

POSUZOVÁNÍ ZLODĚJSKÝCH DOVEDNOSTÍ

Zdroj: Carcass Crawler Issue 1

Volitelná pravidla pro sudího

Zlodějské dovednosti – zejména ty související s plížením a skrýváním – patří k nejdiskutovanějším aspektům hry. Tradiční pravidla Basic/Expert, ze kterých *Old-School Essentials* vycházejí, jsou v této oblasti poněkud vágní a vyžadují, aby si každý sudí vyvinul vlastní postupy, jak bude se zlodějskými dovednostmi pracovat.

Tento článek prezentuje volitelná vodítka, podle kterých je možné posuzovat dovednosti zlodějů (a souvisejících povolání) i pokusy jiných postav provádět podobné věci.

Bodnutí do zad

Při útoku na nic netušícího protivníka ze zadu dostávají zloději bonus k hodům na útok a zranění.

Překvapení: Překvapený protivník se na jedno kolo považuje za nic netušícího. (Viz část *Setkání* v *OSE*, str. 124).

Skrývání: Nepřítel, který si nevšimne skrývajících se zloděje, se považuje za nic netušícího. Viz *Skrývání*.

Plížení: Nepřítel, ke kterému se zloděj nepozorovaně připlíží, se považuje za nic netušícího. Viz *Plížení*. Uprostřed boje je hod na tichý pohyb málokdy potřeba.

Jiné postavy: Nemají dost zkušeností, aby se o tento kousek pokusily.

Čtení jazyků a šifer

Díky zkušenosti s mapami a tajnými zprávami umějí zloději (od 4. úrovně) číst nemagické texty v libovolném jazyce (včetně mrtvých jazyků a jednoduchých šifer).

Míra porozumění: Sudí musí rozhodnout, nakolik zloděj textu rozumí. U ob-skurních jazyků může zloděj chápat jen celkové vyznění, nikoli podrobnosti.

Jiné postavy: Nemají dost zkušeností, aby se o tento kousek pokusily.

Šifry jako hlavolamy: Dobrodružství někdy obsahují jednoduché šifry, které mají hráči vyluštit. Sudí musí rozhodnout, jestli zlodějům dovolí pomáhat si při luštění takových hádanek dovedností čtení jazyků.

Hledání a zneškodňování pastí

Zkušenost s drobnými, složitými mechanismy umožňuje zlodějům odhalovat a zneškodňovat pasti *na pokladech*.

Pasti v místnostech: Při hledání pastí *v místnostech* (viz část *Hledání* v kapitole *Dobrodružství v jeskyních* v *OSE*, str. 119) mají zloději standardní šanci 1 z 6.

Jiné postavy: Nemají dost zkušeností, aby se o tento kousek pokusily.

Zneškodňování pastí popisem: Postavy všech povolání se mohou pokusit najít a zneškodnit pasti tím, že přesně popíšu, co dělají (např. šfourají dýkou v zámku, lijí vodu na dlaždice atd.). Tímhle způsobem je možné najít, obejít nebo zneškodnit past i bez hodu. Sudí by měl následky akcí posuzovat podle toho, jaký mechanismus past používá.

Lezení

Zloději umějí lézt po *strmých stěnách* (tj. svislých nebo velmi strmých s minimem chytů) bez zvláštního vybavení.

Jednodušší okolnosti: Po nestrných stěnách umějí zloději lézt bez hodu.

Jiné postavy: Lezení po nestrných stěnách v obtížných nebo napjatých situacích může vyžadovat hod na obratnost. Po strmých stěnách neumějí postavy jiných povolání lézt bez zvláštního vybavení.

Naslouchání

O naslouchání se můžou pokusit všechny postavy (viz část *Dveře* v kapitole *Dobrodružství v jeskyních* v *OSE, str. 118*). Šance zlodějů se zvyšuje s úrovní.

Odemykání zámků

Zkušenost s drobnými, složitými mechanismy umožňuje zlodějům odemykat zámky.

Jiné postavy: Nemají dost zkušeností, aby se o tento kousek pokusily.

Plížení

Zloději mají dovednost pohybovat se *tiše* (tj. nevydávat vůbec žádný zvuk).

Tichá prostředí: Hod na tichý pohyb je zapotřebí při plížení v naprosto tichém prostředí (např. když hlídač tiše stojí na stráží).

Hlučná prostředí: V prostředí s ruchem na pozadí (tj. když není nutné pohybovat se absolutně tiše) se zloděj dovede plížit bez hodu. Spadá do toho i boj.

Neúspěšné hody: Když zloděj v hodu neuspěje, pořád se předpokládá, že se pohybuje relativně tiše. Platí tedy standardní pravidla pro překvapení (viz dále).

Jiné postavy: Předpokládá se, že při průzkumu (tj. když nebojují a neutíkají) se postavy pokoušejí pohybovat tiše. V pro-

Opakování hodů (volitelné pravidlo)

Podle standardních pravidel se každá postava může o nalezení pasti nebo tajných dveří, zneškodnění pasti nebo odemčení zámku pokusit jen jednou. Sudí může povolit další hody výměnou za čas: vždy jednu směnu za pokus. Utrácení dalšího času přináší rizika v podobě potulných nestvůr a ztenčujících se zdrojů (např. světla).

středích s ruchem na pozadí odráží jejich šanci zůstat bez povšimnutí hod na překvapení. V tichých prostředích se jiné postavy než zloději tiše pohybovat neumějí.

Překvapení: Pokud není přítomnost postav zjevná z jiných důvodů (např. kvůli světlu nebo hlučným akcím), vyhodnocuje se šance na pohyb bez povšimnutí v *netichém prostředí* standardním hodem na překvapení. Viz část *Setkání* v *OSE, str. 124*.

Skrývání

Zloději mají dovednost skrývat se *ve stínech* (tj. v situacích, kde není k dispozici jiný úkryt).

Jednodušší okolnosti: V obstojném úkrytu se zloděj dokáže skrýt bez hodu.

Půlčíci a gnómové: Postavy těchto povolání mají podobnou schopnost skrývat se jako zloději a je možné posuzovat ji podle stejných vodítek.

Jiné postavy: Při skrývání v úkrytu může být potřeba hod (např. na obratnost nebo se šanci 2 z 6). Pokud není k dispozici jiný úkryt než stíny, nedokážou se postavy jiné než zloděj skrýt.

Vybírání kapes

Zloději jsou cvičeni v delikátním umění vybírání kapes.

Jiné postavy: Nemají dost zkušeností, aby se o tento kousek pokusily.