

V DAVU

Předmluva

Tato brožura je určena pouze **Vypravěči**. Pokud se chystáš hrát tento scénář, ale nehodláš se ujmout role **Vypravěče**, přestaň prosím číst.

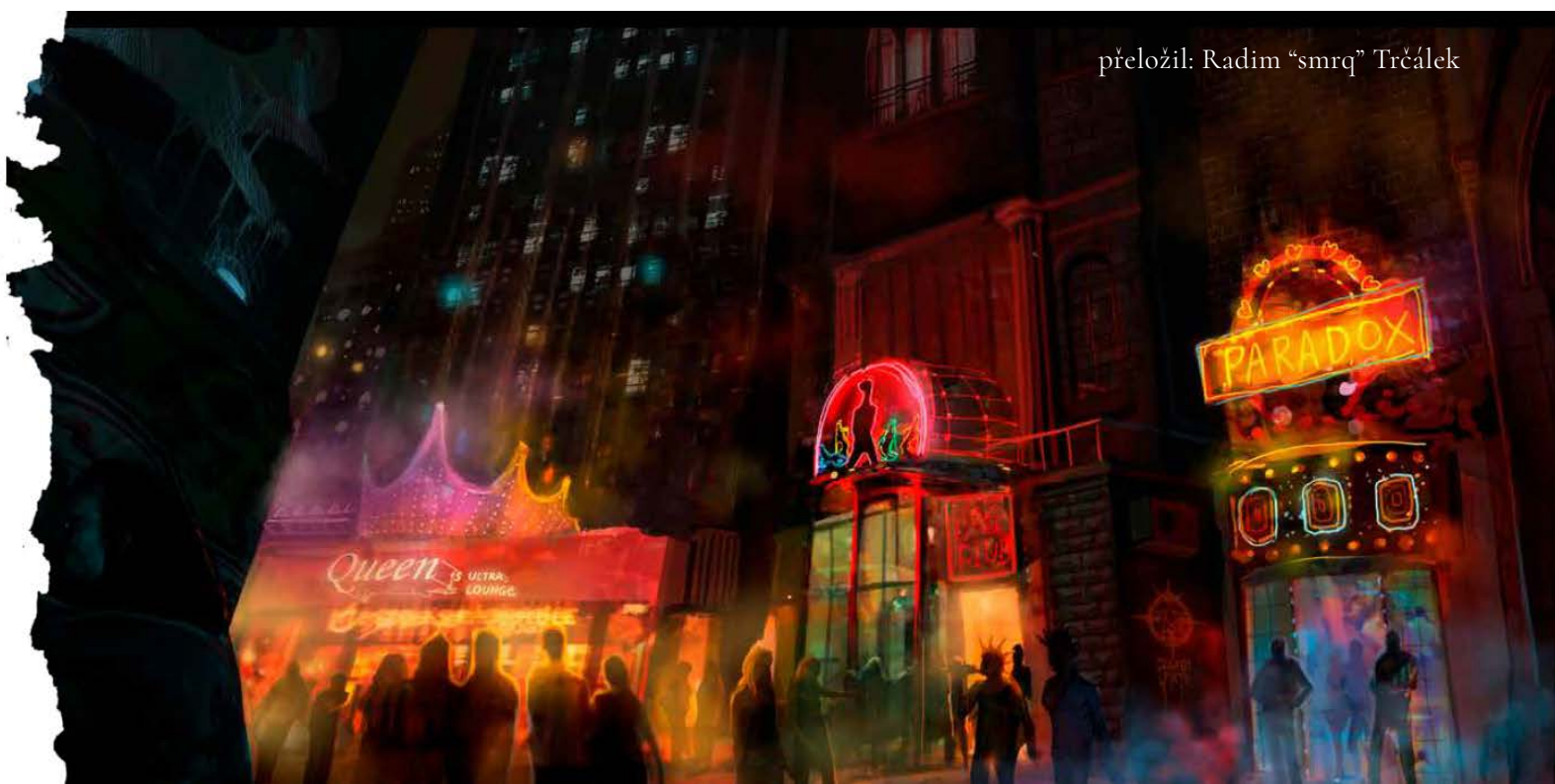
Tvým úkolem je stát se **Vypravěčem**. Tvou zodpovědností bude provést hráče příběhem, v němž zjistí, čím se stali, a jaké důsledky má jejich nesmrtnost.

Je možné, že hráči budou provádět činnosti

přesahující připravené materiály. V takovém případě se nevyhneš improvizaci.

V tomto příběhu hráči začínají jako nově stvoření **Rodní** (slovo, kterým upíři označují sami sebe). Byli zajati a své **Přijetí** (událost, která je proměnila ve tvory noci) nebo **siry** (upíry, kteří jim dali věčný život bez smrti) si sotva pamatují.

přeložil: Radim "smrq" Trčálek



Než začnete, doporučujeme tobě i hráčům, abyste se krátce seznámili s komponenty, které budete používat. Požádej hráče, aby si **vybrali jednu z postav** - na výběr je jich více než dost, **ale neměli by se zatím dívat dál než na první stránku**. Jakmile se rozhodnou pro postavu, která se jim líbí, mohou si o ní přečíst základní informace a vybrat si z nabídnutých voleb.

Začněte diskuzi o **varování před nevhodným obsahem na kartě „Začněte zde!“**. Pokud jsou někomu z vás (včetně tebe) popisované situace nepřijemné, berte na sebe ohled.

Několik dalších slov k tomuto tématu najdete v **Referenční příručce**, str. 6.

Scéna o: Jak začít

Tento scénář má celkem sedm po sobě se lineárně odehrávajících scén. V každé scéně dopředu představíme její cíl včetně výstupu a několik informací o scéně následující, které vám budou vodítkem.

Všechno jsme se snažili napsat tak, abyste mohli začít hrát bez přípravy tzv. za pochodu, ale bylo by přesto lepší si každou scénu dopředu přečíst. Pokud se zasekneš, neboj se mezi scénami vyhlásit přestávku.

Během hraní přijdou situace, s kterými se nepočítalo. V takové chvíli ti při rozhodování, co dál, pomůže cíl scény, očekávaný výstup a informace o scéně následující. Pokud budeš potřebovat podrobnější informace o světě nebo pravidlech, podívej se do **Referenční příručky**.

Prostředí našeho příběhu jsme popsali velmi obecně a neumístili jej na žádné konkrétní místo. Příběh tak můžeš zasadit do jakéhokoli města, které se ti zlíbí a to včetně tvého domovského. Jediná podstatná informace je, že jde o město pod správou upírské frakce známé jako **Anarchové**, na rozdíl od mnoha jiných měst, která řídí konkurenční frakce **Kamarila**. Obě organizace vám představíme v průběhu příběhu.

Scéna I: Vaše první noc

- **Dispozice:** Hned po **Přijetí** byly hráčské postavy zajaty. Probudí se uvězněné v mrazáku, obklopené visícími zvířecími těly a lidskou mrtvolou. Jedná se o součást zkoušky, o které nemají tušení. Po útěku z mrazáku se setkají se strážným.
- **Cíl:** Dozvědět se o **hladu**, základních akcích a o sobě navzájem.
- **Výstup:** Útěk z mrazáku.
- **Další scéna:** Postavy narazí na upíra, který jim chce pomoci.

Začněte tím, že přečteš nahlas odstavec **Přijetí**. Zkus hráčům navrhnout, aby si při poslechu úvodní části zavřeli oči. Pasáže, které je potřeba přečíst nahlas, najdeš napříč celou příručkou. Budou psány kurzívou, jako následující odstavec. Na základě okolností bude občas potřeba změnit jedno nebo dvě slova. Tyto situace budou viditelně označeny.

POZNÁMKA K TISKU: Máš výslovné svolení vytisknout pro osobní potřebu kterékoli z dokumentů v tomto startovacím setu.

Přijetí

Přestože tvůj život vyprchává, nemáš strach. Naopak, v náruči bytosti, která ti bere život, cítíš útěchu. Zažíváš nečekaný klid, kolem se všechno vytrácí. Krok za krokem mizí tvé obavy, starosti, sny, potěšení...

Nakonec se rozplyne i tvé vědomí a zůstane jen tma.

Otevřeš oči. Nemůžeš se zbavit pocitu, že ti něco schází, ale cosi jiného nadbývá. Tvé smysly probouzí elektrizující vrnění. Návrat z náruči smrti je pomalý. Cítíš se malátný, lenivě k tobě putuje povědomí o místnosti, kde se nacházíš a osobách, které jsou tu s tebou. Všude nad vámi se pohupují kusy masa připomínající mrtvá těla. Cítíš vedle sebe ostatní a máš tušení, že i oni právě unikli od bran smrti.

Naléhavěji: *Hned jak se posadíš, to ucítíš: hlad! Útroby ti sevře strašná bolest a ty někde uvnitř víš, že již nejsi člověk.*

Úvod

V tuto chvíli postavy **otevrou oči** a rozhlédnou se okolo. Vyzvi hráče, aby popsali své postavy, styl oblékání a tělesné zvláštnosti vycházející z jejich silných a slabých stránek. Poté se zaměříme na jejich naléhavý pocit **hladu** a teprve pak na prostředí, kde se nacházejí. Jsou uvězněni v **obrovském mrzáku**, ale to zjistí až za chvíli.

VYSVĚTLENÍ PRAVIDEL A RADY

Tady je první z mnoha textů vysvětlujících pravidla. Budou mít tento formát. Je na tobě, zda si je přečteš potichu pro sebe a hráčům je v případě potřeby vysvětlíš nebo je přečteš nahlas všem. Pokud zvolíš druhou možnost, nečti poznámky psané kurzívou, které jsou jen pro tebe.

Začneme rozhovorem o **hladu** a **krvi**.

Hlad, část 1

Sedíte nehybně v chladné, tiché místnosti a vaše oči konečně zaostřují tvary kolem vás. Všechny myšlenky přehluší hlad. Je jiný než jakýkoliv, který jste doposud zažili. A podobně jako člověku umírajícímu hladem, který nalezne jídlo, se i vám ulevilo od oné strašné, prázdné bolesti, protože jste ve vzduchu ucítili krev. Jak utišíte svůj první hlad?

Ucítíte krev a ihned je vám jasné, že přesně toto je ono: vůně vás vábí, je tak sladká a lákavá. Vaše oči padnou na háky s masem zdobící místnost, a hledají jídlo, po kterém toužíte. Na háčích visí vyvrhnutá zvířata. Vepřové, hovězí... A přesto se vaše oči stočí na kus zavěšený uprostřed místnosti. Pohled na tmavovlasou postavu visící hlavou dolů vám prozradí, po čem vaše tělo touží. Zíráte na mrtvolu muže v modrých džínách a tričku a dochází vám, že i když je toho v místnosti k snědku hodně, vy se nedokážete soustředit na nic jiného než na něj.

CO JE TO HLAD?

Jakmile se ve scénáři zmíníme o hladu, mohou se vám hodit následujících fakta. Do tohoto panelu můžete nahlédnout kdykoliv budete o tématu hovořit.

- *Hlad je stejně tak psychologický jako fyzický prožitek. Hladový upír necítí žaludek, spíše se stává podrážděným, náchylnějším k násilí a podléhá potřebě se nasytit. Upírům s hladem 4 nebo 5 hrozí ztráta kontroly a nedokáží se soustředit na nic jiného, než lov.*
- *Když poprvé ochutnají lidskou krev, bude se jejich lidská polovina chtít znechuceně odvrátit, ale Bestie netouží po ničem jiném, než vypít kořist do dna.*
- *Krmení (Rodnými nazývané polibek) je extatickým zážitkem jak pro predátora, tak jeho kořist.*
- *Ztrátu malého množství krve lidé přežijí, ale nesmí jí být moc. Pokud nad sebou upír ztratí kontrolu a napije se nadměru, může svou kořist zabít. To je podstata niterné hrůzy ve hře Upíři: aby si postavy zachovaly život, musí riskovat životy jiných. Jaká je cena každého takto ohroženého života?*
- *Olíznutím rány dokáží upíři kořisti okamžitě zahojit stopy po kousnutí.*
- *Postavy mohou se svou kořistí navázat vztah a ta se stane jejich kontaktem nebo smrtelným spojencem.*

ÚVODNÍ INFORMACE O KRVI

Hlad je pro **Rodné** nepolevující a všudypřítomný. Každou noc po probuzení z denního spánku musí upíři **probudit** svou krev. To vyjadřujeme **hladovými kostkami**.

Každý z hráčů nyní obdrží dvě hladové kostky.

Hladové kostky jsou pravidlovým vyjádřením hladu postav a hráči jimi budou házet v průběhu celého scénáře. Jakmile se dostanou ke kartám svých Rodných, budou na nich moci hlad zaznamenávat na záznamníku.

Popros hráče, aby každý provedl kontrolu probuzení: hodil jednou černou kostkou.

Pokud jim nepadne úspěch, obdrží další **hladovou kostku**. Pokud úspěch hodí, nechají si stávající počet **hladových kostek**.

Kontrolu probuzení je třeba provést vždy, když hrozí navýšení Hladu. To se, krom probuzení, stává také při **ruměnci života, přívalu krve** nebo použití **disciplín** (tyto pojmy probereme později). Výsledek těchto kontrolních hodů určuje, jestli se **Hlad** zvýší, ale plánovaný efekt (např. použití disciplíny) proběhne **bez ohledu** na tento hod. Jinými slovy, postavy svého cíle dosáhnou, ale riskují, že budou hladovější.

Všechny postavy budou mít vždy alespoň **jednu** hladovou kostku. Jediný způsob, jak se poslední hladové kostky zbavit, je spojen s morálními potížemi, ale s tím se seznámíte později v tomto příběhu.

Více informací naleznete v **Referenční příručce** na str. 12.

Jakmile vyřešíte hody a každý hráč bude mít buď dvě, nebo tři hladové kostky, přejdi k následujícímu textu.

Počet hladových kostek, které má hráč před sebou, ti určí, který z následujících odstavců přečteš.

Hlad, část 2

(Dvě hladové kostky)

Nejdřív jsi byl ospalý po probuzení, ale teď tě pach krve přiměl zbystřit. Výrazně cítíš svůj první hlad. Možná by malý doušek z mrtvého těla tuto nově nabytou touhu zmírnil. Možná bys pak mohl

pokračovat dál, kdyby ti poskytla dostatek potravy zvířata. Pokud se rozhodneš, můžeš tomu odolat. Così tě drží zpátky. Snad stud ze zneuctění mrtvého, z toho, jak by tě viděli ostatní v místnosti, nebo strach z pití krve. Ale možná se prostě poddáš hladu. Žebráci si nemohou vybírat.

(Tři hladové kostky)

Hlad zabarvuje veškeré tvé myšlenky a kalí vše, co vidíš, slyšíš a cítíš. Láká tě nabídnuté čerstvé tělo. Jeho krev je cítit zvětralostí, ale je v ní i sladkost. Chceš se napít. Co si o tobě ostatní pomyslí? Na tom nezáleží. Čím se staneš? O tom budeš možná muset přemýšlet později. Zrovna teď se chceš ze všeho nejvíce nakrmit.

Hráči mají na výběr, zda se chtějí krmit z visících zvířecích zdechlin, nebo lidské mrtvolky. Tento člověk nemá žádnou identifikaci. Zdá se, že zemřel teprve před chvílí a v žilách má stále

čerstvou krev. Jako by jim ho tam nechali, aby si je otestovali. Dokonce i postavy se třemi hladovými kostkami mohou, pokud budou chtít, tomuto ponižujícímu činu odolat.





Krmení z lidského těla nebo z mrtvých zvířecích mršin jejich Hlad nesníží. Krev z mrtvých těl většinou upírů neposkytuje potravu. Následky tohoto bezvýsledného činu by pravděpodobně mohly znechutit hráče, jejichž postavy se ho zúčastnily.

Průzkum místnosti

Poté, co se hráči pokusili utišit hlad nebo odolali jeho nutkání, začnou si pozorněji všimnout svého okolí. Pro hráče je to skvělá příležitost procvičit si své **dovednosti**. Díky tomu lépe pochopí, jak postupovat při řešení úkolu uniknout z místnosti. Požádej je, aby se podívali na druhou stránku (neboli **profil**) karty své postavy. Ta jim ukáže řadu informací, ale nejdříve by se měli zaměřit na své **akce**.

HÁZENÍ KOSTKAMI

Ve hře vyžaduje mnoho situací házení kostkami. Dejte dohromady množství **kostek**, odpovídající počtu **teček**, které má postava v příslušných rysech. Pokud má postava nějaké **hladové kostky** (červené), nahraďte jimi odpovídající počet **běžných kostek** (černých). Například pokud chce **Blake pátrat**, využije k této akci svou **Inteligenci + Vyšetřování**, což je v jeho případě součet **6**. Hráč hodí **6 kostkami**. Blake má ale **2 hladové kostky**, takže nahradí **2 běžné kostky** (černé) svými **2 hladovými kostkami** (červenými). Blake hodí **4** černými a **2** červenými kostkami a zkontroluje výsledek.

Každá kostka, na které padlo 6 a víc (0 se bere jako 10), se počítá jako **úspěch** (na originálních kostkách to jsou symboly ,  nebo ). Ostatní hozené čísla ignorujte (na originálních kostkách prázdná strana a symbol ). Počet úspěchů se musí rovnat nebo být vyšší než obtížnost testu. Každý úspěch navíc, než byla obtížnost, se nazývá **rozdíl** a může zlepšit výsledek.

Kdykoli v tomto příběhu nenajdete uvedenou obtížnost testu, bude její hodnota 2.

AKCE

Než se sžijete s pravidly, rádi bychom tobě a tvým hráčům pomohli a ušetřili čas při skládání banků kostek. Předchystali jsme proto v našem příběhu postavám nejčastěji používané **akce**. Pokud máte hodit na splnění testu, je pro vás nejjednodušší použít právě je.

Všechny postavy mají nachystaných několik **akcí**. Ty mají připravené banky kostek složené z odpovídajících **atributů a dovedností**. V předchozím příkladu by stačilo vyzvat **Blakea**, aby hodil na **vyšetřování** a nemusíš si dělat starosti se sčítáním potřebných hodnot, protože jsme to již udělali za tebe.

Při plnění testů, které nejsou mezi připravenými **akcemi**, si budete muset poradit sami. V podstatě je možná jakákoli kombinace **atributu + dovednosti**. Pokud postava v dovednosti nemá žádnou tečku, může si hodit pouze **atributem**.

