

LISTA HASHTAGÓW

#akcja	postać nastawiona na aktywny udział w wydarzeniach wokół niej
#awanturnictwo	postać przyciągająca kłopoty lub ich szukająca
#pacyfizm	postać unikająca zwady i próbująca rozwiązać wszystko bez przemocy
#rywalizacja	postać mocno nastawiona na rywalizację z innymi lub konkretną osobą
#młodzi	postać w wieku do 20 lat
#starsi	postać w wieku powyżej 40 lat
#altruizm	postać chcąca pomagać innym i naprawiać świat wokół siebie
#hedonizm	postać skupiona na własnej przyjemności oraz zadowoleniu
#rodzina	postać oparta o silne powiązania w rodzinie (nie koniecznie pozytywne)
#sierota	postać pozbawiona rodzica lub obojga, dla której jest to ważny motyw
#solo	postać niezwiązana silnie z żadną rodziną ani grupą społeczną
#konflikt	postać oparta o ważny konflikt z inną osobą
#przyjaźń	postać oparta o bardzo bliską i ważną przyjaźń z inną osobą
#mentor	postać próbująca być dla kogoś mentorem lub oparta o dawny mentoring
#interesy	postać fabularnie oparta o prowadzenie jakiejś formy interesu (np. sklepu)
#zemsta	postać motywowana zemstą lub chcąca uzyskać zadośćuczynienie
#błędy przeszłości	postać opierająca się o wyrzuty sumienia i konsekwencje dawnych wyborów
#wiara	postać powiązana z motywami religijnymi i mistycznymi
#marzenie	postać motywowana wielkim marzeniem i planem jego realizacji
#sekrety	postać oparta o ważne tajemnice
#wpływy	postać o silnej pozycji w miasteczku i sporych wpływach
#bogactwo	postać dysponująca znacznymi środkami do zainwestowania
#długi	postać popadła w długi lub próbuje się przed nimi ustrzec
#romans	postać mająca aktywny romans lub zakochana w innej postaci
#potencjalny romans	postać mająca możliwość zaangażowania się w romans

OPISY POSTACI

Goście

Ta grupa składa się z czwórki przedstawicieli korporacji, których na drodze losowania wybrano do testów parku rozrywki **Westland**. Wiedzą, że otaczają ich **nieświadome androidy** oraz **personel techniczny**. Przybyli tutaj po dobrą zabawę oraz emocje, mają także indywidualne motywacje związane z ich charakterami.

Goście są przeznaczeni **wyłącznie dla doświadczonych graczy**. Otrzymają od nas **prostsze karty postaci**, w zamian zyskując **dużą swobodę** podczas larpa. Nakręcają rozgrywkę innym oraz są potrzebni, by pomóc **Gospodarzom** rozwiązać ich problemy. **Jako jedyni zachowują wspomnienia z każdej Pętli**.

Goście będą wcielać się co **Pętlę** w jedną z ról: Szeryfa, Sędziego, Ranczera, Pastora, otrzymując dodatkową **instrukcję do postaci** dla każdej z nich. Interpretację otrzymanej funkcji przez pryzmat własnej postaci pozostawiamy w rękach graczy.

Nie posiadają swoich hashtagów, w ich przypadku należy kierować się wyłącznie opisami postaci.

[P-001] Sadysta / Sadystka - Hunter Stone

Hunter Stone to wyrafinowany i charyzmatyczny **prawnik/prawniczka**, pracując(y/a) w jednej z największych korporacji na świecie. Jego/jej wygląd emanuje **pewnością siebie**, elegancki garnitur w połączeniu z surowym wyrazem twarzy sprawia, że nie sposób nie zwrócić na niego uwagi. Jednak za tą fasadą kryje się coś o wiele **mroczniejszego**.

Stone to **sadyst(k)a** w pełnym tego słowa znaczeniu. Lepiej nie zachodzić takiej osobie za skórę. Przyjechał(a) do Parku Rozrywki, aby spełnić swoje **najskrytsze żądze**, wiedząc, że nie poniesie z tego **żadnych konsekwencji**. Planuje **bawić się androidami** i spełniać **zachcianki** swojego chorego umysłu.

