

JMÉNO

Rain

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:

- Vojenské oblečení z výprodeje
- Potrhané pouliční oblečení
- Obnošené běžné oblečení

Ambice: Svoboda

Co je tvým hlavním cílem?

- Osvobodit sebe a přátele z područí jakékoli frakce.
- Přijmout podstatu tohoto světa a usilovat o přijetí do některé z frakcí.

Čeho chceš dosáhnout dnes večer?

Touha: Přiměj _____, aby se osvobodil od věci, která jej omezuje.

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

POZADÍ

Celý život jsi prožil/a u pěstounů. Nikdo, včetně tebe, nedokázal pochopit důvody tvého problematického chování. Prostě ses narodil/a s divokou povahou. Ve škole jsi se neustále pral/a a na celé dny utíkal/a do lesa. Když to s tebou systém vzdal, našel/šla jsi nový domov ve vězeňských zařízeních. Za mřížemi jsi strávil/a víc času než na svobodě a po nějaké době bylo zjevné, že světu kolem sebe vůbec nerozumíš. Možná přeci jen patříš do basy.

Jaké zkušenosti tě definují?

- „Vůči společnosti a lidem kolem sebe mám velký dluh.“
- „Poznáváním druhých mohu pochopit, čím se od nich liším.“

KLAN

Gangrel 

KLANOVÉ ZÁZEMÍ

Členové klanu Gangrel, známí také jako Divoši, přijímají nejlépe svou upíří podstatu. Se svou Bestií dokáží žít v souladu. Gangrelové jsou často kočovníci, kteří neslouží žádnému pánovi a nikomu se nezodpovídají. Jde o obávané bojovníky a myslitele se vztahem k přírodě.

KLANOVÁ KLETBA

Pokaždé, když nad sebou člen klanu Gangrel ztratí kontrolu, ať již podlehne vzteku, strachu nebo Hladu, projeví se u něj dočasná zvířecí zvláštnost. Cokoliv od narostlých vlčích uší až po jezevčí zápach. Zvláštnost má vždy negativní vliv na jejich existenci. Tento rys trvá od jeho získání celou noc a snižuje jeden z atributů postavy o 1.

VŠECHNO ŠPATNĚ...

Po opětovném propuštění z vězení ses vydal/a do ulic s pocitů zoufalství a úzkosti. Měl/a by sis najít práci, bydlení, způsob života, platit účty, najít si přátele a lidi, na kterých ti záleží... Bylo toho na tebe moc. Vydal/a ses do lesa s úmyslem se nikdy nevrátit. Po několika týdnech života mimo systém jsi začal/a cítit, že tě něco sleduje. Noc co noc tě pronásledovala nějaká bestie, kterou se ti nepodařilo ani zahlédnout. Až do chvíle, kdy si tě to našlo. Smrt jsi přijal/a s nadšením. Ani jsi netušil/a, že nějaké máš.

Jak jsi na nová zjištění zareagoval/a?

- „Mám před sebou úplně nový svět. Žádné okovy, žádná kontrola. Svoboda začala dávat smysl.“
- „Násilně přeměněn/á, zbavený/á svobody. S novým stavem se musím vyrovnat pomalu, noc za nocí.“

TUTO POSTAVU SI VYBER, POKUD...

...chceš-li se dozvědět více o tom, co znamená být upírem; hledáš-li smysl svobody, i když jsi spoután novou existencí; chceš-li blíže porozumět Bestii a to jak vnitřně, tak i navenek.

AKCE

Vylomení zámku: 7 kostek

Tvým zkušeným prstům neodolá žádný zámek.

Útok: 6 kostek (neozbrojený, po aktivaci Smrtného těla způsobuješ +2 zranění); 5 kostek (pistole, +2 zranění)

V minulosti ses nejednou rval/a a umíš to i se střelnými zbraněmi. Díky novým schopnostem jsi ještě nebezpečnější.

Kousnutí: 6 kostek

Pokud ti to vyhovuje, v boji klidně používej kousnutí.

Plížení: 5 kostek

Umíš se konfliktu stejně dobře vyhnout jako do něj skočit. Skryt se bývá často moudřejší volba.

Zastrašení: 4 kostky (6 při použití Očí šelmy)


Pokud je to nutné, dokážeš lidem pohrozit, aby udělali, co potřebuješ. Strach mohou nahánět i tvé schopnosti.

VYBAVENÍ

Několik málo opotřebovaných jednodolarovek.
Zapalovač.

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.

