A.1 Magické zámky 2

A.1.1 Nové schopnosti lupiče

Tento článek navazuje na stať o magických zámcích na Asterionu z minulého článku Dechu Draka.
Jak lupiči tyto věci dělají, není na Asterionu nikomu jasné, a poslední, kdo by to byl schopen (a ochoten) vysvětlit, jsou zloději sami. Oni prostě potřebují, aby mohli chodit po stropě, a tak to nějak zařídí. Stejně jako u šestého smyslu zde intuice nahrazuje vědomé učení či magickou výpomoc.
Všechny schopnosti může používat pouze lupič, a to od 16. úrovně, není-li řečeno jinak.

A.1.1.1 Chození po stropě

Když se na podlaze nachází tolik pastí, že by jejich odstraňování zabralo příliš mnoho času, nebo když je vhodné schovat se na opravdu nečekaném místě, můžou opravdu zkušení lupiči vylézt na strop a vcelku volně se po něm pohybovat.
Tato schopnost je velice podobná šplhání po zdech a také z ní vychází. Základní pravděpodobnost úspěchu (pro strop s občasnými výstupky či spárami, např. klenbou, trámy, lustry) je o 80 procentních bodů nižší, ověřuje se stejně často. Lupič se může pohybovat po jakémkoliv povrchu víceméně rovnoběžném se zemským povrchem, hlavou dolů.
Manipulovat může vždy pouze jednou končetinou, navíc se při jakékoliv jiné činnosti (útok, vázání lana) znovu ověřuje, jestli se lupič na stropě udrží. Pro pád platí obvyklá pravidla. Tuto schopnost lze posílit pomocí magických předmětů (viz dále). Lupič, schovaný na stropě ve stínu, by měl dostat určitý bonus, v závislosti na tom, zdali stráže či přísery při obhlídce kontrolují i takto nepravděpodobná místa.

A.1.1.2 Změna tělesné teploty

Pomocí této schopnosti je možné vyhnout se některým pastem. Navíc tak lupič může uniknout trpaslíkovu infravidění a některým příšerám, které vnímají rozdíly v teplotě okolí. Lupič nemění svou vnitřní teplotu, pouze teplo, které vyzařuje do okolí. Horko či mráz, obzvlášť v extrémních formách (kouzla), působí na lupiče jako obvykle. Nelze takto nastavovat rozdílnou teplotu na různých místech těla
Na 16. úrovni je základní pravděpodobnost 32% a s každou další úrovní o 3% roste. Lupič může měnit teplotu v tomto rozsahu: spodní hranicí je přibližná teplota okolí, je-li nižší než běžná tělesná teplota; horní hranice je o 5 až 10 stupňů Celsia nad běžnou tělesnou teplotou lupiče (u člověka tudíž cca 45 stupňů Celsia). Při snižování teploty pod spodní hranici se pravděpodobnost snižuje o 10% s každými 5 stupni Celsia, při zvyšování nad horní limit o 25% za každých 5 stupňů.
Teplotu je možno změnit bez následků nanejvýš na 3 směny, každou další jen započatou směnu ztrácí lupič 3-18 životů a musí si znovu házet na ověření úspěchu. Za každou započatou směnu lupiči přibude 1 bod únavy.

A.1.1.3 Změna hmotnosti

Obdobně jako u předešlé schopnosti nejde o změnu skutečné hmotnosti zlodějova těla, ale jen o sílu, kterou působí na podlahu. Lupiče tudíž nepůjde například odfouknout, ani nebude moci levitovat apod. Měnit takto hmotnost se lupiči učí kvůli různých propadlům a pastem, které reagují na pohyb po podlaze.
Pravděpodobnost úspěchu je stejná jako u změny tělesné teploty, v tomto případě se k ní ale připočítává bonus či postih za obratnost. Lupičova váha se takto může pohybovat od 0 mincí až do dvojnásobku jeho váhy (což se může hodit např. při potřebě nějaké zátěže, zloděj se

ovšem nedá využít např. na vyrážení dveří, ani jeho síla se nijak nezvyšuje). Při používání této schopnosti se postava může pohybovat jen pomalou chůzí (procházkou).
Na ověření úspěchu se hází každé 2 směny. Za každou započatou směnu lupiči přibude 1 bod únavy.