[P-002] Hedonista / Hedonistka - Sam Deere

Zawodowo zajmuje się zarządzaniem zasobami ludzkimi, przez co nabrał(a) lekceważącego stosunku zarówno do pracowników korporacji jak również do swojej pracy. Przestało mu/jej zależeć na pracy, która okazała się bez znaczenia, w porównaniu z **dobrą zabawą**. Dopiero od niedawna jest świadom(y/a), że od zawsze drzemał w Tobie duch **hedonizmu**, a korpo tylko pomogło mu wypłynąć na wierzch.

Przybywa do parku rozrywki w celu oderwania się od swojej nudnej rzeczywistości. Chce się **dobrze bawić, rozerwać oraz przeżyć jak najwięcej**. Marzą mu/jej się przygody na Dzikim Zachodzie i kusi całkowity brak konsekwencji.

Hulaj dusza, piekła nie ma - to tylko gra, na dodatek w wersji beta, więc można robić, czego tylko dusza zapragnie. **Jego/jej decyzje bywają nieprzewidywalne, a nawet chaotyczne**. Nie zamierza zważać na efekty swoich czynów, ponieważ nie musi. Właśnie po to został stworzony ten park rozrywki - dla niczym nieskrępowanej zabawy.

[P-003] Tester / Testerka - Alex Turner

Alex Turner to **genialny umysł** i ekspert(ka) **działu badań i rozwoju** w olbrzymiej korporacji. Pośród licznych pasji tej osoby prym wiodą testowanie, analizowanie i rozwiązywanie najbardziej skomplikowanych problemów technicznych. W świecie technologii jest jak **detektyw**, który nieustannie poszukuje rozwiązań dla wszelkich wyzwań, jakie napotyka

Przyjechał(a) do **Parku**, aby sprawdzić najnowsze **technologiczne rozwiązania**, rozwiązać wszystkie **zagadki** oraz znaleźć **błędy**. Jest bardzo podekscytowan(y/a) tą przygodą, nie ze względu na historie czy opowieść, ale właśnie z powodu **technicznych zagwozdek** i fascynujących rozwiązań zastosowanych w tym **eksperymentalny parku rozrywki**. Jeśli ktoś ma zaglądać pod każdy kamień, to będzie to on(a).

[P-004] Altruista / Altruistka - Cameron Clayton

Młoda osoba o silnym kręgosłupie moralnym oraz nieco **idealistycznym** podejściu do świata. Wywodzi się z **rodziny inteligentnej**, która stawiała ogromny nacisk na dobre wykształcenie. **Cameron** nie miał(a) lekko w życiu, ale wywalczył(a) swoje, zaczynając od najniższej możliwej posady w **korporacji Delos** - asystent(a/ki) w sekretariacie.

Aktualnie pracuje w **Public Relations** i ma opinię jednego z najbardziej **sumiennych** oraz **entuzjastycznych** pracowników w całym dziale. Jest powszechnie **lubianą i szanowaną** osobą, chociaż złośliwi mówią, że przez cały ten idealistyczny bełkot, łatwo można go / ją **wykorzystywać**. Cóż, ewidentnie nie znają **Cameron** zbyt dobrze.

Hobbystycznie interesuje się grami komputerowymi, sesjami rpg oraz fantastyką. To ten typ gracz(a/ki), który zawsze wybiera **dobrze zakończenia** i ratuje uchodźców przed wygnaniem z gaju, nawet gdy obiecał(a) sobie ten jeden raz zrobić „złe przejście”.

Gospodarze

Ta grupa składa się z **nieświadomych androidów**, które są święcie przekonane, że żyją na dzikim zachodzie i są normalnymi ludźmi. **Nie uzyskają samoświadomości** i powinny ignorować wszelkie elementy świata współczesnego, z jakimi będą mieć styczność.

Gospodarze otrzymają od nas **rozbudowane karty postaci**, kosztem mniejszej swobody w rozgrywce. Posiadają rozbudowane relacje, drobne sprawunki do wykonania oraz wątki, których zrealizowanie wymaga pomocy ze strony **Gości**.

Zawsze będą wcielać się w tą samą postać, chociaż pewne wątki z ich kart mogą ulegać zmianom podczas rozgrywki. **Nie zachowują wspomnień pomiędzy Pętlami**.

[P-005] Gorzelnik - Samuel Wells

Właściciel jedynej **gorzelni** w całym miasteczku, szczęśliwy mąż i ojciec dwójki dzieci. Jego oczkiem w głowie jest **Susan**. Rodzinny i poczciwy człowiek, jak określiłaby go większość mieszkańców **Dodge Town**. Jest osobą **wpływową**, całkiem majątną i raczej bezproblemową, jeśli nie liczyć trwającego od wielu lat **konfliktu z Farmerką**.

