

JMÉNO

Sam

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:

- Staré vojenské uniformy
- Tmavé a formální
- Volnočasové oblečení

Ambice: Organizace

Co je tvým hlavním cílem?

- Udělat z tobě blízkých osob, sílu, se kterou se musí počítat.
- Najít si své místo v organizaci a hrdě jí sloužit.

Čeho chceš dosáhnout dnes večer?

Touha: Inspirovat _____, aby se dozvěděl více o svém stavu.

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

POZADÍ

Někdo se hlásí do armády, aby sloužil své zemi, jiní kvůli kariéře. Tvé motivace ale byly vždy jiné než u ostatních. Ke studiu na univerzitě ti scházely peníze, ale tvá touha po vzdělání ti nedovolila se ho vzdát. Proto ses přidal/a k armádě. Válka v Iráku pro tebe nebyla příležitostí stát se hrdinou, ale prostředkem k dosažení svého cíle. Tím bylo zpřístupnění knihoven, muzeí a hledání stop počátku lidstva... Bohužel po dvou měsících tvá služba skončila a nezbylo než se vrátit domů. Daleko od bohatství informací, které poskytoval Blízký východ. Cítil/a ses ztracený/á a zmatený/á. S neukojenou touhou po znalostech.

Jaké zkušenosti tě definují?

- „Vrátím se zpátky. Musím se toho naučit co nejvíce, dřív než bude všechno zničeno.“
- „I doma se dá studovat hodně věcí a je tu mnohem bezpečněji.“

KLAN

Tremere 

KLANOVÉ ZÁZEMÍ

Většina ostatních Rodných Čarodějům, jak je přezdívali, nedůvěřuje. Jejich původ je spojen s prastarou komunitou mágů a okultistů. Dříve tvořili uzavřenou společnost, chránící svá tajemství před zvědavci. Ale během nedávných událostí byla jejich organizace zničena a dnes přezívají členové klanu jako žoldáci, překupníci informací a vydědenci.

KLANOVÁ KLETBA

Členové klanu Tremere mezi sebou po staletí využívali krevní pouta a vytvářeli tím přísně organizovanou hierarchii poslušnosti hraničící s otroctvím. Když se pyramida vtažů rozpadla, krev členů klanu se znečistila a díky tomu dnes nejsou Tremere schopní využívat její sílu k připoutání si a ovládnutí sluhů. Navíc má většina Rodných kvůli temné historii klanu Tremere tendenci Čarodějům nedůvěřovat a automaticky je považovat za lstivé a zrádné.

VŠECHNO ŠPATNĚ...

Malou naději ti poskytl podivný e-mail s nabídkou starých rukopisů zachráněných z Ústřední knihovny v Mosulu. Cena byla příliš lákavá na to, abys neprojevil/a zájem. Na smluvenou schůzku jsi přišel/la do jednoho starého knihkupectví po konci otevírací doby. Rukopisy k vidění nebyly, místo nich jsi spatřil/a fotografie z období tvé služby v Iráku. Tebe a tvých spolubojovníků z jednotky. Vzpomínky seřazené tak, aby sis je mohl/a prohlédnout jako výstavku etapy svého života. Tentokrát jsi byl/a studovaným objektem ty, a ne naopak.

Jak jsi na nová zjištění zareagoval/a?

- „Někdo si o mně zjistil první poslední a zřejmě se mnou má nějaký plán. Musím následovat svůj osud a nalézt ho.“
- „Stal/a jsem se novým tvorem. Vědomosti, o něž jsem celou dobu usiloval/a, jsou součástí mé krve. Přišel čas začít se učit.“

TUTO POSTAVU SI VYBER, POKUD...

...chceš hrát osobu, kterou charakterizuje neutuchající touha po vědomostech, vzácná kombinace dovedností, zběhlost v používání stříelných zbraní a vynikající schopnost v jakékoliv situaci nalézt a prozkoumat a skryté detaily

AKCE

Vyšetřování: 9 kostek (Zesílené smysly jsou započítány)

Díky pátrání po skrytých knihách a hrobkách jsi nejlepší v hledání nepatrných detailů. Tvoje nově nabyté schopnosti tě v tom ještě zdokonalily.

Vcítění: 6 kostek

Umíš snadno číst v ostatních a chápeš jejich motivace.

Přesvědčování: 6 kostek

Díky své silné osobnosti dokážeš ostatní přesvědčit, aby ti dopřáli, co potřebuješ.

Útok: 6 kostek (pistole, +2 zranění); 4 kostky (neozbrojený)

Vojenský výcvik tě naučil, jak zneškodnit protivníka.

Kousnutí: 4 kostky

V případě potřeby můžeš v boji použít jako zbraň své špičáky.

Zastrašení: 4 kostky (Pokud na oponenta působíš násilím, přičti si +1 kostku.)


Ostatní lidé se tvého vojenského výcviku bojí.

