



UKRAIŃSKA KREW



Prawdę powiedziawszy, nie było nam łatwo to wszystko ogarnąć. Byliśmy zawsze pograniczem, miejscem, gdzie coś się kończyło, a coś innego zaczynało. Było nam ciężko stworzyć własną świadomość narodu, własną historię i nakreślić ramy przeznaczenia! Jednak dzisiaj już wiemy, że było warto i że zrobimy wszystko, aby tak pozostało.

Jesteśmy wytrwali! Jesteśmy odważni i zawsze ze śpiewem na ustach pójdziemy zawsze tam, gdzie czuć wolności smak!

ZALETY

WYSPA WĘŻY

„- Tu rosyjski okręt wojсковy, poddajcie się i złóżcie broń. W przeciwnym razie rozpoczniemy atak.

- Do rosyjskiego okrętu wojennego: pierdolcie się!”.

Gdy próg bólu [PB] partyzanta z tym pochodzeniem **spadnie do 0 lub na dowolny minus**, ma on jeszcze **dodatkowe 2 tury za nim padnie martwy**.

DUCH KIJOWA

„Z góry można zdziałać więcej! Nawet do 40 sztuk”.

Partyzant z tą zaletą ma **zmniejszony poziom trudności (o 1 poziom)** wszystkich **testów związanych z pilotowaniem** maszyn powietrznych, wliczając w to drony lub statki bezzałogowe.

WADY

CIEŃ CZARNOBYLA

„Wszystko zostaje we krwi. Przeszłość związana z tym wydarzeniem przekazywana jest jak cząsteczki powietrza. Nikt z tamtych stron nie jest od niej wolny”.

Ta wada uniemożliwia partyzantowi zmutować w części lub w całości. Uniemożliwia też, zostanie MAN-ERem. Tak samo nie może używać żadnych podstawowych umiejętności MANERa. Nie może też zostać Krabem lub należeć do ich organizacji (Kohorty).

BURZLIWA PRZESZŁOŚĆ

„Zawsze walczyliśmy o prawo do samostanowienia. Byliśmy rozdarci między zachodem a wschodem. Zawsze ciągnięci w jedną lub w drugą stronę, dlatego czasem ciężko jest nam dogadać się z kimkolwiek”.

Wszystkie testy związane z **retoryką** są o **jeden poziom trudniejsze** dla partyzanta z tą wadą.



BONUSY DO UMIEJĘTNOŚCI (na start)

Orientacja w terenie +5 pkt.

Zacznę od tego, że przy tej umiejętności i przy dwóch poniższych wspomnę o waszej historii połączonej nierozzerwalną więzią z kozakami zaporoskimi! Byli to wybitni jeźdźcy tworzący niesamowitą jakościowo lekką jazdę! A wiadomo! Jak się szybko jedzie po stepie na koniu, to warto wiedzieć, gdzie się jedzie! Prawda?

Nawigacja +5 pkt.

Skoro Ci kozacy byli tak sprawni w orientacji w terenie, a były to bardzo zamierzchłe czasy, bez statków powietrznych, to skąd mogli wiedzieć, że byli też świetnymi nawigatorami? Czekaj! Wtedy były przecież okręty żaglowe! No to pewnie wiedzieli!

Pilotowanie +5 pkt.

No i na koniec pilotowanie! Pewnie się domyślasz, na czym oprę ten opis! Tak! Jazda na koniu i to w czasie walki to wybitnie trudna sztuka! Trzeba mieć do tego predyspozycje! I tak okazało się po wielu set latach, że i latanie takim potomkom kozaków wychodzi naprawdę świetnie!

BONUS DO ATRYBUTU

Percepcja +1

ZNAJOMOŚĆ JĘZYKA* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Angielski – poz. podstawowy

Ukraiński – poz. zaawansowany

ZNAJOMOŚĆ TERENU* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Dawna Ukraina (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 Ukrainy.

KRYJÓWKA* (patrz. Dodatkowe Zasady)

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

STEREOTYPOWY POGLĄD UKRAIŃCA NA:

* (patrz. Dodatkowe Zasady)

RELIGIE:

„On tam na górze jest, na pewno!”. 8/10

ZAMOŻNOŚĆ:

„Jak są bajty to dobrze, jak nie ma to źle”. 5/10

PRZEMOC:

„Jak zaatakują to odpowiemy z całej siły”. 6/10

POLITYKE:

„Nie zaszkodzi pogadać o tym i owym”. 5/10

OBCYCH:

„Trudno powiedzieć. Dziwni są jacyś”. 3/10

DRUGIEGO CZŁOWIEKA:

„Daj znać a wpadnę jak tylko będę mógł”. 6/10

SWOJE POCHODZENIE:

„Moja ojczyzna to ja.” 10/10

PRZESZŁOŚĆ:

„Historia jest ważna, ale ważniejsze jest TERAZ”. 4/10

PROPOZYCJE PROFESJI

PILOT-NAWIGATOR (dodatek zewn. Horyzontrpg.com)

KATADORES

WYSŁANNIK



CZERWONA KALYNA