

BOJ BEZE ZBRANĚ



Se zloději se život příliš nemazlil. Pouliční rvačky a šarvátky byly jedním z mnoha příkoří, kterým museli každý den čelit. Ten, kdo v nich chtěl uspět, musel být chytřejší, rychlejší nebo drsnější než jeho protivník. Právě to pak dalo základ jejich perfektní znalosti boje beze zbraně. Zloději v něm nehrají fér a ani se o to nesnaží. Útočí na citlivá místa, umí vykrývat rány a dokáží dostat protivníka na lopatky.

Díky této schopnosti získává zloděj při jakémkoliv boji **beze zbraně bonus +3 do útoku i do obrany**.

+3 ÚČ, +3 OČ

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



ZLODĚJ

HAZARDNÍ HRY



Hazardní hry patří k oblíbeným činnostem zlodějů, ve kterých zpravidla neprohrávají. Nenechávají totiž nic náhodě. Kromě cinknutých karet a různých triků se jistí i pečlivým výběrem těch, koho oberou.

Při používání této dovednosti si zloděj hází na úspěch akce. Pokud v něm překoná Postřeh protivníka, podaří se mu hru zfalšovat ve svůj prospěch. V takovém případě vyhrává vše, o co se dané kolo hrálo.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

OBR vs. Postřeh

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



ZLODĚJ

ODHAD CENY



Zloděj dokáže určit, za kolik peněz se dá vybraný předmět na černém trhu prodat. Pokud překoná stanovenou obtížnost, získá velmi dobrou představu o tom, jakou cenu daný předmět má.

Obecně platí, že zloděj dokáže odhadnout cenu běžných věcí. Má šanci určit i hodnotu zbraní, drahokamů, šperků či umění. Na druhou stranu toho ví jen velmi málo o magických či náboženských předmětech. U nich pak určí pouze cenu předmětu samotného.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

INT vs. X

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



ZLODĚJ

PŘESVĚDČOVÁNÍ



Zloděj ovládá základy herectví, rétoriky, empatie, diplomacie, etikety a zná také pravou cenu různých věcí. Dokáže mnohem snáz přesvědčit ostatní, aby souhlasili s jeho návrhy. Používá všemožné formy blafování, podbízení se, klamání i skrytých hrozeb. Zloděj se může pokusit změnit něčí názor, vyjednat lepší cenu a podobně. Pokud překoná Vůli protivníka, uspěje v opačném případě se naopak zatvrdí. O každé věci lze někoho přesvědčovat pouze jednou.

stupeň

CHAR vs. Vůle

ZLODĚJ

VYBÍRÁNÍ KAPES



Vybírání kapes zabere jedno kolo. Abys v něm uspěl, musíš překonat Postřeh protivníka. V takovém případě mu zvládneš bez povšimnutí prošacovat kapsy, případně ukrást váček s penězi u pasu a podobně.

Dovednost lze použít i ke krádeži lépe chráněných předmětů (přívěšek na krku). Takováto akce je však výrazně obtížnější. Cíl má pak obvykle dle situace ke svému Postřehu zvláštní bonus navíc.

stupeň

OBR vs. Postřeh

ZLODĚJ

FALEŠNÝ ÚTOK



Falešný útok je speciální akce, která nestojí žádný čas a je součástí běžného útoku. Abys v něm uspěl, musíš hodem na dovednost Falešný útok překonat Reflex protivníka. Pokud se ti to podaří, cíl se v daném kole nebrání, respektive snaží se bránit falešnému útoku a nekryje se před tím skutečným.

Dovednost lze použít na každého protivníka pouze jednou. Při dalším útoku už si dá totiž dobrý pozor.

stupeň

OBR vs. Reflex

ZLODĚJ



IMITACE



Zloděj dokáže imitovat každého, koho někdy slyšel zřetelně mluvit. Umí pak snadno zopakovat jednotlivá slova, rozkazy nebo výkřiky. Pokud by však chtěl daným hlasem hovořit plynule, musí ho pořádně naslouchat. Taková akce zabere zhruba pět minut.

Pokud chce zloděj touto dovedností někoho ošálit, musí překonat jeho hod na **Postřeh**.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

PP2

INT vs. Postřeh

129

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



ZLODĚJ

LEZENÍ



Úspěšnost lezení se ověřuje podle situace, nejčastěji však při zdolání 5 či 10 sáhů. Obtížnost akce (X) určuje PJ podle situace. Rychlost pohybu zloděje je při lezení obvykle 2 sáhů za kolo.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

PP2

OBR vs. X

129

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



ZLODĚJ



MIMIKA



S touto schopností má zloděj svůj obličej pod dokonalou kontrolou. Umí nasadit jakýkoliv výraz, který potřebuje. Šibalský úsměv při svádění, stejně jako kamennou tvář, i když jím cloumá nenávisť. Zloděj dokáže měnit vzhled svého obličeje jako takového. Umí udržet své čelo nakrabacené, mít zdvižené jedno obočí, svésit koutek úst, mít nafouklé tváře, vypoulené nebo zapadlé oči a podobně. Jeho vzhled se změní k nepoznání.