Používejte zdravý rozum a nebojte se, že se občas spleteš. Chybami se člověk učí. V prvním dodatku **referenční příručky** (str. 14) je k dispozici **tabulka**, na kterou se můžete kdykoliv podívat. Díky ní uvidíte, v jakých akcích jsou které postavy nejlepší, a můžete jim navrhnout, kdy mají jednat.

Zatímco je budou studovat, přečti si pasáž pravidel **Házení kostkami** a přejdi na **Průzkum mrazáku**. Jak fungují hody, můžeš hráčům vysvětlit vlastními slovy, popřípadě jim text pravidel přečteš nahlas. Nebo prostě počkej na vhodný okamžik a postup házení jim vysvětlíš během akce.

Ted, když teoreticky víme, jak probíhají hody kostkou, pojďme si je vyzkoušet v praxi při prozkoumávání scény.

Průzkum mrazáku

Vaše oči si začínají zvykat na přítomí a špatné osvětlení. Okolí zdobí obrysy zvířecích mršin. Většina z vás těžko snáší zápach v místnosti.

Pokud je přítomen Blake

Pro tebe je puch naprosto nesnesitelný. Celé tvé tělo na něj reaguje špatně. Chce se ti zvracet, ale máš prázdný žaludek. Musíš se z tohoto místa co nejrychleji ztratit.

Záhy si však uvědomíte, že můžete zadržet dech bez jakýchkoli následků. Netrvá to dlouho a pochopíte, že dýchání - činnost, již jste považovali za samozřejmost a byla přirozenou součástí vašeho života - je nyní něčím, co se můžete rozhodnout dělat, nebo v tomto případě nedělat, a tím se vyhnout nejhoršímu zápachu.

Řetězy skřípou pod tíhou visícího masa a vy vidíte, jak se na mase sráží nehybný vzduch. Vznášející se pára vám pod studeným, nemocničnímu osvětlení podobným osvětlením částečně zakrývá výhled a nutí vás pohybovat se po místnosti opatrně, abyste nenarazili do zatížených háků na maso. Během chůze si uvědomíte, že na podlaze jsou šmouhy zaschlé krve a malé hromádky zkaženého masa, u kterého nedokážete určit, zda je zvířecí, nebo lidské. Je tu také několik nemocničních transfúzních vaků. Voní po krvi, ale jsou úplně prázdné.

Jakmile dojdete ke stěnám, uvědomíte si, že jsou z oceli pokryté skvrnami od mrazu. Pokud se ale pokusíte stěnu dotknout, kůže se k nim nelepí. Vaše těla již nejsou teplá.

Na opačném konci místnosti jsou dveře. Když na ně jeden z vás přitiskne ucho, zdá se, že na druhé straně slyší pohyb.



V této chvíli mohou hráči použít **akce**, aby se o mrazáku a jeho účelu dozvěděli více podrobností. Pobídni hráče, aby si hodili na akci **vyšetřování s obtížností 3**. V závislosti na tom, jak dobře hodí, mohou najít různé stopy. Společně by měli být schopní přijít na všechny:

- Na stropě jsou nedbale **ukryté kamery**. Zcela jistě jsou funkční.
- Zavěšené **tělo by mohlo naznačovat**, že účelem toho všeho je sledovat a testovat postavy.
- **Vnitřní klika** na dveřích mrazáku byla odstraněna.



Útěk

Po prozkoumání místnosti se hráči pravděpodobně pokusí uniknout. To je chvíle blýsknout se, spolupracovat a najít cestu ven. Odměň v této situaci hráče za vynalézavost. Důvěřuj jejich kreativitě a nápadům vyjdi při řešení vstříc.

UKÁZKOVÉ MOŽNOSTI ÚNIKU:

- Mohou použít **háček na maso** a rozbít mechanismu dveří a vypáčit je pomocí akce vylomení zámku (obtížnost 2).
- Za pomoci zmrzlého kusu masa použitého jako beranidlo mohou dveře vyrazit. Použijte akci **útok** (obtížnost 4). Nadpřirozená síla (**přívalem krve**, viz dále) činnost velmi usnadní. Obzvláště dobří by v tom mohli být **Terry** a **Marsh**.

- Stejně postupy mohou použít i k rozbití **pantů** dveří.

V ideálním případě se hráči dohodnou, co vyzkouší. **Pokud se ale zaseknou a budou bezradní**, doporuč jim, aby místnost prozkoumali trochu důkladněji, nebo jim jednoduše navrhní jednu z nabízených možností. Je potřeba, aby se hra posunula kupředu.

Vzhledem k tomu, že některé z těchto testů budou náročné, mohou si hráči pomoci **přívalem krve** anebo použitím **Vůle** (viz další strana). U některých postav jsou v určitých akcích zohledněny také jejich **disciplíny**. Při provádění těchto akcí, nebo pokud využijí **přívalem krve**, můžete hráčům popsat, jak jejich postavy ovládne nadpřirozená síla a ony podají abnormální výkony. O **disciplínách** se brzy dozvíte více.

VŮLE

Všechny postavy mají rys zvaný **Vůle**. Tato udává odolnost jejich vůle a psychické rezervy. Pokud hráč přeškrtně jedno políčko na záznamníku Vůle, může se pokusit zlepšit výsledek testu a přehodit až tři (3) **běžné kostky** (černé).

To lze provést jednou v každém hod. Jakmile jsou všechna políčka zaškrtnuta, postavě došla Vůle. Více se o této možnosti dočtete v **Referenční příručce** na straně 8.

PŘÍVAL KRVE

Krev Rodných (často označovaná jako **vitae**) má nadpřirozenou sílu. Jednou ze schopností, kterou poskytuje, je **příval krve**. Tato schopnost umožňuje hráčům přidat jednu kostku k jakémukoli testu a zvýšit tak své šance na úspěch.

Hráč nejprve provede **kontrolu probuzení** aby zjistil, zda se mu **Hlad** nezvýšil. Bez ohledu na výsledek získá k jakémukoli testu (včetně všech testů akcí z karet postav) **jednu kostku navíc**.

Toto lze provést jednou za hod.

Pro stejný hod lze použít jak **příval krve** tak **Vůli**.

Více se o této schopnosti dozvíte v **Referenční příručce** na straně 13.

Kuchyně

Když všichni opustíte zmrzlou celu, ocitnete se v kuchyni, která je světlá, poměrně čistá a vybavená zařízením, jaké byste očekávali v luxusní restauraci. Pomyslíte si, že právě tam se nacházíte. Kontrast s mrazákem na maso, který jste právě opustili, vás docela zarazí. Jak hledáte očima východ, najdete dva: jsou tu dvoukřídlé dveře, bezpochyby vedoucí do hlavní místnosti restaurace, a boční dveře označené zelenou cedulkou nouzového východu.

Při prohlídce kuchyně narazí na neochotného člena ostrahy. Jako Vypravěč se rozhodni, jakým způsobem je strážný konfrontuje. V závislosti na průběhu setkání, se strážný může dokonce rozhodnout postavám pomoci v útěku. Pokud jim

RESTAURACE

Hráčské postavy by mohly chtít restauraci podrobně prozkoumat. V tuto chvíli na to ještě nebude čas, ty ale tyto informace potřebuješ znát dopředu pro případ, že by se tě na ně přeci jen někdo zeptal.

- Pokud hráč postavy, jako například **Blakea**, prohlásí, že by tento podnik mohl znát, můžeš rozhodnout, že ano. Jde o luxusní restauraci s názvem **Zakletá**, která je již dva nebo tři měsíce z neznámých důvodů zavřená.
- I když jsou některé potraviny prošlé, kuchyně je dobře zásobená.
- Pokud se postavy pokusí jídlo sníst, okamžitě ho vyzvrací (dokonce i nezkažené). **Rodní** ve většině případů nedokáží konzumovat běžné jídlo. Česnek na ně nemá žádný zvláštní účinek.

pomůže, použijte jeho bank kostek pro jakékoliv hody. Smrtelníci nikdy nepoužívají hladové kostky.

Několik postav člena ostrahy **zná**. Vyberte **jednoho nebo dva** hráče, kteří byli dosud **nejméně aktivní**, a přečtete odpovídající text pod **Parkerovým** popisem. Ten naznačuje, že tyto hráčské postavy byly s **Parkerem** ve svém smrtelném životě nějak spřízněny.

Pokud strážný sdílel vězeňskou celu s některou hráčskou postavou, budeš možná potřebovat **změnit jeho pohlaví**, aby odpovídalo postavě. Při popisu strážného pak **uprav zájmena a jeho jméno**.

PARKER, NEOCHOTNÝ STRÁŽNÝ

Jako bývalý trestanec měl Parker potíže získat legální zaměstnání a dnes je to první noc, co hlídá tuto restauraci. Najali ho divní lidé, ale nabídli slušné peníze, platili předem a dokonce mu slíbili i malé prémii.

Bank kostek: 4

Parkerova nejhorší noc

Zdá se, že v areálu hlídkuje strážný, kterého pravděpodobně zalarmoval hluk, který jste způsobili při opuštění mrazáku. Strážný je vybaven baterkou a obuškem, na sobě má obyčejnou uniformu, která mu očividně nepadne. Výraz v tváři napovídá, že by byl raději kdekoli jinde než tady. Když vás spatří, posvítí si na vás baterkou!

Čtěte podle postav ve hře:

Tohoto strážného nevidím poprvé...

Terry nebo **Rain**: Strážného dobře znáš! Pamatuješ si ho z dob tvého pobytu ve vězení. Jmenuje se **Parker**. Taký byl vězeň a vždy jste spolu měli přátelský vztah. Oba jste překvapeni, že jste se tu potkali. V přátelském gestu rozpráhne ruce, zjevně si chce popovídat.

Blake nebo **Alex**: Na strážného si vzpomínáš. Setkal ses s ním před několika lety. Chodili jste na stejné večírky, ale nikdy se nezdálo, že tam patří. Prodával drogy bohatým pařmenům. Co se jim stalo? Z jeho pohledu pochopíš, že tě také poznal. Než abyste se hádali, bude možná lepší si promluvit.

Sam nebo **Jay**: Strážný ti připadá povědomý. Pak ti to dojde - je to vzdálený příbuzný! Ze vzpomínek vydoluješ jeho jméno: **Parker**. Neviděl jsi ho už celou věčnost. Jeho tvář prozrazuje, že tě také poznává. Vysloví tvé jméno a už už se skoro usměje. Zaútočit na tebe nebo tvé přátele by ho jistě ani ve snu nenapadlo.

Marsh: Toho strážného dobře znáš. Vyrůstali jste ve stejné čtvrti. Jmenuje se... **Parker**. Trénovali jste spolu bojová umění, vždy jsi byl lepší. On s tím pak ale neskončil a začal prodávat drogy. Parker tě zpočátku nepoznává, ale když vzpomeneš starou společnou historku, vzpomene si na tebe a podiví se, jak moc ses změnil.

V tomto okamžiku mohou postavy s **Parkerem** komunikovat. Podle průběhu interakce se dokonce mohou pokusit použít schopnosti, o kterých začínají zjišťovat, že je mají.

Pokud se některá z postav pokusí navázat rozhovor, může se **Parker** rozhodnout, že ze staré známosti nechá nechtěné návštěvníky odejít a nebude jim nijak překážet. Dokonce by mohl souhlasit s tím, že jim pomůže. Pokud ale postavy povedou rozhovor agresivním způsobem, pokusí se **Parker** v případě ohrožení o útek.

Níže navržené **akce** jsou **střety**, při kterých **Parker** disponuje relativně malým **bankem 4 kostek**. Pro tvé hráče půjde pravděpodobně o snadné výhry, nicméně i ty mohou být napínavé. V některých situacích se můžeš rozhodnout využít pravidlo „ber půlku“ (viz dále), což by v tomto případě znamenalo **obtížnost 2**.

STŘETY A BER PŮLKU

Občas se dvě postavy dostanou do situace, ve které spolu přímo nebo nepřímo soupeří. V tomto případě hází oba soupeři (za hráčské postavy si hází hráči, ty házíš za všechny pod tvou kontrolou). Někdy oba soupeři použijí stejné banky kostek, jindy mohou být rozdílné.

S oběma banky se hodí současně a v případě remízy vítězí postava provádějící akci.

Pokud se rozhodneš omezit házení kostkami, můžeš vydělit bank kostek postavy, proti které je akce prováděna, dvěma (zaokrouhluj dolů) a výsledné číslo je obtížnost proti které jednající postava hází.



V této fázi se začnou projevovat určité nadpřirozené aspekty postav, protože do popředí vystupuje jejich krev.

V závislosti na postavách ve hře a na vývoji scény si přečtěte, co se odehrává:

Alex, Blake nebo Terry: Parker je zaskočený. Nečekal, že se osvobodíte, a už vůbec ne, že mezi vámi někoho pozná. K vám mezitím tiše promlouvá krev. Cítíte, že byste u Parkera dokázali vyvolat sympatie nebo naopak strach. Pomoci **přesvědčování** jej můžete **okouzlit**. Nebo jej můžete **vyděsit** pomocí **Odrazení**. Budete se přitom cítíte nadpřirozeně okouzlující a manipulativní.

Alex nebo Jay: Strážný vás právě spatřil. Krev vám našeptává, že ho můžete nechat zapomenout na posledních deset minut a prostě odejít. Instinktivně víte, že dokážete způsobit **výpadek Parkerovy paměti** jednoduše tím, že ho požádáte, aby zapomněl.

Alex nebo Sam: Ačkoli je situace svízelná, krev vám napovídá, že jediným slovem dokážete mysl strážného zmanipulovat. Parkerovi můžete dát jednoslovný příkaz, kterým ho **donutíte** udělat cokoli. Tento příkaz mu ale nesmí ublížit.

Marsh: Všimneš si, že pokud se pohybuješ opatrně nebo stojíš v klidu, strážný tě přestane vidět. To ti dává velkou výhodu. Cítíš, že jsi zahalen **pláštěm stínů** a díky **neviděnému průchodu** jsi pro strážného neviditelným.

Rain: Bestie ve tvé krvi ti našeptává, že můžeš tohoto bezvýznamného strážného přimět, aby se před tebou krčil strachy. Můžeš se na něj podívat **očima šelmy**, které jsou děsivě červené a pomáhají ti vidět ve tmě. Cítíš také, že své ruce dokážeš proměnit v **drápy zbraně šelmy**, a tím strážného vyděsit ještě více.

Pokud dojde k rozhovoru, **Parker** postavám vysvětlí, že svou práci dostal právě dnes, ale není to něco, co by ho zvláště bavilo, nebo na co byl vyškolen. Ale vzhledem ke své minulosti odsouzeného druhořadého drogového překupníka to neměl se získáváním jiných zaměstnání zrovna snadné.

Pokud se postavy rozhodnou se strážným bojovat, nebo se na něm dokonce krmit, bude bitka pravděpodobně rychlá a brutální. Za **Parkera** házej **4 kostkami**.

Pokud se někdo rozhodne z Parkera krmit, vysátí vši jeho krve sníží **Hlad** na nulu. V takovém případě si poznač, které postavy čin spáchaly. Později, až přijde vhodná chvíle, jim přidělíš skvrny. **Skvrny** budou v tomto scénáři popsány dále. Prozatím si poznamenej, že každý viník dostane 1 skvrnu.

KONFLIKT NA JEDEN HOD

Kdykoli se ti zdá, že je konflikt jednoduchý, můžeš použít pravidlo **Konfliktu na jeden hod**. Hráči si hodí tolika kostkami, kolik je hodnota jejich akce **útok**. Potřebují získat stejně nebo více úspěchů, než je obtížnost.

U výrazně slabších protivníků je tato obtížnost **2**, ve **vyrovnaném** souboji **4** a u **jednoznačně silnějšího** protivníka **6**.

Povzbud' hráče, aby uvažovali kreativně. Každý hráč, který použije své disciplíny, dopředu se na souboj připraví nebo přijde s chytrým nápadem, jak svůj útok vylepšit, sníží obtížnost svého hodu o **1**, nebo dokonce o **2**, pokud provedl všechny zmíněné věci.

Jakmile jeden z hráčů přehodí svou obtížnost, hráčské postavy v konfrontaci zvítězí. Nicméně i ve vítězné bitvě mohou utrpět nějaké zranění. To určíte tak, že zdvojnásobíte **obtížnost** hodu a **odečtete** od ní **všechny hozené úspěchy** (ne jenom rozdíl). Jakýkoli kladný výsledek použijte jako zranění útočnicků.

Další podrobnosti o tom, jak fungují konflikty na jeden hod, najdete v **Referenční příručce** na str. 10.

Scéna II: Základy

- **Dispozice:** Postavy právě utekly z mrazáku a pravděpodobně se vypořádaly se strážným. Setkají se s **Markusem Deanem**, upírem, který jim chce pomoci.
- **Cíl:** Dozvědět se víc o upíří podstatě.
- **Výstup:** Přijíždí Markusův řidič a odváží je na jimi zvolené místo, kde se chtějí nakrmit.
- **Další scéna:** Postavy se musí vypořádat s hladem a nasytit se krví.

Po vyřešení situace se strážným se setkají s **Markusem Deanem**, který prozkoumává okolí, aniž by o tom postavy věděly. Markus by měl být *sympatickou, přátelsky se chovající* postavou.

Tajemný úsměv

Za zády slyšíte zvuky. Proti světlu z kuchyně vidíte siluetu velmi vysokého mohutného muže.

Když vstoupí do světla, vidíte, že má oblečený dobře padnoucí moderní oblek a byt stojí klidně

a sebejistě, je stejně překvapený, že vás vidí, jako vy. V širokém úsměvu odhalí špičáčky - je upír stejně jako vy.

Pokud se **porvali** se strážným, objeví se cizinec v okamžiku, kdy rvačka skončí. Jestli se s **Parkerem spřátelili**, Markus strážného poprosí, aby **zapomněl na posledních deset minut jeho života a odešel**. Strážný **vyhoví** a k překvapení postav **zmizí** v hlavní části restaurace. Pokud **Parkera** někdo nezastaví, odejde a již se nevrátí.

Markusův nástup na scénu

„Zdá se, že dnešní noc mám štěstí. Jmenuji se Markus Dean a rád vás poznávám.“

*„Měli bychom vyrazit,“ říká, „můj řidič přijede za pár minut. Vzhledem k tomu, že sem může každou chvíli dorazit **Druhá inkvizice**, potřebuji vědět, co všechno víte. Co si pamatujete?“*



Poté co vám položil tuto otázku, se pokoušíte odemknout vzpomínky ukryté mezi normálním životem smrtelníka a drsným probuzením, které jste zažili před chvílí. Před tím, než všechno rozmetala noční můra Smrti a Krve.

