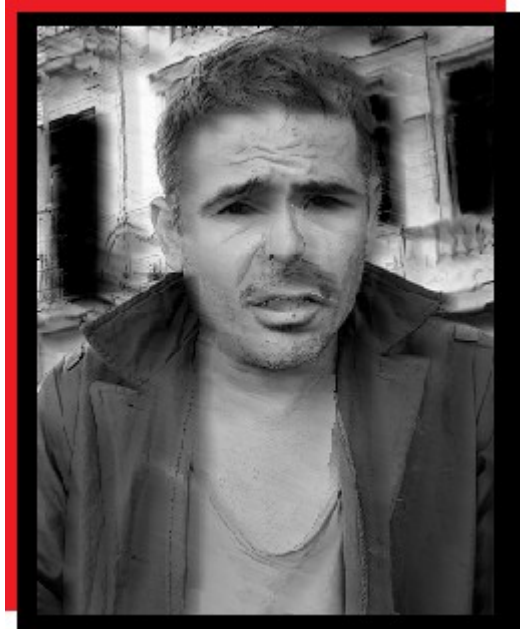


Praca nadesłana na konkurs Trzynastego Schronu "Krew i Rdza 2"
Autor: Bartosh

Jose „Kirov” Taranto



Wygląd

Spojrzełicie na tego gościa i od razu wiecie że jest to nieprzeciętny cwaniak. Jose jest niski i niepozorny, a całe jego ciało wydaje się być ciągle w ruchu. Gościu nie ustoi w miejscu, nie ruszając choćby nogą lub nie kręcąc głową. Trudno określić wiek tej postaci, której poszczególne cechy wydają się do siebie nie pasować. Szpakowate włosy, głębokie zmarszczki mimiczne, czarne, rozbiegane oczy młodzieńca, bez przerwy lustrujące okolicę w poszukiwaniu okazji. Usta, utrzymane przeważnie w pozycji półuśmiechu, odsłaniają jego niezwykle zdrowe zęby. Ubranie „Kirowa” zależy zawsze od miejsca, w którym się znajduje. Kręci się wokół najemników – widzisz go w wojskowej kurtce z postawionym kołnierzem, przetartych na kolanach spodniach i znoszonych, mocnych butach. Spotkaj go w małej osadzie, a będzie wyglądał jak farmer w kraciastej koszuli z pourywanymi rękawami, i mocno znoszonych ogrodniczkach. Jeśli napotkasz go w drodze, to nie ważne jak będzie ubrany, ale na pewno będzie miał ze sobą cholernie wielki plecak, gdzie trzyma wszystkie swoje rzeczy, a na szpakowatą głowę naciągnie swój talizman – czarny beret z małą, czerwoną gwiazdką. Podróż z tym gościem to dla większości ludzi męczarnia. Widziałeś kiedyś szczura wyłażącego z legowiska? No to wiesz o czym mówię. Idąc z nim musisz niemal biec, bo Jose niesamowicie szybko przebiera swoimi krótkimi nóżkami, przemykając od osady do osady, bez przerwy rozglądając się na boki i za siebie. Prawie węsząc. Ten gościu nie daje się zaskoczyć.

Ekwipunek

Jose w podróży prezentuje się jak typowy włóczęga, ze swoim ogromnym plecakiem, zdającym się dominować nad całą sylwetką. Mimo wszystko nie jest przesadnie ciężki. „Kirov” trzyma tam kilkanaście sztuk ubrań na każdą okazję, parę książek po hiszpańsku,

butelkę lub dwie wody i nieco żarcia. W skórzanym futerale chowa arsenał dobrej jakości wytrychów oraz śrubokręt. Jediną bronią, którą posiada są dwa noże – jeden zatknięty za paskiem, drugi ukryty w specjalnej pochewce przyczepionej do prawej kostki. W kieszeni Bosego znajdziesz zawsze paczkę fajek, które są jego słabością. Pali oszczędnie, z rozkoszą smakuje każdą wciągniętą porcję dymu.

