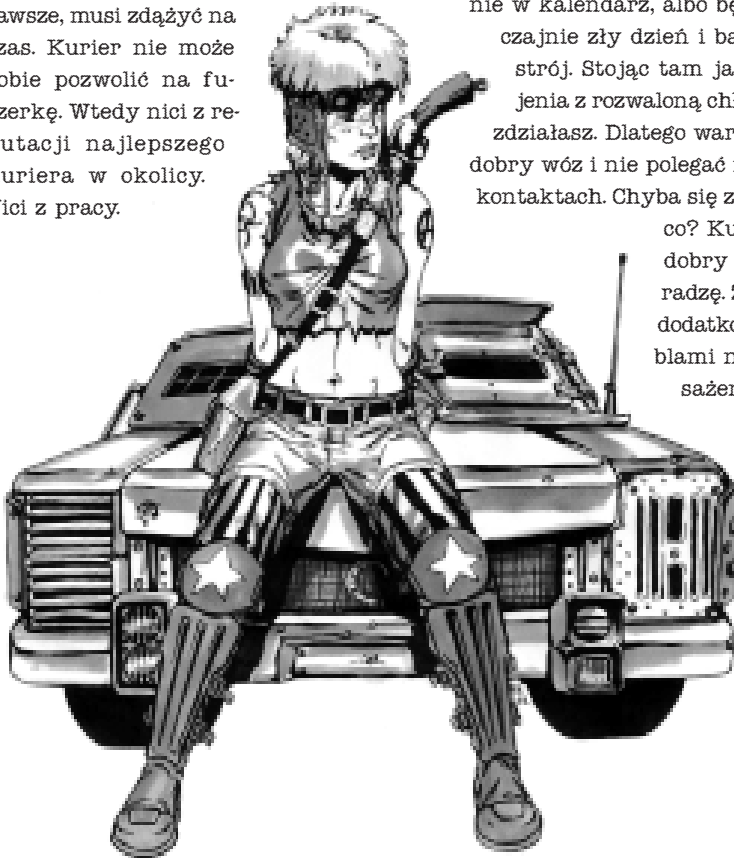


Kurier

“Piątek, 20:00? Będę na czas. Uznaj to za załatwione”

W świecie pociętym ciężko ranny mi autostradami, bez kolei, samolotów i autokarów do łask wrócili kurierzy. Ludzie, którzy dotrą w każde miejsce i zawsze będą na czas. Wyposażeni w najdokładniejsze mapy, znający każdą dziurę, skrót, znający teren lepiej, niż jego rodowici mieszkańcy. Kurier musi wiedzieć, gdzie można się natknąć na mutantów, a gdzie na pole minowe. Musi wiedzieć, który teren jest skażony i jak walczyć ze zmutowanymi zwierzętami. Kurier musi umieć naprawić swoją maszynę i wiedzieć, gdzie zdobyć paliwo.

I zawsze. Powtarzam, zawsze, musi zdążyć na czas. Kurier nie może sobie pozwolić na fuzerkę. Wtedy nici z reputacji najlepszego kuriera w okolicy. Nici z pracy.



Cechy (wybierz jedną z nich):

● **Znajomości** - szybka bryka, czy worek granatów nie zawsze pomogą przejść przez terytorium zajmowane przez pięć różnych gangów, w końcu, kiedyś podwinie ci się noga i staniesz z zepsutą chłodnicą w samym centrum ziemi Brain Dogs. Wtedy przyda się znać szefa, nie sądzisz? Zaczynasz z dodatkowymi 50 gambkami, które możesz przeznaczyć na Znajomych.

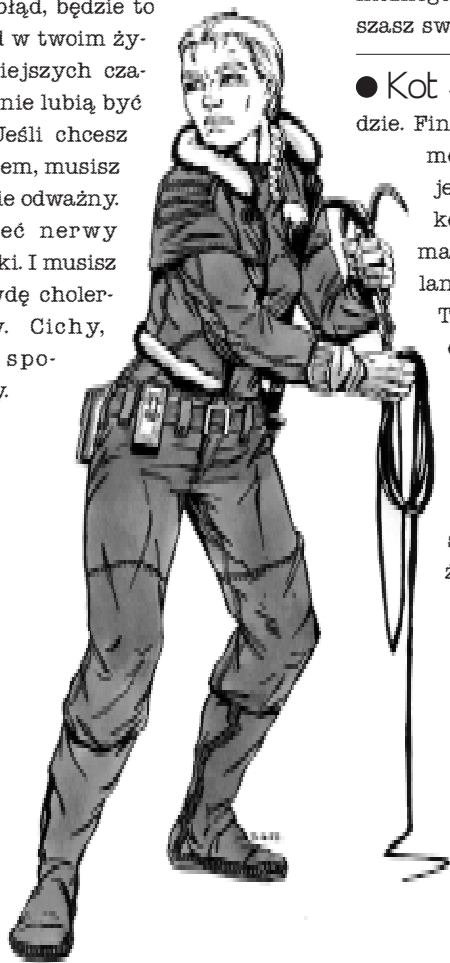
● **Szybki wóz** - znajomości, chrząnienie. Wystarczy, że twój kumpel kopnie w kalendarz, albo będzie miał zwyczajnie zły dzień i bardzo podły nastrój. Stojąc tam jak krowa do dojenia z rozwaloną chłodnicą niewiele zdziałasz. Dlatego warto mieć szybki, dobry wóz i nie polegać na niepewnych kontaktach. Chyba się ze mną zgodzisz, co? Kup sobie chłopie dobry wóz, dobrze ci radzę. Zaczynasz grę z dodatkowymi 100 gambkami na zakup wyposażenia samochodu.