Vyzvi hráče, aby se podívali na třetí stránku karty postavy (**profil Rodného**), obsahující informace o jejich Rodném. Je zde k nalezení mnoho podrobností. Hráči by si je měli pozorně pročit a zjištěné informace si prozatím nechat pro sebe.

Dozvědí se o svém **Přijetí** a **sirovi**. Jsou zde podrobněji popsány schopnosti, z nichž některé již použili. Konečně se dozvědí o **přívalu krve** a **ruměnci života**. Navíc se seznámí se všemi svými **disciplínami** včetně těch, které již v rámci akcí použili.

Mezitím, co studují, čti dál.

Účelem této scény je odpovědět na některé z otázek, které hráčské postavy mohou mít ohledně toho, co se jim stalo. Snaž se najít rovnováhu mezi vysvětlováním a akcí, aby byla scéna zajímavá a poutavá.

Markus naléhá na postavy, aby s ním odešly. Zeptá se jich, jestli si pamatují nějaké podrobnosti o svém **Přijetí**, aby mohl lépe posoudit jejich znalosti o Rodných. Všichni

hráči mají na svých kartách odstavec **Přijetí**, kde jsou popsány okolnosti jejich proměny v upíra a způsob, jak je osud všechny svedl dohromady. Tuto pasáž mohou přečíst nahlas nebo dle potřeby parafrázovat vlastními slovy.

Můžeš je také vyzvat, aby se o své vzpomínky a poznatky, které právě učinily, podělily. Ty by mohly v hráčích zanechat pocit, že jejich postavy nejsou zdaleka tak nevinné, jak si možná mysleli. Minimálně co se týče údělů, které je všechny a jejich otce potkaly. Toto jejich přesvědčení můžeš buď podpořit, nebo hráče nechat, aby se rozhodli sami.

Markuse zajímá všechno, co mají na srdci. Otevřeně přiznává, že vůbec nečekal, že postavy najde.

V ohrožení

Markus ztiší hlas. Zjevně nechce, aby ho zaslechl někdo další. „Slyšel jsem nějaké zvěsti o úkrytu Druhé inkvizice na mém území. Neuvědomil jsem si, že jde o jedno z jejich zařízení na kontrolu populace. Pro nás Rodné je Druhá inkvizice špatnou zprávou. Pokud jste někdy slyšeli o původní inkvizici, představte si ji s podporou současných vládních a s použitím nejmodernějších technologií a zbraní.

RUMĚNEC ŽIVOTA

Za normálních okolností mají **Rodní** mrtvá těla. Jejich kůže je bledá nebo alespoň popelavá. Na dotek jsou studení a nepotřebují mrkat ani dýchat. Použití **ruměnce života** umožňuje postavám vypadat jako smrtelníci, díky čemuž působí živější, dýchají a dokonce mohou úspěšně absolvovat neinvazivní lékařské testy. Postava používající **ruměnce života** může navíc ovládat moderní dotykové obrazovky, protože její kůže produkuje potřebnou elektřinu a teplo. Aby mohli hráči použít ruměnce života, musí provést **kontrolu probuzení**. **Ruměnce života** se aktivuje bez ohledu na jeho výsledek a působí po celou scénu.

POUŽÍVÁNÍ DISCIPLÍN

Všechny postavy mají díky upíří **krvi** schopnosti označované jako **disciplíny**. V našem modulu má každá postava tři specificky se nazývající schopnosti. V některých případech jsou stejné jako u jiných postav.

Každá schopnost má vlastní popis. Některé z nich vyžadují k aktivaci **kontrolu probuzení**. Schopnost se aktivuje bez ohledu na to, zda se **Hlad** postavy zvětší nebo ne a neúspěšná **kontrola probuzení** nemění účinek schopnosti. Některé schopnosti vyžadují hodit na **test**, řada jiných ne. Některé, jako například **Okouzlení** nebo **Odrazení**, se zohledňují v předchystaných **akcích**.

Podrobnosti naleznete u jednotlivých schopností na kartách postav. Nabádejte hráče, aby je používali, kdykoli se domnívají, že jim mohou pomoci

Pronásledují nás za účelem vyhledat všechny do posledního. Ale zároveň nás chtějí studovat, a proto ne vždy hned zabíjejí. Předpokládám, že právě proto jste zde. Později by si vás vyzvedli a před zničením podrobně prostudovali. Pravděpodobně jsou někde poblíž nebo na jsou v tomto okamžiku na cestě sem, aby všechno zkontrolovali. Jestli se jim raději chcete vyhnout, poďte se mnou.“

Provede vás kuchyň k zadním dveřím restaurace a ústícím do uličky za budovou.

V tuto chvíli mohou mít hráči na Markuse spoustu otázek. Odpovědi na nejdůležitější dotazy, které by mohli položit, najdete dále.

Čas běží

Následující rozhovor začíná v uličce, během čekání na Markusova řidiče, který by měl přijet za několik minut.

Na otázky přestaň odpovídat, kdykoliv uznáš za vhodné. Zejména tehdy, když se ti bude zdát, že se vytrácí napětí ze hry. Napřed ale společně naleznete odpovědi na nejpálčivější otázky, které hráčům vrtají v hlavách.

Pokud přijde otázka, na kterou **nemáme** nachystanou **odpověď**, **improvizuj**. Pokud nevíš nebo nechceš odpovědět, **preruš otázku něčím nečekaným**. Markuse by například mohly vyrušit **náhodné zvuky** („Pst! Slyšíte to? Možná nás poslouchá nějaký Nosferatu. Nebo něco horšího.“) nebo mu **zavolá** informátor a řekne, aby byl připravený, protože se na ně chystá **Druhá inkvizice**.

Přečti pouze odpovědi na otázky, které hráči položí. Ale zároveň zajisti, aby byla vysvětlená **současná situace**, **Druhá inkvizice** a **Maškaráda** (první tři zápisy níže). Pokud se postavy Markuse zeptají na něj samotného, řekne, že si o tom mohou promluvit později.

Současná situace

„Nemáme moc času, inkvizice tu může být každou chvíli. Ale rád bych, abyste se dozvěděli nějaké informace o tom, co se vám stalo. Byli jste Přijetí. Tak říkáme tomu, když se stanete jedním z nás. Nevím, kdy k tomu došlo ani proč, ale po Přijetí vás zajala Druhá inkvizice. Předpokládám, že jste zůstali naživu, aby vás později mohli vyslýchat - nebo šlo o nějaký zvrácený experiment.“ Současná situace

Druhá inkvizice

„Druhá inkvizice existuje jen proto, aby nás zlikvidovala. Zničili již velkou část naší infrastruktury. Naštěstí máme stále několik míst, která jsou bezpečná. Držíme je v utajení díky dodržování Maškarády. Pokud se vám podaří přežít dnešní noc, bylo by vhodné dojít do Rudé hvězdy, tam získáte o společnosti Rodných mnohem víc informací.“

Maškaráda / Skryvání před smrtelníky

„Nechceme, aby se smrtelníci dozvěděli o naší existenci. Jistě si dovedete představit, co by se stalo, kdyby k tomu došlo, že? Tomuto velkému utajení říkáme Maškaráda. Když o nás lidé začnou mluvit, objeví se inkvizitoři. Naše přežití závisí na schopnosti udržet naše tajemství a já očekávám, že když jste teď jedni z nás, budete toto pravidlo všichni dodržovat.“ Odmlí se a pak ztiší hlas ještě více. *„Pokud naše tajemství neudržíte, dozvíme se to a já budu velmi zarmoucený. Chápete, co tím chci říct?“*

Parker (Strážný)

„Na strážného jsem použil jednu z našich mentálních schopností. Nechceme, aby se lidé dozvěděli o naší existenci. Nebojte se, bude v pořádku.“ (Přestaň číst.) *Tuto schopnost mají i Alex a Jay, říká se jí Zakalení vzpomínek. Markus to samozřejmě neví, ale ty jim to můžeš připomenout.*

Upíři

„Ano, jste upíři. Ale my nepoužíváme slovo na U. Říkáme si Rodní. Nebo ‚cucáci‘, pokud nechcete být tolik formální.“

Hlad

„Živíme se krví živých. Cokoli jiného nám chutná nahořkle a nedokážeme to pozřít, natož z toho získat výživu. Hlad bude vaším novým nejlepším přítelem i úhlavním nepřitelem. Hlad ve vás vyvolá posilování těla a mysli, snaha vypadat jako živý, používání některých schopností a dokonce každonoční probouzení. Svůj hlad ale budete muset zvládat. Když se budete krmit příliš mnoho nebo naopak málo, může vás to zničit a dokonce i zabít.“

Krmení

„Vaším primárním zdrojem potravy budou smrtelníci a vy, jako nejvyšše postavený predátor, k tomu máte potřebné nástroje. Krmení na lidech jim obvykle neublíží. Ve skutečnosti je uvede do transu a z myslí jim o vás vymaže všechny důležité detaily. Ale smrtelníci na něm mohou být závislí, stejně jako můžete být závislí na krmení vy. Chovejte se chytře: berte si jen tolik, kolik potřebujete. A po krmení nezapomeňte olíznout ránu. Tím zmizí zranění.“

Krevní pytlíky, krevní skupiny

„Pro většinu z nás nemá krev z transfúzních pytlíků tu správnou chuť, ale v případě nouze mohou být účinnou náhradou za skutečnou krev. Mnozí cucáci udržují svůj neživot jen s jejich pomocí. Krevní skupina není pro většinu z nás důležitá.“

Disciplíny/nadpřirozené schopnosti

„Naše krev, kterou často nazýváme ‚vitae‘, nám dává širokou škálu schopností, které můžeme využít. Některé z těchto sil máme všichni stejné, jiné máme jen někteří z nás. Jak jste již možná poznali, dokážete zlepšit své schopnosti, způsobit, že vypadáte jako živí, a provádět mnoho dalších podivuhodných kousků. Řada těchto činností nás ale něco stojí. Neustále nás pronásleduje hlad a spolu s ním Bestie.“

Bestie

„V naší vitae se skrývá stále se ožívající Bestie. Čím jsme hladovější, a čím více ztrácíme vazby na naše smrtelné životy, tím je Bestie silnější. Může nás donutit dělat věci, které se nám nelíbí, a nedokážeme si je vysvětlit. Buďte velmi opatrní a Bestii se snažte udržet na uzdě, ano?“

Lidští přátelé/rodina

„Udržovat kontakty se lidskými přáteli a rodinou není rozumné. Nezřídká to vede k tragédii. Přesto často udržujeme různé vztahy se smrtelníky - lidmi - abychom si udrželi kontakt s věcmi, díky kterým jsme stále lidští.“

Konečná smrt

„Vaše nová krev vám umožňuje dělat nepřeborné množství věcí, které jste jako smrtelníci nedokázali. Odted' jste nebezpečnými nočními šelmami. Dokážete rychleji běhat, silněji udeřit a můžete využívat síly, o kterých se lidem ani nesní. Zároveň na vás číhají nová nebezpečí. Nejhorším z nich je slunce - denní světlo přináší jistou smrt - a hned po něm oheň. Pokud se jim úspěšně vyhnete, jste v podstatě nesmrtelní.“

Typické představy o „upírech“: kůly, kříže, česnek, vstup bez pozvání, zrcadla, tekoucí voda atd.

„Nenechte se oblnout výmysly o upírech, děti. Většina z nich jsou báchorky. Kůly vás nezabijí, ale mohou způsobit ochromení. Staré pověry jako zrcadla, vstup do domu bez pozvání, česnek a přecházení tekoucí vody nejsou pravdivé. Ani kříže na nás nemají žádný vliv. Slyšel jsem o smrtelnících, kteří je jakýmsi způsobem proti nám dokáží proměnit ve zbraně, ale sám jsem nic takového nikdy neviděl.“

Až budete připraveni pokračovat, přečtěte následující text:

Řidič je tady

Rozhovor přeruší zvuk přijíždějícího vozidla. Markus se s úlevou usměje, jeho řidič dorazil. Na konci uličky se objeví černé SUV. Zprudka zabrzdí, na silnici zakvílí pneumatiky. Řidič vypadá nervózně. „Musíme sebou hodit, pane,“ varuje naléhavě svého zaměstnavatele, „jdou po mně.“

Markus pobídne kotérii, aby nastoupila do auta, sám nasedne jako poslední. Jakmile je uvnitř, řidič spěšně vycouvá.



NIKDO NEZŮSTANE BEZ POMOCI

Markus hráčské postavy opustí pouze v případě, že vůči němu projeví krajní nedůvěru. Přesto jim popřeje hodně štěstí a dá jim starý mobilní telefon se slovy, že po zmáčknutí opakovaného vytáčení se mohou spojit se spojencem. Pokud se tak stane, přeskoč na další scénu: hráčské postavy pravděpodobně opustí restauraci na vlastní pěst a hlad je donutí, aby se nakrmili.

Místo vysazení

Zatímco černé SUV projíždí po hlavní severní třídě, spatříte za sebou bílou dodávku, která se vás snaží dosáhnout. Do karet vám hraje hustý provoz, navíc máte vynikajícího řidiče. „Pokusíme se je setrást,“ prohlásí Markus, „ale nejdřív vás chci dostat do bezpečí. Vysadíme vás někde po cestě, a zatímco nás budou sledovat, vy se vypaříte.“

Markus hráčské postavy vysadí na jednom ze tří míst: zda se hráči vydají do **Cicera**, **klubu Violet** nebo do **ulic** záleží na náladě a zájmech skupiny.

Posud zájmy hráčů. Pokud se zdá, že jsou připraveni zkoumat upíří dravou povahu, pošli je do **Cicera** (zaplivaného motelu). Pokud je víc zaujaly okouzující a přitažlivé aspekty upírství, nech je lovit v **klubu Violet**. Hráči mohou také slídit v zapadlých uličkách nebo se pokusit sbalit potenciální kořist v ulicích centra. Jakmile se dostanou na místo, kde se chtějí krmit, použij **karty kořistí**, ale vybírej jen mezi těmi z příslušného místa (**klub Violet**, **Cicero** nebo **ulice**).

Upozornujeme, že pokud nemáš karty natištěné, můžeš místo nich použít tabulku **kořistí** v Příloze II, která začíná na str. 36.

ZAJIŠTĚNÉ A NABITÉ

Markus postavám nabídne pistole z kufříku, který má připravený pro případ nouze. Jejich poškození (+2) je již započítáno do útočných akcí postav, které ovládají dovednost **Střelné zbraně**.

Pokud chceš, můžeš s Markusem během jízdy autem na chvíli pokračovat **rozhovor** z uličky. Odpověz na otázky, které postavy ještě mohou mít. Pokud se chceš některým dotazům nebo odpovědím vyhnout, můžeš je přerušit **nebezpečným kličkováním** nebo jinými náročnými manévry během **honičky v autě**. Můžeš vzbudit dojem, že je dodávka dohání, ale nakonec nedožene. Účelem této scény je, aby se postavám podařilo ujet bez úhony. Můžete názorně předvést úžasné schopnosti Markusova řidiče.

Jakmile budeš připravený rozhovor ukončit, nechej je ujet před dodávkou několik bloků a přečti následující pasáž:

Rozloučení s Markusem

„Myslím, že vím o vhodném místě, kde bych vás mohl vysadit. Je to na mém území a budete tam mít možnost něco zakousnout.“ Při poslední větě se uchechtne. Nastalé krátké ticho přeruší až pokyny k řidiči.

„Kdybyste měli siry, byli by dnes večer vašimi ochránci a průvodci, ale za současného stavu si budete muset vystačit se mnou a mou podporou.“ Zasměje se a ještě dodá: „Nakrmte se a pak si najděte bezpečný úkryt, ať vás nezastihne východ slunce.“ Poslední slova podpoří výstražným pokyváním ukazováčkem.

„Zítرا budu v Rudé hvězdě. Doufám, že se ukážete.“ Podá vám starý mobilní telefon bez dotykového displeje. Vidíte drobná tlačítka číselníku a malý displej.

„Tenhle telefon je starý, ale bezpečnější než chytrý telefon: inkvizice by vaše hovory neměla zachytit.“

Pokud se dostanete do vážných potíží, stisknete tlačítko opakovaného vytáčení a dovoláte se mému spojenci. Pokud zmíníte moje jméno, pomůže vám. Ale nepoužívejte ho k volání rodině nebo přátelům. Je třeba předpokládat, že Druhá inkvizice už jejich čísla odposlouchává. Ze stejného důvodu nenavštěvujte žádné z obvyklých míst, kam chodíváte.“

Po zastavení auta řidič místo rozloučení pohlédne do zpětného zrcátka a gestem vám naznačuje, abyste se, až budete vystupovat, urychleně schovali.

Popiš, jak se Markusovo auto několika efektními manévry zapojí do provozu. V příštím okamžiku ho následuje bílá dodávka, jehož cestující si hráčských postav naštěstí nevšimnou.

Bezpečí

Stojíte na místě, kde vás Markus vysadil. Bylo to o fous, ale podařilo se vám schovat dřív, než vás inkvizitoři v dodávce spatřili. Pomalu vám začíná docházet všechno, co jste se právě dozvěděli: především kým jste! Jak se po tom všem cítíte?

Vyzvi hráče, aby popsali, jak se jejich postavy v dané situaci cítí. Polož jim pár otázek týkajících se jejich emocionálního stavu. Co si myslí o tom, že jsou upíři? Věří Markusovi? A pokud ano, obávají se inkvizice? Jak vnímají představu, že už nikdy neuvidí svou rodinu a přátele?

V tuto chvíli můžeš vyhlásit přestávku. Jakmile se všichni vrátí, můžete pokračovat v diskusi o tom, co se dosud stalo. Ty si zatím pročti dopředu další stránky. Následující scéna se bude týkat lovu a krmení.

Scéna III: Tvář Bestie

- **Dispozice:** Postavy za pomoci Markuse dělajícího návnadu unikly lovcům.

- **Cíl:** Naučit se něco o krmení. Najít místo k odpočinku (možná **Rudou hvězdu**). Seznámit se s **Jackie**.
- **Výstup:** Naučit se něco o krmení. Najít místo k odpočinku (možná **Rudou hvězdu**). Seznámit se s **Jackie**.
- **Další scéna:** Postavy s **Jackie** nebo bez ní dorazí do **Rudé hvězdy**.

