



IRLANDZKA KREW



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

Zielona wyspa pamiętająca wiele śmierci, wojen i bohaterów. Kto wie, czy nie nadszedł czas na kolejnego dzielnego Irlandczyka.

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 KOŁEŚ

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

Gdy wchodzi do jakiegokolwiek 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 jakiś problemów psychicznych. Dlatego każdy zdobyty punkt stanu psychiki liczy się podwójnie.



BONUSY DO UMIEJĘTNOŚCI (na start)

Retoryka +5 pkt.

U was zawsze rozmowę zaczyna się z uśmiechem, a przecież to właśnie uśmiech jest najlepszym sprzedawcą. Jeszcze ten melodyjny i wyjątkowy akcent. Rozradowane oczy oraz wiele zapamiętanych piosenek w głowie. To wszystko tworzy wyjątkowego partnera do rozmów.

Medycyna +5 pkt.

Pierwsza pomoc +5 pkt.

Mieszkanie na wyspie ma swoje plusy i minusy. To jest oczywiste. Jednym z takich wyraźnych plusów jest to, że większość wyspiarzy chcąc lub nie, zna podstawy medycyny. Wszystko dlatego, aby nie tracić czasu, czekając na karetę, która może akurat długo jechać do miejsca zdarzenia. Zresztą to samo tyczy się pierwszej pomocy. Gdyby w tym systemie fabularnym była umiejętność alchemii, to też twoja nacja dostałaby do niej bonus. Mieszkanie w Irlandii wymagało i nadal wymaga bycia poniekąd samo-wystarczającym. Szczególnie teraz, w tych ciężkich i brutalnych czasach.

Kamuflaż +5 pkt.

Takie rzeczy to ty i ludzie od ciebie mają we krwi. Od wielu wieków działa się u was grubo więc i wy musieliście nauczyć się działać w cieniu. Musieliście nauczyć się nieźle maskować.

BONUS DO ATRYBUTU

Charyzma +1

ZNAJOMOŚĆ JĘZYKA* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Angielski – poz. zawansowany

ZNAJOMOŚĆ TERENU* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Dawna Irlandia (50% szans na wiedzę o danej lokacji mieszczącej się w dawnych granicach tego kraju (granice z roku 2020 naszej rzeczywistości) (wlicza się w to modyfikator od szczęścia)).

KONTAKT* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Jedna postać stworzona przez gracza, będąca dobrym znajomym partyzanta, przebywająca na dawnych terenach Irlandii.

KRYJÓWKA* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Dowolne miejsce/schronienie posiadane przez partyzanta na terenach dawnej Irlandii, które należało do jego rodziny.

STEREOTYPOWY POGLĄD IRLANDCZYKA NA:

* (patrz. Dodatkowe Zasady)

RELIGIE:

„Jeżeli jest szansa, że ktoś tam jest, to ... ?”. 8/10

ZAMOŻNOŚĆ:

„Kasa jest, kasy nie ma. Dzień jak co dzień”. 5/10

PRZEMOC:

„Obije mu ryj, ale dopiero wtedy gdy on zacznie!”. 3/10

POLITYKE:

„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

SWOJE POCHODZENIE:

„Jestem Irlandczykiem”. 6/10

PRZESZŁOŚĆ:

„Było, minęło”. 4/10

PROPOZYCJE PROFESJI

TECHNO-BARD (dodatek zewn. Horyzontrpg.com)

MEDYK

LEKARZ

HANDLARZ