Historia

Spośród całej taplającej się w błocie gromadki państwa Taranto, Jose szybko wyrósł na niekwestionowanego bohatera i cichego przywódcę, który za pomocą swoich starszych i większych braci kierował pozostałą czeredą. Już wtedy zasłynął ze swoich wypraw na plantacje, skąd przynosił soczyste owoce i drobne gamble, znajduwane bądź podkradane niewolnikom. Nie wiesz jeszcze o jakiej krainie mówię? Błocko, tropiki, chmary komarów i plantacje – toż to Miami pełną gębą. Miami, bejbe! Tam właśnie mały Jose, dotknięty niewątpliwą biedą i masami nieszczęść, jakie z reguły dotykały biedotę, zdobywał swoje cenne doświadczenie, wyróżniając się wolą życia i szerszymi horyzontami. Zwiął z domu, zanim dosięgła go gorączka błotna, która całkowicie przetrzebiła jego rodzinę. Szlify zdobywał w bogatszych dzielnicach Miami, gdzie nauczył się być niewidoczny, sam postrzegając w swoim otoczeniu więcej niż inni. Pracował podobno dla kilku członków Rady, parał się piractwem. Słowem, robił wszystko by nie tylko przeżyć, lecz także od czasu do czasu móc się tym życiem nacieszyć. Zawsze, gdziekolwiek się nie pojawiał, to on modelował rzeczywistość mistrzowsko manipulując grupą, w której się znajdował. Rozwijał też swoją pasję do specyficznych książek, które za ciężkie gamble sprowadzał często z Kuby. Co sprawiło, że pożegnał miasto, w którym człowiek z jego zdolnościami mógł żyć na niezłym poziomie? To pozostaje jego tajemnicą, której nie chce nikomu zdradzić. Na samo wspomnienie o Florydzie i Miami, z ust Jose wypływa poetycka wiązanka hiszpańskich przekleństw. Za żadne skarby nie zbliży się w tamte rejony. Schwytany siłą i transportowany do Miami, z pewnością zacznie przegryzać kraty. Od kilku lat włóczy się po świecie, i niemal o każdym z miejsc ma coś do powiedzenia, nawet jeśli nie odwiedził go osobiście. Warto wspomnieć, że w każdym mieście znają go pod innym nazwiskiem. Raz jest to Billy Lopez, innym razem Vernon Secres, nie sposób wyliczyć jego tożsamości. Prawdziwe nazwisko i imię, a także ksywkę „Kirov” znają naprawdę nieliczni. Skąd się wzięła? Podobno Jose inspirował się jedną z książek.

Teczka Mistrza Gry

Spotkanie

Ze względu na ”ruchomy” tryb życia „Kirova”, można spotkać praktycznie wszędzie poza Miami i dalekim Frontem.

W założeniu, drużyna zupełnie przypadkiem natknie się na walczących wśród których będzie można wyróżnić Jose, oraz otaczających go mutków – niegroźnych i prymitywnych łachmaniarzy, o zdeformowanych twarzach. Spotkanie będzie zaskoczeniem dla obydwu stron. Mutki zerwą się ja zwierzęta, wyczuwając zagrożenie, co wykorzysta Jose, który wykrzykując hiszpańskie przekleństwa wyrwie się i wyciągnie ukryty przy prawej kostce nóż. Zacznie bez opamiętania zadawać ciosy nożem, pięścią i nogami, nieskładnie, ale z ogromną szybkością, nie przerywając słowotoku bluzgów Paru mutków, martwych lub ranionych,

legnie na ziemi, a dwóch ocalałych zacznie uciekać. Zaatakowany mężczyzna sprawnie przymierzy trzymane w reku ostrze i wystrzeli je ze swej ręki z taką siłą, że z plaśnięciem wbije się w potylicę jednego z uciekających. Gracze mogą spróbować zabić drugiego z uciekinierów, lecz jeśli im się nie uda, mutek ucieknie. Nieznajomy dojdzie szybko do noża tkwiącego w czaszce jego przeciwnika i siłując się chwilę wyjmie go z truchła oczyszczając go o łachmany. Po chwili zacznie ze wściekłością kopać leżące ścierwo głośno przy tym klnąc. Gdy zauważy drużynę, jakby nie łapiąc oddechu, przejdzie płynnie od przekleństw do wymawianych po angielsku słów podziękii za uratowanie życia, obietnicy dozgonnej przyjaźni, oferowania swoich usług, chwalenia niebios i przeklinania mutków. Wszystko to wymawiane z prędkością karabinu maszynowego. Rozmowa, a właściwie monolog, zejdzie na możliwość dołączenia się do grupy, i odpłacenia za uratowanie życia.

