Pokrevní linie: Praví Tremere

Pokrevní linie vznikla dávno, v temném středověku. Legenda vypráví o skupině upířích okultistů fungující někde na Malé Asii, která se pokusila obelstít svou kletbu. Aby to dokázali, vyhledali a uvěznili mocnou démonickou bytost z hlubin Propasti. Není známo jak, ale podařilo se jim získat její vědomosti. S jejich pomocí potom vyvinuli způsob, jak uvěznit lidskou duši, ukrást její světlo pro sebe a žít opět jako lidé, ale se všemi výhodami jejich současného stavu.
Světlo lidské duše ovšem nevydrželo tak dlouho, jak by si upíři přáli. Zkoumali nově nabyté vědomosti a nalezli uspokojivější způsob – pohlcením duše mága by dokázali ošálit svou kletbu na mnohem vyšší dobu. Trvalo nějaký čas, než nová pokrevní linie našla skupinu mágů, která by byla ochotná poskytnout jim vlastní krev (samozřejmě, že mágové nevěděli, že upíři chtějí pohltit jejich duše). Upíři museli výměnou nabídnout mnoho – vzdali se velké části svých vědomostí a tajemnství a s mágy se podělili i o své vyjímečné schopnosti.
Čas tedy dospěl do chvíle, kdy upíři pohltili krev i duše mágů. Jenže démon, od nějž dovednost získali, je podvedl. Po prvních několika doušcích začala probuzená krev žhnout v jejich žilách, a během pár okamžiků z upírů nezbylo víc než popel. Unikl jediný – jen jeden dokázal světlo probuzené duše ovládnout a utéct do bezpečí. Zrada byla ale ještě mnohem horší. Mágové, jejichž duší se dotklo upíří poskvrnění, ukradli jejich „dar“. Přivlastnili si jejich schopnosti i jméno, a přitom si zachovali smrtelnost.
Trvalo celá desetiletí, než se jediný přeživší Tremere úplně zotavil. Přísahal pomstu mágům, kteří si nyní říkali stejně jako jeho pokrevní linie – Tremerové. Postupem času se stal pánem několika upírů, a ti zase dalších. Přesto se počty Pravých Tremerů pohybují ve velmi nízkých číslech. Z části proto, že si své „potomky“ vybírají velice pečlivě, a zčásti i proto, že mladí a nezkušení upíři této linie často přecení své schopnosti a jsou zničeni – buď vlastním zaviněním, nebo některým z mágů, jehož duši se chystali pohltit.
Praví Tremeři většinou existují v anonymitě, skrývají se i před ostatními upíry, protože jejich historie je naučila nevěřit nikomu. Převážná část těchto upírů následuje cíl svého předchůdce – vyhledávají a ničí mágy, kteří se nyní pyšní jejich jménem (někteří se ale neomezují jen na ty).
Původní klan *(Parent clan)*: Ventrue
Společenství *(Covenants)*: Jak už bylo řečeno, příslušníci Pravých Tremerů žijí většinou v utajení, málokdy se na delší dobu dávají dohromady s někým jiným, než vlastním pánem. Téměř všichni se proto řadí mezi nezávislé. Pokud už vstoupí do nějakého společenství, jedná se především o Lancea Sanctum a Circle of the Crone, díky jejich velmi staré tradici. Ordo Dracul může také přitahovat jejich pozornost, zvláště díky schopnostem Coils of Dragon. Jelikož Praví Tremerové mají jen málo pochopení pro jinou než vlastní hierarchii, Invictus je jim většinou velmi vzdálen, stejně tak jako Carthiané.
Vzhled *(Appearance)*: Pravý Tremere může vypadat vpodstatě jakkoliv. Jedna věc je ale pro všechny společná – každý z nich je nějakým způsobem vyjímečný, ať už fyzicky, intelektuálně, nebo jinak.
Většina Tremerů se obléká tak, aby zapadli do lidské společnosti, ve které zrovna pobývají. Přitom zpravidla kladou důraz na důstojnost.
Útočiště *(Haven)*: Tremerové často cestují, když loví mágy. To je hlavní důvod proč nemívají stálé útočiště. Pokud mají možnost zařídit se na delší dobu, dávají přednost luxusnímu zařízení a prostředí, z kterého přímo dýchá okultní atmosféra.
Původ *(Background)*: Upíři z této pokrevní linie většinou pochází z vyšších vrstev lidské společnosti, nebo jsou jiným způsobem významní. Tremerové si své potomky vybírají velmi pečlivě a vždy na ně musí nějakým způsobem zapůsobit – někteří dávají přednost fyzické zdatnosti, jiní společenské úspěšnosti.
Tvorba postavy *(Character creation)*: Jakákoliv skupina atributů může být primární, všichni Tremerové ale tíhnou k vysokým hodnotám ve skupině Finesse (Wits, Dexterity, Manipulation). Nejčastěji používané dovednosti patří do skupiny Mentálních dovedností. Téměř všichni mají nějaké zkušenosti s okultismem, vyšetřováním a vzdělaností.