A.1.1.4 Změna tělesného pachu

Tato schopnost je obdobná chodcovu kouzlu Matení pachů (PPE, str. 28). Zloděj může buďto přestat pach úplně vydávat nebo vydávat pach jiné postavy (nikoliv zvířete či jiného tvora), kterou osobně zná – tuto druhou variantu může lupič používat jen tehdy, má-li vylepšený čich (viz dále). Takto je možné zmást stopovací i hlídací psi a vyhnout se pastem reagujícím na pachové částice rozptýlené ve vzduchu.
Pravděpodobnost úspěchu vyloučení jakéhokoliv pachu je stejná jako u změny tělesné teploty, při změně pachu na jiný je o 10% nižší. Kontrola probíhá každé 3 směny.

A.1.1.5 Změna otisků prstů

Lupiči na vyšších úrovních dokáží měnit dokonce i fyzickou strukturu některých částí svého těla. Jednou z nich je síť nepatrných výstupků a prohlubní na dlani, která je charakteristická pro každého humanoidního jedince. Pokud zloděj nějakým způsobem zjistí otisk prstů jiné postavy (ať už zrakem nebo pomocí schopnosti Zlepšení hmatu), může tento otisk na krátkou dobu (1 směna) napodobit. Této schopnosti využívají lupiči k otevírání některých magických zámků a ke zmatení svých kolegů s vylepšeným hmatem.
Pravděpodobnost úspěchu je na 16. úrovni 14% a s každou další úrovní o 2% roste. Neúspěch znamená ztrátu 1-6 životů a nemožnost použít této schopnosti až do nejbližšího spánku či odpovídajícímu odpočinku, fatální neúspěch navíc vede k dočasné (1-10 hodin) ztrátě hmatu, tzn. mimo jiné -3 k ÚČ a pouze čtvrtinová pravděpodobnost všech lupičových schopností závislých na přesné práci rukou. Má-li lupič vylepšený hmat, je při fatálním neúspěchu 50% pravděpodobnost, že o tuto výhodu přijde. Použití této schopnosti stojí lupiče 3 body únavy.

A.1.1.6 Změna očních zorniček

Tato schopnost je velice podobná změně otisků prstů. Lupič může přetransformovat strukturu svých zorniček, aby byla shodná s očima jiné osoby, které si lupič mohl alespoň zběžně prohlédnout (musí mít vylepšený zrak – PPE, str. 86).
Pravděpodobnost úspěchu je o 5% nižší než u změny otisků prstů, trvání změny je také 1 směna. Normální neúspěch má obdobné účinky jako u předešlé schopnosti, fatální neúspěch způsobuje dočasnou slepotu (1-10 hodin). Má-li lupič vylepšený zrak, je při fatálním neúspěchu 50% pravděpodobnost, že o tuto výhodu přijde. Lupič spotřebuje také 3 body únavy.

A.1.1.7 Změna psychické aury (sicco)

Na rozdíl od předešlých schopností může od 16. úrovně svou psychickou auru krátkodobě (1 směna) měnit sicco, nikoliv lupič. Může takto obejít některé magické zámky a některé metody na zjišťování identity, které používají mágové a čarodějové, nebudou fungovat. U všech kouzel či schopností, při nichž musí kouzelník určit oběť, kterou nevidí (příkladem mohou být *Cizí oči* nebo pokus o podrobení postavy mimo dohled), může včasná změna psychické aury znemožnit jejich použití. Sicco může pouze zakrýt svou identitu nebo napodobit auru někoho jiného. Aby mohl napodobit něčí psychickou auru, musí zloděj s danou postavou strávit alespoň hodinu a musí úspěšně tohoto člověka odhadnout (PPP, str. 49). Pozor, není takto možné zmást astrál.
Pravděpodobnost úspěchu je o 10% nižší než u schopnosti Antiplášť (PPE, str. 88). Normální neúspěch má obdobné účinky jako při změně otisků prstů. Fatální neúspěch vede k obdobným

účinkům, které má posedlost démonem schizofrenie (PPP, str. 88), jenž budou trvat 2-7 dní. Při použití této schopnosti přibudou siccovi 3 body únavy.

