

# Zloděj

## *Spoutávání*

Spoutávat osobu lze buď reálně nebo pomocí schopnosti. V případě, že spoutáte osobu pomocí schopnosti, pak stačí ji rámcově spoutat pouty pro tento účel označenými a ona se z nich nedostane pokud neumí základ zlodějských schopností nebo pokud ji někdo s těmito schopnostmi nerozváže.

V případě, že spoutáte osobu reálně, pak ji spoutejte nejlépe jak dovedete a v takovém případě ji žádné schopnosti nepomohou a je jen na ní jestli se z takových pout dokáže vymanit.

## **Strom Zlodějiny**

První úroveň

Druhá úroveň

Třetí úroveň

Základy zlodějského řemesla (3sp, obr 2, int 2)

Skrývání ve stínu (6sp, obr 3)

Útok ze stínu (7sp, obr 5)

Pohyb ve stínu (7sp, obr 3)

Zámky (4sp, obr 3, int 2)

Otevírání zámků šifrových (5sp, obr 3, int 3)

Otevírání zámků profilových (5sp, obr 4, int 2)

Otevírání heslových zámků (5sp, obr 4, int 2)

Kapsářství (5sp, obr 3)

Čarovné kapsářství (7sp, obr 5)

Padělání (Padělání malých mincí) (4sp, obr 2, int 2)

Padělání větších peněz (7sp, obr 3, int 2)

Padělání listin (6sp, obr 2, int 3)

Přesvědčování (7sp, int 4)

Převleky (5sp, obr 3, int 3)

Mistr převleků (7sp, obr 3, int 4)

## *Základy zlodějského řemesla*

Jedná se o nezbytně nutnou schopnost pro proniknutí do řemesla zločinců. Tím, že si hráč vezme zlodějství automaticky dostane schopnost spoutat normálního člověka tak, že neunikne a osvobodit se z pout vázaných někým jiným než zlodějem. Zlodějská pouta budou označena barevnou stužkou.

Dále se naučí rozeznávat od sebe jednotlivé typy zámků. Umožní hráči poznat padělané trojníky a groše.

## *Ukrývání ve stínu*

Umožňuje svému uživateli skrývat se ve stínech. Postava, která se skrývá ve stínu je neviditelná pro všechny, kteří ji neviděli schovávat nebo o ní nebyli zpraveni někým kdo ji viděl schovávat. Standardně postav může být pouze schována a nemůže se pohybovat. Ve stínu není možné používat žádné schopnosti. Z místa se nesmí hnout. Pro ukrytí ve stínu je potřeba kápě kterou bude mít postava přehozenou přes hlavu. Postava ukrytá

ve stínu je i natolik schopná pohybovat se potichu, že ji neuslyšíte.  
Pro ukrytí do stínu je nutné si přes sebe hodit kápi.

Postava se může ve stínu skrývat maximálně 10 minut každou hodinu.

### *Útok ze stínu*

Umožňuje postavě zaútočit ze stínu dýkou. Takový zásah zraní postavu za 2 život. Pokud postava zaútočí ze stínu prozradí ji to všem v okolí. Tento útok je v podstatě asasinskou technikou a není tedy možné se mu nijak bránit. Postava je ze stínu schopná zaútočit jednou za období.

### *Pohyb ve stínu*

Umožňuje postavě se ve stínu pomalu pohybovat. Pohybuje se velmi pomalým plížením, které by postava také měla hrát. Kromě toho také umožňuje postavě například se přezbrojit a další drobné manipulace s vybavením. Postava může manipulovat pouze s předměty, které má u sebe. Ani tato schopnost ale neumožňuje ve stínu provádět náročné činnosti jako například kouzlení.

Pohyb ve stínu není možné kombinovat s kapsářstvím, jelikož by se tím vaše postava prozradila a okrádaná postava by si toho pravděpodobně všimla.

### *Kapsářství*

Umožňuje okrádat osoby o drobné předměty. Okrádání probíhá pomocí připínání kolíčků na danou věc. Pokud se zloději podaří připnout kolíček na věc, aniž by si toho hráč všiml. Přejde následně za pomocným IO a ten zařídí předání věci. Okradení je úspěšné pokud si okradený nevšimne připnutého kolíčku při připnutí.

V okamžiku kdy sis všiml kolíčku sis všiml toho, že jsi okraden.

Pokud se budete tuto schopnost snažit naučit sami je pro naučení této schopnosti nutné se o vykrádání několikrát pokusit. Zhruba tak 5krát tyto pokusy jsou automaticky neúspěšné. Můžete je provádět i na někom s kým se předem dohodnete.

