

JMÉNO

Jay

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:

- Elegantní oblek
- Tepláková souprava a baseballová čepice
- Volnočasové oblečení

Ambice: Kariérní postup

Co je tvým hlavním cílem?

- Najít toho, kdo tě proměnil a pomstít se.
- Spálit mosty s minulostí, vytvořit novou identitu a znovu se objevit na scéně.

Čeho chceš dosáhnout dnes večer?

Touha: Zahrát si hru s _____ a vyhrát

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

POZADÍ

Neporažený/á šampion/ka tisíců bitev. Vítěz/ka všech válek s vitrinou plnou trofejí. Noc co noc porážíš soupeře v digitálních střetech o peníze nebo slávu. Byl by život profesionálního hráče zajímavý, po třicítce už to není ono. Začal/a jsi ztrácet pověstné reflexy a v národních šampionátech tě poráželi patnáctiletí kluci. Jediný způsob, jak se dále rozvíjet, bylo usednout ke stolu pro dospělé a hrát online poker. Chvilí trvalo, než jsi pochopil/a všechny nuance hry, ale vytrval/a jsi a udělal/a sis jméno. Peníze pak již nebyly problém. Problémem bylo najít soupeře, kteří by tě neunudili k smrti svými podprůměrnými schopnostmi.

Jaké zkušenosti tě definují?

- „Toto je moje cesta. Stanu se nejlepším hráčem všech dob a nikdo se nedozví, že jsem to byl/a já.“
- „Svět je pro mě příliš malý. Brzy se znovu objevím a všem ukážu, co znamená být opravdu velký/á.“

KLAN

Malkavian 

KLANOVÉ ZÁZEMÍ

Ostatní Rodní nazývají Malkaviány Věštci a oprávněně se obávají jejich častých výstředností. Zdá se totiž, že příliš neovládají své činy a slova. Ale jejich chaotické způsoby mají vždy nějaký řád. Často se prezentují jako věštci, proroci nebo dokonce počítačová odborníci. Pravdou totiž je, že svět kolem sebe vidí naprosto unikátním způsobem a každým okamžikem přijímají ohromující množství informací.

KLANOVÁ KLETBA

Všichni Malkaviáni se od ostatních Rodných odlišují. Propojení jejich mysli s vnějším světem jednoduše nefunguje jako u ostatních. V tomto případě Jay nedokáže mlčet. Říká nahlas všechno, co jej/ji napadne a rozlišit mezi myšlením a mluvením je pro něj/ni obtížné. Věty proto často ukončí nesouvislým blábolním.

VŠECHNO ŠPATNĚ...

Po obzvláště náročné hře jsi dostal/a pozvánku na partii pokeru. Skutečnou. Offline. Představa sdílení prostoru s dalšími skutečnými lidmi tě příliš nenadchla, ale nabízené peníze za to stály. V této lize by stačilo odehrát pár her a mohl/a by sis koupit vlastní soukromý ostrov a navždy odejít do důchodu. Hra byla zvláštní. Tvůj hostitel si nesundal sluneční brýle ani baseballovou čepici a ostatní hráči... ti prostě nepřišli. Po několika vyhraných partiích sis začal/a být moc jistý/á. Pak ale hostitel učinil sázku, kterou jsi neměl/a jak dorovnat. To, co následovalo, bylo krvavé, zmatené a bolestivé.

Jak jsi na nová zjištění zareagoval/a?

- „Vyhrál/a jsem hru. Férově a poctivě. Tak kde je můj výdělek?“
- „Znovu jsem se narodil/a. Mám šanci začít od znova. Čím se stanu?“

TUTO POSTAVU SI VYBER, POKUD...

...chceš-li si zahrát komplikovanou postavu hráče/čky pokeru, která nedokáže lhát. Také pokud máš chuť vyzkoušet úžasného vyšetřovatele/lku, se schopností číst v druhých lidech lépe, než si rozumějí sami.

AKCE

Vyšetřování: 9 kostek (Zesílené smysly jsou započítány)

Snadno přečteš scénu a tvým bystrým smyslem unikne málokterá stopa. Dnes víc, než kdy dřív.

Vcítění: 6 kostek (Pokud se snažíš rozpoznat lži, přidej +1 kostku.)

V rozhovoru s jinými dokážeš rozpoznat lež a vcítit, co zůstalo nevyřčené. Tvé nové schopnosti to ještě usnadňují.

Útok: 6 kostek (pistole, +2 zranění); 1 kostka (neozbrojený)

Roky hraní nejakčnějších online stříleček z pohledu první osoby tě na tento okamžik vycvičily.

Zastrašení: 5 kostek

Občas dokážeš ostatní zastrašit, aby udělali, co potřebuješ. Bud tím, že působíš výhrůžným dojmem, nebo použitím správných slov.

Vylomení zámku: 4 kostky

Je až překvapivé, co všechno se můžeš naučit z videoher.

Přesvědčování: 4 kostky

Někdy můžeš lidi přesvědčit, aby udělali, co potřebuješ, jen tím, že působíš důvěryhodně anebo řekneš pravdu. Kvůli klanové kletbě ztratíš 1 kostku kdykoliv se odchýlíš od pravdy.

Plížení: 4 kostky

Zkušenosti s hrami tě naučily, že někdy je nejlepší možností zůstat nepozorován.

Kousnutí: 1 kostka

Možná se raději rozhodneš nakrmit z ochotné nádoby nebo lidí v bezvědomí.

