

O umění zlodějském

Právě jsi otevřel příručku jednoho ze šesti základních povolání pro Dračí doupě Plus – příručku zloděje. Najdeš zde vše, co potřebuje znát každý správný zloděj – seznam a popis zlodějských schopností a pomůcek i informace o zlodějském cechu. Důležitá je i kapitola o tom, jak zloděje správně hrát a která pravidla bys jako zloděj měl znát nejlépe.

Zloděj není jen tak ledajaké povolání. Je to jakýsi všeuměl, který ovládá celou řadu dovedností – je špión, akrobat, herec, obchodník, mrštný bojovník a šikovný mechanik. Umí si poradit takřka v jakékoli situaci a jeho hlavní schopností je umění překonat každou překážku – ať už živou nebo neživou. Tam, kde ostatní používají hrubou sílu (hlavně bojovníci a kouzelníci) využije zloděj mrštné tělo, neuvěřitelně šikovné prsty či důvtip a lstivost. Je skvělý v plánování akcí, v přípravě na nebezpečná dobrodružství a jeho schopnost překonávat nebezpečí – nebo se mu vyhnout – je pověstná.

Zloděj by neměl chybět v žádné družině, jeho schopnosti jsou unikátní a jen těžko nahraditelné. Na rozdíl od většiny ostatních povolání sice neumí používat žádný druh magie, ale díky dobrému výcviku si s ní dovede dobře poradit. Největší mistři navíc dokážou provádět takové kousky, že si lidé často říkají: Není to čaroděj?

Hraní ZLODĚJE

Jsou povolání, která přísluší jen těm nejurozenějším, a přesto je při troše tréninku zvládne kdejaký vandrák. Na druhé straně jsou také povolání, jejichž pojmenování se původně zrodila v říši chudoby a zločinu, a přesto si dnes i králové kladou za čest je znát. Přestože jsem nikdy nic neukradl, ba dokonce jsem zasvětil svůj život lovu zločinců, jsem i já svým způsobem „zloděj“. A jsem na to z hloubi duše pyšný.

Sir Vollmond z Rotchendu

Hrát zloděje je zajímavé, ale není to jednoduché, vyžaduje to rychlé přemýšlení a dobré plánování. Zloděj má řadu úžasných schopností a jeho druhé jméno je nebezpečí, má však i některé zvláštnosti a nevýhody.

V prvé řadě je jen málokdy výjimečně silný a odolný. Musí si tedy dávat veliký pozor na to, co dělá, kam jde a s kým jedná. Zloději jsou proto ostražití a opatrní. Samozřejmě to neznamená, že by neprováděli odvážné činy, jsou stateční jako kdokoli jiný. Ale to, co u nich na první pohled vypadá jako projev neuvěřitelné duchapřítomnosti, je často výsledkem perfektního naplánování. Zloděj se jen málokdy vrhá do nebezpečných situací „po hlavě“, to je spíše výsadou bojovníků. Hráč by na to měl myslet – zbrklý zloděj často znamená mrtvý zloděj.

Zloděj v Dračím doupěti Plus ovšem není žádná chudinka! Zapomeň na jiné hry, kde je často otloukánek či směšným mužíčkem. V DrD+ je zloděj nebezpečná městská šelma, vládce denní i noční ulice. Přestože v boji nepůsobí tak strašlivá zranění jako bojovníci a nenosí těžké zbroje, jeho rychlost a mrštnost mu poskytuje výhodu, které neváhá využít. Často má v boji dokonce lepší přehled než bojovník a může své přátele varovat před nečekaným nebezpečím. Pro jeho opatrnost ho někdo nezkušený může považovat za bázlivce, ale v kritické situaci je pak obvykle překvapen zlodějovou odvahou a rozhodností.

Zlodějova povaha může být velmi různorodá, závisí jen a jen na tvém rozhodnutí a na tom, jak si svého zloděje vytvoříš. Ale měl bys přitom myslet na to, čím se živí a jak využívá své schopnosti. Zloděj živící se jako nájemný vrah bude mít určitě velmi odlišnou povahu od zbojníka nebo královského špióna.

