

## JMÉNO

# Marsh

## POPIS

*Uprav si postavu dle svých přání. Vžij se do její role a odpověz na následující otázky.*

*Jakého jsi pohlaví?*

**Pohlaví:** \_\_\_\_\_

*Jaké máš na sobě oblečení?*

**Oblečení:**

- Tepláková souprava
- Otrhané oblečení
- Volnočasové oblečení
- Hokejová maska

**Ambice:** Ochrana

*Co je tvým hlavním cílem?*

- Za každou cenu chránit nevinné.
- Potrestat ty, co ubližují nevinným.

*Čeho chceš dosáhnout dnes večer?*

**Touha:** Zabránit \_\_\_\_\_, aby něco udělal/a.

*Na prázdný rádek dopiš jinou hráčskou postavu. Snaž se vybrat takovou, kterou si zatím ne zvolil nikdo ze spoluhráčů.*

## POZADÍ

Během dospívání v chudinské čtvrti se buďto rveš o život nebo zemřeš. Jiná možnost není. Bojová umění tě zachránila a dala smysl života. Brzy jsi začal/a zápasit v klecích a za peníze porážel/a jednoho soupeře za druhým. Ale to ti nestačilo. Přišla pochybná nabídka, co všechno změnila. Najednou jsi mohl/a mít život, po jakém jsi toužil/a. Ale za jakou cenu? Dělat nájemného rváče bylo drsné. Mlácení bezbranných lidí aby zaplatili „za ochranu“ ti rvalo kousek po kousku duši. Ale vydržel/a jsi. Jít touto cestou bylo jen tvoje rozhodnutí a nemínil/a jsi přestat.

*Jaké zkušenosti tě definují?*

- „Mých obětí mi je líto, ale kdybych to to nedělal já, přišel by někdo jiný.“
- „Je to jen dočasné řešení. Hned jak seženu potřebné prachy, končím.“

## KLAN

# Nosferatu



## KLANOVÉ ZÁZEMÍ

Členové klanu Nosferatu - ostatními nazývaní Strašáci - mají do tváří vepsanou Bestii a vypadají tak, jak se většina Rodných cítí. Jejich děsivý vzhled občas skrývá nezměrný soucit nebo mimořádný smysl pro spravedlnost. Mnoho členů klanu Nosferatu bylo přijato za trest. Šlo o lidi s otřesným chováním a tak dostávají druhou šanci a možnost se vykoupit. Často obývají stoky nebo opuštěné domy a společnosti smrtelníků se vyhýbají, protože vědí, že mezi nimi pro ně již není místo.

## KLANOVÁ KLETBA

Kletba Nosferatů se projevuje na jejich těle. Tváře a postavy Hrůz jsou zdeformované a pokroucené, díky čemuž mají zruďný vzhled. Díky mystické povaze této abnormality se nedokáží ani mimořádně empatičtí a dobrotiví jedinci smířit s jejich vzhledem.

## VŠECHNO ŠPATNĚ...

Na té zakázce něco nesedělo. Cílem nebyl obvyklý majitel hospody nebo závislý gambler. Svůj cíl jsi musel hledat ve stanových příbytcích bezdomovců a kanálech. A když jsi ho konečně zahnal/a do kouta, došlo ti, že kořistí jsi tady ty. Než ti přestalo tlouct srdce, uslyšel/a jsi u ucha chraplavý šepot: „Máš druhou šanci. Nepromarni ji.“

*Jak jsi na nová zjištění zareagoval/a?*

- „Teď už vím, že jsem se celý život choval/a jako zrůda. Budiž.“
- „Své chování můžu změnit. Dokážu dělat věci jinak, i kdyby to mělo být jen ze stínů.“

## TUTO POSTAVU SI VYBER, POKUD...

...chceš hrát zkušeného rváče, který dokáže v boji zvítězit pouze holýma rukama, nebo chceš být schopným špehem, který se díky svým novým nadpřirozeným schopnostem dokáže skrývat před zraky ostatních, aniž by vzbudil podezření.

