 3:** sei in grado di avvelenare cibi o bevande (rivolgiti al Master per usare questa abilità).

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.

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).

Abilità speciali: 4° livello

- **Scomparire - 1:** puoi chiamare una *Fair Escape* (e allontanarti con la mano alzata) anche se non hai vie di fuga o a sei troppo vicino agli avversari. Puoi usare questa abilità anche durante le situazioni di combattimento.
- **Lanciatore di Coltelli - 2:** lanciando un "token" verso la vittima puoi chiamare un *Malus Corpo Tre*. I "token" che rappresentano le tue munizioni vanno concordati con il master prima della partita.
- **Ipnosi - 3:** se catturi lo sguardo di un giocatore puoi chiamare un *Block Mente Tre*.

Abilità speciali: 5° livello

- **Offuscamento - 1:** puoi evitare di rispondere oppure mentire a qualsiasi *Appello* che ti riguarda.
- **Agilità del Ragno - 2:** sei immune a qualsiasi chiamata *Malus* (comprese le trappole e le abilità speciali).
- **Resistenza Magica - 3:** sei immune a qualsiasi chiamata *Spell*.

Trappole

Usando l'abilità trappole si possono preparare dei trabocchetti, i cui effetti vanno approvati dall'arbitro prima dell'inizio del gioco. Le trappole non scattano da sole, occorre la presenza del Ladro nei pressi per azionarle, il quale deve trovarsi a meno di 5 passi da essa affinché la trappola sia attiva. Per questo motivo il Ladro può decidere di non far scattare la trappola se non conveniente.

Il giocatore deve spendere almeno 5 minuti di lavoro ininterrotto per preparare la trappola, durante questo tempo deve costruire un fac-simile di trappola, la quale consiste in un'area circolare di diametro (in numero di passi) uguale al livello del Ladro. L'area della trappola deve essere delimitata da una corda, bastoncini o sassi ben visibili per il giocatore che l'ha collocata.

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>Chiodi Mortali – 1</i>	Malus Corpo X	un cerchio di 12 legnetti conficcati nel terreno
<i>Aghi Velenosi – 1</i>	Malus Mente X	un cerchio di 12 legnetti appoggiati su delle foglie
<i>Lame Fantasma – 1</i>	Malus Anima X	un cerchio di 12 sassi piatti appoggiati sul terreno
<i>Ago della Tarantola – 2</i>	Terror Corpo X	
<i>Fantoccio a Scatto – 2</i>	Terror Mente X	
<i>Spore Allucinogene – 2</i>	Terror Anima X	
<i>Spore Soporifere – 3</i>	Stun Corpo X	un quadrato di 12 sassi appoggiati su delle foglie
<i>Da Definire – 3</i>	Stun Mente X	a scelta del ladro
<i>Da Definire – 3</i>	Stun Anima X	a scelta del ladro
<i>Laccio – 4</i>	Block Corpo X	un anello di spago
<i>Da Definire – 4</i>	Block Mente X	a scelta del ladro
<i>Da Definire – 4</i>	Block Anima X	a scelta del ladro

Note sulle Trappole

- Ogni trappola copre un'area circolare di diametro pari ad *X* passi.
- 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).

Note sui Veleni

- Una volta per partita il Ladro può avvicinare il master ed avvisarlo che produrrà un veleno, concordando con il master gli effetti dello stesso. Se il Ladro produce un veleno senza avvisare il master il veleno non ha alcun effetto.
- Veleni e pozioni non funzionano a chiamata: se un personaggio beve il veleno il Ladro dovrà semplicemente dirgli: "ti senti un po' strano, vai dal master a chiedere spiegazioni". Questo perché i veleni non hanno effetto immediato ma uccidono nel giro di 15-30 minuti, durante questo intervallo di tempo il giocatore avvelenato deve trovare il master, il quale si occuperà di gestire la situazione.
- Il Ladro non conosce gli effetti precisi del veleno, sa solamente che di solito uccidono e tolgono 1 PV (che il master consegnerà al Ladro appena possibile). Con l'avanzare di livello del Ladro il veleno ha effetti più drammatici.