Wcielając się w rolę **Gorzelnika**, spodziewaj się motywów związanych z rodziną oraz **nadgorliwą opieką** nad ukochaną córeczką. Nie zabraknie Ci także spraw związanych z prowadzeniem małego biznesu, luźnej przyjaźni, **intensywnego konfliktu** i niespodzianki w trakcie gry.

#rodzina #interesy #wpływy #konflikt #przyjaźń

[P-006] Kowbojka - Susan Wells

Charakterna i ekspresyjna dziewczyna, będąca **oczkiem w głowie** swojego ojca. Wbrew oczekiwaniom rodziny, zamiast znaleźć sobie bezpieczny zawód, postanowiła zostać **kowbojką**, ucząc się u boku bliżej nieokreślonego mentora. Świetnie strzela i nie da się łatwo przestraszyć. Ciężko byłoby znaleźć w miasteczku równie **zdeteterminowaną**, młodą kobietę.

Wcielając się w **Susan**, spodziewaj się motywów związanych z wyjściem spod uciążliwej protekcji rodziców, **młodą paczką** zwariowanych kumpli i bardzo ważną **przyjaźnią**. Może przydarzyć jej się całkiem **romantyczna historia**. Nie zdziw się, jeśli swoim **zawadiactwem** wpędziła siebie w kłopoty.

#młodzi #rodzina #awanturnictwo #romans #przyjaźń

[P-007] Kafar - Jack Rivers

Prawdopodobnie **najsilniejszy** człowiek w całym miasteczku. Miejscowy **sierota**, który utracił rodziców na skutek ospy. Udało mu się związać koniec z końcem, chociaż widać, że żyje z dnia na dzień i kiedyś będzie musiał **znaleźć plan na swoje życie**. Ma zadatki na kowboja.

Wcielając się w **Kafara**, możesz spodziewać się motywów związanych ze **współzawodnictwem**, zgraną paczką, bliską **przyjaźnią** oraz **poszukiwaniem swojego miejsca** w świecie. Możliwe, że przeszłość tego młodzika przyjdzie się o niego upomnieć.

#młodzi #sierota #awanturnictwo #przyjaźń #potencjalny romans #błędy przeszłości #rywalizacja

[P-008] Archeolog (Archeolożka) - Jessie Hendricks

Człowiek, który żyje swoją **pasją** i nie zważa na konsekwencje. Jest **spokrewnion(y/a) z Szeryfem**, chociaż powszechnie wiadomo, że ma opinię **czarnej owcy** w rodzinie. W rzeczywistości to całkiem miła i **lekko zwariowana** osoba, która ma słabość do **dobrych trunków** oraz **hazardu**.

Wcielając się w **Jessie**, spodziewaj się motywów związanych z walką o należną Ci **pozycję w miasteczku**, realizacją swojej **archeologicznej pasji** oraz bliską **przyjaźnią**. Być może uda Ci się także rozwinąć pewną **relację romantyczną**, którą ukrywał(a) przed światem.

#przyjaźń #romans #marzenie #rodzina #sekrety

[P-009] Zawadiaka - Cassidy Morgan

Prawdopodobnie **najniebezpieczniejsza** osoba w miasteczku. Ma za sobą karierę **kowboja** i ochroniarza karawan, niezliczone **pojedyunki** oraz wiele **blizn** - na ciele i na umyśle. Jest całkiem charakterny, ale absolutnie niebestialski. Lubi **rywalizować** z innymi i ma zwyczaj **zbierania pamiątek** po cięższych walkach.

Wcielając się w **Zawadiakę**, spodziewaj się, że **nie będziesz najbardziej lubianą osobą**. Twoja karta będzie obfitowała w motywy związane z poszukiwaniem adrenaliny, balansowaniem **na granicy prawa** oraz szeroko pojętym **awanturnictwem**. Kto wie, może nawet **Cassidy** okaże się być dla kogoś wzorem.