V tuto chvíli by mělo alespoň několik postav pocítovat **hlad**. **Bestie** se prodírá do jejich duší a dožaduje se krve. Je čas lovit. Rodní většinou loví o samotě, ale v tomto případě, abys to všem zjednodušil, je nech lovit společně na místě, které jsi dříve vybral.

V málo pravděpodobném případě, že hlad nikdo nemá, mohou jít rovnou do **Rudé hvězdy** nebo zavolat **Markusovu spojenci**. Pokud zkusí druhou možnost a stisknou tlačítko opakovaného vytáčení na starém telefonu, který jim Markus dal, dostanou se do **hlasové schránky Jackie**, kde jí mohou nechat vzkaz.

Pamatuj, že pokud se scéna protáhne, můžeš kdykoliv nechat **Jackie**, aby jim na **Markusův** telefon zavolala sama, nebo na ně dokonce narazila.

Na základě tvé dřívější volby, přejdi ke správnému místu:

- Pokud dávají přednost sledování v nahodilých **ulicích**, popiš okouzující bulváry nebo špinavé uličky a použij **karty kořistí** určené pro danou lokalitu (případně se podívej do tabulky v příloze II).
- V opačném případě se podívej do níže uvedených záznamů o **Ciceronu** nebo **klubu Violet**. Každé z těchto míst má své vlastní **karty kořistí** a tabulku v příloze II. Pokud chceš, můžeš kořisti z lokace **ulice** přidat ke kterémukoliv z těchto míst. Nebudou představovat typické hosty nebo místní, ale náhodné návštěvníky.

Upozorňujeme, že každá sada obsahuje „kořist“, která může být vůči hráčským postavám nepřátelská. Jsou to **Dec**, **Andrés** a **Red**. Vyřešte je pomocí pravidel **konfliktu na jeden hod**. Nezapomeň, že pokud nemáš karty vytištěné,

můžeš použít **tabulky kořistí** v příloze II, která začíná na str. 36.

S výjimkou potenciálně nepřátelských postav nemají **karty kořistí** a tabulky kořistí v dodatku II žádné rysy, pouze popis kořisti a doplňující informace. Aby se hráčské postavy dozvěděly více o svých kořistech, můžou použít odpovídající společenské **akce** (např. **přesvědčování**). Pomocí jiných **akcí** se z nich mohou nakrmit. Kořisti jsou rozdílné a ke každé je potřeba přistupovat jiným způsobem.

Krmení, tak jak je popsáno v této příručce, je poměrně jednoduché. Pokud ho chceš zkomplikovat, používej položku **rezonance**, která je na kartách **kořistí** a **nepřátel** (viz **Referenční příručka**, str. 13).

Během krmení, kterému se také říká **polibek**, zažívají jak **Rodný** tak kořist nesmírnou rozkoš a kořisti často zapomínají detaily tohoto zážitku. Krmení můžeš popisovat do nejmenších detailů nebo velmi stručně. Podle toho, co vaší kotéřii bude vyhovovat.

RYCHLÝ LOV

Přestože je lov důležitou součástí hraní role ve hře **Upíři**, hráčům nemusí být příjemné hrát podobné scény do přílišných detailů. Nebo budete v situaci, kdy by jeho odehrávání mohlo zdržovat. V takových případech se můžeš rozhodnout pro **rychlý lov**. Zeptej se hráčů, jaký **způsob** lovu by rádi využili, a následně je popros o provedení testu na **atribut + dovednost proti obtížnosti 2**. Výběr rysů závisí na zvoleném způsobu lovu. Například pokud chce hráč lovit skrytý ve stínech uličky a přepadnout první potenciální kořist, kterou uvidí, požádej ho o hod na **Obratnost + Nenápadnost**. Všechny postavy mají návrh na test rychlého lovu, ale pokud upřednostňujete vlastní řešení, můžete ho změnit.

Úspěch v testu znamená, že se postava nakrmí a sníží svůj **Hlad** o 1. Pokud se ale **rozhodne** kořisti vysát všechnu krev a tím ji zabít, její **Hlad** klesne na 0, ale získá **Skvrnu**. Skvrny popíšeme v tomto scénáři dále. Prozatím si poznamenej, že vrah obdrží 1 Skvrnu.

ZVLÁDÁNÍ HLADU

Za každou kořist, ze které se upír napije, si sníží **Hlad** o 1, ale v nejlepším případě na hodnotu 1. Dosáhnout hodnoty **Hladu 0** je možné pouze vysátím a zabitím kořisti. Ale **vražda** přináší morální důsledky a způsobuje vznik **Skvrn**.

Cicero

Tato stárnoucí budova kdysi bývala kráskou ve stylu art deco, luxusním penzionem pro hvězdy a génie. Čas však nechal Cicero na holičkách a nyní jde o sedm pater s rozvrzanými schodišti, loupajícími se tapetami a ušpiněným linoleem, kde hledají levné útočiště ti, co neměli štěstí.

Na recepci hlídající zaměstnanec má za úkol především odhánět tuláky a volat policii, když se nájemníci začnou příliš hlasitě hádat. Je podsaditý a ochablý, a místo práce ho zajímá sledování sportovních přenosů na malé televizi.

Recepční **Ray** se vynasnaží hráčské postavy ignorovat do chvíle, než ho budou obtěžovat, chystat něco nekalého, nebo pokud s ním nezačnou mluvit. Při rozhovoru **Ray** pronese nejednu ošklivou poznámku na adresu každé postavy, která nepoužije **ruměnce života** („Panebože, vypadáš hrozně. Jsi nemocný?“). Nejvíce na **Marshe**.

Ray nadhodí, že pokud budou mít postavy zájem, může jim sehnat „cokoli, co potřebují“. Lze ho podplatit, **zastrašit** nebo **přesvědčit** a pak postavám poskytne drogy, nelegální zbraně, ukradené zboží nebo dokonce **univerzální klíč** ke všem pokojům. Postavy mají na recepčním příležitost procvičit akce a Disciplíny. Zde uvádíme několik příkladů:

- **Alex, Blake, Sam** nebo **Terry** mohou **Raye**, díky jeho pochybné morálce, snadno okouzlit (obtížnost 3). Použití **Okouzlení** udělá z akce jednodušší úkol.
- **Blake, Rain** nebo **Terry** ho mohou **zastrašit** (obtížnost 3), aby je pustil dovnitř, aniž by zavolal policii. Použití lze přirozené i nadpřirozené způsoby (**Odrazení** nebo **Oči šelmy**).
- **Alex** nebo **Sam** by mohli použít svou schopnost **Donucení** (obtížnost 4) a **přesvědčit** ho, aby jim dal univerzální klíč a nechal je projít. Případně podobný jednoduchý příkaz.

- Alex nebo Jay mohou použít schopnost **Výpadek paměti** (obtížnost 4) a požádat ho, aby po jejich průchodu zapomněl, že se setkali.
- Jay, Marsh a Terry se mohou kolem Raye proplížit (obtížnost 3). Marsh může použít schopnost **Neviděný průchod** a projít kolem Raye bez házení a dokonce mu při míjení ukrást nějaké cennosti ze stolu (například již zmíněný **univerzální klíč**). Ray je tak moc nepozorný, že ani to od Marshe nevyžaduje hod.

Pokud by Raye zabili, získají viníci další **skvrnu**. Stejně jako minule si prozatím udělej jen poznámku. Skvrny vysvětlíme později.

Poblíž recepcce se nachází výtah a staré schodiště. Výtah je nefunkční, ale pro někoho, kdo se nemůže unavit, není pár schodů problém.

Jestli se chtějí postavy v **hotelu Cicero** nakrmit, musí se dostat do zamčených hotelových pokojů. Dveře jsou naštěstí stále opatřeny mechanickými zámky a lze je snadno vyháčkovat nebo rozbít. Použijte **vylovení zámku** s obtížností 3. Pokud by se ukázalo odemykání zámku příliš složité, mohou postavy od Ray snadno získat již zmíněný **univerzální klíč** od všech pokojů.

Nebude-li uvedeno jinak, vydrží jedna oběť krmení dvou upírů. V náruči třetího již zemře. To znamená, že z jedné kořisti se mohou žít až dva upíři a snížit si tak Hlad o 1, aniž by ji zabili. Jestli se ze stejné kořisti nakrmí třetí upír, oběť zemře bez ohledu na to, kolik Hladu upír nasytí. Upíři rozpoznají, kdy jejich kořisti hrozí smrt - cítí její slábnoucí tlukot srdce a narůstající zranění. Nezapomeň, že vražda a dokonce i neúmyslné zabití při krmení způsobuje **skvrny**.

Ve všech pokojích se nacházejí potenciální kořisti. Jakmile postavy vstoupí do některého pokoje, vyber jednu nebo více **karet kořisti** z „Cicera“ (popřípadě použij tabulku v příloze II). Na všech kartách naleznete základní popis kořisti, podrobnější informace pro případ potřeby a poznámky jak ji hrát. Ve většině pokojů mohou postavy hledat i další informace nebo předměty.



Většina kořisti v Ciceru spí, proto není při krmení potřeba provádět žádné další testy. Výjimky najdete v popisech jednotlivých kořisti. Pokud mají postavy smůlu a narazí na Dec, použij k řešení situace pravidla **konfliktu na jeden hod**.

Všechny kořisti mají **rezonanci**. Pokud vyprávíš první příběh nebo chceš, aby scény s krmením proběhly rychleji, můžeš, jak již bylo řečeno, rezonanci ignorovat.

Klub Violet

Na ulici se rozléhá hlasitá industriální hudba plná basů, vzduchem se nese vůně trávy a cigaret. Sálem uvnitř bliká stroboskop a tančící masa se extaticky pohupuje a skáče za zvuků gotických melodií. Točité schody vedou do menšího sálu, kde DJ pouští pomalejší a romantičtější darkwave.

Zadní dveře v prvním patře vedou na terasu obehnanou vysokým dřevěným plotem. Lavičky a květináče s popínavými rostlinami zde tvoří oddělená zákoutí, kde si mohou návštěvníci klubu v relativním soukromí zakouřit a poklábasit.

Při krmení musí být postavy opatrné, protože člověk omdlávající na parketu v důsledku náhlé ztráty krve by mohl přitáhnout nežádoucí pozornost. Kdo si nevěří, že se dokáže ovládnout, může vybranou kořist **přesvědčit**, aby s ním šla do koupelny nebo na terasu. Díky mdlému osvětlení a skutečnosti, že polovina davu používá bledý make-up, nejsou postavy nepoužívající **ruměnc života** v nevýhodě. Nepovšimnut zůstává v **klubu Violet** dokonce i Marsh.

Veźměte si jednu nebo více **karet kořisti** z „klubu Violet“ (nebo se podívejte do tabulky

v Příloze II). Na všech kartách naleznete základní popis kořisti, podrobnější informace pro případ potřeby a poznámky jak ji hrát. Aby udělaly hráčské postavy na některé kořisti dojem, musejí provést určité akce. Popsány jsou v odstavci **krmení**. Setkání s **Andrésem** se může zvrtnout a skončil bojem, v takovém případě můžete použít pravidla **konfliktu na jeden hod**.

Všechny kořisti mají také **rezonanci**. Pokud vyprávíš první příběh nebo chceš, aby scény s krmením proběhly rychleji, můžeš, jak již bylo řečeno, rezonanci ignorovat.

Po vyřešení všech pokusů se nakrmit přejdi ke scéně IV.

Scéna IV: Odpočinek a zotavení

- **Dispozice:** Postavy se před chvílí nakrmily. Nyní potřebují společně naplánovat, co dál. Ale především si potřebují odpočinout.
- **Cíl:** Zjistit více o upíří kondici. Jsou pronásledováni a potřebují se probojovat ven.
- **Výstup:** Postavy jsou pronásledovány Druhou inkvizicí.
- **Další scéna:** Po konfliktu postavy dorazí do Rudé hvězdy.

Přichází úsvit

*Poté, co jste ukojili potřebu krve, si uvědomujete další nový pocit. Vaše **Bestie** vycítí blížící se **východ slunce** a vás přepadne **plíživá malátnost**, první příznak hlubokého spánku, který na vás brzy padne. Musíte najít bezpečné místo, kde strávíte den, a nenajdou vás smrtící paprsky slunce. A musíte ho najít rychle.*

Snaž se vyvolat pocit naléhavosti. Pokud kotérie váhá, popiš, jak jim těžknou údy a jsou stále unavenější. Instinkt jim napovídá, že je nejvyšší čas najít bezpečné místo.

Příchod Jackie

V této chvíli postavy narazí na **Jackie**, Markusovu spojenkyně, o které se dříve zmínil. Postavy mohli použít **telefon**, který jim **Markus** dal. Dovolali se jí stisknutím tlačítka **opakovaného** vytáčení. Nebo se s ní mohou setkat zcela náhodou.

- Pokud volali **již dřív**, mohli jí nechat **hlasovou zprávu**. V tom případě **zavolá zpátky**.
- Pokud jí zavolají až **teď**, **zvedne** jim to.
- Pokud **šli na lov**, náhodou **na ně narazí** poté, co skončili.
- Pokud se nic z toho nestane, **Jackie** jim zavolá a nabídne se, že je na den odveze na bezpečné místo.

Pokud **Jackie zcela ignorují** a jdou si po svém, vyzvěte je, aby vymysleli nápadité řešení, jak se vyhnout spálení na slunci (k čemuž dojde, pokud odmítnou vyhledat úkryt). **Alex** nebo **Blake** by si mohli na den **pronajmout pokoj v motelu**, ale jak bezpečné by to asi bylo? V chudších částech města je spousta **prázdných domů a skladišť**, ale také sběrači odpadků, zločinecké gangy, divocí psi a squatterři. Nejde o nic jednoduchého a postavy nakonec možná zváží, zda **Jackie přece jen nedat šanci**. Pokud se jí ozvou poté, co ji odmítli, bude uražená a neusnadní jim to, ale z úcty k Markusovi je přijme.

Setkání s Jackie

Jackie je vyzvedne v luxusní černé limuzíně, kterou řídí jeden z jejích lidských zaměstnanců. Cestou do **Rudé hvězdy** zodpoví všechny dotazy, které postavy položí. Vysvětlí, jaké nebezpečí pro upíry představuje den. Podobně jako s Markusem se následující zápisy věnují různým tématům, na které se postavy mohou dotazovat. Pod tlakem jsou tentokrát kvůli vycházejícímu slunci. Můžete použít podobné techniky jako dříve, nadcházející svítání bude důvodem k případným přerušením. K Rudé hvězdě se ale jen tak nedostanou. Sleduje je Druhá inkvizice a během úsvitu hodlá zaútočit.

Spánek

„Smrtníků během dne připadáme mrtví. Prostě mrtvá těla. Probuzení přes den je nesmírně obtížné. Zvládneme to pouze na několik minut, a to ještě jen v případě, že je situace opravdu vážná. Proto si dávejte dobrý pozor, jinak se následující noc probudíte někde v pytli na mrtvolu nebo v márnici. Pokud se vůbec probudíte.“

Úkryt

„Musíte si najít bezpečné místo, kde můžete dlouhodobě zůstat. Něco, o čem nikdo neví. Důležitější, než úkryt, ve kterém se dá dennodenně odpočívat, je snad jen krmení. Nezapomínejte, že nevydržíme na slunečním světle. Zraňuje nás dokonce i nepřímé sluneční světlo a naše Bestie z toho šílí strachy. Ať již budete spát kdekoli, musí jít o proti světlu dokonale zaizolované místo. Pokud je to nezbytně nutné, fungují i kufry aut a hotelové koupelny, ale vždycky je zde riziko, že nějaký smrtelník otevře dveře a... a vy zahoříte hrůzou. Doslova.“

Rudá hvězda

„Rudá hvězda je pro mnohé z nás místem, kde se scházíme. Je zařízená jako dočasné útočiště. Alespoň pro nadcházející den tam můžete zůstat.“

Rozhovor přerušil řidič, který si všimne bílé dodávky, která je sleduje.

Řidič náhle spustí sklo oddělující zadní část limuzíny a věčně prohodí: „Sleduje nás bílá dodávka. Pokusím se jí ujet, ale jsou rychlejší.“ Otočíte hlavy dozadu a vidíte bílou dodávku. Je to určitě ta samá, co vás pronásledovala již dříve. I přes veškerou snahu řidiče ujet je limuzína neobratná a pomalá a jste doháněni.

Slunce brzy vyjde a hráčské postavy si nemohou dovolit ztrácet čas.

Jackie se na vás netrpělivě podívá. „Markus vám určitě dal zbraň, ne? Nastal čas je použít. Strávejte!“

Zapojit se mohou všichni nebo jen někteří. V ujíždějící limuzíně jde střílet z okýnek nebo střešního okna. Vyzvi hráče, aby si hodili na akci **útok**. Pokud někdo hodí 5 a více úspěchů, jeho střela zasáhne pronásledující dodávku. Poutavě popiš, jak rozstřelili zrcátko, čelní sklo nebo světlo, zranili jednu z osob uvnitř nebo prostřelili pneumatiku.

Jakmile si každý jednou nebo dvakrát vystřelí, dodávka je **poškozená** natolik, že zpomalí a limuzína se jí **ztratí**.

Pokud se při střelbě nikomu nedaří, **Jackie** vytáhne ze své značkové kabelky malou pistolí - drobná zbraň je posetá třpytivými kamínky a vypadá skoro jako hračka. Pečlivě s ní zamíří, vystřelí a zasáhne kolo nebo řidiče, čímž dosáhne kýženého účinku. Toto řešení použij jen v případě, kdy se ti bude zdát, že to hráčské postavy sami nedokážou.

Scéna V: Rudá hvězda

- **Dispozice:** Postavy dorazí k **Rudé hvězdě** právě při východu slunce.
- **Cíl:** Naučit se o **skvrnách** a **Lidskosti**. Dozvědět se něco málo o politice Rodných. Připravit se na nadcházející události (jeden z jejich **sirů** je naživu).
- **Výstup:** **Jackie** řekne postavám, že jeden z jejich **sirů** žije.
- **Další scéna:** Postavy se setkávají s jedním ze svých **sirů**.

V Rudé hvězdě

Rudá hvězda je ponurý dvoupatrový bar u dálničního nadjezdu. Je to ten typ podniků, kde se podává obyčejné pití, většinou pivo a bourbon. Nejluxusnější koktejl, který si tu můžete objednat, je **Jack s kolou**.