Ještě je potřeba vysvětlit jednu věc – zloděj není zločinec! Název povolání „zloděj“ byl zvolen proto, že je zažitý a většina na si pod ním nejlépe představí jeho schopnosti a možnosti. „Zlodějský“ výcvik ale mají i všichni lepší strážci pořádku, špióni, zvědi, příslušníci královské tajné služby a podobně. To znamená, že tvůj zloděj může být stejně tak sprostým lupičem jako ctihodným ochráncem zákona, záleží jen na tom, jakou povahu a přesvědčení mu vytvoříš. Povolání zloděje je v různých mírně upravených formách pravděpodobně nejrozšířenějším ze všech, dokonce bývá častější než povolání bojovníka.

Rodina

Noční ulice byly temné a tiché. Slyšel jen chřestění šperháků v zámku, vlastní dech a horečnatý hlás uvnitř hlavy.

Nesmíš to zkazit. Nesmíš. Když to zkazíš, budeš muset začít od začátku. Tak se snaž, zatraceně, snaž se!

Ruce se mu potily a trochu třásky. Každá rutina se v okamžiku ohrožení změnila v obtížný úkol, to znal – netušil ale, že s ním dokáže nervozita až takhle zamávat.

Dělej, nemáme na to celý den. Nemáme ani celý okamžik, pokud tě to zajímá...

Zpoza rohu se náhle ozvaly těžké kroky a chřestění kovu – zřejmě zbroje. Ruk se přestal zabývat zámekem a prudce se napřímil. Matné světlo louče z vedlejší uličky kdosi zastínil...

V tu chvíli, zrovna když se chystal se schovat, se dveře prudce otevřely. Okované dřevo ho udeřilo do boku a porazilo ho na zem. „A máme tě, syčáku zlodějská!“ ozval se vítězoslavný výkřik. Ruk se, stále v šoku z bolesti a leknutí, převalil na záda. Přímou nad ním se tyčila postava mohutného ozbrojence. Koutkem oka zahlédl další dva vyběhat z přilehlé uličky.

Když se ho strážný pokusil chytit, instinktivně mu proklouzl pod paži – narazil však přímo do hrudního pancíře dalšího

pochopa, který ho pevně sevřel kolem pasu. „Heleď te ho, smrkance,“ zahromoval ten, co ho prve udeřil dveřmi. „Vždyť je to děčko! Kolik mu může bejt, osum? Deset?“

Jedenáct. Tupče.

„Podívejte, jak zle kouká. Tohle tě odnaučí krást, fakane...“

Zvrátil hlavu dozadu, ráně se však již vyhnout nestačil. Kovovými cvočky posítá rukavice zanechala na tváři palčivou bolest a v ústech pachul krve.

Strážný se jízlivě zasmál. Když se napřáhl k dalšímu úderu, odhalil v zuřivé grimase křivé zuby. Ten výraz mu měl zůstat ve tváři navždy.

Ruk si nestačil všimnout střely, neslyšel zadrnčení tětiny. Viděl pouze, jak se jeho mučitel prohnul v zádech, zaslechl, jak mu stisknutými zuby prošlo slabé heknutí – a pak už jen sledoval, jak se muž zřítíl k zemi. Když jeho tělo dopadlo na dlažbu, způsobila řinčící zbroj malé hromobiti.

Události se daly do pohybu rychlostí, kterou už Ruk nestačil sledovat. Oba zbývající strážní naráz vykřikli – jeden na poplach, druhý bolestí. Cítil, jak sevření kolem pasu povolilo, a okamžitě se vysmekl zpod teď už bezvládné paže. Poslední ozbrojenec tasil zbraň a pokusil se ho zadržet, kdosi se mu však postavil do cesty.

Ruk si nestačil neznámého pořádně prohlédnout, viděl jen tmavý, potrháný plášť – a tenkou, blyštivou čepel. Nezdálo se, že by mezi černopláštníkem a strážným došlo k souboji – tenké ostří se jen několikrát míhlo vzduchem a bylo po všem.