#awanturnictwo #solo #błędy przeszłości #mentor #rywalizacja #sekrety

[P-010] Poczmistrz - Hank McCready

Pracownik punktu pocztowego w **Dodge Town**, jest dumny ze swojej roli w społeczeństwie, wierząc, że poczta i kolej to przyszłość Dzikiego Zachodu. Choć **od urodzenia** mieszka w tej małej osadzie i zna większość mieszkańców, jego **niepohamowana ciekawość** prowadzi go problemów i skomplikowanych sytuacji. Mimo tego **Hank** jest szanowany za swoją lojalność i **pasję do pracy**, a jego głęboka znajomość spraw mieszkańców sprawia, że jest niezastąpioną postacią w miasteczku.

#sekrety #hedonizm #rywalizacja #starsi #interesy

[P-011] Asesor - Jonathan Blake

Ambitny asystent sędziego, pochodzący z naszego miasteczka, który **marzy o karierze politycznej**. Wzoruje się na swoim przełożonym, kandydacie na prokuratora regionalnego z ramienia partii konserwatywnej. **Energiczny i pełen nadziei**, zajmuje się sprawami administracyjnymi i prawnymi podczas nieobecności sędziego. Choć nie zawsze zgadza się z jego wyrokami, stara się subtelnie wpływać na decyzje przełożonego. Znany ze swojej skrupulatności i oddania pracy, Jonathan dąży do zmiany świata na lepsze, choć jego ambicje czasem budzą wątpliwości mieszkańców co do jego moralnych wyborów. Czy w **wirze pracy** znajdzie czas by w końcu znaleźć swoją **drugą połówkę**?

#sekrety #potencjalny romans #wpływy #starsi #interesy

[P-012] Skazaniec - Jesse Carter

Nasz biedny **Jesse** to skazaniec, który wrócił do domu **po roku ciężkich prac** w kamieniołomie, gdzie trafił za **kradzież bydła**. Choć wszyscy podejrzewają, że nie działał sam, **nie zdradził swoich współników**, Teraz pragnie **odzyskać swoje dobre imię**, ale w jego sercu tli się także **chęć zemsty** na tych, którzy go zdradzili. Zobaczmy, na ile ten płomień rozgorzeje.

Twardy, zdeterminowany i o wyrazistych rysach twarzy, **Jesse** jest gotów udowodnić swoją wartość lub wyrównać rachunki, jeśli nie zostanie zaakceptowany. Mieszkańcy patrzą na niego z nieufnością i ciekawością, **niepewni jego zamiarów**.

#zemsta #awanturnictwo #akcja #hedonizm #sekrety

[P-013] Traperka - Nita Blackwood

Jest **silną i niezależną** miejscową kobietą, która poświęciła całe swoje życie dla swojej córki, **Elizy**. Dziewczyna od zawsze była jej oczkiem w głowie i najważniejszym celem życia.

Jako **samotna matka i pół Indianka**, musiała udowadniać swoją wartość w społeczności. Znana ze swoich **umiejętności łowieckich i wyrobów**, stara się poprawić życie swoje i córki, planując **otwarcie garbarni**, która byłaby dla nich kopalnią nowych możliwości.

Nita niedawno odbyła ważną rozmowę z bardzo bliską jej osobą i zakończyła się ona **ogromną kłótnią**.

#rodzina #marzenie #rywalizacja #interesy #sekrety

[P-014] Tropiciel(ka) - Ali Blackwood

Młoda osoba, która została **wychowana samotnie przez matkę** - półIndiankę i traperkę. Zainspirowana jej licznymi talentami i uporem, stała się lokalnym tropicielem, zdobywając szacunek mieszkańców dzięki swoim umiejętnościom i determinacji.

Niedawno odkryła kilka **rodzinnych tajemnic**. Teraz jest zdeterminowana, by znaleźć **dowody na swoje pochodzenie** i udowodnić swoją wartość miasteczku. Skupia się na odkryciu, kim naprawdę jest i jaka czeka na nią potencjalna przyszłość. Otwarcie **cieszy się z traktatu z Indianami**, który umożliwia lepsze **poznanie swojego dziedzictwa**.

#rodzina #przyjaźń #marzenie #młodzi #sekrety

[P-015] Chórzystka - Mary Lou Thompson

Słodka jak miód dziewczyna, która jest powszechnie uwielbianą chórzystką w **Dodge Town**. Znana ze swojej **niezlomnej nadziei i dobroci**. Urodzona w **Copperpeak**, po śmierci rodziców przeprowadziła się tutaj do babci, gdzie nauczyła się **cieszyć życiem i pomagać innym**.

