

## JMÉNO

**Terry**

## 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:**

- Oblečení na ulici
- Volnočasové funkční oblečení
- Pracovní uniforma

**Ambice:** Obětavost

*Co je tvým hlavním cílem?*

- Použít své schopnosti k ochraně lidství před nespravedlností.
- Mysli globálně, jednej lokálně. Udělej ze své skupiny sílu hájící mír a spravedlnost.

*Čeho chceš dosáhnout dnes večer?*

**Touha:** Přiměj \_\_\_\_\_, aby se k tobě přidal.

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

## POZADÍ

Vyrůstal/a jsi v chudobě, dělal/a špatná rozhodnutí a dostal/a ses mezi tu nejhorší možnou partu. V důsledku toho jsi skončil/a ve vězení. Trest byl mírný, protože hlavní vinu na sebe vzal tvůj bratranec. Dnes pracuješ na budování komunity ve snaze zlepšit okolí. Snažíš se smysluplně využít bratrancovi oběti.

*Jaké zkušenosti tě definují?*

- „Pomáháním lidem kolem sebe můžu ze světa udělat lepší místo.“
- „Zlepšováním světa kolem sebe se přirozeně zlepšují i lidé.“

## KLAN

**Brujah** 

## KLANOVÉ ZÁZEMÍ

Vaše postava je Brujah. Členové klanu, kterým se běžně říká Chátra, vášnivě věří ve své osobní cíle a v důležitost podpořit své přesvědčení násilím, když je to nutné.

## KLANOVÁ KLETBA

Všichni Brujahové jsou prokleti vznětlivou povahou a nedostatkem sebeovládání. Kdykoli jsou vyprovokováni nebo jsou svědky činů, které by jiného člověka zpravidla jen rozčílily, hrozí, že se přestanou ovládat a propadnou slepé zuřivosti.

## VŠECHNO ŠPATNĚ...

Podivná tvář se začala pravidelně objevovat na tvých proslovech, později na shromážděních a demonstracích. Začal/a jsi být neznámou posedlý/á. Vyčnívala jako pěst na oko. Nepatřili mezi vás, a přesto přišla všude. Paranoia se stala silnější než zvědavost, opatrnost musela stranou. Postavil/a ses cizince tváří v tvář a dostal/a jsi mnohem víc, než jsi čekal/a. V posledních chvílích ti došlo, že to byla osudová chyba.

*Jak jsi na nová zjištění zareagoval/a?*

- „Stále můžu lidem pomáhat, byť jenom zpovzdálí.“
- „I mezi monstry existuje nerovnoprávnost. Za spravedlnost budu bojovat mezi sobě rovnými.“

## TUTO POSTAVU SI VYBER, POKUD...

*...chceš být někým, kdo se nebojí otevřít mnoho dveří; kdo je nebezpečným soupeřem v pěstním souboji i v diskuzi a kdo je všestranně zdatným organizátorem komunity.*

## AKCE

**Útok:** 7 kostek (neozbrojený, +2 zranění při použití Zdatnosti); 4 kostky (pistole +2 zranění);

*Každý, kdo se ti postaví, by měl raději utíkat jako o život.*

**Kousnutí:** 7 kostek (+2 vážná zranění při použití Zdatnosti.)

*Krmení během útoku může být skvělá volba.*

**Přesvědčování:** 6 kostek (Okouzlení je započítáno.)

*Díky tvé přitažlivé osobnosti ti lidé důvěřují a dělají, co po nich žádáš.*

**Zastrašení:** 6 kostek

*Umíš předvést děsivou tvář, abys dosáhl toho, co chceš.*

**Vcítění:** 5 kostek (Přičti si +1 kostku, pokud se pokoušíš vycítit něčí motivaci.)

*Dokážeš číst v druhých, pochopit jejich motivaci a poznat, zda říkají pravdu.*

**Vylomení zámku:** 5 kostek

*Když je potřeba, umíš otvírat zámky a dveře.*

**Vyšetřování:** 4 kostky

*Občas tě kolem tebe něco zaujme, ale víc se soustředíš na lidi.*

**Plížení:** 4 kostky


*Když všechno ostatní selže, umíš se plížit a skrývat, ale není to tvoje silná stránka.*

## VYBAVENÍ

Peněženka (chybí řidičský průkaz). Drobná hotovost. Naškrábané poznámky z tvého posledního projevu.