Nedálekou zaduněly kroky přivolané hlídky. Postava v černém odskočila od krvácejícího pochopa a obrátila se přímo k chlapci. Než stačil Ruk cokoli udělat, neznámý se k němu sklonil a popadl ho silnou, šlachovitou paží kolem pasu. Rukovy nohy se proti jeho vůli zvedly ze země a svět kolem se proměnil v rozmazanou, adrenalinem zamlženou šmouhu.

* * *

Běželi. Cítil stisk paže na břiše a prudké otřesy, viděl ubíhající stěny domu, rozkmitaná světla luceren. Před očima se mu míhaly výjevy: vývěsní tabule hostince, kamenný oblouk mostu, hromada hadrů ve škarpě, snad spící žebrák. Žaludek se mu rozhoupal, jak se náhle prudce vznesli do vzduchu a na okamžik stoupali (či snad šplhali?) podél kamenné zdi. Když pak pod sebou spatřil hlubokou propast a hučící peřeje, pokusily se o něj mláoby. Jižní hradby, uvědomil si. Stojíme na jižních hradbách. Pod námi je jen útes, stovky sáhů prázdného prostoru a divoká voda.

„Stij!“ vykřikl hrubý hlas kdesi pod nimi. „Už ani krok, jasny! Nemáš kam utýct!“

Ruk pohlédl přes rameno a uviděl pod hradbami stát pěti vojáků. Všichni drželi nabitě kuše a pečlivě mířili. „Je o tebe velký zájem, chlapče,“ uslyšel sametový hlas svého únosce.

Ozvalo se zadrnčení pěti tětin. Chvilí se natáhla do nekonečna.

Když na ten okamžik později vzpomínal, zjistil, že si pamatuje jen dvě věci, dva poslední výjevy: blížící se salvu šipek, prokrajujících vzduch jako máslo v té zvláštní, zpomalené realitě vzpomínek. A hučot zpěněných peřejí, do kterých se vzápětí zřítíl.

* * *

Hlasy. Jeden hluboký, chraptavý.

„Byla to blbost. Bláznovství. K ničemu nám nebude. Tohles nedomyslel, Vito, povídám, vůbec jsi nepřemejšlel.“

Další ženský, trochu hrubý, ale celkem příjemný.

„Podívejte, má něco s obličejem. Takový jako... rudý tečky tam má.“

„To gardisti. Bili ho.“ – tenhle hlas už znal. Byl mužský a sametový.

„To je pro ně typický, mlátit děti. Dostávají mizernej žold, nespi a potí se v těžký zbroji – jsou pak na vrcholu blaha, když si můžou všechny své mindráky vybit na děcku. Koukněte na něj, chudák kluk, oběť zákonem posvěcenýho násilí...“ To mlu-



vil další hlas, rychlý a horečnatý – až bylo s podivem, že jeho původce stíhá při mluvení dýchat.

Teprve teď se začal Ruk opravdu probouzet. Čísi ruka mu pohladila bolavou tvář. Cítil něčí pot, a nebyla to nepřijemná vůně. Pak mu cosi chladného přejelo po čele, zastudilo to.

„Nehraj si, Taljo, ještě mu něco provedeš,“ řekl káravě sameťový hlas.

„Blbost to byla. Bláznivina,“ hudoval stále bas. „Ten kluk nás napráská, jen co ho chytne další hlídka...“

Pak se ozval hlas, který dosud neslyšel. Byl zvláštní – klidný, vyrovnaný, dokonalý. Strašidelný. „Ten nás neudá,“ řekl tak prostě, jako by to byla ta nejočividnější skutečnost. „Tenhle ne. Že ne, chlápče?“

Otevřel oči, překvapen tím přímým oslovením – a vykřikl leknutím. Přímě nad ním se skláněla mladá světlovlasá žena, která snad mohla být docela hezká, nebyť ošklivé jizvy na tváři. Jednou rukou mu přejížděla po obličejí, zatímco v druhé držela dýku, kterou šermovala sotva několik palců nad jeho čelem. „Dobry ráno, tečkovanéj kluku,“ usmála se na něj a jizva se jí ošklivě nakrabilila.

Vyděšeně zahrabal nohama, aby se dostal z dosahu dýky. Zjizvená žena jen pohodila hlavou a vstala, ladně jako kočka. Za ní, na pozadí temného nočního nebe, rozeznával Ruk siluety dalších lidí.