### *Čarovné prsty*

Mistrovství v kapsářství. Stačí kolíček připnout kamkoli na postavu a ne jen na věc, kterou chce hráč ukrást. I tímto způsobem je možné ukrást pouze drobné předměty. Určitě není možné ukrást předměty větší než dýka. Na krádež meče a podobné kraviny ani nepomýšlejte.

### *Padělání*

Umožňuje vytvořit předmět nebo listinu nebo peníze, které budou ostatními považovány za pravé. Po vzetí základní schopnosti se postava naučí padělat trojníky a groše. Dále se naučí rozpoznávat padělky větších mincí a padělané listiny.

Padělání mincí bude prováděno tak, že si hráč zajde za organizátory, od nich dostane odpovídající mince a na ty nakreslí lihovým fixem čarou po celé délce obvodu. Lihový fix by si měl hráč přivést s sebou.

Každou hodinu je možné padělat nejvýše 5 mincí.

### *Padělání peněz*

Umožňuje padělat zlatníky a tolary. Pro padělání těchto mincí je potřeba značné množství surovin.

Každou hodinu je možné padělat nejvýše 3 větší mince.

## *Padělání listin*

Umožňuje padělat listiny. Na padělanou listinu bude doplněna značka podle které ti, co to umí poznají, že jsou listiny falešné. Musí to být něco co nebude příliš nápadného. Každou hodinu je možné padělat nejvýše 2 listiny.

## *Zámky*

Umožňuje odemykání zámků.

Při vzetí této schopnosti se naučí zloděj otevírat jednoduché zámky a vyrábět si šperháky pro jednoduché zámky.

Zámek bude krabička, která bude obsahovat předměty, které jsou schované za zámkem. Ke krabičce bude připevněn samotný zámek. Zámek představují spletené kusy drátu. Co se zámku týče budou mít řemeslníci předepsanou délku, počet a druh těchto vláken, ale jinak bude jen na nich jak je zapletou.

Pro odemčení zámku musí zloděj rozplést dráty tak aby byly zcela oddělené.

Každou hodinu je možné odemknout nejvýše 3 zámky. Na víc nemá zloděj síly ani čas. Potřebujete s sebou vzít kleště.

### *Jednoduché zámky*

Jednoduchý zámek je spletený ze třech vláken o délce 15cm.

Pokud se někdo vloupá do domu tak ho může prohledat a podle toho jaké bude mít štěstí buď něco získá nebo ne. Po odemčení zámku si hráč zloděje vezme předměty nalezené v krabičce.

### *Zámky šifrové*

Umožňuje odemykat šifrové zámky. Je spleten z 5ti vláken o délce 20 cm

### *Zámky heslové*

Umožňuje odemykat zámky na heslo. Je spleten ze 7mi vláken o délce 15 cm

### *Zámky profilové*

Umožňuje odemykat profilové zámky. Je spleten ze 4 vláken o délce 30 cm.

## *Přestrojení*

Pro použití této schopnosti je nutné přivést si s sebou nějakou masku. Masku bude po schválení označena a následně použita pro účely převleků. Postava která má na sobě masku je ostatními považována za někoho jiného než původní postavu. Každá maska představuje jednu konkrétní postavu. V základu může mít postava pouze jeden převlek. Postava mající tuto schopnost přestrojení umí poznat. Umožňuje být z každé hodiny v převleku 5 minut.

### *Mistr převleků*

Umožňuje být v převleku z každé hodiny až 15 minut a umožňuje mít až 3 převleky.

## *Přesvědčování*

Umožňuje zlodějům přesvědčovat ostatní o své pravdě. Tuto schopnost může zloděj použít jednou za hodinu. Tuto postavu také není možné přesvědčit. Postavě se kterou

mluví může vnutit jednoduchý příkaz z následujícího seznamu.

Žádná postava pod vlivem takového příkazu neudělá něco co by jí přivodilo zranění nebo smrt. Nelze takto donutit postavu nechat si uříznout hlavu nebo sejít z útesu. Používejte tuto schopnost prosím rozumně, jedná se opravdu o schopnost někoho přesvědčit o svém názoru a ne o "jediovské" vnucování.

Popojdi (ne dále než 10 metrů)

Neříkej někomu o něčem. (Něco musí být jednoznačné a ne obecně používané. Nejde říct Neříkej Petrovi o plavání. Jde ale říct: Neříkej Petrovi o tom jak jsme dnes plavali v ledové řece)

Řekni někomu o něčem (Obdobně jako u neříkej)

Pojd' se mnou

Odpočín si (Taková postava se začne cítit lehce unavena a rozhodne se tedy si dle své nátury na chvíli tak cca 5 minut odpočinout)

Pospěš si (Přesvědčí postavu, aby začala dělat činnosti po dobu 5ti minut co nejrychleji)

Nespěchej (Přesvědčí postavu, aby dělala činnosti po dobu 5ti minut pomaleji, s rozvláchným klidem)