Představí se vám jedna z Rodných jménem Sage, nevýrazná brunetka v džínách a kožené vestě. Zavede vás do skladu bez oken, kde leží úzké nemocniční matrace postlané ošoupanými prostěradly.

LIDSKOST A SKVRNY

Lidskost měří, jak je postava vzdálená od humánních hodnot. Počáteční **úroveň** postav je relativně **vysoká**: jako většina jiných lidí mohou být **prohané, lstivé** nebo **sebestředné**, ale nakonec se snaží **udělat správnou věc** a vyhnout násilí. Rodní jsou občas nuceni učinit těžká rozhodnutí, jejichž následkem pomalu **ztrácejí** svou **Lidskost**. Když se tak stane, přiblíží se **Bestii**, což časem způsobí, že ztrácí lidské vzezření a jsou odpudiví. Po ztrátě veškeré **Lidskosti** postavu **ovládne Bestie**. Nešťastníky trpící tímto nenapravitelným stavem bez rozumu označují Rodní jako **přítěž** a obvykle je loví a zabíjejí.

Kdykoli se bez dovolení nakrmí nebo někomu ublíží bez vyprovokování (nebo kdykoli je to uvedeno v textu), získají **skvrny**, které zaznamenají lomítkem (/) na políčkách zprava doleva.

Pokud postava získá více skvrn, než má políček na záznamníku **Lidskosti**, zaškrtně si na záznamníku **Vůle** jedno **vážné zranění** (X) a stane se **narušenou**. Tento stav myslí jí znemožňuje provádět další akce, které mohou způsobovat skvrny. Navíc ztratí 2 kostky na všechny testy, dokud neprovede test na **lítost**.

Hráč se může rozhodnout tohoto stavu zbavit tím, že se dobrovolně vzdá jedné úrovně **Lidskosti**. V takovém případě jsou spolu s úrovní **Lidskosti** odstraněny i všechny **skvrny**. To symbolizuje, že se postava smířila se skutečností, že se stala o něco zrudnější, než bývala.

Více informací o **skvrnách** najdete v **Referenční příručce** na str. 13.

Tolik potřebný odpočinek

Postavy se tak tak stihly skrýt před svítáním a rády by ulehly k dennímu spánku. **Jackie** odešla a **Sage** ukazuje na matrace na podlaze skladu. Moc toho nepopisuj, postavy jsou již polomrtvé únavou a chtějí si jen lehnout.

Když se tak stane, začnou se jim vybavovat události uplynulé noci. Je na čase se zabývat jejich **Lidskostí**.

Jistě sis, vždy když jsme to navrhovali, poznamenal všechny získané **skvrny**. Proberte s hráči, jestli by jim některá z akcí, které provedli, neměla přinést **skvrny** (rozhodně by se tak mělo stát, pokud usmrtili kořist při krmení). Odpustit jde zabití lovce v sebeobraně, ale ne, pokud tak učinili krutým nebo extrémně brutálním způsobem. Takový čin by měl vést k získání **skvrny**.

Políčka na záznamníku **Lidskosti** zaškrťávejte zprava. Pokud některá postava získá **4 a více skvrn** (tj. více, než kolik má na záznamníku **Lidskosti** pro **skvrny** místa), musí si na záznamníku **Vůle** zaškrtnout jedno **vážné zranění** a navíc bude **narušená**.

Připomenutí sira

Projevil někdo nahlas **přání setkat se se svým sirem?** Napovídal ti, že by s ním **mohl mít komplikovaný vztah?** Pokud ano, spolupracuj s jeho postavou. V opačném případě vyber tu, která zatím **nedokázala příliš vyniknout**.

Během spánku kotérie si tato postava v útržcích a záblescích vzpomene na své **přijetí**. Během **snové pasáže** spolu s hráčem vytvořte jeho sira a podrobně jej popište včetně několika povahových rysů. Vybírejte pečlivě, protože během několika následujících scén půjde o důležitou věc. Využijte také zápisy o **přijetí** a **sirovi** této postavy.

Další noc

Ať všichni provedou kontrolu probuzení a vezmou si dle potřeby hladové kostky.



Obvykle přicházejí **kontroly lítosti** na řadu až na konci herního sezení, ale v tomto případě je provedeme hned, jak se postavy při dalším západu slunce probudí. Během spánku je trápily vzpomínky, po něm nechtě provedou **kontrolní test na lítost**.

Všichni ať si vymažou všechny skvrny a v případě potřeby upraví záznamník Lidskosti. Všimni si, že po ztrátě úrovně Lidskosti má postava nově již 4 prázdná políčka pro skvrny. Pokud postavy nejednají nelidsky příliš často, ztráta Lidskosti se postupně zpomaluje.

KONTROLY LÍTOSTI A DEGENERACE

Rodné během nočních aktivit pronásledují jejich skutky a získané **skvrny** tíží svědomí. Na konci každého herního sezení vyzvi hráče, kteří získali **skvrny**, aby si hodili **kontrolní test na lítost**. Výsledek testu ukáže, zda si postava zachová **Lidskost** nebo ji ovládne o trochu více **Bestie**. Skvrny budou bez ohledu na výsledek tohoto testu vymazány.

Hráči hodí **jednou běžnou (černou) kostkou** za každé prázdné políčko své Lidskosti bez skvrny (postava s Lidskostí 7 a jednou skvrnou tedy hodí dvěma kostkami). Pokud nemá postava žádné prázdné políčko, hodí hráč jednu kostkou.

Padne-li na kostkách alespoň jeden **úspěch**, postavě budou vymazány všechny **skvrny** a zachová si svou **Lidskost**. Přitom prožívá zdrcující pocit viny za vše, co udělala a řekla.

Jestliže **úspěch** nepadne, budou postavě vymazány všechny **skvrny** a ztratí jednu úroveň **Lidskosti**. Postava nabyde přesvědčení, že násilí a podvody, které spáchala, byly zcela oprávněné a tím se stane o něco zrudnější než předtím.

Další informace o **skvrnách** najdete v **Referenční příručce** na str. 13.

V závislosti na událostech předchozí noci mohou mít postavy poměrně velký hlad.

Probuzení

Při západu slunce otevřete oči, jste bdělí a připravení vyrazit. Cítíte hlad, svého neúnavného společníka, a krátce si vzpomenete na události z minulé noci a na živé sny, které se vám zdály.

Vyzvedne vás **barman** a pošle nahoru. Cítíte jeho puls a tlukot srdce. Je smrtelník. Chvilí bojujete s touhou ukojit hlad, ale nejste si jisti, zda by souhlasil.

V přízemí na vás čekají dvě Rodné, s kterými se již znáte: **Sage a Jackie**.

Jackie je očividně znepokojená a svěří se jim, že se jí neozývá **Markus**. Odejde, aby si vyřídila několik telefonátů, a nechá postavy se Sage.

V této scéně **Sage** postavy seznámí s frakci **Anarchů**, ke které patří. Vášnivě přitom hájí své názory.

Pokud se ti bude zdát, že se scéna vleče, klidně použij **Jackie** k přerušení rozhovoru.

K přečtení uvádíme různé varianty textu, ale jako vždy můžeš improvizovat, jak uznáš za vhodné. Sage je agresivně **optimistická** a v **anarchistickém hnutí** vidí způsob, jak **zlepšit** neživot **chudých a bezvýznamných** Rodných.

Barman/ghúlové

„Pokud něco potřebujete, zeptejte se barmana, je to ghúl. Jednou za měsíc dostává dávku upírí krve. Díky ní je loajální a silnější. Vždycky je dobré mít někoho, kdo se stará o vaše denní potřeby.“

Soukromé rady

„Jasně že si myslím, že byste se měli přidat k Anarchskému hnutí. Ale nebudu vás k tomu nutit nebo tak něco. Ale ať uděláte cokoli, držte se pohromadě. Upíří samotář to má venku těžké. Bez partáků zemřete.“

Hnutí Anarchů

„Anarchské hnutí je svoboda od fašistů, kapitalistů a dalších kreténů. Starší se snaží shrábnout všechny zdroje, nechat si všechnu krev pro sebe a nás mladší cucáky odstavit na druhou kolej a předhodit inkvizitorům. Ale ne, dokud tu jsem. Ne, dokud na ně může některý z nás Anarchů cenit tesáky.“

Jackie se vrátí po konci rozhovoru. Sice nesdělí, zda se jí podařilo sehnat **Markuse**, ale má mnohem důležitější informaci: sir jedné z postav je **naživu**. Jde samozřejmě o sira vzpomínaného již dříve během snové sekvence.

Sir postavy čeká na svého potomka v **hotelu Armitage**, kde **Jackie** domluvila schůzku. Jedná se o sira, kolem kterého se točily sny předchozího dne.

Problém je, že **hotel Armitage** je jednou z mála bašt Kamarily ve městě. Anarchové mají na Kamarilu dost vyhraněné názory a neváhají se o ně s postavami podělit.

Kamarila

Jackie:

„Kamarila je politická frakce, která by s námi raději neměla nic společného. Postavili se proti Druhé inkvizici a do našich záležitostí se nemíchají. Upřímně řečeno, docela mi to tak vyhovuje. Mají milion pravidel o regulaci populace a udržování tajemství naší existence.“

Sage:

„Zasraní fašističtí kreténí. Jak já je nenávídím. Prostě... jsi nesmrtelný, tak proč své noci trávit tím, že se budeš k ostatním chovat jako kokot?“

Podobné informace mohou v postavách vyvolat podezření nebo paranoii. I **Anarchové** je nabádají k opatrnosti. **Jackie** je ale ujistí, že mají od **sira** slíben bezpečný pohyb a přestože mohou být **Rodní arcilháři**, **Armitage** je považován za bezpečnou půdu. Jde o místo, kde loví a krmí se mnoho **Kamarilských** upírů, a ti by tam neriskovali násilí.

Jackie navíc prozradí, že o sirově přítomnosti na místě známém jako shromaždiště **Kamarily** ví malou chvíli - jde o nejčerstvější novinku. Pokud budou postavy příliš podezřívavé, Sage jim nabídne, že je bude zpozvzdálí kontrolovat a v případě potíží (které jistě nebudou) zasáhne. Na dotazy postav ohledně sira odpoví, že jej zná jen zběžně, ale jeho současné spojení s Kamarilou ji překvapuje.

Scéna VI: V davu

- **Dispozice:** Postavy se setkávají s mocnou upířskou organizací Kamarila. Sir jedné z nich je zřejmě jejím členem.
- **Cíl:** Dozvědět se více o Kamarile. Zvážit, zda se přidat na jednu či druhou stranu. Zjištění, že Druhá inkvizice má nahrávku postav.
- **Výstup:** Postavy jsou povolány k Allison.
- **Další scéna:** Postavy čelí Druhé inkvizici a snaží se získat zpět nahrávku.

Zde se postavy seznamují se zákulisím **Kamarily**, skrytým světem luxusu, nadvlády a poddanosti. Snaž se navodit atmosféru dekadentní nádhery, bohatství a moci, ctižádosti a paranoie. Tato scéna slouží k představení **Kamarily** jako možného spojence, podobně jako když Sage popisovala frakci **Anarchů**.

Příjezd do hotelu Armitage

Jackiina luxusní limuzína vás veze špinavými částmi města. Pod každým dálničním nadjezdem stojí stanové městečko. Kdykoli vaše vozidlo zastaví na křižovatce, spatříte žebráky s lepenkovými cedulemi prosící o drobné. Všechna bída ale skončí náhle na délce jediného městského bloku. Už žádná stanová městečka ani žebráci - budovy jsou nové a moderní, lidé v ulicích krásní a trendy. A nad tím vším se tyčí **hotel Armitage**.

Uvnitř se u recepčního pultu z třešňového dřeva registrují bohatí turisté se značkovými zavazadly. Bohatství je patrné na každém kroku a vy si mezi lidmi v nejnovějších módních výstřelcích připadáte nepatřičně. Než stačíte cokoliv udělat, přistoupí k vám vysoká asiátka. Na sobě má krásný modrobílý kostýmek, šperky nenápadně naznačují společenské postavení. Představí se jako Allison a podá každému ruku.

Allison je ghúl. Sam, Jay nebo Blake by to mohli tušit, protože cítí podobný pach jako u barmana v Rudé hvězdě. Řekne postavám, že ji za nimi poslal „něčí sir“ a odvede je k V.I.P. výtahu. Postavy již vědí dost na to, aby pochopily, že ublížit Allison není dobrý nápad. Měly by mít pocit, že jsou neustále sledovány, a bystré postavy si mohou všimnout skrytých bezpečnostních kamer rozmístěných po celé budově.

Allison za použití speciálního klíče odemkne V.I.P. výtah, jedoucího přímo do střešního baru. Lze s ní zapříst nezávaznou konverzaci, ale moc toho prozradit nemůže. Pracuje pro sira a očividně je do něj zamilovaná, jinak nic podstatného nesdělí.

Než je postavám dovoleno vystoupit z výtahu a vstoupit do baru, jsou krátce prohledány dalšími ghúly, kteří jim odeberou všechny viditelné zbraně.

Bar v hotelu Armitage

Bar je stejně krásný a moderní jako zbytek hotelu. Na venkovních pohovkách osvětlených třpyticemi světly se rozvalují Rodní a ghúlové. Barmanův žije pouze proto, aby postavy dostaly to, po čem touží. Půl tuctu dalších ghúlů v černých oblecích a se sluchátky v uších dává pozor na potíže.

Tento bar, možná i celý hotel, opanovala Kamarila. Sir by měl odpovídat podrobnostem, které jste již dříve probrali s hráčem postavy potomka. Sir se rozhlíží po městě rozprostírajícím se v hlubině pod hotelem, jako panovník shlížející na rolníky. Zde jsou všichni bohatí, krásní a mocní. Mezi tímto podnikem a Rudou hvězdou je zřetelný kontrast.

Sir je nyní příznivcem Kamarily a zveličuje svůj význam pro frakci. Úspěšný test na vcítění s obtížností 4 to odhalí. Nicméně přání sira, aby se jeho potomek připojil ke Kamarile, je upřímné. Zabere to ovšem čas a nemálo prostředků: od potomka se bude očekávat odvedení velkého množství špinavé práce pro Kamarilu - což velmi pravděpodobně zahrnuje i válku s Anarchy. Stejně jako v předchozích scénách můžeš rozhovor,

pokud se neúměrně protáhne, přerušit nečekaným příchodem Allison.

POHLAVÍ SIRA

Pamatuj, že sir nemusí být muž. V takovém případě patřičně uprav všechny texty, které hráčům scény se sirem popisují.

Pozdrav

„Můj marnotratný potomek se vrací! Nepochyboval jsem, že se znovu setkáme. Jsi silné krve, jak jinak. Buď vítán, ty i tvoji společníci. Co pro vás mohu udělat?“

Nabídka

„Jak vidíte, nedávno jsem si zajistil členství v Kamarile. Tím je zajištěna moje budoucnost. Chci vám učinit stejnou nabídku. Ne členství, to pochopitelně chvíli potrvá. Ale můžeme si navzájem pomáhat a podporovat se. Spolupracujte se mnou na několika probíhajících projektech a za pár let... tohle všechno může být vaše. Proč by měl ten, kdo má dar věčného života, nocovat po zaplivaných barech?“

Vyjednávání

„Co vám mohu nabídnout? No, především bezpečné útočiště. Ochranu před inkvizicí: my víme, jak se s nimi vypořádat. Speciální loviště. Kamarila má ty nejlepší lokace ve městě. Nebudete se muset plížit a riskovat pytláčením.“

Anarchové

„Přání každého upíra, který si zaslouhuje svou krev, by mělo být členství v Kamarile. Ale ne každý je toho hoden. Naše organizace udělala pro ochranu upírské společnosti více než kterákoli jiná skupina v naší historii. Byla to Kamarila, kdo zastavil první

inkvizici. Myslíte si, že Anarchové mají sílu postavit se druhé inkvizici?

Ne. Zemřou vriskající na ulicích. Snažně vás prosím, nepřidávejte se k nim a vyhněte se podobnému konci. Mohu si jen představit, co vám Markus a jeho přátelé mohli říct. Lituji jich. Dříve jsme byli jako rodina... Nic by mě neudělalo šťastnějším, než vidět všechny své přátele, jak se těší ochraně Kamarily.“

Kamarila

„Před staletími proti nám povstali smrtelníci. Evropská Inkvizice zdevastovala naši populaci a v reakci na tehdejší události se zformovala Kamarila. Od té doby jsme se rozšířili po celém světě. Nabízíme lepší a bezpečnější společnost, než byla předchozí. Nabízíme lepší a bezpečnější společnost, než byla ta předchozí. V předešlých letech stačilo pro připojení složit přísahu věrnosti místnímu knížeti. Ale narůstající konflikty nás přiměly společnost uzavřít. Potenciální členové dnes musí napřed prokázat svou hodnotu a loajalitu.“

Kníže

„Každému Kamarilskému městu vládne kníže, starší z našeho rodu, jehož slovo je zákonem. Rada primogenů je skupina místních vůdců, kteří knížeti radí a podílejí se na správě města. Ale toto město je jiné. Anarchové zde mají volný pohyb a žádný kníže neomezuje jejich počet. Nemějte strach... pracujeme na tom, aby se situace změnila.“

Druhá inkvizice

„Děsivé. Nikdy je nenechte, aby zachytili vaši stopu.“

Byl jsi zodpovědný za naše zajetí?

„Rozhodně ne. Druhá inkvizice je nebezpečný nástroj sekající oběma směry. Nevyužil bych je ani proti svému nejhoršímu nepříteli, riziko je příliš vysoké. Nemám tušení, kdo to udělal, ale jsem rád, že jste unikli.“

Sir vyzve kotěrii a především svého **potomka**, aby si na zvážení jeho nabídky vzali nějaký čas.