Byl tu ramenatý, podsaditý muž s obrovským knírem, zřejmě majitel chraplavého basu. Místo ruky měl kovovou kouli zakončenou podivně zakrouceným hákem, na zápěstí pak několik dalších nástavců, které se zřejmě daly za hák kdykoli vyměnit.

Vedle kníráče stál drobný mužík, asi půlčik. Na hlavě měl ozdobný klobouček s pérem a u opasku mu visela nezvykle malá kuše. Šklebil se a neustále si pohrával s četnými prsteny na rukou.

Ruk se postavil a udělal několik dalších kroků vzad. Kolem uší mu skučel studený vítr – uvědomil si, že se nachází ve velké výšce, pravděpodobně na ploché kamenné střeše nějaké věže. Dlážděný čtverec kolem něj lemovalo nízké cimbuří, ze kterého trčely do všech stran chlívce. Prostranství osvětlovala jediná louč, zaražená do spáry mezi kameny.

„No tak neboj, my tě neukousnem,“ usmála se žena a vyhodila dýku vysoko do vzduchu. „Jsi tu vítanej. Važ si toho a chovej se jako doma,“ dokončila a chytila ji druhou rukou, aniž z něj byl jen na okamžik spustila oči.

„Zachránil jsem ti život,“ přidal se krátkovlasý, hušený muž, který se až teď vynořil ze stínu za jejími zády. Potrhany černý plášť mu vlál ve větru. „Přece bych to nedělal, kdybych ti chtěl ublížit.“

„My...“ odvážil se Ruk, „pamatuju si, že jsme padali... jak jsme to přežili?“

„Stary trik,“ usmál se černopláštník. „Znám jich spoustu. Totiž tohle,“ rozpřáhl ruce a ukázal na střechy spícího města, které se rozkládaly hluboko pod nimi, „je moje město. Naše město.“

„A ty seš náš problém, kluku,“ zachroptěl muž s hákem na ruce. „Hlavně tady Vitův problém. Jo, Vito, tuhle ten, co tě sem přitáh. Víme o tobě už nějaký časek, kluku. Sledujeme tě. Seš šikovnej, to jo. Ale na některý věci je potřeba bejt víc než šikovnej.“

„Ty seš mudrc, Horatzi,“ ušklíbl se půlčik.

„Horatz má pravdu,“ ozval se náhle onen dokonalý, vyrovnaný hlas. Všichni přítomní zmlkli a naráz se otočili. Z jednoho z chlívčů jako by vystoupila štíhlá postava. Neznámý pomalu, ležerně krácel po okraji cimbuří.

„Musíš být víc než šikovný, Ruku,“ pokračoval. „Víc než chytřý. Víc než rychlý. Musíš zapomenout na všechna pravidla, na to, co lidé říkají, že je možné a nemožné, správné a nesprávné. Zapomeň na intelektuálské tlachání čarodějů, metafyzické blábo-ly theurgů, tupohlavé vychloubání bojovníků. Myslí si, že když poznají zákony – moci, morálky, universa – že tehdy vědí vše.“

Muž se zasmál a seskočil z cimbuří do světla louče. Byl to elf, vysoký, oblečený do černého přiléhavého úboru, zdobeného decentními stříbrnými přezkami. Tvář měl krásnou a bledou, vlasy bílé. Tajemně se usmíval.

„Mylí se,“ dokončil větu. „Protože my dokážeme víc – dokážeme ty jejich zákony porušit. Také se to naučíš.“

„Já ale...“ opáčil Ruk nejistě.