Pokud chce zloděj někoho ošálit, musí překonat jeho hod na **Postřeh**.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

PP2

CHAR vs. Postřeh

129

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



ZLODĚJ



ODHAD LIDÍ



Odhad lidí lze provést dvěma způsoby. Prvním je pouhé pozorování, při kterém využíváš k poznání druhého jen svou přirozenou inteligenci. Druhým je pak aktivní kontakt (mluvení), při kterém využíváš své charisma a vedeš hovor směrem, který odhalí protivníkovo skryté já. K Odhadu lidí potřebuje zloděj aspoň **deset kol**. Pokud uspěje v hodu proti **Vůli** protivníka, bude mít základní představu o jeho psychickém rozpoložení. Pokud má zloděj aspoň **5 minut**, může se pokusit zjistit víc.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
stupeň

PP2 CHAR vs. Vůle

130

Dračí Hlídky

hra na hrdiny



ZLODĚJ



ODSTRANĚNÍ PASTÍ



S touto dovedností dokáže zloděj odstranit každou běžnou past. Ty nejjednodušší se dají deaktivovat během minuty, složitější pak během jedné směny nebo i déle.

Abys v této činnosti uspěl, musíš v ověřovacím hodu překonat obtížnost pasti určenou Pjem (dle typu pasti a zkušenosti toho, kdo ji přichystal). Na magické pasti tato dovednost nestačí. K jejich odstranění je potřeba speciální znalosti pokročilých.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
stupeň

PP2 OBR vs. X

130

Dračí Hlídky

hra na hrdiny



ZLODĚJ



ODVEDENÍ POZORNOSTI



Tuto dovednost lze použít dvěma způsoby. První umožňuje zloději upoutat pozornost okolí a druhý nenápadně odvést téma hovoru jiným směrem. Úspěch se ověřuje hodem na dovednost proti **Vůli** (CHAR) proti každému protivníkovi. Při úspěchu odvede zloděj pozornost dotyčných jiným směrem. Protivníci jsou navíc v **Nevýhodě (postih -5)** při každém hodu na **Vůli**. Odvedení pozornosti trvá, dokud se o něj zloděj snaží. Při odvedení řeči jiným směrem je původní téma zapomenuto nejméně na **1k6 směn**.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
stupeň

PP2 CHAR vs. Vůle

130

Dračí Hlídky

hra na hrdiny



ZLODĚJ



OHEBNOST



Při použití této dovednosti musí zloděj svým hodem na ověření úspěchu překonat obtížnost danou PJem. Jestliže uspěje, dokáže s její pomocí provést akci, o kterou se pokusil. V případě neúspěchu se obvykle nic nestane. Při velkém rozdílu obtížnosti a výsledku se však mohou věci občas zkomplikovat. Finální slovo ohledně následků má vždy PJ.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

OBR vs. X

PP2

130

Drací Hlídka

hra na hrdiny



ZLODĚJ



OKO STŘELCE



Tato akce zabere **3 kola**, během kterých zloděj zaujímá střelecký postoj, míří a nakonec vystřelí. Jakmile k tomu dojde, provede hod na ověření úspěchu akce, zda je cíl zasažen. Obtížnost určuje PJ. Při úspěchu je zloděj schopen přesně zasáhnout neživý cíl či na vybrané místo vystřelit šipku se vzkazem nebo kotvičku s lanem. V případě, že zloděj střílí na libovolného tvora, hází si cíl na **Reflex (OBR)** vs. **Oko střelce (OBR)**. Jestliže v hodu neuspěje, získává zloděj k běžnému střeleckému útoku **Výhodu (+5)**.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

OBR vs. X

PP2

131

Drací Hlídka

hra na hrdiny



ZLODĚJ

OMRÁČENÍ



Omráčení je speciální formou zlodějského útoku. Lze ho použít jen tehdy, jestliže může oběť ztratit vědomí. Aby se o něj mohl zloděj pokusit, nesmí protivník o zloději vědět. Celá akce se provádí v momentu překvapení z místa mimo zorné pole protivníka. Jakmile se zloděj o tuto akci pokusí, musí překonat svým hodem na ověření úspěchu **Výdrž (ODO)** protivníka. Jestliže uspěje, klesnou protivníkovi životy na **-1** a ocitne se v bezvědomí. Tuto akci lze provést jen na tvory své třídy velikosti a nižší.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