VYBAVENÍ

Velké množství peněz včetně bankovek z klasické karetní hry, o které se říká, že rozvrací vztahy. Peněženka (chybí řidičský průkaz). Balíček hracích karet. Šestnáct letáček s jídelním lístkem z restaurace, která není v Los Angeles. Složená karta postavy tvého oblíbeného revenanta: okouzlující postava. Legendární herní konzole z 80. let. Žvýkačky. Deník plný čísel a vzorců načmáraných na každé stránce. Malá knížka inspirativních citátů pro uklidnění při úzkosti, jejíž některé stránky jsou bez zjevného důvodu vytrženy. Kapesní anglicko-norský slovníček (norsky neumíš ani slovo).

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

Finance _____ ●○○○○

Nenápadnost _____ ●●○○○

Okultismus _____ ●○○○○

Politika _____ ●○○○○

Postřeh _____ ●●○○○

Pouliční znalosti _____ ●○○○○

Přesvědčování _____ ●○○○○

Přežití _____ ●●○○○

Řízení _____ ●○○○○

Střelné zbraně _____ ●●●○○

Technologie _____ ●●●○○

Vcítění (rozpoznání lži) _____ ●●○○○

Vyšetřování _____ ●●●○○

Zastrašování _____ ●●○○○

Zlodějina _____ ●●○○○

Zdraví

□□□□□ □□□□□

Vůle

□□□□□ □□□□□

Lidskost

□□□□□ □□□□□

Hlad

□□□□□

DISCIPLÍNY

Zření

●●○○○

Díky mystické síle tvé krve máš ostrější a bystřejší smysly. Vidíš a slyšíš věci, které by většina lidí vůbec nevnímala.

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.

Cit pro nadpřirozeno - Dokážeš odhalit nadpřirozeně skryté věci, včetně schopností Zatmění a dokonce i reálně existujících duchů. Hod 5 kostkami proti obtížnosti stanovené **Vypravěčem**. Pokud se snažíš překonat disciplínu Zatmění, jde o hod na střet proti soupeřovi **Důvtipu + Zatmění**.

Dominance

●○○○○

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

Výpadek paměti - Řekni slovo „Zapomeň“ a tvá obět zapomene na posledních pár minut svého života. Při použití proti aktivně vzdorující oběti hod 4 kostkami proti její **Inteligenci + Odhodlání**.

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.

Příval 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 neodehrát scénu s lovem a místo toho použít pouze hody, vydáš se s ostatními hráči na domluvené místo a hodíš 3 kostkami (Manipulace + Přesvědčování).

Kletba: Ztratil/a jsi schopnost rozlišovat, co si myslíš a co říkáš. Odeber 1 kostku z hodů na **Přesvědčování, Zastrasování** a podobně, pokud se snažíš někomu lhát nebo ho oklamat.

PŘIJETÍ

Když došlo k tvé přeměně.

Na ruce máš čtyři esa. Pasuje. Královská barva. Pasuje. Full House. Pasuje. Trojka. Pasuje. Tvůj hostitel je velmi nešťastný hráč. Celý večer ti chodí nejlepší karty, jaké jsi kdy dostal, a on jenom pokládá. Jeho hromádka žetonů se pomalu zmenšuje, zatímco ta tvoje je stále větší a větší. Tímto tempem ale bude trvat týdny, než ho úplně oberesh. Další rozdání. Tentokrát máš jen pár. Znuděně se rozhodneš blafovat a vsadíš všechno. Velká chyba! Tvůj hostitel přijme a přesouvá žetony přes stůl. Přišel o všechny úspory jen proto, že ses nudil?! Odkryjete karty. Nic nemá! Vůbec nic! Nechápeš shrabuješ žetony, když promluví: „Poslední hra. Nemám již žádné žetony, ale můžu vsadit svou duši.“ Nervózně se zasměješ, ale on to myslí vážně. Nikdy jsi nevlastnil duši někoho jiného. Přijmeš. Snažíš se ze všech sil, ale to nestačí. Poté, co hostitel vyloží neporazitelné karty, přeskočí stůl a divoce tě kousne.

SIR

Ten, kdo tě přeměnil.

„Žádné peníze tu nejsou!“ zaslechneš ozvěnu vlastního hlasu. Jsi z toho zmatený/á. „Řekl/a jsem to nahlas?“ Opět se slyšíš. Hostitel odešel ve spěchu a nechal tě sotva při vědomí. Po probrání jsi při hledání peněz, které ti dluží, prošmejdil/a celý byt. Nic. Jen napodobeniny bankovek z nějaké staré deskové hry a spousta prázdných plechovek od zázvorového piva. Cítíš se divně. „Cítím se divně.“ Jazyk vyzrazuje myšlenky. „Drž hubu! Přestaň mluvit! To je lepší. Počkej... Pořád ještě mluvím? Co je to za zvuky? Kroky. Těžké kroky. Blíží se. Někdo přichází. Dobře. Nejspíš je poslali, aby mi zaplatili, co dluží. Proč kopou do dveří? Proč tolik zbrani? Kde jsou moje peníze?“

TAJEMSTVÍ

Vzpomínka, která tě pronásleduje.

V okamžiku, kdy ti probodnou srdce, poznáš muže, který do tebe vrazil kůl. Jde o jednoho z bývalých soupeřů z dob, kdy jsi hrál/a videohry.