„To nebyla otázka,“ přerušil ho elf klidně, přistoupil k němu blíž a rychlým pohybem mu stiskl ruku. „Jsme rodina. A Vito se tě dnes rozhodl přijmout do rodiny. Je to jeho rozhodnutí a my jej budeme respektovat. Ty už o tom nerozhoduješ. Odted' jsi jedním z nás.“

Bylo to jako rituál. Elf odstoupil a zmizel zpět ve stínu, aby ho vystřídal půlčik. Také stiskl Rukovi ruku a ušklíbl se. „Já jsem Otto. Toho s těmi zákony si nevšiměj, samozřejmě nebudeme porušovat zákony všehomíra, že jo. Prostě potřeboval nějakou pointu. Ale myšlenka je to pěkná,“ usmál se. „Vítej do rodiny.“

„Jo, vítej,“ zabručel kníráč Horatz a ani se mu nepodíval do očí. Rukou si s ním však potřásl – tou zdravou, samozřejmě.

Dívka mu ruku nepodala, místo toho ho políbila na čelo. „Bude to jízda,“ usmála se na něj. „Už teď se těš. Ty uvidíš věci... Vítej, tečkovanéj kluku.“

„Vítej do rodiny,“ řekl Vito tiše. „Možná se ti to teď nelíbí. Ale ty sem patříš. Poznám to.“

* * *

Nad četnými věžemi města svítalo, kdesi v dálce byly zvony. Bylo na čase, aby se Rukova nová rodina uložila ke spánku.



Zlodějské schopnosti

Na následujících stránkách najdeš obecný popis zlodějských schopností a herních mechanismů s nimi spojených, toho jak se používají a jak se získávají.

POUŽITÍ SCHOPNOSTÍ

Ptáš se, co všechno dobrý zloděj dokáže? Obtížná otázka. Ptejte se raději, co vlastně nedokáže.

Lothias

Počet zlodějových schopností je opravdu velký a šfe jejich záběru taktéž. Přesto mají všechny z nich mnoho společných rysů a pravidel pro použití. Jako hráč zloděje bys měl velmi dobře znát především pravidla pro všechny druhy hodů, tj. hod na úspěch, rozšířený hod na úspěch, hod na kvalitu a hod na porovnání (neboli porovnávání činností). Všechny z nich budeš totiž často používat a je dobré, když je budeš mít „v krvi“. Pro zloděje jsou také důležitá pravidla o urychlování a prodlužování činností a o koncentraci na činnost a všechna pravidla o hledání (viz sekce Hledání v kapitole Postupy při hře v PPH).

Opakování činnosti

Většinu činností může zloděj provádět, jak dlouho chce. Jestliže se mu nepodaří složitý zámek otevřít po sté, klidně to může vyjít po sto prvé. Jak ale bylo řečeno v Příručce pro hráče, na úspěch si většinou házíš pouze jednou a při každém novém pokusu se používá původní hod a mění se jen předpoklady nebo obtížnost podle okolností odlišných od počáteční situace.

Zlodějka Tlapka se snaží odemknout zámek na dveřích cely. Obtížnost odemknutí je 12, Tlapčiny předpoklady jsou +5. Protože ale nemá žádné pomůcky, má postih -9 a její předpoklady klesají na $(+5 - 9) = -4$. Tlapka hodí na $2k6 + 6 + 4$, celkem má tedy $(6 + 4 - 4) = +6$. To na otevření zámku nestačí. Tlapka si náhle uvědomí, že má ve vlasech tenkou kovovou sponku, kterou může použít jako improvizovaný šperhák. Postih za nedostatečné pomůcky se tak změnil z -9 na -3 a Tlapka bude mít předpoklady $(+5 - 3) = +2$. Při novém pokusu o otevření nehází znovu, jen přičte změněné předpoklady ke starému hodu, tedy $(6 + 4 + 2) = 12$. To už na otevření zámku stačí.

Trvání činnosti

Zloděj může u většiny svých schopností používat pravidlo *Doba provádění činnosti* z Příručky pro hráče, ale s jednou důležitou výjimkou u činností s pevně stanovenou dobou provádění. Postavy normálně za prodloužení trvání činnosti nedostávají žádný bonus.

Kováři je jedno, jestli vyrábí meč základní dobu $+99$ (20 dní) nebo dobu delší (třeba 30 dní) – za prodloužení nedostane žádný bonus. Dostane jedině postih za zkrácení doby – je to postih za tempo.