Rozwinięcie sytuacji.

Gracze mogą ubić Jose, lecz jeśli tego nie zrobią, zostanie on na stałe powiązany z drużyną, czy im się to podoba, czy nie. Postać będzie przewijała się niemal w każdej sesji. Tylko od graczy zależy w jakiej formie:

Opcja 1: Jeśli okradną go lub pobiją, stanie się on ich przysłowiowym wrzodem na tyłku. Będzie śledził, przeszkadzał, okradał, i podjudzał przeciwko graczom niemal każdego napotkanego człowieka. Rozpuści plotki o mutacjach, mordowaniu dzieci i innych świństwach, których rzekomo się dopuścili. Stanie się utrapieniem, przy czym pozostanie niemal nieuchwytny. Tylko w wypadku wyjątkowych starań i wytrwałości graczy zostanie wyeliminowany lub odpuści sobie. MG uzyskuje możliwość przeszkadzania graczom i może wprowadzić motyw zemsty.

Opcja 2: Drużyna podziękuje za jego towarzystwo i odmówi. Wtedy muszą liczyć się z obecnością ciekawego anioła stróża. Może odkryją, że ktoś za nimi podąża, lub dowiedzą się, że ich serdeczne przyjęcie w napotkanej osadzie to wynik plotek jakie rozpuścił idący przed nimi Latynos. Graczy, co krok spotykać będzie coś miłego, lecz raczej nie będą mieli okazji spotkać się bezpośrednio Jose. MG może wykorzystać postać Latynosa do ułatwiania graczom życia.

Opcja 3: Gracze zgodzą się na towarzystwo ocalonego, który przedstawi się swoim prawdziwym imieniem i nazwiskiem, zdradzi swoją ksywkę, a także bezproblemowo w czasie podróży opowie historię swojego życia. Facet jest szczery i ma pozytywne zamiary, a co najważniejsze, obdarzy graczy szczerą przyjaźnią i będzie chciał okazać im swą wdzięczność przy każdej nadarzającej się okazji.

Uwagi

Towarzyszący graczom Jose stanie się ich przyjacielem, a co za tym idzie - rubryce znajomi należy wpisać jego postać (nawet jeśli gracze nie chcą mieć z nim zbytnio do czynienia) Każdy gracz musi rzucić kostką. Wynik 15-20 oznacza że Jose to dla gracza "Przyjaciel na śmierć i życie". W innym przypadku to tylko Przyjaciel.

Postępowanie

Opis postępowania „Kirova” dotyczy tylko opcji nr 3, jako że tylko wtedy gracze będą mogli przebywać z nim w bezpośredniej odległości. Jose ”Kirov” Taranto to typ cwaneego wesołka,

który zawsze ma coś do opowiedzenia podczas wieczornego postoj. Jest dość bystry i wie naprawdę dużo, chętnie dzieląc się swoimi informacjami. Potrafi być pomocny i na swój sposób serdeczny, choć jego sposób bycia może być czasem denerwujący. Bohaterowie mogą być pewni, że Latynos krąży gdzieś niedaleko, od czasu do czasu pojawiając się i zawsze okazując im dowody swojej przyjaźni. Nieczęsto jednak będzie w stanie spędzić z drużyną więcej niż kilka godzin. Na pytanie, dlaczego się oddał, Jose będzie stanowczo odpowiadał, że realizuje swój życiowy cel. Facet jest kiepskim wojownikiem, raczej unika walki, choć zmuszony do obrony, walczy z charakterystyczną zaciętością i sprytem. Nie pozostawi też towarzyszy w potrzebie, starając się im pomóc w miarę swoich skromnych możliwości. Gość pojawia się i znika, kiedy mu się podoba, czasami zaopatrzonego w nowy sprzęt i świeże znajomości. W mieście Jose jest nieocenionym pomocnikiem. Wtapia się w strukturę z godną podziwu szybkością i kiedy bohaterowie siedzą w barze wadząc się wzrokowo z miejscowymi, ten jest już traktowany niemal jak swojak. W takich przypadkach jest dla graczy doskonałym źródłem informacji o nastrojach, ciekawych ludziach i potencjalnej pracy. Plotki lecą do niego jak muchy do gnoju, a on wie jak je wykorzystać.

