

## JMÉNO

*Alex*

## 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:**

- Oblek
- Elegantní oblečení pro volný čas
- Sportovní oblečení

**Ambice:** Kariérní postup

*Co je tvým hlavním cílem?*

- Přidat se k nějaké organizaci a vypracovat se na vrchol.
- Stát se prostředníkem mezi organizacemi, a být pro obě strany nepostradatelný.

*Čeho chceš dosáhnout dnes večer?*

**Touha:** Získat \_\_\_\_\_, aby tě podpořil/a jako vůdce.

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

## POZADÍ

Jsi ze třetí generace Američanů mexického původu, potomek tvrdě pracujících lidí, kteří pro splnění tvého amerického snu hodně obětovali. Již od dětství jsi následoval/a jejich vize a sny. Dostal/a ses na Univerzitu Jižní Kalifornie, absolvoval/a jsi s vyznamenáním a získal/a jsi magisterský titul v oboru podnikání a managementu. Již od dob studia si buduješ kariéru a nikdy se neohlížíš zpět. Vrstevníci a nadřízení tě obdivují a zároveň i závidí. Čekají se od tebe velké věci.

*Jaké zkušenosti tě definují?*

- „Dostanu se až na vrchol, protože tam patřím.“
- „Čím výše se dostanu, tím více budu moci pomáhat těm pode mnou.“

## KLAN

*Ventruie* 

## KLANOVÉ ZÁZEMÍ

Ventruové jsou často považováni za klan arogantních jedinců. Říká se jim klan Králů, protože mají tendence zaujímat vedoucí pozice a do značné míry se spoléhají na své schopnosti ovládat mysl, aby ovlivnili vůli ostatních. Přestože si Králové obvykle během své cesty nadělají mnoho nepřátel, nejspokojenější jsou tehdy, kdy mohou rozhodovat.

## KLANOVÁ KLETBA

Členové klanu Ventruie se vyžívají ve všem, co je drahé a luxusní. Vytříbený vkus mají i co se týče krve. Všichni jsou fixovaní na jistou konkrétní kořist a nekrmí se z nikoho jiného. Někteří se krmí pouze mladými lidmi, jiní mohou mít specifictější omezení: krev pijí například pouze z právníků a soudců nebo lidí, kteří žili po nějakou dobu na lodi. Alex se krmí lidmi mladšími, než mu/jí bylo v době svého přijetí (27 let).

## VŠECHNO ŠPATNĚ...

Jednoho dne ti zmrazili bankovní účty. Veškerý majetek byl pryč. Bývalí kolegové a nadřízení se ti vyhýbali, jako by věděli o nějakém temném tajemství, o kterém ty nemáš tušení. Život, jak jsi ho znal/a, v podstatě skončil. Když jsi stál/a na okenní rímse, připravený/á všechno ukončit, zazvonil telefon. Přišla nabídka, která se neodmítá a přiměla tě upustit od tvého záměru. Aniž by ti došlo, co děláš, vstoupil/a jsi do hotelového pokoje. Tehdy se všechno změnilo.

*Jak jsi na nová zjištění zareagoval/a?*

- „Dostanu se až na vrchol, protože tam patřím.“
- „Čím výše se dostanu, tím více budu moci pomáhat těm pode mnou.“

## TUTO POSTAVU SI VYBER, POKUD...

...chceš hrát společenského tvora, který umí lidi přesvědčovat, zastrašovat a být k nim empatický. Přirozeného vůdce s ambicemi dostat se na samý vrchol...