## 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.

**Zdraví**                      **Vůle**

□□□□□ □□□□□      □□□□□ □□□□□

## ATRIBUTY

### Fyzické

Síla \_\_\_\_\_ ●●●●○

Obratnost \_\_\_\_\_ ●●○○○

Výdrž \_\_\_\_\_ ●●●○○

### Společenské

Charisma \_\_\_\_\_ ●○○○○

Manipulace \_\_\_\_\_ ●●○○○

Vyrovnanost \_\_\_\_\_ ●●●○○

### Duševní

Inteligence \_\_\_\_\_ ●●●○○

Důvtip \_\_\_\_\_ ●●○○○

Odhodlání \_\_\_\_\_ ●●○○○

## DOVEDNOSTI

Atletika \_\_\_\_\_ ●○○○○

Boj beze zbraně \_\_\_\_\_ ●●●○○

Nenápadnost \_\_\_\_\_ ●●○○○

Politika \_\_\_\_\_ ●○○○○

Postřeh \_\_\_\_\_ ●○○○○

Pouliční znalosti \_\_\_\_\_ ●○○○○

Přesvědčování \_\_\_\_\_ ●●○○○

Řízení \_\_\_\_\_ ●○○○○

Střelné zbraně \_\_\_\_\_ ●●○○○

Vcítění (motivace) \_\_\_\_\_ ●●○○○

Vůdcovství \_\_\_\_\_ ●●○○○

Vyšetřování \_\_\_\_\_ ●○○○○

Zastrašování \_\_\_\_\_ ●●●○○

Zbraně na blízko \_\_\_\_\_ ●○○○○

Zlodějina \_\_\_\_\_ ●●●○○

**Lidskost**                      **Hlad**

□□□□□ □□□□□      □□□□□

## DISCIPLÍNY

Posílení

●●○○○

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

**Prudký skok** - Bez rozběhu dokážeš skákat až 4 metry do výšky a 6 metrů do dálky. Nevyžaduje to hod kostkami.

**Zdatnost** - Přičti si +2 kostky k silovým činnostem. Lze použít i při neozbrojeném útoku (+2 poškození nebo +1 při použití zbraní na blízko). Hod' si na kontrolu probuzení.

Zmámení

●○○○○

*Dokážeš manipulovat a ovládat emoce lidí kolem sebe. Aby tato síla fungovala, musíš být v jejich blízkosti a oni tě musí vidět nebo slyšet.*

**Okouzlení** - Každý, kdo je ve tvé blízkosti, je k tobě náhle přitahován a je ochotný souhlasit s tvými argumenty a názory. Tuto schopnost lze využít k odvedení pozornosti. Zlepšuje tvou akci přesvědčování, kde je již započítána.

## 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 hodu 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, setkáš se s věrnými členy komunity, kteří tě obdivují, byť se osobně neznáte. Hod' 4 kostkami (Manipulace + Přesvědčování).

**Kletba:** Krev Brujahů vře těžko zadržovaným vztekem, který při sebemenší provokaci exploduje. Odečti -1 kostku od každého hodu na odolávání zuřivosti.

## PŘIJETÍ

*Když došlo k tvé přeměně.*

Ulička páchne močí a zahnívajícímí zbytky jídla. Cizinka se ležérně opírá o zed', tvář má jako nevyzpytatelnou masku. Řekne: „Odvádíš dobrou práci, chlapče.“ Je na tvé straně? Nebo tě jen láká do léčky? Začneš se vyptávat. Nemůžeš uvěřit, že se někdo může tak moc zajímat o tvé projevy a práci pro komunitu. Ale nedostaneš žádné odpovědi. Tvá frustrace přeroste ve slepý vztek. Cizinka se usměje a pak zaútočí.

## SIR

*Ten, kdo tě přeměnil.*

Pohodí tě na hromadu nepořádku a tvé tělo se snaží přizpůsobit změně. Už to nejsi ty. Cizinka bez slova vysvětlení odchází. To nemůžeš připustit. Pronásleduješ ji, připraven/a ji klidně zabít, když v tom ti cestu přehradí bílá dodávka. Vyskáče z ní skupina mužů mířící zbraněmi na tebe i cizinku. Instinktivně zareaguješ dřív, než stačíš pochopit, co se děje. Zbaběle postrčíš cizinku před hlavně zbraní a otočíš se na útěk.

## TAJEMSTVÍ

*Vzpomínka, která tě pronásleduje.*

Záhý tě doženou. Než ti vrazí kůl do srdce, poznáš v útočnickovi povědomou tvář spoluvězně z pobytu za mřížemi.