OBR vs. Výdrž

PP2

131

Drací Hlídka

hra na hrdiny



ZLODĚJ

OTEVÍRÁNÍ ZÁMKŮ



S touto dovedností dokáže zloděj odemknout či zamknout vybraný zámek. Aby v ní uspěl, musí v ověřovacím hodu překonat obtížnost daného zámku určenou Pjem. Šanci na úspěch navíc ovlivňuje **zlodějské vybavení**, které je k akci použito. S těmito proprietami umí obratně zacházet pouze a jen zloděj. Pro jiné profese nebo bez vybavení se stává tato akce velmi složitou s **Nevýhodou** (-5). S primitivními pomůckami lze zdolat jen snadné zámky a to jen při velkém štěstí a množství času.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
stupeň

OBR vs. X

ZLODĚJ

PÁD Z VÝŠKY



Při pádu z výšky si zloděj hází na ověření úspěchu akce, kterým musí překonat obtížnost určenou Pánem Jeskyně. Jestliže v ní uspěje, ustojí pád zcela **nezraněn**. V opačném případě je jeho zranění **pouze poloviční**, než by utrpěl bez této dovednosti.

Dovednost je pro zloděje natolik přirozená, že je ochrání i v případě, kdy s pádem vůbec nepočítali. Běžně třeba při zakopnutí nebo násilném shoení.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
stupeň

OBR vs. X

ZLODĚJ

PADĚLÁNÍ



Při padělání musí zloděj ověřovacím hodem překonat obtížnost danou Pjem. V případě úspěchu pak získá dokonalý padělek či falzifikát. V opačném případě je jeho kvalita pochybná a dá se odhalit. Čas potřebný k Padělání se odvíjí od složitosti padělku. Čím obtížnější je, tím déle vše trvá. Nedostatek času se může podepsat na kvalitě výrobku. Délku i obtížnost výroby stanovuje PJ dle situace. K padělání potřebuje zloděj padělatelské vybavení (bez něj je obtížnost akce dvojnásobná).

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
stupeň

OBR vs. X

ZLODĚJ

PŘEVLEKY



Abys mohl pomoci převleků někoho ošálit, musíš v ověřovacím hodu překonat jeho Postřeh.

Navíc budeš potřebovat alespoň základní herecké rekvizity. Jde o vak s různými hadry, líčidly a užitečnými cetkami. Ty stačí na kamufláž za běžná povolání (trhovce, poutníka, nevěstku nebo řemeslníka). Pro netypické převleky (stejně jako v situaci, kdy herecké rekvizity nemáš k dispozici) musíš nejprve dané oblečení někde získat nebo si ho třeba ušít před akcí.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

CHAR vs. Postřeh

132

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



ZLODĚJ

SCHOVÁNÍ SE VE STÍNU



Zloděj se může ukrýt v místech, kde je stín nebo tma. Tato akce trvá **jedno kolo**. Během ukrytí nesmí být spatřen. Ověření úspěchu se provádí hodem na překonání obtížnosti danou PJem. Při úspěchu se stává zloděj pro ostatní prakticky nepostřehnutelným. Může se opatrně pohybovat rychlostí plížení. Pokud zaútočí nebo na sebe upozorní, stává se viditelnou. Aby byl odhalen, musí být cíleně prohledané místo, kde se ukrývá. Pokud se zloděj nepohybuje, má hledající **Nevýhodu** (postih -5).

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

OBR vs. X

132

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



ZLODĚJ

SPLYNUTÍ S DAVEM



Splynutí s davem trvá **jedno kolo** a vyžaduje blízkou přítomnost větší skupiny lidí (obvykle alespoň 10). Abys v dané akci uspěl, musíš v ověřovacím hodu překonat **Postřeh** pronásledovatelů. PJ dle situace určí, zda k němu využiješ **Obratnost**, nebo **Charisma**.

Jestliže v akci uspěješ, ztratíš se pronásledovatelům z očí. Aby si tě znovu všimli, museli by svým hodem na **Postřeh** překonat sílu tvého **Splynutí s davem**. Pokud ti navíc nevidí do tváře, získáváš **Výhodu** (bonus +5).