## AKCE

**Přesvědčování:** 8 kostek (Okouzlení je započítáno)

*Tvůj názor je nakažlivý a lidé jsou kdykoli ochotní udělat, co po nich chceš. Máš pocit, že je to až příliš snadné.*

**Vcítění:** 5 kostek (Pokud se snažíš být k druhé straně empatický, přidej 1 kostku.)

*Nahlížení do nitra druhých a snaha pochopit jejich motivace je jedním z klíčů k tvému úspěchu.*

**Zastrášení:** 5 kostek

*Aby tě lidé poslechli je občas potřeba být tvrdý. Ale pozor: cukr někdy funguje lépe než bič.*

**Vyšetřování:** 4 kostky

*Pokud se ti chce, dokážeš najít informace sám. Ale vždycky je lepší říct ostatním, aby to udělali místo tebe.*

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

*Absolvoval jsi několik kurzů sebeobrany a jsi odpovědný držitel zbraně.*

**Kousnutí:** 2 kostky


*Nejraději se živíš z povolných obětí, zejména těch, které tě obdivují. Také pamatuj, že se bez sebezapření nedokážeš nakrmit jen tak od někoho.*

## VYBAVENÍ

Peněženka (chybí řidičský průkaz a všechny kreditní karty). Drahé náramkové hodinky. Pouzdro se stovkou vizitek.

## 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 \_\_\_\_\_ ●○○○○

Etiketa \_\_\_\_\_ ●●●○○

Finance \_\_\_\_\_ ●●●○○

Klamání \_\_\_\_\_ ●●○○○

Politika \_\_\_\_\_ ●●○○○

Postřeh \_\_\_\_\_ ●●○○○

Pouliční znalosti \_\_\_\_\_ ●○○○○

Přesvědčování \_\_\_\_\_ ●●●○○

Řízení \_\_\_\_\_ ●○○○○

Střelné zbraně \_\_\_\_\_ ●○○○○

Technologie \_\_\_\_\_ ●○○○○

Vcítění (empatie) \_\_\_\_\_ ●●○○○

Vůdcovství \_\_\_\_\_ ●●○○○

Vyšetřování \_\_\_\_\_ ●○○○○

Zastrásování \_\_\_\_\_ ●○○○○

**Lidskost**

□□□□□ □□□□□

**Hlad**

□□□□□

## DISCIPLÍNY

Dominance

●●○○○

*Dokážeš ovládat a kontrolovat jednání druhých. K tomu, aby schopnosti Dominance fungovaly, musíš mít s obětí oční kontakt. Použít 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 6 kostkami proti jejímu Důvtipu + Odhodlání.

**Výpadek paměti** - Řekni slovo „Zapomeň“ a tvá oběť zapomene na posledních pár minut svého života. Při použití proti aktivně vzdorující oběti hod 6 kostkami proti její Inteligenci + Odhodlání.

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 **persvědčování**, kde je již počítána.

## 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.

**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 za věrnými členy tvé komunity, kteří tě bezmezně zbožňují. Hod 4 **kostkami** (Manipulace + Přesvědčování).

**Kletba:** Jako Rodný klanu Ventrue máš, pokud jde o krmení, vybíravé chutě. Dokážeš se krmit pouze od lidí, kterým je 27 a méně let. Pokud jsi přinucený nakrmit z jiné nádoby, musíš utratit 1 **bod Vůle**, abys to zvládl.

## PŘIJETÍ

*Když došlo k tvé přeměně.*

**ZÁBLESK:** Osoba sedící na druhém konci stolu mluví pořád dokola. Nerozumíš ani slovo, ale vidíš, že má vytríbený vkus. Cítíš se zvláštním způsobem zapojený/á. **ZÁBLESK:** Tvůj sir. Přesně tím on je. A ty jsi jeho potomek. Pověčení je hebké a kůže studená. Na téhle situaci je něco lákavého i strašidelného zároveň. **ZÁBLESK:** Kůže na krku povolí a z tvého těla vytéká krev. Cítíš se lehce a spokojeně. **ZÁBLESK**

## SIR

*Ten, kdo tě přeměnil.*

Po sprše se cítíš lépe. Slíbil ti vysvětlení a teď jej dostaneš. Rozhovor ale přeruší zvuky těžkých kroků na chodbě hotelu. „Jdou po nás! Uteč!“ Tvůj sir nečeká a vyskočí z okna právě ve chvíli, kdy se rozrazí dveře. Do pokoje vtrhne skupina lidí oblečených v polovojenském oděvu, všichni na tebe míří zbraněmi. Nezbývá ti než ukázat na okno a doufat, že tě nechají na pokoji.

## 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 sira prozradil.