VYBAVENÍ

Průměrné množství drobných. Peněženka (řidičský průkaz a jakýkoliv jiný doklad chybí.) Vojenské známky. Balení aspirinu.

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 _____ ●●○○○

Nenápadnost _____ ●○○○○

Okultismus _____ ●●●○○

Přesvědčování _____ ●●●○○

Střelné zbraně (pistole) _____ ●●●○○

Vcítění _____ ●●○○○

Vůdcovství _____ ●○○○○

Vyšetřování _____ ●●●●○

Zastrašování _____ ●○○○○

Zdraví

□□□□□ □□□□□

Vůle

□□□□□ □□□□□

Lidskost

□□□□□ □□□□□

Hlad

□□□□□

DISCIPLÍNY

Dominance ●○○○○

Dokážeš ovládat a kontrolovat jednání druhých. K tomu, aby schopnosti Dominance fungovaly, musíš mít s obětí oční kontakt. Použit lze pouze na jednu oběť a nesmí to být Rodný.

Donucení - Zadej oběti jednorázový příkaz, ne delší než krátká věta. Oběť poslechne, pokud jí příkaz přímo neublíží. Není-li příkaz jednoznačný, může si jej Vypravěč vyložit podle svého uvážení. Při použití proti oběti, která se snaží vzdorovat, musíš hodit 4 kostkami proti jejímu Důvtipu + Odhodlání.

Krevní magie ●○○○○

Dokážete využít mystické síly své krve. Časem se můžeš stát mocným Krevním mágem a naučit se další magické síly a také rituály.

Žiravá Vitae - Z otevřené rány, kterou si obvykle sám způsobíš, vymačkáš trochu své krve a pokapeš jí neživý materiál (nelze ji použít na Rodné, natož na živé bytosti jako jsou smrtelníci). Materiál zkoroduje a rozloží se. Toto lze využít k vylovení zámku nebo k uvolnění se z pout. Proved kontrolu probuzení.

Zření ●○○○○

Tvé smysly jsou mnohem ostřejší a díky síle krve se můžeš dozvědět více informací ze svého okolí.

Zesílené smysly - Všechny tvoje smysly jsou posílené, ať již ku prospěchu nebo ke škodě. Schopnost dokážeš libovolně spouštět a přerušovat, nic tě to nestojí a není potřeba jakýkoliv hod. Přičti si 1 kostku ke všem hodům na vnímání. V tvé akci vyšetřování jsou Zesílené smysly již započítány.

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 proved kontrolu probuzení.

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

Rychlý lov: Pokud se vaše skupina rozhodne neodehrát scénu s lovem a místo toho použít pouze hody, sejdeš se s některým ze známých veteránů, který ti ochotně daruje trochu své krve. Hod' 4 kostkami (Manipulace + Přesvědčování).

PŘIJETÍ

Když došlo k tvé přeměně.

„Sledoval jsem tě.“ Pevný, obřadný hlas nedává prostor pro otázky. Otočíš se a spatříš průvodce touto zvláštní výstavkou. Vysoký, štíhlý, celý v černém, jako by se nedokázal usmát nebo projevit jakoukoliv rozpoznatelnou emoci. Ten pohled je zvláštní, cizí a podivně uklidňující. „Mí lidé si tě všimli již v Iráku. Nejdřív si mysleli, že to se studiem nemyšlí vážně. Ale předčil jsi očekávání.“ Provede tě fotkami a předvede, kolik toho o tobě ví. Pak beze slova varování ucítíš na krku špičáky. Smrt přichází rychle.

SIR

Ten, kdo tě přeměnil.

Znovuzrozen/á. Přetvořen/á proti své vůli. Všechna tajemství stvoření teď před tebou leží obnažená. Vše, co sis myslel/a, že znáš, se stalo nepodstatným a během několika málo vteřin si uvědomíš, že musíš přehodnotit celý svůj pohled na svět. Máš tolik otázek... ale přísný pohled tvého průvodce tě nabádá, aby ses neptal. Bude trvat roky, možná desetiletí, než se dozvíš, co je potřeba. Jsi ale trpělivý/á. Bohužel svět okolo není. Tvůj průvodce něco slyší. „Počkej tedy.“ Vyběhne ven a nechá tě samotného/ou. Něco ve vzduchu je špatně. Zvuky, vůně... všechno ti připomíná dobu, kdy jsi byl/a v Iráku. Přežití je na prvním místě. Rychle popadneš všechny fotky, roztrháš je a spláchněš do záchodu. Pak začnou hvízdát kulky. Uvažuješ, že bys šel/šla ven a pomohl svému průvodci... ale zadní východ vypadá jako mnohem rozumnější možnost. Utečeš.

TAJEMSTVÍ

Vzpomínka, která tě pronásleduje.

Když ti zarazí do srdce kůl, poznáš v útočnickovi svého spolubojovníka z poslední mise.