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

Atletika _____ ●●○○○

Boj beze zbraně _____ ●●●○○

Klamání _____ ●●○○○

Nenápadnost _____ ●●○○○

Postřeh _____ ●○○○○

Pouliční znalosti _____ ●●○○○

Přežití _____ ●●●○○

Řemesla _____ ●○○○○

Řízení _____ ●○○○○

Střelné zbraně _____ ●○○○○

Vcítění _____ ●○○○○

Vyšetřování _____ ●○○○○

Zastrašování _____ ●●○○○

Zbraně na blízko _____ ●○○○○

Zlodějina (otevírání zámků) _____ ●●●○○

Zdraví

□□□□□ □□□□□

Vůle

□□□□□ □□□□□

Lidskost

□□□□□ □□□□□

Hlad

□□□□□

DISCIPLÍNY

Tvaroměna

●●○○○

Tato disciplína vám dává schopnost být lepším predátorem a měnit tvar.

Oči šelmy - Tvé oči získají rudý odstín. Tuto schopnost můžeš dle libosti aktivovat nebo deaktivovat. Pokud je aktivována, vidíš ve tmě (netýkají se tě postihy související s tmou) a k hodům na zastrašení si přidáváš +2 kostky.

Zbraně šelmy - Své ruce dokážeš proměnit v drápy. Ty způsobují +2 zranění, navíc je všechno zranění způsobené drápy **vážné** (nikdy se nesnižuje na polovinu). Proveď kontrolu probuzení.

Animalismus

●○○○○

Tato disciplína ti umožňuje těsnější propojení jak s tvou Šelmou, tak i ostatních.

Vycitění Bestie - Vycítit šelmu - Umíš číst v ostatních a vycítit jejich nepřátelství. Hod 4 kostkami proti oponentově hodů na **Vyrovnanost + Klamání** (základní obtížnost 3). Úspěch ti umožní odhadnout míru jejich nepřátelství a zda jsou ovlivňováni nadpřirozenou Bestií jako ty (tzn. zda jsou také Rodní).

PODSTATA RODNÝCH

Hlad: Při všech testech nahraďte 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 proved kontrolu probuzení.

Ruměnc života: Dokážeš před ostatními vypadat jako živý. Zároveň provedte kontrolu probuzení.

Rychlý lov: Pokud se vaše skupina rozhodne upustit od loveckých scén a místo toho použije hody, sejdeš se se svými starými kumpány a hodíš 4 kostkami (Manipulace + Klamání).

Kletba: Jako Rodný klanu Gangrel získáváš pokaždé, když nad sebou ztratíš kontrolu z důvodu vzteku, strachu a hladu, na celý zbytek noci náhodnou **zvláštnost** (chování nebo vzhled). Po dobu trvání se ti sníží jeden z atributů o 1.

PŘIJETÍ

Když došlo k tvé přeměně.

Oheň je moc příjemný. Zima byla tuhá a mít si kde ohřát ruce ti připadá jako luxus. Na zvuky lesa sis už zvykl a neděsí tě. Ale od na míle vzdálené silnice se nese hrozivé a drásavé dunění. Pár kroků od tebe zapraská větev. Je zpátky. Sice jsi to ještě nezahlédl/a, ale víš o tom již týdný. Teď stojí před tebou v celé své obludné kráse. Napůl člověk, napůl vzpřímený vlk. Přichází blíž a ty hrůzou zkameníš. Cítíš, jak tě očichává. Čelisti rozšklebené v náznak úsměvu se ti v dalším okamžiku sevřely na krku. Konečně svoboda.

SIR

Ta, která tě přeměnila.

Příšera se před tvými očima promění v ženu. Nahou, špinavou a promrzlou. Ale přesto nádhernou. Cítíš, jak se tvé tělo mění. Stáváš se něčím novým a jsi stejným dílem nadšený/á i zhnusený/á. Máš tolik otázek, ale respektuješ mlčení. Přestože o útočnici nic nevíš, máš pocit, že ji zcela rozumíš. Drží se dál od ohně a ty máš pocit, že bys měl/a udělat totéž. Trávíte hodiny tím, že na sebe zíráte a poznáváte navzájem svá těla. Mlčíte. Před východem slunce tě příšera odvede do jeskyně, kde spíte pod těžkými kožešinami. Když se probudíš, příšera je pryč. Zvenku slyšíš přilétající vrtulníky, štěkající psy a rozkazy šeptané ve stínech. Před jeskyní je skupina lovců a ty jsi kořist.

TAJEMSTVÍ

Vzpomínka, která tě pronásleduje.

V okamžiku, kdy ti do srdce vrazí kůl, poznáš, že muž, který tě probodnul, je jeden z tvých pěstounů.