Uwagi.

Jest jedną sytuacją, kiedy „Kirov” nie będzie w stanie pomóc graczom, będzie moment, kiedy realizuje swój życiowy cel. Jest wtedy zamyślony, jego twarz przyjmuje zacięty wyraz i jest maksymalnie skupiony na realizowaniu swoich zadań. Dla graczy jest niemal nieuchwytny, często czyta swoje książki. Można spotkać go, jak rozmawia z podejrzanymi typami.

Tajemnica

Książki Taranto, to oryginalne stare przekłady dzieł Lenina, Marksa i Engelsa na język hiszpański. W młodości Jose dużo czasu spędzał u mieszkającego w pobliżu starego Kubańczyka, który przed wojną był urzędnikiem. Starzec zadbał o edukację malca, ucząc go pisać i czytać. Wpływ staruszka był tak wielki, że Jose przejął także jego poglądy, wierząc, że świat po wojnie potrzebuje osób, które wiedzą jak stworzyć idealny świat oparty o wspólną pracę. Taranto, w tajemniczych okolicznościach wygnany z Miami, postanowił uczyć innych jak lepiej dostosować się do nowej rzeczywistości. Jego wiedza nie raz pomagała zapanować nad chaosem, w jakim tkwiło wiele ludzkich osad. Te sukcesy utwierdziły go tylko, że jego droga jest słuszna. Od wielu lat robi wszystko, aby zrealizować swoje główne zadanie – zmienić Federację Apallachów w kraj dostatni, oparty na wspólnym wysiłku i równości wszystkich, ciężko pracujących ludzi. Siłą rzeczy, czuje wręcz fanatyczną nienawiść do wszystkich przedstawicieli Federacyjnej szlachty, co może też wpłynąć na stosunki z drużyną, jeśli okaże się, że jeden z nich należy do tej elity. Jose skupił swoje wysiłki na gromadzeniu środków i wynajdowaniu kontaktów. Zna grupę ludzi, którzy podzielają jego zapał, a którzy już działają na terenie Federacji. Wkrótce wszystko będzie gotowe do rozpoczęcia rewolucji. Jose wierzy, że lud pracujący go poprze, ale wrodzona ostrożność zmusza go do maksymalnego zabezpieczenia się przed porażką. Plan Jose jest prosty. Za pomocą dywersji, niszczenia płonów i ataku na konwoje, ma zamiar uszczuplić zasoby żywnościowe szlachty, co przyczyni się do buntu górników, którzy będą szukać nowych przywódców. Wtedy ster rewolucji przejmie Jose. Jeśli gracze będą chcieli pomóc mu w tym dziele, Taranto przyjmie ich z otwartymi rękoma.

Opis Mechaniczny postaci

Jose „Kirov” Taranto

Pochodzenie: Miami
Specjalizacja: Cwaniak
Profesja: Rewolucjonista
Choroba: Zwapnienie płuc

Bd - 10
Per - 12
Zr - 15
Cha - 17
Spr - 15

Główne Umiejętności:

B. ręczna 3; Motocykle 2; Zw. dłonie 3; Kradzież kiesz. 5; Otw. zamków 6; Zastraszanie 2; Perswazja 5; Z. przywódcze.4; P. emocji 4; Błef 7; Niezłomność 3; Morale 2; Wiedza ogólna: Socjalizm 8; Wiedza ogólna: Historia 3; Wypatrywane 2; Czujność 4; Skradanie się 3;