Zawsze **uśmiechnięta**, w lekkich, letnich sukienkach, śpiewa wesole pieśni ku chwale Pana, **niosąc nadzieję mieszkańcom**. Znana z **empatii i gotowości do pomocy**, jest aniołem opiekuńczym miasteczka. Marzy o wybudowaniu prawdziwego **kościoła w Dodge Town**. Ciekawią ją również pieśni **Indian**, z którymi miasteczko niedawno zażegnało spory.

#wiara #młodzi #altruizm #pacyfizm

[P-016] Kościeln(y/a) - Logan Riggins

Młody i inteligentny obywatel naszego miasteczka, który **marzy o wyjeździe i zdobyciu wykształcenia**. Po tragicznej śmierci rodziców został(a) **wychowan(y/a) przez Nauczyciel(a/kę)**, co zaszczerpiło w nim miłość do książek. Jako kościeln(y/a), ma dostęp do licznych tomów, które dodatkowo rozbudzają ogromne **pragnienie wiedzy**, zdające się nie mieć ograniczeń.

Wspólnie z Chórzystką dbają o małą kaplicę, sumiennie opiekując się nią pod nieobecność **Pastora**. Jest rozdart(y/a) przez toczoną **wewnątrz walką** pomiędzy pozostaniem w miasteczku a wyjazdem.

#wiara #marzenie #młodzi #pacyfizm #potencjalny romans

[P-017] Nauczyciel(ka) - Ariel Snow

Poważan(y/a) obywatel(ka) miasteczka, **przekazując(y/a) wiedzę następnym pokoleniom**. Osoba w średnim wieku, który mieszka w **Dodge Town** od lat - był(a) jednym z jego pierwszych mieszkańców. Szanowan(y/a) ze względu na swoją wiedzę, wiek oraz doświadczenie. Nauczał(a) chyba każdego młodzika i zna bardzo dobrze prawie wszystkich. Spokojn(y/a) i wyważon(y/a) obywatel(ka), na którym/której można polegać.

Wiele lat temu **przygarnął/przygarnęła Kościelnego** kiedy ten stracił oboje rodziców. Lubian(y/a) przez większość, a szanowan(y/a) prawie przez wszystkich. Jedną z nielicznych osób, która nie pała do niego/niej zbyt miłością jest **Dewotka, która wiecznie się z nim sprzecza**. Większość osób twierdzi, że się nienawidzą, inni twierdzą, że to wszystko na pokaz. Jaka jest prawda, tego nikt nie wie.

#starsi #pacyfizm #altruizm #mentor #wiara #konflikt

[P-018] Dewotka - Catherine Cooper

Pobożna i bogobojna kobieta, która obrała sobie za cel **zbawienie wszystkich mieszkańców**. Aktywnie walczy o ich **moralność** i sprzeciwia się zepsuciu. Sama popełniła w życiu **wiele błędów** i zależy jej na tym, żeby inni nie musieli przechodzić przez to, co ona sama. Na swój sposób jest altruistką, chociaż nie każdemu spodobałoby się jej podejście.

Wcielając się w **Dewotkę**, spodziewaj się motywów opartych o religię, **narzucanie innym moralności**, aktywny udział w społeczności oraz **odkupienie win**. Twoje serce będzie płonąć nie tylko na myśl o Bogu, chociaż do niczego niemoralnego na pewno nie dojdzie... prawda?

#wiara #starsi #mentor #błędy przeszłości #romans #altruizm #sekrety

[P-019] Weteran - Benjamin Jones

Lokalny **bohater**, który był na Wojnie Secesyjnej, gdzie wstąpił się w boju. Zdobył medal za odwagę oraz uratowanie kilku towarzyszy broni. **Spędził na wojaczce cztery długie lata, gdzie przeżył przemianę duchową i stał się głęboko wierzący**. Twierdzi, że wiara i Bóg uratowali go przed śmiercią oraz przed popadnięciem w otchłań szaleństwa. Widział na wojnie wiele, ale nie chce o tym opowiadać - pozostawił to za sobą. **Liczy się dla niego przyszłość, a nie przeszłość**. Wrócił do **Dodge Town**, aby ułożyć sobie życie.