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

OBR vs. Postřeh

133

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



ZLODĚJ

TICHÝ POHYB



Pokud chce zloděj tuto dovednost použít, musí v ověřovacím hodu překonat **Postřeh** protivníka. Jestliže uspěje, dokáže se pohybovat v naprosté tichosti a to rychlostí odpovídající jeho **Pohyblivosti**. Aby mohl zloděj tuto dovednost použít, musí mít důkladně upevněné či obalené předměty, které by mohly způsobovat hluk. Kovové zbroje v podstatě odhlučnit nelze. Výše uvedená příprava zabere zloději zhruba pět minut. Poté funguje až do doby, než se zloděj odstrojí (spánek a podobně).

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
stupeň

OBR vs. Postřeh

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



ZLODĚJ

ZÍSKÁNÍ DŮVĚRY



Aby se mohl zloděj o získání důvěry pokusit, potřebuje s danou osobou aspoň chvíli hovořit (nejméně minutu, tedy 10 kol). Následně se provede ověřovací hod, ve kterém je nutné překonat **Vůli** protivníka. Jestliže v něm zloděj uspěje, cíl mu začne důvěřovat, jako by to byl jeho starý známý. Šanci na úspěch lze navíc zvýšit, pokud zloděj vhodně připraví situaci. Ani získání důvěry nemusí být univerzální klíč ke všemu. Většina lidí má totiž tajemství, která by neřekla ani svým přátelům.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
stupeň

CHAR vs. Vůle

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



ZLODĚJ

IMPROVIZACE



Věci se málokdy odehrají tak, jak by si jeden přál. Kdo by o tom mohl vědět víc než zloděj? Život ho naučil spoléhat se hlavně na sebe. Zloděj ovládl mistrovství improvizace a dokáže bleskově reagovat na jakýkoliv vývoj událostí. Pokud zloděj neuspěje v hodu na svou profesní dovednost a je odhalen, může se stále zachránit. Díky improvizaci totiž získá (před reakcí protivníka) možnost bleskově reagovat. Má k dispozici **1 herní kolo navíc** a je jen na něm, jakou akci v něm provede. Odhalením je myšleno to, že si jeho předchozí akce někdo všiml. Improvizaci nelze využít, když začne boj.

+1 kolo navíc

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



ZLODĚJ

ODEZÍRÁNÍ ZE RTŮ



Tento zvláštní talent se u zloděje vyvinul díky jeho hereckému nadání, výřečnosti a ovládání mimiky. Dokáže zachytit jemné detaily artikulace jiného člověka. Stačí mu k tomu pouze sledovat jeho rty.

K použití této schopnosti musíš mít dobrý výhled na rty protivníka a nebýt od něj dál než **20 sáhů**. V opačném případě se odezírání nezdaří. Abys mu porozuměl, musíš znát i jazyk, kterým hovoří. Odezírání ti nezaručuje, že pochytíš všechna pronášená slova. Určitě však porozumíš celkovému kontextu pronášených vět.

PP2

127

ZLODĚJ

VRAŽEDNÉ OSTŘÍ



Tvrdý život na ulici vychoval ze zloděje mistra v zacházení s krátkými bodnými zbraněmi. Umí je používat s neuvěřitelnou rychlostí, lehkostí a vražednou přesností. Je proto velmi nebezpečný a zákeřný protivník.

Při boji s krátkou bodnou zbraní (vrhací i tvář v tvář) získá zloděj bonus **+2 do útoku i obrany**.

PP2

+2 ÚČ, +2 OČ

127

ZLODĚJ

VRHÁNÍ DÝK



Zloději vynikají svou obratností. Díky tomu se stali skutečnými mistry v použití vrhacích zbraní. Dokáží tak házet nejen nože, ale také dýky, hvězdice či kameny. V této schopnosti jsou vražedně rychlí. Při jejich útoku létá vzduchem i několik projektilů zároveň. Stará moudrost proto říká, že nožů není nikdy dost. S touto schopností dokáže zloděj vrhat své zbraně i vícekrát v jednom kole. Samotný útok probíhá formou **tří vrhů za dvě kola**. Na každý z těchto útoků si hráč hází zvlášť. Tato schopnost se navzdory svému názvu vztahuje i na všechny ostatní lehké vrhací zbraně.

PP2

+1 útok za 2 kola

127

ZLODĚJ

ZÁKEŘNÁ KUŠE



Pokud si zloděj něčeho váží, pak svého života. Už dávno totiž došel k názoru, že je lepší si nebezpečí držet od těla. Některé problémy je vhodnější vyřešit z dálky, a když se věci nevyvedou, raději rychle zmizet. Není tak překvapením, že se naučil perfektně střílet z kuše. Stejně dobře však ovládá i netradiční střelné mechanismy, které obvykle ukrývá uchycené někde na předloktí. S touto schopností získává zloděj bonus **+2 ke střeleckému útoku** kuší nebo improvizovaným mechanismem (může jít o různé foukačky, hole střílející jehlice, zápěstní kuše a podobně).

