

IRLANDZKA KREW



Piwo, muzyka, radość i śpiew! To jest naszym fundamentem i nawet w tych zjebanych czasach nic tego nie zmienia. Potrafimy zależeć za skórę jeżeli ktoś nas mocno zirytuje, mamy ciężki czarny dowcip, nawet cięższy niż te cholerne pancerze krabów, ale jak już się do kogoś przekonamy, to nie znajdzie się drugi tak samo świetny i zabebisty przyjaciel oraz kompan do piwa i imprezy, jak Irlandczyk!

Teraz może i Irlandia jest jeszcze bardziej wyludniona, ale na całym świecie jest nas jeszcze mimo wszystko cholernie dużo!

PROFESJE PREFEROWANE: Techno-Bard, Medyk, Lekarz

PROFESJE NIEPOŻĄDANE: Grasant, Wysłannik, Żołnierz

ZALETY

SZCZĘŚCIARZ

"Był taki jeden facet, chyba Irlandczyk. Zawsze przy sobie nosił zieloną koniczynkę i gdy musiał zrobić coś naprawdę trudnego, urywał jej jeden listek i BĘĆ! Udawało mu się to. Jednak pewnego razu, listki się skończyły... ."

Posiadasz przy sobie zieloną czterolistną koniczynę i za każdym razem gdy urwiesz jej listek, **dana (wybrana przez Ciebie) czynność zostaje wykonana pomyślnie**. Prócz tego otrzymuje **+10 pkt. do testów Szczęścia**. Ale pamiętaj! Problem w tym, że ta koniczyna w końcu się wyczerpie, a bez listków tracisz też swoje szczęście.

TEN UŚMIECHNIĘTY KOLEŚ

"Zawsze czekałem na tego jednego gościa, który przychodzi do naszej knajpy. Jak zaczął napieprzać muzę i śpiewać, od razu robiło się weselej, nawet gdy za oknem słychać było strzały i krzyki."

Gdy wchodzisz do jakiejkolwiek knajpy, baru czy speluny **masz na starcie o jeden poziom niższy test na Retorykę**, z kimkolwiek i o czymkolwiek byś nie gadał.

WADY

AURA DOBRA

"McColin, nawet gdy wyciągał nóż i chciał komuś zagrozić, to i tak wyglądał jakby zaraz miał się do tego kolesia czy panienki przytulić. On nie miał nawet grama zła w sobie."

Od twojego partyzanta bije taka pozytywna aura, że nie jest on w stanie **nikogo Zastraszać**. Do tego, jeżeli zrobisz coś co będzie wiązało się z uzyskaniem negatywnych punktów reputacji, tą samą liczbę musisz odjąć od zdobytych już przez siebie punktów wprawy. Jeżeli jeszcze nie masz punktów wprawy, to odejmij je kiedy takowe zdobędziesz.

CZARNY HUMOR

"Facet miał już skrzywioną psychikę, na pewno. Zresztą te jego chore poczucie humoru. Takie żarty nie rodzą się w zdrowej głowie."

Twoje chore poczucie humoru i czarny dowcip są efektem konkretnych problemów psychicznych. Dlatego każdy zdobyty punkt stanu psychiki liczy się podwójnie.

SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA POCHODZENIA

Podane niżej informacje to stosunek przeciętnego człowieka, z danego pochodzenia, do tej konkretnej rzeczy/sytuacji. Twój partyzant nie musi mieć "statystycznych" poglądów, ale jeżeli w swych przekonaniach będzie wyjątkowo odbiegał od całej reszty, to na pewno będzie mu trudno pojawić się w wyższych szczeblach drabiny społecznej z jego pochodzenia. Nie mówiąc już o utrzymaniu dobrych stosunków i zaufania wśród swoich rodaków. Na boku opisu znajduje się skala od 1 do 10. Skala ta przedstawia jak ten temat jest ważny dla danej narodowości. Poniższe informacje mogą też służyć Starcowi, jako dodatkowe kryteria przydzielania punktów reputacji dla Partyzanta.

STOSUNEK DO:

RELIGI: "Jeżeli jest szansa, że coś tam jest, to warto spróbować w to wierzyć!" 8/10

ZAMOŻNOŚCI: "Kasa jest, kasy nie ma. Dzień jak co dzień" 5/10

PRZEMOCY: "Obije mu ryj, ale dopiero wtedy gdy on zacznie!" 3/10

POLITYKI: "To nie polityka jest ważna, ale ludzie!" 1/10

OBCYCH: "Dzisiaj są, a jutro kto wie! Może ich nie będzie?!" 5/10

DRUGIEGO CZŁOWIEKA: "Najpierw człowiek, potem cała reszta." 9/10

SWOJEGO POCHODZENIA: "Jestem Irlandczykiem." 6/10

PRZESZŁOŚCI: "Było, minęło." 4/10