Zloděj však má tu výhodu, že u svých zlodějských schopností může dostávat i bonus za delší dobu provádění. Bonus může být maximálně $+6$, takže smysl má prodloužení nejvýše na dvojnásobek základní doby. Zloděj samozřejmě může činnost provádět déle než dvojnásobek času, ale žádnou další výhodu už tím nezíská. Zrychlovat či zpomalovat může všechny schopnosti, kde není uveden opak nebo které nemají dobu použití *ihned*, *1 kolo* nebo se nejedná o stálé bonusy.

Zloděj Alias se snaží odemknout zámek na dveřích zbrojírny. Jeho předpoklady jsou $+14$, obtížnost odemknutí 15 a základní trvání odemykání zámku je $+25$ (tj. 3 minuty). Alias nemá čas zámek odemykat takovou dobu, a proto se rozhodne svou práci urychlit. Nejprve svůj úmysl oznámí Pánovi jeskyně a rozhodne se, že zámek bude odemkat jen minutu, tzn. dobu $+15$. Za to dostane postih -10 , který vypočítal podle normálních pravidel o urychlování činností $(+25 - (+15) = 10)$. Nyní jsou tedy jeho předpoklady jen $+4$ a bude se muset pořádně snažit, aby se mu dveře podařilo otevřít.

Zlodějka Tlapka se později rozhodne stejný zámek zamknout. Má na to ale na rozdíl od Aliase spoustu času, a tak se rozhodne být opravdu pečlivá a zamykání věnovat dvojnásobek času než obvykle. Doba odemykání zámku tedy bude $+31$ (6 minut), ale dostane za to bonus $+6$ k předpokladům.

Palin chce ve zlodějské dílně vyrobit sadu šperháků. Jeho předpoklady nejsou nijak úžasné, celkem jen $+8$, a obtížnost výroby sady šperháků je přitom 18 . Palin se tedy rozhodne šperháky vyrábět déle, aby mohl pracovat pečlivěji. Doba výroby může prodloužit nejvýše o $+6$, to znamená na dvojnásobek původní doby. Palin chce mít co největší pravděpodobnost úspěchu (materiál na paklíče není zadarmo), a tak dobu prodlouží na maximum. Normálně trvá výroba paklíče $+70$ (9 hodin), Palin však bude pracovat $+76$ (18 hodin) a dostane za to bonus $+6$, takže jeho předpoklady vzrostou na $+14$.

Neúspěch neznamená, že činnost trvala déle, ale že se nepovedla. Celý čas věnovaný této činnosti pak přijde nazmar.

Zloděj dostává bonus za delší dobu provádění jen při použití zlodějských činností! Při použití obecných dovedností a podobně používá stejná pravidla jako ostatní postavy.



Vyjednávání

Zloděj má celou řadu schopností, které ovlivňují jednání s cizími postavami. Zde si vysvětlíme, jak se takové schopnosti použijí přímo ve hře. Důležité je totiž rozhodnout se, zda se například při výslechu jen provede hod na porovnání pomocí schopnosti Výslech a PJ pak hráči řekne, co se jeho zloděj od zajatce dozvěděl, nebo zda bude hráč s PJ výslech přímo hrát a výsledek hodu na porovnání bude jen něco, k čemu bude PJ při výslechu přihlížet. Obě možnosti se dají použít, někdy je ale vhodnější první, jindy druhá.



Pouhý hod

Tento způsob je jednoduchý a doporučujeme ho používat v situacích, které nejsou zajímavé nebo důležité pro vývoj zápletky. Může jít o nákup základního vybavení, smlouvání o ceně oběda, krátké představení v hostinci a podobně. Hráč zloděje nemusí s PJ nic odehrávat, provede se jen hod a PJ hráči řekne výsledek.

Alias chce prodat levné šperky, které získal v posledním dobrodružství. Cenu se pokusí usmlouvat, není však nutné smlouvání odehrávat. Alias jen provede hod na porovnání s nějakým obchodníkem a PJ mu pak řekne, jestli dokázal šperky prodat lépe nebo ne.

Pokud ale nastane zajímavá situace, důležité jednání atd., velmi doporučujeme druhý způsob – hod s vyjednáváním.