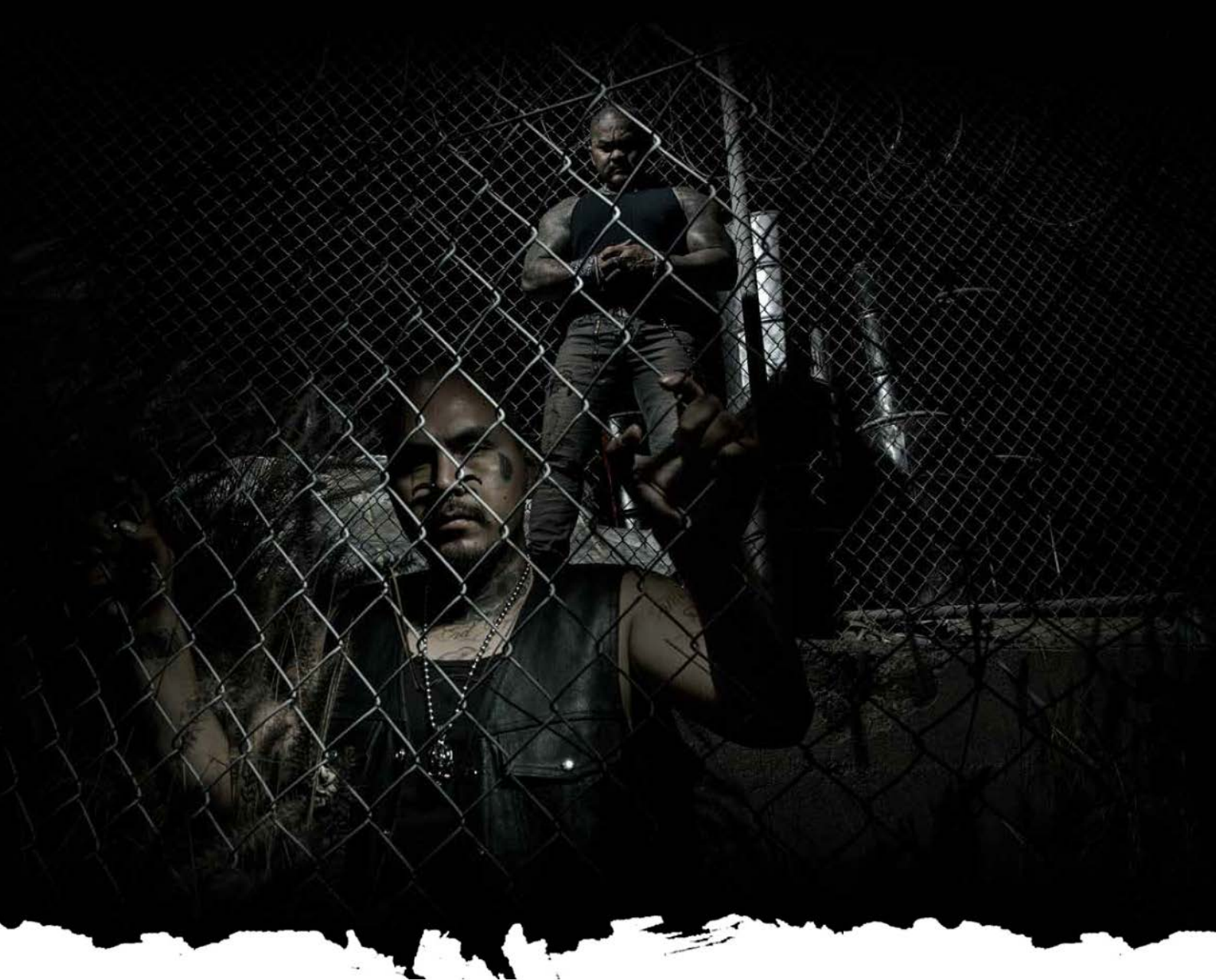
Až se budeš cítit připraven, využij Allison, aby rozhovor přerušila a vyžádala si přítomnost postav na jiném místě. Zavede je do velké, spoře osvětlené místnosti, které dominuje obrovská plochá televize obklopená luxusními a pohodlnými sedačkami.

Popadne dálkový ovladač a pustí několik vteřin trvajících záznam.

Nahrávka

„Video je krátké a nekvalitní, ale jasně na něm poznáváte sami sebe. Je na něm vidět, jak se pohybujete v mrazáku restaurace, ze které jste večera večer utekli. Začíná ve chvíli, kdy jste se probudili a postavili na nohy a po několika vteřinách se přeruší. Těchto několik vteřin je zacykleno v opakující se smyčce, kterou nechá Allison několikrát přehrát. Nakonec video pauzne a zvýší osvětlení v místnosti, abyste o něm pohovořili.“

Allison vysvětlí, že k nahrávce se dostal jeden z jejich agentů. Věří, že **inkvizitoři**, kteří je sledovali, mají originální záznam. Slibí postavám, že jeho nalezením a zničením získají šanci začít jednat o vstupu do organizace. Také zdůrazní, že pro ně půjde nejen o přínosnou záležitost, ale získáním záznamu by se mohli vyhnout následkům za porušení Maškarády.



Allison postavy nabádá, že čas hraje proti nim a měly by si pospíšet. Aby jim pomohla v misi, nabídne auto s **ghúlm** řidičem. Půjde o neprůstřelnou limuzínu s vynikajícím řidičem.

Pokud nemají pistole od **Markuse**, dá jim je **Allison**. Jejich **+z zranění** již mají započteno na svých kartách postav.

Scéna VII: Noční střelba

- **Dispozice:** Postavy čelí jednotce inkvizitorů, kteří je od samého začátku pronásledují.
- **Cíl:** Závěrečná bojová scéna. Získání záznamů. Rozhodnutí, zda se postavy chtějí přidat na stranu jedné z organizací, se kterými se setkali nebo chtějí jít vlastní cestou.
- **Výstup:** Poražení inkvizitorů.
- **Další scéna:** Jedná se o závěrečnou scénu scénáře, ale nic vám nebrání navázat na započaté dějové linie a pokračovat v příběhu.

Poslední setkání

Postavy jsou nepřetržitě pronásledovány skupinou inkvizitorů, kteří si s nimi od samého začátku hrají. Možná konečně pochopí, že jsou jako krysy v bludišti. Mrtvé tělo, neochotný strážný. Markus a jeho spojenci Anarchové byli nečekanými aktéry, kteří mohou postavám pomáhat a chránit je. Ale jak se zdá, Kamarila má pro podobné případy vybudovanou lepší infrastrukturu. Vyžaduje ale důkaz loajality. Bez ohledu na to, zda se přidají na stranu jedné či druhé organizace, musí se napřed jednou provždy vypořádat s jednotkou inkvizitorů.

Prober s hráči zmíněné otázky a doporučí jim, aby si je naplánovali. Pokud před akcí zavolají Anarchům, aby se zeptali na jejich názor, vysvětlí jim, že Anarchové svým rivalům z Kamarily nedůvěřují a jde podle nich o nějakou boudu. Upozorňujeme, že po telefonu nepoužijí termíny jako „Kamarila“, ale mohou říct sarkastické „naši společní přátelé“ nebo nějaký jiný eufemismus.

Postavy jsou vyzbrojeny pistolemi, které jim poskytl **Markus** nebo **Allison**, a mohou souhlasit se zapůjčením **limuzíny** Kamarily s ghúllím řidičem. Auto je neprůstřelné, ale nijak zvlášť rychlé. Jakmile postavy opustí **hotel Armitage** (ať již autem, nebo pěšky), brzy zjistí, že **Druhá inkvizice** prohledává okolí a jde po nich.

Téměř okamžitě se za ně pověsí bílá dodávka. Mohou se snažit ujet v ulicích nebo pod dálnicí. Pokud se postavy pokusí situaci záměrně vyřešit konfliktem na místě, kde se pohybuje mnoho lidí, například v jednom z již zmíněných stanových městeček, měly by za to získat **skvrny**.

Střelba

Pokud chceš, aby proběhla bojová scéna, ale bylo by dobré ji **zjednodušit**, můžeš použít pravidla **konfliktu na jeden hod** (str. 10). V takovém případě zvol obtížnosti adekvátní tomu, jak náročný má konflikt být. Doporučujeme **6** nebo rovnou **7**, aby byl boj riskantní. Pokud se postavám podaří inkvizici přelstít a přepadnout, zvol obtížnost **6**, nebo dokonce jen **5**.

Následují pravidla pro detailnější a rozsáhlejší konflikt:

KONFLIKT

Kdykoli budeš chtít, aby byl střet detailnější než dle pravidel **konfliktu na jeden hod**, můžeš použít následující pravidla. Všichni bojující hodí tolika kostkami, kolik je hodnota jejich **akce útok**, a porovnájí navzájem své výsledky. Nezapomeň, že zatímco **smrtelníci** mají jen **běžné kostky**, **Rodní**, pokud trpí Hladem, vždy nahrazují své běžné kostky odpovídajícím počtem **hladových kostek**.

Při porovnávání akcí **útok vs. útok** způsobí **vítěz** (tj. strana, která má více úspěchů než druhá) poraženému **zranění**. Celkové způsobené **zranění** se rovná **rozdílu úspěchů** (tj. rozdílu mezi úspěchy vítěze a protivníka) plus případnou **hodnotu zranění zbraně**.

ZRANĚNÍ

Lehké zranění se na záznamníku **Zdraví** značí lomítkem (/). Vždy když **Rodnému** zaznamenáváte **lehké zranění**, napište pouze **polovinu zaokrouhlenou nahoru**.

Pokud je záznamník **Zdraví** zaplněný **lehkým zraněním** (/) a postava obdrží další zranění, přepište příslušný počet / na **X**, tím se z lehkých zranění stanou **vážná zranění**. Pokud je záznamník **Zdraví** **Rodného** zcela zaplněný **vážným zraněním**, může upadnout do transu podobného smrti, známého jako **torpor**. Některé útoky způsobují přímo **vážné zranění**. Pro **Rodné** to platí pouze u *slunečního svitu*, *ohně* a *nadpřirozených útoků*, jako jsou efekty některých *disciplín*. *Smrtelníkům* způsobuje **vážné zranění** většina útoků vedených s cílem zabít (od sečných, bodných a střelných zbraní).

Konflikt hrajte po dobu **tří** střetů nebo kol. Poté můžeš rozhodnout, kdo v boji zvítězil. Pokud bitku prohrají nepřátelé, popiš, jak se otočí na útěk, vzdají se nebo můžeš dokonce vylíčit, jak je vítězné hráčské postavy zabijí (pokud se tak rozhodnou učinit). Pokud prohrají hráčské postavy, můžeš jim dát na vybranou ze dvou možností: buď uprchnou, nebo budou poraženy.

Pravidla pro **léčení** a další podrobnosti a příklady nalezneš na straně 12 **Referenční příručky**.

Jakmile budeš připraven začít, vysvětlí, jak vypadá situace. Možná budeš chtít nakreslit hrubý náčrt, jak si celou situaci představuješ. Ale taky je možné celou scénu pouze popsat a ostatní si ji podle vyprávění domyslí. Nezapomeň, že pokud postavy jedou v **limuzíně** poskytnuté Camarilou, budou ji moci použít jako kryt, protože je **neprůstřelná**. Řidič se do boje nezapojí a pokud bude situace vypadat nadměru nebezpečně, útekem se pokusí zachránit život.

Urči, kolika nepřátelům mají postavy čelit. K dispozici je **deset karet protivníků** představujících širokou škálu agentů, kteří mohou z bílé dodávky vyskočit. Zajímavý konflikt zajistí počet přibližně odpovídající počtu postav. Podle potřeby jich můžeš vyložit i méně nebo více. Pokud budeš mít pocit, že hráči vyhrávají příliš snadno, můžeš kdykoliv vytáhnout další. Cílem je, aby byl boj obtížný, ale hráčské postavy nakonec zvítězily.

Použijte text na **kartách protivníků**. Hodnota **útočků** určí, kolika běžnými kostkami protivníci v boji hází. Pokud mají hodnotu **zranění**, určuje velikost zranění, kterou soupeři při úspěšném útoku způsobí. **Tato hodnota se přičítá navíc k rozdílu úspěchů**. Pokud není uvedeno jinak, tato **zranění nikdy nejsou vážná**.

Stejně jako v případě **karet kořistí**, pokud nemáš karty protivníků vytištěné, můžeš použít **protivníky: inkvizitory** popsané v Příloze II na str. 43.

Nezapomeň, že všechna **lehká zranění**, které **Rodní obdrží**, se před zápisem na záznamníku **Zdraví sníží na polovinu (zaokrouhluje nahoru)**.

Většina hráčských postav dokáže nějakým způsobem **útočit**, i když ne vždy napřímo. Akce **útok** lze provádět **beze zbraně** nebo pomocí zbraní, jako jsou pistole, které dříve dostali od **Markuse** nebo **Allison**. **Marsh**, **Terry** a **Rain** mohou být při boji **beze zbraně smrtící**, ale aby se k nepřátelům dostali na dosah, musí se k nim přiblížit. Nebo jim může přijít bezpečnější raději střílet z **pistolí**.

Postavám může pomoci používání **disciplín**.

Alex a **Blake** mají možnost upoutat pozornost lovců **Okouzlením**, nebo je **Blake** a **Terry** mohou zastrašit **Odrazením**. Tím mohou odvést pozornost, zatímco zbytek kotérie připravuje útok.

Alex nebo **Sam** se mohou pokusit nepřítele **Donutit** k útěku, odhození zbraní nebo podobným činnostem, pokud nepůjde o sebevražedné činnosti. Tento pokus je ale nesmírně obtížný, protože k cíli se musí přiblížit, podívat se mu do očí a hodit na **Odhodlání + Zastrasování (obtížnost 5)**.

Marsh může za požití **Pláště stínů** a **Neviděného průchodu** zmizet a pomocí **Smrtícího těla** přejít do útoku. Podobně **Rain** díky **Zbráním šelmy** nebo **Terry Zdatností**.

Pamatuj, že scéna by měla trvat maximálně **tři kola**. Poté by již mělo být jasné, kdo vyhrává. **Zdraví** inkvizitorů je nastaveno na hodnotu 6, ale nemusíš se toho příliš držet. Pokud se bude hráčům při hodech dařit a padne jim hodně úspěchů, nebojte se lovce nechat padnout. Konflikt by měl hráčům připadat nebezpečný, ale nakonec by pro ně měl být vítězný.

Nicméně pokud by jednoznačně **prohrávali Rodní**, mohou nasednout do auta a odjet pryč. Jediný způsob, jak to posoudit, je sledovat záznamník **Zdraví** hráčských postav. Až začne některá z postav dostávat **vážné zranění (X)**, měl bys jí důrazně doporučit, aby utekla.

Pokud se rozhodne, že postavy vyhrají, můžeš nechat přeživší **inkvizitory** utéct nebo naopak na nich nechat postavy hodovat. Není pro to potřeba žádného hodu, **inkvizitoři** budou již přemoženi.

Během konfliktu by se někdo mohl rozhodnout zaútočit na protivníka kousnutím. V takovém případě použij následující pravidlo.

KOUSNUTÍ

Postavy mohou během boje použít akci **kousnutí**.

Funguje to jako běžná akce **útok**, ale Rodný používající kousnutí obdrží **postih -I úspěch**. V případě, že uspěje, způsobí **zranění** a navíc si **sníží Hlad o I**.

Ve všech následujících kolech si bude Rodný, pokud v útoku pokračuje, opět házet **kousnutím proti útoku** protivníka, ale počáteční postih -I úspěch již neplatí.

Dokud tato situace trvá, může si Rodný při každém vítězném hodu snížit Hlad o I. Hlad nemůže být snížen pod I, ledaže by se Rodný dobrovolně rozhodl vypít protivníka do dna a získat tak skvrnu.

Získání záznamu

Pokud budou mít postavy možnost dostat se do dodávky inkvizitorů, najdou v ní sledovací zařízení, kamery a monitory, dálkové mikrofony, ohromnou zmet kabelů a baterií. Uvnitř bude také jeden **nebojující technik**, kterého půjde **přesvědčováním** nebo **zastrašením** přimět ke spolupráci. **Technik** nebo v technologiích zdatné postavy, jako je **Jay**, budou moci získat pevné disky se záznamy z restaurace. V případě dotazu **technik** odpřísáhne, že záběry nebyly nahrávány do cloudu.

At již si na záznamy udělají chvilku teď a podívají se na ně hned, nebo si je prohlédnou později, na videu uvidí vše, co odehráli ve scénách I-II. Co ale doposud neviděli jsou události, ke kterým došlo před jejich probuzením: na záběru půjdou vidět před chvilkou poražení **inkvizitoři**, jak spolu s **technikem** nesou postavy probodnuté kůly do mrazáku. Tam z nich kůly vytáhnou a nakrmí je krví, pravděpodobně zvířecí. Nakonec nastraží mrtvé tělo mezi zvířecí mršiny. Mrazák opustí několik minut předtím, než se postavy probudí. Na záběru z jiné kamery jde vidět, že než inkvizitoři objekt opustili, jeden z nich přivede **Parkera**. Ten vypadá nervózně - jako někdo, kdo je první den v nové práci.



Scéna VIII: Epilog

- **Dispozice:** Tohle není scéna jako taková, ale příprava na další příběhy a místo, kde se uzavírají některé dějové linie.
- **Cíl:** Ukončit dějové linie, plánovat co bude dál.

Přišel čas na rozuzlení - je potřeba uzavřít rozehrané dějové linie a připravit se na další kapitolu kroniky. Je to ideální chvíle na přerušení příběhu. Vráťte se k němu, až budeteš připravený pokračovat. V tuto chvíli požádej hráče, aby provedli **kontrolu lítosti**. Pak přečti odstavec **Rozuzlení**.

Rozuzlení

Třetí noc vaší existence coby Rodných - vašich neživotů - se chýlí ke konci. Prozatím jste dokázali přežít. Máte nové vědomosti o svém stavu a jste o něco moudřejší. Cítíte, že vaše lidskosti byla částečně otřesena, ale od podlehnutí Bestii jste naštěstí stále daleko. Před vámi je obtížná cesta: musíte se krmit, zajistit si teritorium, získat spojence i nepřátele. Připojíte se k některé z frakcí nebo se pokuste přežít sami? Je vám jasné, že jste závislí na zbytku své kotěrie. S blížícím se úsvitem si uvědomujete, že zítřek bude první nocí zbytku vašich neživotů. Nebylo by špatné si ji pořádně užít.

Provedli jsme tě, Vypravěči, prvními krůčky této hry. Na závěr ti nabízíme několik nápadů, kam by se příběh mohl ubírat. Níže naleznesh rozličné instrukce, jakými cestami se váš příběh může ubírat a také tipy na pozadí dobrodružství, které jste právě odehráli. Neboj se využít jednotlivé prvky pozadí příběhu k rozvíjení dalších zápletek.



Prozatím se vrať k rozhodnutím, které hráči učinili při hraní postav, a zamysli se jaké mohou přinést důsledky. Měj na paměti, že „důsledky“ nemusí nutně znamenat „trest“. Důsledky by měly spíše představovat přirozený vývoj vycházející z rozhodnutí postav, sestavený tak, aby vedl k dalším zajímavým volbám.

