# Poradnik dobrego złodzieja

# Poradnik dobrego złodzieja

Autor:
Wulfmare Cieniem-Okryty

zyli chcesz się wybić jako kieszonkowiec. Chcesz wieść żywot przestępcy, zawsze o krok przed władzą, z kieszeniami wypchanymi septimami. Czyżby kusiło cię zarabianie na życie kosztem bogatych kupców i sklepikarzy? Coś ci powiem - daruj sobie. Na każdego zdolnego złodzieja, jakiego poznałem, przypadało dwudziestu, którym się wydawało, że coś potrafią, a skończyli w więzieniu.

Ale jeżeli coś nas łączy, to nie posłuchasz tej rady. Zrobisz, co tylko zechcesz i nie dasz się do niczego zmusić. Do Otchłani z ryzykiem. Liczy się tylko brzęczący pieniądz. Brzmi znajomo? Skoro tak, to ta książka może ci pokazać różnicę pomiędzy udawaniem drobnego złodziejaszka, a byciem prawdziwym przestępcą.

Wiem, co sobie myślisz. Kim jest ten cały Wulfmare? Za kogo on się uważa, że będzie mnie uczył, jak być lepszym złodziejem? Że niby on jest ekspertem? A dlaczego? To proste. Może obił ci się o uszy rabunek w Mournhold, kiedy to korona królowej Barenziah nagle wyparowała? A może znasz opowieść o Prastarym Zwoju, który zginął z Wieży z Bieli i Złota? Zgadza się. To dokonania niżej podpisanego. Wykonałem każde zlecenie, jakie możesz sobie wyobrazić i mam górę septimów na dowód. Niby skąd były złodziej miałby wziąć środki na wydanie własnej książki?

Skoro już cię zaciekawiłem, zaczniemy od dwóch najbardziej podstawowych umiejętności, bez których złodziej sobie nie poradzi: otwierania zamków i kradzieży kieszonkowej. Zanim parsknięsz śmiechem i odrzucisz książkę z niesmakiem, obiecuję, że każdy, kto zlekceważył podstawy, został złapany na gorącym uczynku. Jeżeli zdołasz opanować te czynności, szybko zaczniesz pławić się w bogactwie.

Kradzież kieszonkowa to najprostsza z umiejętności, aczkolwiek można się zdziwić, ilu

początkujących złodziei nawet tego nie potrafi. Lekcje płyną z tego dwie. Po pierwsze, poznaj swoje otoczenie, a po drugie - opracuj podejście. Gdzie i kiedy zamierzasz dokonać połowu jest równie ważne, jak kogo zamierzasz obrabować. Śledź swój cel. Nie ma co się spieszyć. Zaczekaj, aż znajdzie się w jakimś odosobnionym miejscu z dala od strażników. Co ważniejsze, musisz wiedzieć, kiedy sobie odpuścić. Nie warto dać się złapać. Jest mnóstwo innych celów z pełnymi kieszeniami. Co się tyczy podejścia, nie zaczynaj się skradać, dopóki całkowicie nie znikniesz z pola widzenia ofiary. Najlepiej zajść ją od tyłu. I nie mitrężż za długo, zastanawiając się, co zabrać. Dobry złodziej powinien napaść na cel i zwiać z czymś wartościowym w przeciągu pięciu sekund. Punkt ostatni, osłona nocy. Ciemności znacznie zmniejszą ryzyko złapania. Jeżeli nie masz wyboru i musisz okraść kogoś za dnia, upewnij się, że nie jesteś na widoku.

Otwieranie zamków to sztuka, którą opanowuje się latami. Najważniejsze, aby pamiętać, że nie ma dwóch identycznych zamków. Każdy zachowuje się inaczej. Dopóki nie stracisz cierpliwości i głowy, otwarcie zamka okaże się łatwiejsze, niż ci się początkowo wydawało. Podstawą są dobre wytrychy. Upewnij się, że masz ze sobą odpowiedni ich zapas. Nigdy się nie śpiesz i nie naciskaj na wytrych. Gdy zapadki zaczną się właściwie ustawiać, poczujesz leciutkie drżenie wytrycha. To znaczy, że niewiele brakuje. Musisz wtedy zwolnić i jedynie muskać wytrych. Jeżeli będziesz na ślepo machać wytrychami, to zostanie ci garść połamanych drutów i nadszarpnięta godność. W najgorszym wypadku, jeżeli z zamkiem niczego nie da się zrobić, zawsze można go wyważyć. Pamiętaj tylko, że to się rzadko udaje i możesz w ten sposób narobić hałasu.

Ja ci nie sugeruję, jak masz postępować. Ja ci gwarantuję, że za pomocą moich technik osiągniesz sukces. Wystarczy tylko odpowiednia doza cierpliwości i mnóstwo praktyki. I może wtedy uda ci się tak, jak staremu Wulfmare'owi.

*W swej następnej książce omówimy następne ważne narzędzie w arsenale złodzieja - skradanie się. Udowodnię ci, że cienie są równie potężną bronią, co klinga. O ile wiesz, jak je nagiąć do swojej woli.*

# Poradnik dobrego złodzieja

| | |
|---|---|
| **FormId** | skyrim.esm:02F836 |
| **Owning plugin** | skyrim.esm |
| **Local FormId** | 02F836 |
| **Editor ID** | SkillPickpocket5 |
| **Inventory image** | (none) |
| **Menu art** | HighPolyBasicBook03 |
| **Value (gold)** | 60 |
| **Type** | Book or tome |
| **Weight** | 1 |
| **Can be taken** | Yes |
| **Teaches** | Skill: Kradzież |
| **Inventory description** | (none) |
| **Keywords** | VendorItemBook, GiftThiefSpecial |
| **Locations** | 5 |
| **Leveled lists** | 0 |
| **Scripts** | 0 |

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.