Złodziej

"To jakieś potworne nieporozumienie. Zgubiłem się i szukałem właśnie wyjścia!"

Dawniej była policja. Sądy. Więzienia. Gdy tacy zasańcy jak ty włamali się gdzieś i próbowali coś wykraść, to albo im się udawało, albo wpadali w ręce wymiaru sprawiedliwości. Mogli mieć znajomości w policji i wyjść na wolność. Mogli mieć doskonałego adwokata i wyjść na zewnątrz. Mogli przekupić sędziego i wyjść na...

Dziś nie ma policji. Nie ma adwokatów. Nie ma ławy przysięgłych. Jeśli wleziesz komuś do domu i popełnisz jeden błąd, będzie to ostatni błąd w twoim życiu. W dzisiejszych czasach ludzie nie lubią być okradani. Jeśli chcesz być złodziejem, musisz być diabelnie odważny. Musisz mieć nerwy jak postronki. I musisz być naprawdę cholernie dobry. Cichy, sprytny, spozstrzegawczy.



Cechy (wybierz jedną z nich):

● **Elektronik** - nie żebyś swego czasu pracował jako spec od zabezpieczeń, ale trzeba przyznać, że znasz te systemy. Wiesz jak działają. Potrafisz je rozgryźć i unieszkodliwić. Bez względu czy mamy do czynienia z powojenną bazą wojskową, czy z ruinami National Gallery w Londynie. Rozbroisz je, nie ma obaw. Zawsze kiedy stajesz naprzeciw elektronicznego systemu zabezpieczeń zwiększasz swój **Spryt o 2 punkty**. Nieźle, co?

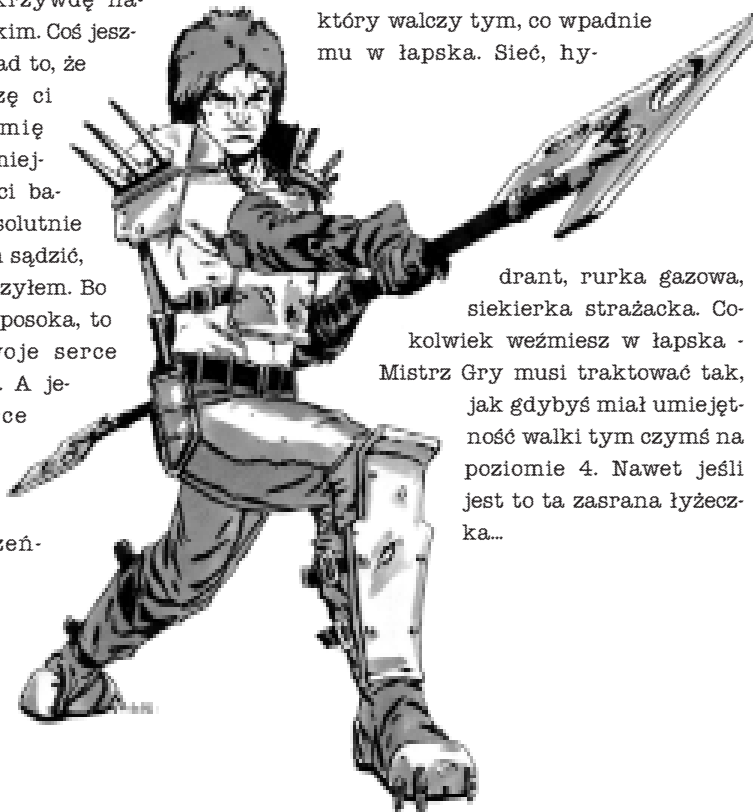
● **Kot** - czasy się zmieniły, mówią ludzie. Finezja nie jest już w modzie. W modzie może nie jest - ale wciąż jest skuteczna. Więc działasz jak kot, niemal niewyczuwalny, niemal niewidzialny. Żadnych strzelanin, żadnego huku - to zbędne. Tylko ty, i cel. I strażnicy. Ale oni przecież o niczym nie wiedzą, prawda? Zawsze jak będziesz się skradał, lub robił inne ciche numery, zwiększ Mistrzowi Gry Poziom Trudności, gdyby chciał wykonać test i sprawdzić, czy ktoś cię zauważył. Nie ma łatwo, o nie...