Pro příští sezení si pravděpodobně rád přečteš zbytek této knihy a podíváš se do **Referenční příručky**. **Upíři: Maškaráda, 5. edice** má kromě této startovní sady také kompletní nabídku příruček pravidel a návodů, jak vést vaši postupně se rozvíjející kroniku.

První noc zbytku vašeho neživota

Prober s hráči rozhodnutí učiněná během hry a vyzvi je, aby zvažili, co chtějí jejich postavy dělat po porážce nebo útěku inkvizitorů. Tyto nápady použij jako odrazové můstky pro budoucí příběhy. Není v našich silách popsat všechny možné varianty a jejich následky, proto bude závěr ponechán z velké části na tobě a tvých hráčích. Sami rozhodnete, co se stane dál a jaké problémy nově vzniknou.

Jisté je, že pokud se kotérie rozhodne přidat na stranu té či oné frakce, jejich noví patroni pro ně mají nachystaný dlouhý seznam úkolů a misí, které bude potřeba splnit. Pokud se postavy rozhodnou jít vlastní cestou, čekají je úplně jiné výzvy.

Nezapomeň, že základními potřebami všech upírů jsou především potrava a útočiště - potřebují obydlená místa k lovu a bezpečný úkryt, kde mohou strávit den. Ty může snadno poskytnout Kamarila, ale za jakou cenu? Pokud se postavy nestanou dvojími agenty, budou možná muset opustit město a přestěhovat se do jiného pod správou Kamarily, jako je Chicago nebo New York. Anarchové svá území tolik nekontrolují, což nováčkovi umožňuje klidný lov a nalezení bezpečného útočiště. Ale ať už se postavy rozhodnou pro jakoukoli možnost, musí dodržovat Maškarádu.

Zároveň nezapomeň sledovat méně významné příběhy. Postava se třeba na někom nakrmila a nechala ho naživu, tato osoba je teď posedlá touhou ji znovu najít. Jiná postava možná zabila někoho blízkého a teď si musí vytvořit vazbu na novou osobu - nech tento vztah rozvinout a stát se součástí vašeho příběhu.



Několik návrhů a nápadů

- **Jackie** potřebuje, aby jí postavy kryly záda, když má doručit balíček někomu mimo město. S kým Jackie komunikuje a proč?
- Pokud se postavy rozhodnou přidat na stranu **sira**: sir je ctižádostivý člen s možností vstoupit do exkluzivního klubu, ale předtím musí prokázat své kvality. Nedávno byl na některého upíra svolán Krvavý hon - Kamarila jej vyloučila ze svých řad a jeho neživot propadne prvním, kdo jej chytí. Sir si na tento úkol najme kotérii. Aby se jim podařilo zločince zneškodnit, bude potřeba jednat nejen chytře, ale i s odvahou.
- Případně se o prchajícím upírovi dozvědí sami. Jeho dopadení by byl ideální způsob, jak započít proces získávání členství v Kamarile a přiblížit se k postavení, které má sir, aniž by ho museli přijmout za svého patrona. Kotérie by díky tomu mohla dokonce zmařit sirovy plány.
- **Druhá inkvizice** provede nečekaný útok. Jak je možné, že postavy stále nacházejí? Má to něco společného s tím, že jedna z postav znala agenta Druhé inkvizice?
- Nebylo video natočené v mrazáku na maso nahráno na internet? Pokud ano, jak zajistit, aby navždy zmizelo?
- Své siry by rády našly i zbylé postavy. Proč byly přivedeny do Světa temnoty? Co od nich jejich sirové očekávali? Spolupracuj s hráči na vymyšlení, kdo by mohli být sirové jejich postav a co od svých potomků chtějí.

Další možnosti vedou samozřejmě tam, kam vás zavede tvá fantazie! Především si nepamenej promluvit se svými hráči. Jaké mají představy o příběhu a jeho vývoji? Čeho chtějí jejich postavy dosáhnout? Jaké dějové linie vyprávění chtějí rozehrát?

Několik tipů a triků pro tebe

- Středobod vaší kroniky soustřeď kolem získávání prvotních zkušeností postav jako upírů. Tím myslíme jejich touhu po krvi a potřebu zajistit si bezpečné místo pro spolehlivý lov. Postavy se budou muset krmit a spolu s tím se objeví nelehké volby. Nejde jen o to, co daná postava udělá nebo neudělá své kořisti. Ale o potřebu mít bezpečné loviště, která již nikdy nezmizí. A každý vhodný kus území ovládá nějaký starší a mocnější upír. Co je postava ochotná udělat pro někoho, kdo je svolný jí poskytnout trvalý přístup k bezpečnému krmení? Celá upíří politika se točí kolem soupeření o územní kontrolu. Ovlivní potřeby postav využívat taková území jejich osudy a vtáhnout kotérii do věčného boje?
- Postavy si musí také zařídit a bránit svá útočiště. Ale do podobných věcí je třeba investovat víc než jenom peníze. K jakým morálním ústupkům je postava ochotná zajít, aby si zajistila denní bezpečí? Pořizování stáda a útočiště okořeně zajímavými volbami. Ani jedna z možností by neměla být jednoznačně nejlepší. Místo toho vymysli pro každou z možností nějaké výhody i nevýhody a nech hráče, aby si nad nimi lámali hlavu.
- Nic nespojí hráče tak, jako kvalitní protivník. Mohl by jím být sir, kníže, vůdce Druhé inkvizice nebo se objeví někdo zcela nový, kdo by rád kotérii zmařil plány a znepríjemnil jim neživoty. Vymysli svému protivníkovi přesvědčivou motivaci, základní schopnosti a hlavně nějakou fatální nevýhodu.
- Hry zasazené do Světa temnoty mohou dobře fungovat jako sandboxové hry. Vymysli zajímavé lokace, komplexní příběhové postavy a konflikty mezi různými frakcemi a pak nech hráče, ať se zabaví zkoumáním připraveného prostředí. Činy postav a jejich reakce na okolní svět povedou ke vzniku zajímavých organických zápletek.

- Udělej z toho osobní záležitost. Vůdce Druhé inkvizice je pro upíry existenční hrozbou všeobecně, ale ty zjisti, proč je tento smrtelník hrozbou pro vaše upíry. Existuje snad mezi nimi nějaká dřívější spojitost? Možná se Druhá inkvizice snaží postavu zabavit nově pořízeného útočiště. Nebo využívá kontakty na policii, aby vyčistila loviště. Možná postavám uvězní jejich ghúly nebo nečekaně zmizí něčí oblíbená kořist.
- Všechny hráčské postavy jsou nově přijaté. Jejich životy smrtelníků pokračují, stále mají milované osoby. Jak se vypořádají se svými školními, pracovními a rodinnými povinnostmi? I když se postava rozhodne vazby zpřetrhat, její blízcí mohou po úřadech nadále požadovat hledání pohřešované osoby (nebo neuvěří „oficiální“ policejní zprávě a pátrají na vlastní pěst). A pokud postava skončí s prací, jak bude platit účty?
- Pokud se postavám nebude dařit, pošlete jim do cesty další „Markusy“. Svět temnoty umí být krutý a nelítostný, ale nemá jít o nekončící selhání. I pokud záporák kroniky neustále vítězí, měla by kotérie dosáhnout dílčích úspěchů v jiných oblastech.
- Buď k sobě shovívavý. Nemusíš být dokonalý ani vševědoucí. Dějové linie mohou selhávat, postavy jednají jinak, než jsi očekával. Hráči se mohou cítit frustrovaní kvůli té či oné věci. Ale chybami se člověk učí. Domluvte se s hráči na alternativním konci, zjisti, co se nepovedlo, a během příštích her se pokus chyb vyvarovat.

Měj na paměti, že jde jenom o hru a ty mají být zábavné. Užij si čas strávený zkoumáním Světa temnoty a objevováním temných příběhů o zákeřných monstrech. Nikdy však nezapomínej, že upíři nejsou skuteční a všechno je jen příběh. Důvěřuj svému instinktu Vypravěče a svým spoluhráčům. Uvidíme se při dalším západu slunce.



Dodatek I: Pozadí příběhu

Příběh je dovyprávěn. Některé záhady byly objasněny, ale mnoho otázek zůstalo nezodpovězeno. Zde je shrnutí událostí, které příběhu předcházely a přehled zúčastněných postav.

Malá jednotka z Druhé inkvizice dostala za úkol sledovat skupinu Rodných. Šlo o novou začínající skupinu a úkol byl pro ně zkouškou.

Všichni Rodní, které sledovali, začali jeden po druhém přijímat nové potomky. Jednotka nevěděla, jak postupovat a rozhodla se všechny Rodné i jejich potomky pochytat a srdce jim probodnout kůly. Měsíce ubíhaly a v hlavách inkvizitorů uzrál plán provést vědecký experiment - poskytnout upírům přístup k mrtvému tělu (čerstvá mrtvola přivezená z místní márnice), několika mrtvým zvířatům a živé osobě (postradatelný drogový dealer Parker).

Umístili mladé Rodné dohromady do mrazáku, dali jim zvířecí krev v množství, aby udrželi jejich hlad na rozumné úrovni, vyjmuli z nich kůly a ponechali je o samotě, ale pod dohledem.

Smyslem experimentu bylo zjistit, zda se budou snažit krmit na mrtvém těle nebo mrtvých zvířatech a zda se budou krmit na Parkerovi. Protože tyto aktivity neschválili jejich nadřízení, byly zdroje skupiny inkvizitorů omezené.

Plán kompletně překazilo neočekávané objevení se Markuse na místě činu. Inkvizitoři se ve spěchu pokusili postavám zabránit v útěku. Jejich cílem bylo je zajmout, ne zabít. Kvůli tajné povaze jejich operace nemohli riskovat říct o neutěšené situaci svým nadřízeným a požádat o další zdroje a posily. Jediné prostředky, které měli k dispozici, byly jejich vybavená sledovací

dodávka a dobrovolní členové mise.

Někteří ze sirů hráčských upírů jsou stále zajatí a uloženi na skrytých místech. Jiným se podařilo uprchnout. Jeden z nich požádal o pomoc a azyl Kamarilu. Na konci dobrodružství je zdevastovaná jednotka Druhé inkvizice rozpuštěna. Nyní je na postavách, aby se buďto pokusily najít své ztracené siry, nebo na všechno zapomenout a pokračovat ve svém neživotě.

Dodatek II: Tabulky obětí

Během hry můžeš dostat pokyn, abys pro hráče našel náhodné protivníky nebo kořist. Následující tabulky ti poskytnou postavy, které můžeš použít. K hodů na tabulku použij standardní desetistěnnou kostku. Pokud potřebuješ víc než jeden výsledek, přehod' všechny opakující se čísla.

Kořist

Ve vyprávění jsou tři různá místa, kde mohou postavy lovit: Cicero, klub Violet a ulice. Pro každou z nich je připravena tabulka s deseti potenciálními kořistmi. Nezapomeň, že pokud dva různí hráči loví ve stejné oblasti, bylo by vhodné případné opakované výsledky přehodit.

U všech kořistí je uvedeno jejich jméno a věk, rezonance (nepovinný rys) a doplňující text, který popisuje, o koho se jedná a v jaké situaci ho postavy naleznou. První oběť v každé tabulce (číslo 1) bude na postavu reagovat negativně a nemá daleko k použití násilí. Popisy těchto postav obsahují základní bojové hodnoty pro případ, že by bylo potřeba řešit konflikt.

Cicero

Cicero je levný hotel, kde tráví noci lidé, co hledají cenově dostupné ubytování. Velká část z hostů spí nebo postavám nevěnuje pozornost. Většina z kořistí obsahuje uprostřed textové části speciální test. Přečti první polovinu, a pokud postavy v testu uspějí, poskytni jim zbylé informace přečtením druhé části. Pokud není uvedeno jinak, kořisti se postavám při snaze o nakrmení nebrání.

Hod	Jméno	Rezonance	Text
1	Dee, 37	cholerik	<p>Pokoj je uklizený a strohý, skoro jako by se v něm nebydlelo. Vaši pozornost však okamžitě upoutá otevřená skříňka plná zbraní. Z koupelny vyjde postava s brokovnicí. Dee má na sobě barevný župan a na první pohled je jasné, že vám chce dát za vstup do jejího pokoje lekci.</p> <p>Pokud postavy utečou, Dee je pronásledovat nebude, zůstane hlídat v pokoji. Domnívá se, že šlo o zloděje.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Útok 6 ■ Brokovnice: Zranění +4 ■ „Vloupali jste se do špatného apartmá, vy kreténi.“
2	Ricky, 22	sangvinik	<p>Pokoj je cítit sexem a starým lubrikantem. Na matraci leží rozvalený chlap, který se zjevně ani nehne. Vedle něj se válí z poloviny vypitá láhev bourbonu a léky proti bolesti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Prohledání pokoje - Vyšetřování, obtížnost 2 <p>Prázdné lahve a krabičky od prášků. Fotka v rámečku: čtyři děti se svými rodiči stojící před červenými skalními útesy. Obličej rodičů jsou přeskrtnuté černou fixou.</p> <p>Pití Rickyho krve způsobí alkoholovou a drogovou malátnost. Díky ní ztratí postava na noc 1 kostku na hody na Obratnost a Inteligenci.</p>
3	Natalie, 45	melancholik	<p>Tvrdě spí. Ve dvou pytlích na odpadky u dveří má všechny své věci. Od ramene ke krku se jí táhne rudá popálenina.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Prohledání pokoje - Vyšetřování, obtížnost 2 <p>Na ruce má dědičný snubní prsten. V kabelce jsou další šperky a pět tisíc dolarů. Pokud se Natalie probudí, bude předpokládat, že postavy jsou přátelé jejího bývalého manžela (Barryho) a přišli, aby ji odvedli domů. Tomu se bude bránit. Bank kostek: 4</p>
4	Charlie, 25	sangvinik	<p>Je vzhůru a horečnatě cosi zapisuje do malé černé knihy. Proto si nevšiml, když jsi vylamoval zámek. Na sobě má černý rolák a tiše tě pozoruje. Je překvapený, ale nevypadá vyděšený.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Krmení - Přesvědčování nebo zastrašení, obtížnost 3 <p>Dokud budeš ochotný poslouchat Charlieho přednes jeho mistrovské básně, můžeš z něj pít. (Tip: do mistrovského díla má báseň daleko.)</p>
5	Angelika, 19	melancholik	<p>Extremně hubená žena, usnula ve spodním prádle. Na klíně má filmový scénář s poznámkami. Po celém pokoji leží rozházené učebnice herectví a bulvární časopisy s drby o celebritách.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Prohledání pokoje - Vyšetřování, obtížnost 2 <p>PET láhev od vína a poloprázdná krabička cigaret. Nikde není žádné jídlo a v peněžence nejsou peníze. Angelika nejedla již několik dní a je chudokrevná. Pokud postavy nechtějí riskovat její život, získají z ní krev pouze na 1 bod Hladu.</p>

Cicero (pokračování)

Hod	Jméno	Rezonance	Text
6	Harry, 56	melancholik	<p>Stěny jsou polepeny plakáty loňských filmových trháků. Mužovi drahé šperky a pyžamo zde působí nepatřícně. Na podlaze stojí drahý likér a hned vedle krabice nejlevnější pizzy.</p> <p>■ Kdo je to? - Vyšetřování, obtížnost 2</p> <p>Jeho tvář jste zahlédli ve zprávách. Dokud si svým nevhodným chováním nezničil kariéru, produkoval levné horory.</p> <p>Harry je závislý na práscích na spaní. Jeho krev má omamné účinky, kdo se jí napije, ztratí po zbytek noci -1 kostku z hodů na Obratnost.</p>
7	Anna, 31	flegmatik	<p>Místnost je plná obrázků, novinových výstřižků a schémat. Vše spojují barevné provázky natažené mezi špendlíky. Schází tu postel. Žena leží ve spacím pytlí a má zlé sny.</p> <p>■ Prohledání pokoje - Vyšetřování, obtížnost 3</p> <p>Pod spacím pytlím leží složka obsahující dokumentaci, která by potenciálně mohla dokazovat existenci Rodných. Na něco přišla, ale kdo by jí věřil?</p>
8	Denis, 26	sangvinik	<p>Malý stolek s křišťálovou koulí, dekorací a barevným převlekem. Muž stojí a dívá se na vás, ale ve skutečnosti nic nevidí. Jeho blouznění napovídá, že zápasí s něčím, co tu není.</p> <p>■ Prohledání pokoje - Vyšetřování, obtížnost 2</p> <p>Zbytky drog naznačují, že je muž na tripu, ovládan svou spiritistickou povahou. Je možné, že skutečně vidí duchy.</p> <p>Denisova krev je nasáklá halucinogeny. Po zbytek noci způsobí ztrátu -1 kostky k hodům na Obratnost a Důvtip.</p>
9	Greta, 36	choleric	<p>Místnost je nedotčená, jako by v ní dlouho nikdo nebyl. Na posteli spí žena s rukama zkříženýma na hrudi. Je oblečená, na obličejí má nasazenou karnevalovou masku.</p> <p>■ Prohledání pokoje - Vyšetřování, obtížnost 1</p> <p>Vana je plná ledu a vody. V pokoji je kresba karikované postavičky a pistole s tetovací jehlou. Pokud se Greta probudí, bude mluvit pouze norský. Rozkřičí se a nepřestane, dokud jí někdo nepřijde na pomoc.</p>
10	James, 86	melancholik	<p>Ostré hrany nábytku jsou obalené molitanem a páskou. Starý muž usnul na židli čelem ke zdi. Jeho kůže je jako pergamen a svaly ochable visí na kostech.</p> <p>■ Prohledání pokoje - Vyšetřování, obtížnost 2</p> <p>Kufr vedle jeho postele je plný medailí a starých fotografií. James býval v mládí světovým šampionem v hodů oštěpem. Bílá hůl, položená na klíně, napovídá, že je slepý.</p>

Klub Violet

Všechny postavy z této tabulky najdete v klubu Violet. Pokud se z nich postavy pokusí nakrmit, budou na rozdíl od obyvatel Cicera klást odpor. Přečti hráčům první část textu, a pokud postavy uspějí v testu, přečti i druhou část. V případě, že se postavy budou chtít na kořisti nakrmit, budou muset uspět v testu na konci textu.