A.1.1.8 Zlepšení čichu

Cena: 10 zl
V určitých situacích se lupičovi hodí i vylepšený čich. V konečném důsledku se téměř blíží čichu běžného psa. Z toho by měl hráč i PJ vycházet při stanovení možností lupiče plynoucích z tohoto vylepšení, neuvedených zde.
Většina tvorů a cizích postav nebude moci za normálních povětrnostních podmínek lupiče překvapit (70%). Zloděj s vylepšeným čichem bude schopen zjistit podle zápachu osobu, která se v nedávné době pohybovala kolem nebo se dotýkala některých předmětů. Sníží-li se k něčemu takovému, může dokonce zvýšit hraničářovu šanci na nalezení stop o 5%.

A.1.1.9 Zlepšení hmatu

Viz PPE, str. 86.
Kromě schopností uvedených v normálních pravidlech má lupič s vylepšeným hmatem také možnost pouhým hmatem rozpoznat otisky prstů na vhodných předmětech. Strukturu pokožky dlaně a polštářků prstů konkrétní osoby může zjistit už při pouhém podání ruky.

A.1.2 Lupičovo magické vybavení

A.1.1.10 Hůlka na lámání kouzel

magenergie: kapacita*2
suroviny: 100 zl + kapacita*2
základ: lintirová hůlka (15 coulů dlouhá, 60 zl)
trvání: stále
výroba: 2 dny; doma
Pomocí této hůlky je jednorázově možné použít kouzlo *Rozptyl kouzla* (PPP, str. 42) na předmět (maximální objem jako rozsah kouzla), kterého se hůlka dotýká. Nejčastěji ji využívají zloději na vyšších úrovních na obcházení obtížných zamykacích kouzel či účinků některých démonů (např. démona strážce).
Množství magenergie na seslání kouzla určuje alchymista při výrobě hůlky. Na této kapacitě závisí i množství spotřebované magenergie a surovin. Jako úroveň lámajícího čaroděje se počítá úroveň postavy, která hůlku používá. Po úspěšném i neúspěšném pokusu hůlka se zábleskem zmizí (tento efekt se bohužel nepodařilo doposud odstranit a lupiči si s ním musí nějak poradit).

A.1.1.11 Plášť pro změnu teploty

magenergie: 130 magů
suroviny: 25 zl
základ: plátno
trvání: stále
výroba: 3 dny; doma
Každý, kdo má oblečený tento plášť, má přinejmenším 50% pravděpodobnost, že se mu podaří bude do okolí vyzařovat tolik tepla, že bude splývat s prostředím. Lupiči se tato pravděpodobnost zvýší o 20% (ale jen tehdy, snaží-li se napodobit teplotu okolí, ani nižší ani vyšší).

A.1.1.12 Náramky pro změnu otisků prstů

magenergie: 215 magů
suroviny: 66 zl

základ: 2 železné náramky
trvání: stále
výroba: 3 dny; doma
Lupiči, který má na obou rukou nasazeny tyto náramky, se zvýší pravděpodobnost úspěšné změny otisků prstů o 25%. Fatální neúspěch má i nadále nepříznivé následky.

A.1.1.13 Čelenka pro změnu očních zorniček

magenergie: 275 magů
suroviny: 50 zl
základ: drátěná čelenka
trvání: stále
výroba: 3 dny; doma
Lupiči, který má na hlavě nasazenou tuto čelenku, se zvýší pravděpodobnost úspěšné změny očních zorniček o 25%. Fatální neúspěch má i nadále nepříznivé následky.

A.1.1.14 Muší rukavice (boty)

magenergie: 49 magů
suroviny: 16 zl
základ: rukavice nebo boty
trvání: stále
výroba: 2 dny; doma
Použití páru muších rukavic (resp. bot) při šplhání po zdech nebo chození po stropě se zvýší pravděpodobnost úspěchu těchto schopností o 15%. Má-li lupič oblečené obojí, tj. rukavice i boty, zvyšuje se pravděpodobnost o 25%.
Nevýhodou je snížení ÚČ o 1, má-li kdokoliv oblečené muší rukavice a OČ o 1, má-li obuté muší boty.