Duševní výhody jsou jasnou jedničkou ve výběru mnoha Tremerů. Často ovládají více jazyků. Častou ctností je mezi Tremery Spravedlnost, protože věří, že lovením mágů je trestají za zradu, která byla na jejich linii provedena. Obvyklé neřesti jsou Závislost (na ukradených duších) a Pýcha – jelikož je Tremerů velmi málo, mají sklony myslet si, že jsou nějak vyjímeční.
Disciplíny linie *(Bloodline disciplines)*: Dominate, Obfuscate, Resilience, Soulstealing
Slabost *(Weakness)*: Duše, kterou upír ukradne, s ním zůstává tak dlouho, dokud trvají účinky jejího pohlcení. Pokud se Tremere během této doby dostane do situace, kdy nad sebou ztratí kontrolu (Frenzy, Wassail, Rotshreck...), může nad ním duše získat kontrolu.
Kdykoliv, kdy se upír nekontroluje, hodí jeho hráč Composure + Soulstealing + Blood Potency. Pokud v tomto testu selže, dostává se jeho tělo na zbytek scény pod kontrolu pohlcené duše. Ta může být zmatená, ale plně si uvědomuje svou situaci. Je tedy možné, že se bude chtít upírovi pomstít – mnoho Tremerů už na její zášť doplatilo...
Organizace *(Organization)*: Praví Tremerové nejsou příliš organizovaní, většinou fungují na vlastní pěst. Drží se ale principu mistr-žák. Tremerští pánové své potomky velmi pečlivě cvičí a doprovází je v prvních letech jejich neživota. Pokud tedy někdo potká Tremera, který cestuje sám, může si být téměř jistý, že se jedná o zkušenějšího upíra.

Kradení duše (Soulstealing)

Jedná se o disciplínu, kterou ovládají pouze upíři z pokrevní linie Praví Tremere. S touto disciplínou je upír schopný ukrást duši smrtelníka, aby sám na krátkou dobu překonal svou kletbu.

● Hodnotící pohled
Pomocí této schopnosti dokáže upír odhadnout, zda jeho vyhlédnutá oběť stojí skutečně za námahu. Cílem může být kdokoliv v dohledu upíra.
Cena: -
Kostky: Běžně není vyžadován hod, pokud je ale cílem nadpřirozená bytost, nebo jedinec s neobvykle silnou vůlí, může Vypravěč rozhodnout jinak. V tom případě hází Tremerův hráč Wits + Empathy + Soulstealing.
Akce: Okamžitá
Výsledky hodu:
Dramatické selhání: Upír získá zmatené a/nebo nepravdivé informace.
Selhání: Upír nezíská žádné užitečné informace.
Úspěch: Upír získá informace o zdraví, fyzické zdatnosti a poruchách cíle. Navíc dokáže spolehlivě odhadnout, zda se jedná o člověka, či nikoliv.
Vyjímečný úspěch: Tremere získá přesné informace, Vypravěč rozhodne o tom jaké.

●● Krádež duše
Tato schopnost umožňuje Tremerovi ukrást duši člověka. Schopnost může být použita pouze při sání krve a je-li úspěšná, její cíl okamžitě zemře. Upír nemůže ukrást duši nadpřirozené bytosti – pokud se o to pokusí, obdrží okamžitě jeden bod spalujícího zranění za každý bod zdraví oběti. Takto zasažená bytost není postižena jinak, než ztrátou krve, kterou upír stačil vysát.
Cena: 1 vůle
Kostky: Empathy + Occult + Soulstealing – Vůle cíle
Akce: Okamžitá
Výsledky hodu:
Dramatické selhání: Tremerovi se nepodaří duši přijmout. Bod vůle je utracen nadarmo.
Selhání: Tremere sice ukradne duši, s ní ovšem získá i všechny poruchy cíle (nevratně) a účinky ukradení duše jsou zkráceny na polovinu původního času, zaokrouhleno dolů.