Hod	Jméno	Rezonance	Text
1	Andrés, 21	sangvinik	<p>Má špatně oční linky, oblečení mu nesedí a boty vypadají úplně nové. Tančí neohrabaně a nenápadně všechny okolo pozoruje.</p> <p>Když jej postavy osloví, nalže jim řadu pěkných nesmyslů. Andrés tu hledá upíry, ale není jasné, jestli je chce lovit nebo se k nim přidat.</p> <p>Jednání s Andrésem se může vyvrbit jakkoliv. Pro většinu hodů použij obtížnost 3. V případě konfliktu za něj házej 4 kostkami.</p>
2	Thomas Law, 24	flegmatik	<p>Vysoký, štíhlý muž s pečlivě zastřiženou bradkou a tmavými vlasy do půlky zad je vynikající tanečník. Zhruba co hodinu si dělá krátké přestávky, aby si mohl dát cigaretu a vypít minerálku s limetkou.</p> <p>■ Divoký tanec! - Obratnost + Atletika, obtížnost 2</p> <p>Thomas Law žije celý život v Los Angeles. Je bohatým zdrojem místních informací. Zapřisáhlý abstinent, ale v taneční euforii a dychtivý po nových zážitcích.</p> <p>■ Krmení - přesvědčování, obtížnost 2</p>
3	Monika, 23	sangvinik	<p>Růžový top, bílá sukně a zlaté tenisky. Monika je rozhodně ve špatném klubu. Rozhlíží kolem sebe, zaskočená a zmatená. Ráda si popovídá s každým, kdo není oblečený v černém.</p> <p>■ Navázání rozhovoru - přesvědčování, obtížnost 2</p> <p>Její spolubydlící jí řekla, že se tu koná večírek. Je ve městě nová a chtěla se dnes večer pobavit. Cítí se ztracená a zklamaná a ráda by se s někým spřátelila.</p> <p>■ Krmení - přesvědčování, obtížnost 2</p>
4	Marcus, 25	choleric	<p>■ „Mám bílou, hnědou a zelenou. Cokoliv potřebuješ.“</p> <p>Rychle mluví, rychle přemýšlí, a pokud budeš mít zájem koupit jeho zboží, stane se rychle tvým nejlepším kámošem.</p> <p>■ Navázání rozhovoru - přesvědčování, obtížnost 1</p> <p>Vezme tě do kabinky na záchodě, kde ti ukáže své zboží. Prášky, tráva, kokain... prostě všechno. Všechno, co tě jenom napadne a je to levné.</p> <p>■ Krmení - zastrašení nebo přesvědčování, obtížnost 1</p>
5	Lily, 24	flegmatik	<p>Pohybuje se s ladností laně a silou lva. Lidé v okolí ji fascinovaně sledují.</p> <p>■ Divoký tanec! - Obratnost + Atletika, obtížnost 3</p> <p>Lily je nadměru spokojená. Konečně někdo, kdo je na její úrovni. Zastaví se a nabídne ti nápoj. Je baletka, ale miluje jakýkoli taneční styl. V současné době je na turné s významným souborem.</p> <p>■ Krmení - přesvědčování, obtížnost 2</p>

Klub Violet (pokračování)

Hod	Jméno	Rezonance	Text
6	Chad, 20	cholerik	<p>Díky svému univerzitnímu saku působí jako pěst na oko. Fakt, že si všechno natáčí na telefon, to ještě zhoršuje. Je jasné, že tohohle kluka nemá nikdo rád.</p> <p>■ Řekni mu, ať přestane nahrávat - zastrašení, obtížnost 2 Chad skloní mobil a přizná se, že sleduje známou holku. Natočit si ji byl jen nevinný žertík. Slibuje, že přestane, ale ty víš, že je to prolhaný stalker.</p> <p>■ Krmení - zastrašení, obtížnost 2</p>
7	Magenta, 41	flegmatik	<p>Královna klubu Violet, jejím trůnem je pohovka. Než se vydá na taneční parket, setkává se s každým, kdo je ochotný jí vzdát úctu.</p> <p>■ Požádat o audienci u královny - přesvědčování, obtížnost 3 Magenta mluví s nostalgií a důstojností o starých časech. Nejsi pro ni nijak zvláště zajímavý, ale chce, abys pochopil její způsob života. Je přesvědčená, že zná tajemství noci, a naznačuje, že v minulosti se setkávala a milovala netvory.</p> <p>■ Krmení - přesvědčování, obtížnost 1</p>
8	Barry, 47	melancholik	<p>Jeho boty, hodinky a telefon dokazují, že sem opravdu nepatří. Dokáže se sice pohybovat do rytmu, ale co pět minut se musí zastavit, aby popadl dech.</p> <p>■ Navázání rozhovoru - přesvědčování, obtížnost 1 Nedávno rozvedený Barry se snaží znovu navázat kontakt se světem svého mládí. Říká, že býval jednou z nejznámějších tváří gotické komunity. Ty ale vidíš fotířka v černém tričku, který se zoufale snaží zapadnout.</p> <p>■ Krmení - přesvědčování, obtížnost 2</p>
9	Frankie, 36	melancholik	<p>Zírá na svůj bourbon a celá se chvěje. Nezapadá sem, ale je jí to jedno. Je očividně v šoku.</p> <p>■ Navázání rozhovoru - přesvědčování, obtížnost 3 Frankie je řidička taxíku. Dnes večer jí přímo před nosem přejelo kolo. Nedokázala včas zastavit. Cyklista skončil v nemocnici a Frankie je přesvědčená, že je to její vina. Pořád vidí tvář oběti, jak pomalu klouže po čelním skle.</p> <p>■ Krmení - přesvědčování, obtížnost 1</p>
10	Marion, 28	flegmatik	<p>Majitelka klubu Violet Marion je androgynní a pyšná. Zná se s každým, kdo za to stojí a má úzké vazby na rozličné losangeleské subkultury.</p> <p>■ Navázání rozhovoru - přesvědčování, obtížnost 1 Postavy upoutaly Marioninu pozornost, protože si nevzpomíná, že by je tu někdy dřív viděla. Marion bude kotéřii věnovat svou pozornost hostitelky, přičemž bude ráda připomínat své pochybné konexe v podsvětí, aby vyvolala působivý dojem.</p> <p>■ Krmení - přesvědčování, obtížnost 3</p>

Ulice

Ne všichni hráči se budou chtít jít do Cicera nebo klubu Violet, případně se budou potřebovat nakrmit v jiném okamžiku příběhu. V takových případech můžeš použít tuto tabulku. Postavy zde se chovají stejně jako postavy z klubu Violet a nabízejí dva testy. Ty o nich hráčům poskytnou podrobnější informace nebo jim umožní, aby se nakrmili.

Hod	Jméno	Rezonance	Text
1	Red, 19	cholerik	<p>Oblečený v barvách místního gangu, napřed se vydává za dobrotivého samaritána. Laskavé slova se však rychle změní ve výhrůžky. Chce vaše peněženky a telefony a má zbraň.</p> <p>Reda lze zastrašit (obtížnost 4), ale pokud se to nepodaří, ztratí nervy a začne strílet. Navíc si může zavolat posily (další členy gangu, použij pro ně jeho statistiky).</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Útok 6 ■ Pistole: +2 zranění ■ „<i>Tohle není vaše čtvrt.</i>“
2	Helen, 22	melancholik	<p>Stále nalíčená mimka se vleče ulicemi a smutně přepočítává svůj skromný výdělek.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Navázání rozhovoru - přesvědčování, obtížnost 2 <p>Helen sní o tom, že uteče s cirkusem, přidá ke karnevalu nebo se prostě vydá do světa a nikdy neohlédne zpět. Ale bojí se udělat první krok. Její staří rodiče na ni spoléhají a ona je zkrátka nedokáže opustit.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Krmení - zastrasování, obtížnost 2
3	Matt, 29	cholerik	<p>Tvou pozornost upoutá muž v obrovském kostýmu kuřete. Huláká německy do telefonu. Evidentně je naštvaný a rozladěný. Nemohl by být víc mimo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Navázání rozhovoru - přesvědčování, obtížnost 2 <p>Během rozlučky se svobodou si z něj vystřelili jeho noví „přátelé“. Teď uvízl ve městě na míle daleko od hotelu, bez peněženky a jediné telefonní číslo, které měl, se ukázalo jako falešné. Matt zoufale potřebuje pomoc.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Krmení - přesvědčování, obtížnost 2
4	Jason, 36	sangvinik	<p>První, co tě na něm upoutá, je silná vůně čisticího prostředku z jeho rukou. Důkladně se umyl a ty si můžeš jen představovat, jaký pach se snaží skrýt.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Navázání rozhovoru - přesvědčování, obtížnost 2 <p>Jasonovi právě skončila směna po náročném dni v nemocnici. Byl čtrnáct hodin v kuse na operačním sále a teď se šel projít, aby si pročistil hlavu. Dnes ale pomohl zachránit život.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Krmení - přesvědčování, obtížnost 2
5	Mara, 59	cholerik	<p>Stojí uprostřed cesty, promlouvá k imaginárnímu davu a z plných plic křičí na každého, kdo jde okolo. Svou posvátnou knihou mává jako mečem spravedlnosti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Nasloucháš jí - utrat 1 bod Vůle ■ „<i>Konec je blízko! Naše duše vlastní korporace! Lesy hoří, protože nikdo nemyslí na děti! Zničte své telefony! Spalte své peníze! Znáš skrytou pravdu o všech věcech na tomto světě!</i>“ ■ Krmení - zastrasování, obtížnost 2

Ulice (pokračování)

Hod	Jméno	Rezonance	Text
6	Juan, 43	flegmatik	<p>S elegancí a noblesou se snaží pověsit plachtu s natištěným znakem čerpací stanice. Plachta neposedně vlaje v poryvu větru a nakonec spadne na zem. Muž je zklamaný a frustrovaný, tváří se poraženě.</p> <p>■ Pomoc s plachtou! - Obratnost + Atletika, obtížnost 2 Vezmeš plachtu a za několik okamžiků ji máš pověšenou. Juan tě mezitím vděčně pozoruje. Ve své zemi byl uznávaným vědcem, pak ale musel emigrovat. Teď dělá tohle.</p> <p>■ Krmení - přesvědčování, obtížnost 2</p>
7	Keith, 19	melancholik	<p>Na autobusové zastávce sedí mladý muž, třese se zimou a vypadá smutně a zatrpkle.</p> <p>■ Navázání rozhovoru - přesvědčování, obtížnost 2 Keith utekl v záchvatu vzteku z domova a od té doby žije na ulici. Je to již dlouho a on mezitím pochopil spoustu věcí. Na rodiče se rozzlobil, protože mu koupili špatnou konzoli. Teď si uvědomuje, že ho mají rádi a je jim jedno, že nechal vysoké školy.</p> <p>■ Krmení - přesvědčování, obtížnost 2</p>
8	Eva, 31	cholerik	<p>Zdá se, že dychtí s tebou navázat rozhovor. Možná až moc. Nabízí ti drogy, zbraně a nejrůznější nelegální zboží. Ale vypadá, že je z toho velmi nervózní.</p> <p>■ Přijít tomu na kloub - zastrašení, obtížnost 2 Eva se zhroutí. Hraje si na rádoby pouliční strážkyni a nemá drogy, zbraně ani nic jiného nelegálního. Chce odhalit a nahlásit kriminálníky. Nemá ale žádný konkrétní plán a na obranu má jen pepřový sprej.</p> <p>■ Krmení - přesvědčování, obtížnost 2</p>
9	Chuck, 28	sangvinik	<p>Opilec tančící na ulici vypadá jako nejšťastnější člověk na světě. Poskakuje kolem a snaží se tě obejmout, stěží ovládá svou radost.</p> <p>■ Krmení - přesvědčování, obtížnost 1 Využiješ situace a začneš se krmit. Přímo za vámi vidíš obrovský reklamní plakát na nový nadupaný televizní pořad. Na plakátu vidíš jeho tvář a dojde ti, že piješ z někoho, kdo se brzy stane opravdovou hvězdou.</p>
10	Někdo z tvé minulosti	sangvinik	<p>Kdosi na ulici tě poznal. Hlásí se k tobě a vzpomíná na váš společný zážitek z minulosti. Nakonec si taky vzpomeneš: to, co říká, je pravda, i když trochu přikrášlená.</p> <p>Kdo je osoba na ulici? Co jste spolu prováděli? A proč jste se přestali stýkat?</p> <p>■ Zbavit se ho - zastrašení, obtížnost 3 ■ Krmení - přesvědčování, obtížnost 1 (postava je známý) nebo zastrašení, obtížnost 2</p>

Protivníci: Inkvizitoři

Následující postavy jsou členy místní inkvizice. Většinou pocházejí z prostředí orgánů činných v trestním řízení, i když existuje několik výjimek. I když nejde o inkviziční veterány, někteří z nich se lovem Rodných již nějaký čas zabývají.

V tabulce je jméno a věk postavy, hodnota jejího útoku, používaná zbraň, obtížnost při použití konfliktu na jeden hod, její rezonance a text popisující, o koho jde.

Hod	Jméno	Útok	Zbraň	Jeden hod	Rezonance	Text
1	Kerry Aldano, 41	7	Samopal: +4 zranění	4	flegmatik	Kerry je špičkový týmový hráč a přirozený vůdce. Trénuje celý život a v tom, co dělá, je nejlepší. Jeho hlavním úkolem je, aby se dnes večer dostal domů celý tým a zároveň získal co nejvíce těl. ■ „Nesmí projít!“
2	Jules Walker, 33	8*	Kůl: +0 zranění + účinek probodnutí kůlem	6	flegmatik	Julesina rodina lovila upíry již před vznikem Druhé inkvizice. Není o ní mnoho známo. Snad jen, že v boji s příšerami, které se jí staví do cesty, je zkušenou vůdkyní hrdě rozdávající rány. ■ „...“
3	Leah Nguyen, 32	6	Útočná puška: +4 zranění	4	sangvinik	Ani dvě mise v Afghánistánu a vyznamenání za odvalu nepřipravily Leu na temnotu, která ji čekala po návratu domů. Před ztrátou rozumu ji zachránilo naverbování inkvizitorem Kerrym Aldanem. ■ „Udržujte formaci!“
4	Pat Gorriti, 24	5	Pistole: +2 zranění	4	melancholik	Pat se chtěl být odjakživa policistou a doposud měl čisté záznamy. Jedné noci ho jeho kapitánka požádala, aby se k ní připojil na zvláštní akci. Teď je zděšený a nejraději by zmizel, ale čest a loajalita ho přiměly zůstat. ■ „Kryju tě.“
5	Monroe Davidson, 29	6	Pistole: +2 zranění	4	sangvinik	Agentka FBI Monroe Davidsonová je již léta členkou Zvláštních případů a mnozí její kolegové ji považují za blázna. Její touha dokázat, že existují upíři, je v přímém rozporu s platnými rozkazy. Dnes je možná TA noc. ■ „Tohle jsem již viděla. Budte opatrní!“

Protivníci: Inkvizitoři (pokračování)

Hod	Jméno	Útok	Zbraň	Jeden hod	Rezonance	Text
6	Ari Fleiszman, 51	6	Revolver: +2zranění	4	cholerik	Detektiv Ari je policejní veterán. Její nadřízení ji mnoho let nutili krýt záhadná zabití. Ale nyní jí konečně dovolují dělat věci správně. Nenechá na holičkách ani jednu obět. ■ „Támhle vidím jednoho z nich!“
7	Rudy Caballero, 37	6	Brokovnice: +3 zranění	4	cholerik	Rudy je důstojník zásahové jednotky. Nesmiřitelného lovce z něj udělala smrt jeho manželky rukou upíra. Lovce dělá kvůli svým dvěma dětem - rád by, aby žily v lepším světě. ■ „Nenechte žádného vyváznout živého!“
8	Toby Nicholson, 21	5	Pistole: +2 zranění	2	cholerik	Toby je nováček u policie. S upíry má ale zkušenosti, byl svědkem smrti rodičů rukou netvora. Snoubí se u něj touha po pomstě s potřebou pomáhat dětem v nouzi. ■ „Udržujte formaci!“
9	Otec Avery, 65	4	Brokovnice: +3 zranění	2	melancholik	Averyho posláním bývalo zachránit mladé lidi žijící na ulicích. Pak poznal na vlastní kůži krutost upírů. Za krátký čas byl jedním z nejlepších verbířů Druhé inkvizice ve městě. Má obavy o bezpečí svých kolegů. ■ „Vrát se do pekla, zrůdo!“
10	Gabriela Osorio, 27	5	Nůž +1 zranění	2	sangvinik	Gabriela se celý život potloukala po vězeních. Dnes konečně našla, díky moudrosti otce Averyho, své poslání: potírat zlo plížící se nocí. Dnes ji čeká křest ohněm. Ale nedokáže přestat myslet na svou nemocnou matku, která na ni čeká doma. ■ „Nezklam. Slibuji.“

MODIPHIUS ENTERTAINMENT

Chris Birch - ŘEDITEL VYDAVATELSTVÍ | Rita Birch - ŘEDITELKA PROVOZU
Cameron Dicks - OBCHODNÍ MANAŽER | Rob Harris - VEDOUCÍ VÝVOJE
Sam Webb - vedoucí oddělení rozvoje RPG | Panayiotis Lines - marketingový manažer
Peter Grochulski - řízení produkce | Steve Daldry - plánování a videoprodukce
Katya Thomas - asistentka uměleckého ředitele | Rhys Knight - manažer prodeje
Cole Leadon - ASISTENT MANAŽERA PRODEJE | Lloyd Gyan, Shaun Hockings - PODPORA KOMUNITY

NAPSALI - Juan Echenique, Rachel Judd, Khaldoun Khelil, Saskia Liddick a Matt Timm
EDITACE - Juan Echenique a Matt Timm
KREATIVNÍ KONZULTACE - Jason Enos
KOREKTURY - Felipe Real

HERNÍ TESTEŘI

Jason Enos, Jono Green, Ethan Heywood, Aled Lawlor, Giles Nevill, Charlie Perkins, Alina Potemka, Kieran Street

VEDENÍ VÝVOJE HRY VAMPIRE: THE MASQUERADE

Matt Timm

VAMPIRE: THE MASQUERADE PÁTÁ EDICE

Martin Ericsson, Karim Muammar, Kenneth Hite - KREATIVNÍ VÝVOJ
Mary Lee, Tomáš Arfert - ILUSTRACE
Jason Carl - PRODUKCE

© 2019 WHITE WOLF ENTERTAINMENT, AB

PŘEKLAD: Radim „smrk“ Trčálek