## AKCE

**Útok:** 8 kostek (neozbrojený, vážné zranění při použití Smrtícího těla); 4 kostky (pistole, +2 zranění)

*Ve rvačce s tebou obstojí málokdo. A díky krvi je z tebe mašina na zabíjení.*

**Kousnutí:** 8 kostek

*Pití krve ze zmlácených protivníků dělá z rvačky ještě napínavější záležitost.*

**Zastrašení:** 5 kostek (Pokud hroziš násilím, přidej si +1 kostku.)

*Naučil/a ses, co je lidem potřeba říkat, abys dosáhl/a svého. A pokud to nepochopí, můžeš kdykoliv své požadavky zdůraznit násilím.*

**Vyšetřování:** 5 kostek

*Pokud máš správné informace, dokážeš si odvodit patřičné souvislosti mezi fakty.*

**Vylomení zámku:** 5 kostek

*Když je potřeba být potichu, pokoušíš se ty otravné dveře odemknout. Mnohdy úspěšně. A když se to nepodaří, prostě je vykopneš.*

**Plížení:** 5 kostek (speciální, viz dále)

*Dokážeš se dobře skrývat a plížit, pokud budeš stát naprosto klidně a nebudeš na sebe upozorňovat, lidé tě neuvidí. (Podrobnosti viz Zatmění na další straně.)*

**Vcítění:** 5 kostek

*Můžeš se pokoušet lidem porozumět, zejména abys poznal/a, zda nelžou. Pak je za to můžeš potrestat.*

## VYBAVENÍ

Peněženka (chybí řidičský průkaz). Nějaká drobná hotovost. Drahé náramkové hodinky.

## JAK HÁZET

Před **hodem na test** si vytvoř bank kostek: vezmi počet kostek odpovídající hodnotě akce nebo součtu používaných rysů, které určí Vypravěč. Začni s hladovými kostkami, jejichž počet se rovná tvému Hladu. Zbývající kostky jsou běžné.

Kostky, na kterých padnou čísla 6 až 10 (☞☞☞☞☞☞) značí úspěch. Spočítej úspěchy, ostatní kostky ignoruj. Pokud je výsledek rovný nebo vyšší než obtížnost, v testu uspěješ.

**Zdraví**

□□□□□ □□□□□

**Vůle**

□□□□□ □□□□□

**Lidskost**

□□□□□ □□□□□

**Hlad**

□□□□□

Spálení 1 bodu Vůle ti umožní přehodit až tři běžné kostky (hladové kostky ne).

Při **kontrolním hodu** použij pouze běžné kostky. U kontrolních hodů nejde použít Vůli.

## ATRIBUTY

### Fyzické

Síla \_\_\_\_\_ ●●●●○

Obratnost \_\_\_\_\_ ●●○○○

Výdrž \_\_\_\_\_ ●●●○○

### Společenské

Charisma \_\_\_\_\_ ●○○○○

Manipulace \_\_\_\_\_ ●●○○○

Vyrovnanost \_\_\_\_\_ ●●●○○

### Duševní

Inteligence \_\_\_\_\_ ●●●○○

Důvtip \_\_\_\_\_ ●●○○○

Odhodlání \_\_\_\_\_ ●●○○○

## DOVEDNOSTI

Boj beze zbraně \_\_\_\_\_ ●●●●○

Nenápadnost \_\_\_\_\_ ●●●○○

Pouliční znalosti \_\_\_\_\_ ●●○○○

Přežití \_\_\_\_\_ ●○○○○

Střelné zbraně \_\_\_\_\_ ●○○○○

Technologie \_\_\_\_\_ ●○○○○

Vcítění \_\_\_\_\_ ●●○○○

Vyšetřování \_\_\_\_\_ ●●○○○

Zastrašování (hrozba násilím) \_\_\_\_\_ ●●●○○

Zlodějina \_\_\_\_\_ ●●●○○



## DISCIPLÍNY

Zatmění

●●○○○

Dokážeš se před ostatními skrýt pomocí jednoduché úrovně hypnózy. Lidé si tě nebudou všimnout a budou tě obcházet. Pokud ale na sebe jakýmkoli způsobem upozorníš (včetně útoku na někoho druhého), iluze se prolomí. Kamery a další technologická zařízení tě zaznamenávají.