Úspěch: Upír přijme ukradenou duši.
Vyjímečný úspěch: Tremere ukradne duši, navíc si může obnovit bod vůle.

Ukradenou duši si upír dokáže udržet maximálně po dobu (zdraví cíle x 2) dní. V jednu chvíli může upír držet pouze jednu duši, pokud přijme další, stará duše je uvolněna.
Světlo duše poskytuje upírovi určité výhody. Po dobu, kterou s ním duše zůstává, může upír vycházet na světlo za soumraku a svítání (nikdy ne za dne). Pokud není vystaven přímému světlu, netrpí žádnými postihy. Přímé světlo způsobuje pouze omračující zranění.
Upír držící duši také potřebuje krev, aby se probudil, jen jednou za (Vůle) nocí. Namísto ní je nucen jíst a pít stejně jako běžný člověk. Získává také podobu připomínající člověka, aniž by musel spotřebovávat krev na její udržování – jeho kůže je jen bledá, ne mrtvolně bílá, dokonce může na dotyk mírně hřát. Tělo znovu dýchá, ačkoliv to nutně nepotřebuje.
Síla má ovšem i své nevýhody. Upír si drží duši smrtelníka a snaží se překonat kletbu. Jeho tělo tedy netíhne tolik k upíří existenci – proto trpí postihem -2 na všechny hody spojené s vlastními disciplínami (netýká se hodů na odolání účinkům cizích disciplín).

●●● Vzpomínky duše

S nabytím této schopnosti je upír schopný získat vzpomínky duše, kterou pohltí. Jedná se většinou o nejsilnější a aktuální vzpomínky, které oběť má. Tremerové schopnost používají, když potřebují informace, které dotyčný má. Někteří pomocí této schopnosti také zjišťují například číslo konta jejich oběti, čímž získají určité materiální prostředky.
Cena: -
Kostky: Empathy + Investigation + Soulstealing
Akce: Okamžitá
Výsledky hodu:
Dramatické selhání: Vzpomínky jsou pokřivené a dohromady skládají podivnou noční můru. Tremere ztrácí bod vůle.
Selhání: Tremere získá jen rychlý sled nic neříkajících vzpomínek.
Úspěch: Tremere získá vzpomínky, které byly pro oběť obzvlášť důležité, spolu se vzpomínkami několika posledních dnů.
Vyjímečný úspěch: Upír získá ucelené vzpomínky, pamatuje si všechno co cíl viděl, jako by oběť měla fotografickou paměť.

●●●● Vlastnosti duše

Tremere se naučil pohltit duši i s některými jejími přednostmi. Když teď ukradne duši, získá s ní i bod atributu. Ten má upír k dispozici tak dlouho, dokud si drží ukradenou duši. Musí se přitom jednat o vlastnost, která byla pro oběť příznačná – při pohlcení duše boxera to bude pravděpodobně síla, pro známého právníka inteligence, a tak podobně. Poslední slovo má vždy Vypravěč.
Cena: -
Kostky: Nevyžaduje žádný hod
Akce: Žádná

●●●●● Přijetí probuzené duše

Mistr Kradení duše dokáže pohltit i duši probuzeného. Pro Tremera není nijak snadné dostat se do pozice, aby mohl sát mágovu krev. Výhody, které tato schopnost poskytuje jsou ale tak velké, že mnoho upírů podstoupí jakékoliv riziko, aby probuzenou duši získali.
Cena: 1 vůle
Kostky: (Empathy + Occult + Soulstealing) – (Vůle + Gnosis mága)
Akce: Okamžitá
Výsledky hodu:
Dramatické selhání: Tremere duši nepřijme. Bod vůle je ztracen.
Selhání: Tremere sice ukradne duši, s ní ovšem získá i všechny poruchy cíle (nevratně) a účinky ukradení duše jsou zkráceny na polovinu původního času, zaokrouhleno dolů.
Úspěch: Upír přijme ukradenou duši.

Vyjímečný úspěch: Tremere získá duši, navíc si může obnovit bod vůle. Schopnost funguje vpodstatě stejně jako dvoubodová Krádež duše, s následujícími rozdíly. Upír dokáže přijmout duši mága. Duše ostatních nadpřirozených bytostí zůstávají zapovězeny. Jelikož je mág sám o sobě nadpřirozený, upír netrpí postihem -2 na použití disciplín. Nakonec, probuzená duše je vyjímečně silná, v upírovi přetrvává mnohem déle – namísto obvyklých (zdraví oběti x 2) dní počítejte při přijetí probuzené duše (zdraví oběti) měsíců.