Hod s vyjednáváním

Při tomto způsobu se také provede normální hod, ale celý rozhovor se ještě odehraje. PJ hod provede na začátku a zapamatuje si výsledek (ten hráči neprozradí). Pak se normálně uskuteční rozhovor a PJ může hráči ještě dát malý bonus nebo postih podle toho, jak dobře hráč svoji postavu hraje, jakou zvolil strategii a podobně. Bonus za vyjednávání se pohybuje od -3 do $+3$, kde je -3 naprostým selháním hráče a $+3$ geniálním nápadem nebo perfektním hraním postavy. Směr rozhovoru PJ upravuje podle výsledku hodu.

Alias vyslychá zajatého banditu pomocí schopnosti Výslech. Nejprve s PJ provede hod na porovnání, a teprve pak se začne rozhovor. PJ hodem zjistí, že se Aliasovi výslech o kousek nepovedl a poznamená si to. Aliasovi však nic neřekne. Alias zvolí strategii výslechu (hraje šílence a jeho pomocnice Tlapka před ním zajatého banditu naoko ochraňuje), která se PJ líbí, a navíc ji hráč Aliasem velmi dobře hraje. PJ se rozhodne dát za ni Aliasovi bonus $+2$. To už stačí, aby se z původního neúspěchu stal úspěch a bandita vše prozradí. Ve hře to vypadalo tak, že bandita v první části výslechu úspěšně zatloukal, PJ se pak rozhodl dát Aliasovi bonus $+2$ a bandita byl v druhé polovině výslechu zlomen a prozradil vše, co věděl.

ZÍSKÁVÁNÍ SCHOPNOSTÍ

Zlodějovou školou je sám život. Hřbitovy jsou plné těch, kteří propadli u zkoušek.

Vito

Zlodějských schopností je mnoho a zloděj samozřejmě nemůže hned ovládat všechny. Musí postupovat krůček po krůčku a na každé úrovni se může naučit jen určitý počet schopností. Kolik se jich může naučit a jaké to budou, si vysvětlíme v dalším textu.

Stupně schopností

Všechny zlodějovy schopnosti mají tři stupně zvládnutí, které se označují římskými číslicemi I až III, stejně jako u obecných dovedností. Stupeň I se nazývá *Novic*, stupeň II je *Znalec* a stupeň III je *Mistr*. Jak roste stupeň zvládnutí schopnosti, roste i její bonus a využití.

Stupeň Novic dává k vybrané schopnosti bonus +2, Znalec +4 a Mistr +6.

Pokud tedy bude mít tvůj zloděj například Tichý pohyb II, bude mít při použití této schopnosti bonus +4. U několika schopností bonus roste trochu jinak, u nich to však bude výrazně vyznačeno.

Pro naučení se každého stupně schopnosti musíš obvykle nejdříve splnit určité předpoklady, jako je určitý stupeň jiné schopnosti nebo minimální velikost vlastnosti.

Na naučení se schopnosti Šestý smysl I musíš nejprve mít dvě jiné schopnosti – Periferní vidění I a Zdokonalené smysly I. Na naučení se Akrobacie II musíš mít Obratnost alespoň +6.

Požadavky jsou uvedeny u každé schopnosti.

Profibody

Zloděj získává a zlepšuje svoje schopnosti za profibody, které dostane na začátku hry při tvorbě postavy a později při každém postupu na vyšší úroveň.

Při tvorbě postavy dostává zloděj 10 profibodů a při každém postupu na další úroveň 7 profibodů.

Jak již bylo uvedeno výše, každá zlodějova schopnost má tři stupně a každý stupeň stojí jiné množství profibodů. Je to jednoduché – první stupeň stojí jeden profibod, druhý dva profibody a třetí tři profibody. Naučit se schopnost na třetím stupni tedy celkem stojí 6 profibodů (tj. $1 + 2 + 3 = 6$ profibodů).

Smrček se učí schopnost Zámky. Na první úrovni se naučí za jeden profibod Zámky I. Později, při přestupu na druhou úroveň, do této schopnosti investuje další dva profibody a získá Zámky II. Pak musí několik úrovní počkat, než splní všechny předpoklady pro naučení se třetího stupně a nakonec se na šesté úrovni naučí za tři profibody Zámky III. Celkem tedy do této schopnosti investoval 6 profibodů.