**Plášť stínů** - Dokud stojíš v naprostém klidu, jsi prakticky neviditelný (s výše uvedenými omezeními). Pokud tě chce někdo odhalit pomocí **Zření**, hod' 6 kostkami, abys zůstal skrytý.

**Neviděný průchod** - Dokud na sebe neupozorníš, můžeš se pohybovat a zůstat přitom neviděný (s výše uvedenými omezeními). Proveď **kontrolu probuzení**. Pokud tě chce někdo odhalit pomocí **Zření**, hod' 6 kostkami, abys zůstal skrytý.

Posílení

●○○○○

Svou sílu můžeš využít k dosažení hrozivých účinků hrubé síly a fyzické převahy.

**Smrtící tělo** - Je z tebe smrtící zbraň. V neozbrojeném boji způsobuješ **vážné zranění**. V akci útok je to již poznačeno.

## PODSTATA RODNÝCH

**Hlad:** Při všech testech nahradte za každé přeškrtnuté políčko na záznamníku Hladu **černou** běžnou kostku za červenou hladovou kostkou.

**Kontrola probuzení:** Po provedení akce, která by mohla zvýšit Hlad, nebo po probuzení, hod' 1 **běžnou** kostkou. Pokud nepadne úspěch, přeškrtni 1 políčko na svém záznamníku Hladu.

**Přívál krve:** K jakémukoli hodů na akci nebo disciplínu můžeš přidat 1 **kostku**. Zároveň proveď **kontrolu probuzení**.

**Rumělec života:** Dokážeš před ostatními vypadat jako živý. Zároveň proveďte **kontrolu probuzení**.

**Rychlý lov:** Pokud se vaše skupina rozhodne upustit od loveckých scén a místo toho použije hody, budeš slídit po uličkách a hledat nebohé kořisti. Hod' 5 kostkami (Síla + Boj beze zbraně).

**Kletba:** Pro Nosferatu je jejich kletbou odporný vzhled. Ztrácíš -1 **kostku** u hodů, kdy se snažíš maskovat jako normálně vypadající osoba. Také ztrácíš -2 **kostky** ze všech společenských hodů, které nejsou založeny na strachu.

## PŘIJETÍ

*Když došlo k tvé přeměně.*

„Máš druhou šanci. Nepromarni ji.“  
Chraplavý hlas doprovází řada vůní. Hniloba. Rozklad. Smrt. Steží dokážeš nezvracet, ale tvá obět ti to znepríjemní ještě víc. Obličej je parodií na to, jak by měl vypadat. V rysech tváře se zračí všechno, co nám připadá odporné. Popadne tě za krk. Otrhaná postava je překvapivě silná a ty zjišťuješ, že se nemůžeš hnout. Pak zahlédneš tesáky. Ostré, zkažené, děsivé. Protrhnou ti kůži. Smrt přichází pomalu.

## SIR

*Ten, kdo tě přeměnil.*

Když se probudíš, příšera, co tě napadla, je stále s tebou a pozoruje tě. Usmívá se. Snažíš se pohnout, ale jsi svázaný/á. Přidrží ti před obličejem zrcadlo, ve kterém spatříš nevěřičně zírajícího netvora. Křičíš. Celé hodiny jen křičíš. Pak se pokusíš utéct. Provazy, které tě svazují, nejsou tak pevné a podaří se ti vysvobodit. Příšera je pryč a ty musíš utéct z jejího doupěte. Vlečeš se stokami, dokud nenajdeš východ. Tam na tebe čeká bílá dodávka. Muži v černém se zbraněmi v rukou se postarají, aby tvá svoboda netrvala dlouho.

## TAJEMSTVÍ

*Vzpomínka, která tě pronásleduje.*

Většina útočníků se rozběhne za tvým novým společníkem, ale pár jich zůstane na místě. Zatímco tě jeden drží, druhý ti vrazí do srdce dřevěný kůl. Než ztratíš vědomí, zalituješ, že jsi svého předka prozradil.