Gladiator

„Pokonałeś dwójkę mutantów, ła! No co ty powiesz...?”

To, że żyjesz z mordowania innych, wcale nie musi oznaczać, że pochodzisz z południa. To, że od ostatnich piętnastu lat łamiesz innym ludziom kręgosłup, wbijasz w plecy kolce i ostrza, wcale nie musi oznaczać, że jesteś zły. To, że ostatniego z przyjaciół zadusiłeś jego własnym łańcuchem, bo takie akurat było losowanie par turnieju, wcale nie musi oznaczać, że nie masz uczuć.

To, że jesteś gladiatorem musi natomiast oznaczać, że cholernie ciężko zrobić ci krzywdę. Także to, że zawzięty i twardy z siebie sukinsyn. Oraz to, że nawet jeśli weźmiesz do ręki łyżeczkę do cukru, powinienem czuć się tak, jak gdybyś miał w łapie kilof, bo potrafisz robić krzywdę na prawdę wszystkim. Coś jeszcze? Na przykład to, że jeśli rozpieprzę ci obojczyk, złamię rękę w dwóch miejscach i wbiję ci bagietkę w udo, absolutnie nie powinienem sądzić, że z tobą skończyłem. Bo jeśli cieknie ci posoka, to znaczy, że twoje serce wciąż pompuje. A jeśli twoje serce wciąż pompuje, to znaczy, że wciąż jestem w niebezpieczeństwie.



Cechy (wybierz jedną z nich):

● Nie do zdarcia - ten fragment o pompowaniu posoki, to nie była poezja, mam rację? To cholerna prawda. Ciężko cię wyłączyć z gry. Mówię wyłączyć z gry, bo o tym żeby po prostu cię zabić, nawet nie myślę. Reguła dotycząca zwiększania poziomu zadanych obrażeń (dublet na kościach podczas ataku) cię nie dotyczy. Choćby twój przeciwnik rzucił i trzy jedynki, to wcale nie oznacza, że przebił ci serce.

● Łyżeczka - co gorsza, z tą łyżeczką też nie przesadziłem, wiem o tym doskonale. Gladiator to taki facet, który walczy tym, co wpadnie mu w łapska. Sieć, hy-

drant, rurka gazowa, siekierka strażacka. Cokolwiek weźmiesz w łapska - Mistrz Gry musi traktować tak, jak gdybyś miał umiejętność walki tym czymś na poziomie 4. Nawet jeśli jest to ta zasrana łyżeczka...

Gangster

„To jest moje miasto.”

Nastaly dobre czasy. Nie ma policji. Nie ma FBI. Nie ma CIA ani US Marshals. Ani żadnej innej gównianej organizacji zajmującej się ochranianiem nie przystosowanych do życia frajerów. W miastach wreszcie żyje się ciekawie, teraz można się sprawdzić i ocenić, kto zasługuje na miano szefa dzielnicy, czy nawet całego miasta.

Tak, wybrałeś drogę kariery. To dość pracochłonne i trudne, ale poradzisz sobie. Wysłuchaj tylko tych kilku rad: nigdy nie ufaj przyjaciom. Prędeż, czy później zostawią cię na lodzie, więc lepiej byś był na to przygotowany. Nigdy nie pożyczaj kasy ludziom, którzy mogą ci ją oddać. Zastanów się, nic na tym nie zyskujesz. Nigdy nie cofaj się. Nigdy nie zatrzymuj. Nigdy nie odpuszczaj. Nawet jednej małej uliczki. Nawet jednej zasranej bramy. Jeśli walczysz o władzę w mieście, ważne jest wszystko. Nawet ten cholerny hydrant.



Cechy (wybierz jedną z nich):

● **Bezlitosny** - z ludzi, którzy cię zawiedli żyje tylko Marc. Twoi ludzie właśnie montują mu betonowe obuwie. To już jego ostatnie minuty. Z ludzi, którzy stanęli na twojej drodze do wczoraj żył Długi Johny i Szyki Paul. Dziś już nie masz wrogów. Z ludzi, którzy... Możesz rzucić jeszcze raz jedną kością (gdy wynik był nie zadawalający) podczas wszystkich testów Zastraszania.

● **Klasa** - trzeba mieć klasę. Nie można strzelić człowiekowi w głowę, mając na nogach ubłocone buty. Czy ty chciałbyś, by ktoś stuknął cię rozklekotanym, niemytym Po-intiac'kiem? Trzeba mieć poziom. Trzeba szanować klientów i wrogów. Szczególnie dziś, w tych podłych czasach. Możesz rzucić jeszcze raz jedną kością (gdy wynik był nie zadawalający) podczas wszystkich testów Per-swazji. Trudno nie uwierzyć facetowi takiemu jak ty. Facetowi z klasą...