Učení se schopnostem

Pro učení se zlodějským schopnostem platí víceméně to samé, co je napsáno pro učení se obecným dovednostem v PPH. V první řadě může zloděj při každém postupu na vyšší úroveň zlepšit každou schopnost nejvýše o jeden stupeň nebo se jí naučit na prvním stupni. Jaké schopnosti se může naučit, bude z velké části záviset na tom, jak probíhala dobrodružství před postupem na vyšší úroveň a co při nich zloděj dělal. To už je ale dostatečně vysvětleno v PPH.

Pokud zloději nějaké profibody zůstanou, může je využít při dalším postupu na vyšší úroveň, ale ne dříve.

Smrček se během dobrodružství hodně plížil, a tak si může bez problémů zvýšit Tichý pohyb z I na II za 2 profibody. K tomu si ještě vylepší Ukryvání z II na III za tři profibody. Utratil tedy pět profibodů a neví, za co utratit dva zbývající. Nechá si je tedy a využije je při dalším přestupu na vyšší úroveň, kdy bude mít k dispozici 9 profibodů místo 7.

Zloděj však má i zde určitou výhodu oproti ostatním. Pokud si sežene dobrého učitele, může se naučit nebo si zlepšit i schopnost, kterou po celé dobrodružství ani jednou nepoužil. Učitel prostě nahradí praxi. Pokud se ale zloděj zlepšuje s pomocí učitele, musí tréninku věnovat určitý čas. Tento trénink trvá tolik dní, kolik je trojnásobek vložených profibodů. Učitel navíc výcvik jen výjimečně provede zadarmo.

Tlapka si chce zlepšit schopnost Dýky ze stupně I na stupeň II. Od minulého zvýšení úrovně však ani jednou dýku nepoužila a tak jí PJ nedovolí Dýku zvýšit. Tlapka si ale najde učitele, slavného mistra Lothiase. Protože Tlapka do schopnosti vloží dva profibody, bude výcvik u Lothiase trvat $(2 \times 3) = 6$ dní. Lothias si za svou službu navíc vyžádá místo peněz slib na nějakou protislužbu v budoucnu. Docela dobře se z toho může vyklubat zápleтка nějakého dalšího dobrodružství.

ZJEDNODUŠOVÁNÍ PRAVIDEL

Povolání zloděje je založeno na dlouhé řadě schopností, a to znamená hodně pravidel. V podstatě každá jeho schopnost má několik hodů a během jednoho použití se může házet i vícekrát (třeba při použití Šplhání se hází každých 5 metrů, takže na padesátimetrové stěně musíš hodit desetkrát). V mnoha situacích by to ale mohlo zdržovat hru a rušit atmosféru. Nebo také možná patříš do skupiny hráčů, kterým jde především o hraní postav, rozhovory a podobně více než o přesné dodržování mechanismů. V obou případech si klidně zjednodušte, co budete chtít. Například při plížení či zlézání stěn použijte jen jeden hod a při neúspěchu PJ prostě odhadne nebo si hodí, v jakou chvíli a jak vysoko se neúspěch stal. Nikdo po vás nechce přesné dodržování pravidel, ta tu jsou jako vodítko a pomocník pro řešení situací. Plynnost hry a dobrá atmosféra je přece mnohem důležitější.

SMĚŘOVÁNÍ ZLODĚJE

Množství zlodějových schopností je opravdu velké (je jich 38) a ani ten nezkušenější zloděj se nemůže naučit všechny na mistrovském stupni. Většina schopností má navíc různé požadavky, které musí zloděj nejprve splnit než se je může naučit. Proto je dobré si předem alespoň trochu promyslet, kam bude zloděj v budoucnu směřovat a podle toho si rozvíjet schopnosti a vlastnosti. Nejlepší je zaměřit se na jednu skupinu schopností, protože pak dosáhne zloděj mnohem rychleji nejvyšších stupňů a může se tak i dříve dostat k některé z ojedinelých a velmi působivých schopností Mistrů a k bonusu Mistra, který má každá schopnost na třetím stupni.