+2 ÚČ

ZLODĚJ

ZLODĚJSKÁ HANTÝRKA



Zlodějina je nebezpečné řemeslo. Lovci odměn jsou neúprosní a jdou po každém, na koho je vypsána odměna. Není proto divu, že se podsvětí začalo chránit.

Zlodějská hantýrka je speciální jazyk podsvětí. Na první poslech se nijak neliší od běžné řeči. Jednotlivá slova v něm však mají zcela jiný význam. Zvládnutí této schopnosti umožňuje zloději rozpoznat hovor se skrytým významem. Dokáže tím také rozpoznat, kdo patří k oboru. Umí tento slang sám velmi dobře používat.

ZLODĚJ

UMĚNÍ KOČIČÍHO POHYBU



Toto zlodějské umění je o zvládnutí tří klíčových pohybových dovedností: Lezení ti umožní proniknout na těžko dostupná místa, Ohebnost uniknout z popruhů či pout a Pád z výšky ti může zachránit život v nebezpečných situacích.

Toto umění ti dává tyto nové dovednosti na třetím stupeni zvládnutí: **Lezení, Ohebnost, Pád z výšky.**

ZLODĚJ

UMĚNÍ PROMĚN



S tímto zlodějským uměním získáš tři užitečné dovednosti, díky nimž ze sebe dokážeš udělat někoho jiného. Mimika ti zajistí dokonalou proměnu tváře, Převleky změnu celkového vzhledu a Imitaci dokážeš napodobit hlas někoho jiného.

Toto umění ti dává tyto nové dovednosti na třetím stupni zvládnutí: **Imitace, Mimika, Převleky.**

PP2

128

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



ZLODĚJ

UMĚNÍ SKRÝVÁNÍ



S touto zvláštní schopností získáš tři dovednosti pro svou ochranu: Schováním ve stínu se dokážeš ukrýt v budovách, Splynutí s davem ti pomůže v ulicích a Tichý pohyb zajistí tvůj nenápadný přesun do bezpečí.

Toto umění ti dává tyto nové dovednosti na třetím stupni zvládnutí: **Schování se ve stínu, Splynutí s davem, Tichý pohyb.**

PP2

128

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



ZLODĚJ

UMĚNÍ ŠARMU



V umění šarmu jsou ukryty tři dovednosti. Ty ti pomohou poznat a ovlivnit ostatní. Odhadem lidí dokážeš zjistit, jací skutečně jsou, Získáním důvěry si je můžeš naklonit a Odvedením pozornosti zastavit jejich nepříjemné otázky.

Toto umění ti dává tyto nové dovednosti na třetím stupni zvládnutí: **Odhad lidí, Odvedení pozornosti, Získání důvěry.**

PP2

128

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



ZLODĚJ

UMĚNÍ RVÁČŮ



Tato schopnost nenese své jméno nadarmo. Získáš s ní totiž tři dovednosti, které ti pomohou v konfliktních situacích. Falešný útok protivníka zmate, takže se ti nebude bránit, Oko střelce ti dá nebývalou přesnost a Omračením dokážeš někoho odklidit nebo zajmout.

Toto umění ti dává tyto nové dovednosti na třetím stupeni zvládnutí: **Falešný útok, Oko střelce, Omračení**

PP2

128

Dračí Hlídka

hra na hrdiny



ZLODĚJ

UMĚNÍ ŽELEZNÉHO KLÍČE



Toto umění je základem formujícím budoucí lupiče. Odstraněním pastí se ochráníš před nástrahami, Otevíráním zámků si zajistíš přístup k pokladům a Paděláním připravíš diplomatické dokumenty, které ti zajistí nerušený odjezd z města.

Toto umění ti dává tyto nové dovednosti na třetím stupeni zvládnutí: **Odstranění pastí, Otevírání zámků, Padělání.**

PP2

128

Dračí Hlídka

hra na hrdiny



ZLODĚJ

ZÁKLADY ZLODĚJSKÉHO UMĚNÍ



Život na ulici naučil zloděje základům jeho profese. Osvojil si tak několik dovedností, ve kterých nevyniká nikdo jiný.

Základy zlodějského umění obsahují tyto dovednosti: **Hazardní hry, Odhad ceny, Přesvědčování a Vybírání kapes.**

PP2

125

Dračí Hlídka

hra na hrdiny



ZLODĚJ