#akcja #altruizm #solo #błędy przeszłości #wiara #romans

[P-020] Szef(owa) Saloonu - Max McKain

Właściciel(ka) jedyne Saloonu w mieście - **Pod Podkową**. **Posiada wielu talentów**. Maluje, obrabia drewno, zajmuje się handlem. Potrafi również dać w mordę, jeżeli klient za bardzo fika. **Ciężką pracą doszedł/doszła do tego, co ma**.

Niewiele wiadomo o jego/jej przeszłości, bo jeszcze mniej o niej mówi. Pewnego dnia po prostu zjawił(a) się w **Dodge Town** i zaczął/zaczęła stawiać **Saloon Pod Podkową**. Jego/jej prognoza, że ten biznes wypali okazała się trafna - przybytek pobudził miasteczko do życia, a mieszkańcy zapewnili **Szefowi/Szefowej** intratny zarobek.

Człek obrotny i elastyczny, potrafiący dostosować się do realiów Dzikiego Zachodu.

#rywalizacja #starsi #hedonizm #solo #interesy #wpływy #bogactwo

[P-021] Farmerka - Agnes Collins

Miejscowa Farmerka zajmująca się uprawą roli i wypasem bydła należącego do **Ranczera/Ranczerki**, chociaż posiada również kilka swoich sztuk. Ziemię pod swoją działalność **dzierżawi od niego/niej**.

Jest to twarda i konkretna kobieta z pragmatycznym podejściem do życia. Wynika to z faktu, że od wielu lat jest wdową oraz ma na utrzymaniu dorosłego syna - **Weterynarza**. Przez te wszystkie lata nie mogła zbyt wiele liczyć na pomoc innych. **Do wszystkiego, co ma, doszła pracą własnych rąk**. Jest bezpośrednia i konkretna, ale skłonna do niezbędnych kompromisów.

Wszyscy w miasteczku wiedzą, że ma straszną **kosę z Gorzelnikiem**, ale nikt tak do końca nie wie o co. Ich regularne kłótnie stały się po prostu miejscową tradycją.

#akcja #starsi #rodzina #konflikt #interesy #romans

[P-022] Weterynarz - Leo Collins

Miejscowy młodzieniec, **syn Farmerki**. Od niedawna dorósł już chłopak, **który jeszcze nie założył swojej rodziny i mieszka z matką**. Samodzielnie szkoli się na weterynarza - idzie mu to opornie, ale się nie poddaje. Czasem zdarzy mu się wykurować zwierzę, na którym wszyscy postawili już krzyżyk. Nie ma nikogo z większą wiedzą o zwierzętach w **Dodge Town**, co jak na realia Dzikiego Zachodu jest sztuką.

Trzyma się z paczką młodych z miasteczka - razem marnotrawią czas według starszych mieszkańców. Natomiast młodzież uważa, że to jedyny sposób zabicia nudy w **Dodge Town**. On sam chyba jeszcze nie do końca wie, co chce robić w życiu - **poszukuje swojej drogi**.

#awanturnictwo #młodzi #hedonizm #rodzina #sekrety #romans

[P-023] Wdówka Johnson - Samantha Kim Johnson

Młoda wdowa, która straciła męża ponad rok temu w nieszczęśliwym wypadku. **Odziedziczyła po małżonku miejscowy sklep wielobranżowy Johnson&Johnson**. Ma głowę do interesów - odkąd go prowadzi, interes się rozrósł i poszerzył asortyment.

Handluje z Indianami, co niektórym mieszkańcom **Dodge Town** się nie podoba. Jest praktyczna, posiada smykałkę do interesów oraz jest miła dla wszystkich. **Lubi także wtykać nos w nie swoje sprawy**, co irytuje część naszej społeczności.

Po miasteczku krążą plotki, jakoby uczestniczyła w paru **romansach** od czasu swojego owdowienia, ale to tylko ludzkie gadanie.

#akcja #altruizm #przyjaźń #interesy #potencjalny romans

[P-024] Pijaczek Patriota - Joe Sundance

Miejscowy młodzik, który wymarzył sobie **karierę wojskową**. Chce dołączyć do armii i wyruszyć w wielki świat. Wyobraził sobie, że wojsko rozwiąże wszystkie jego problemy.

Sęk w tym, że jest bez grosza przy duszy oraz ma opinię miejscowego moczymordy. Wynikła ona z faktu, że do pracy się nie garnie oraz często przesiaduje w **Saloonie** i liczy na darmowe kolejki, przez co odstrasza klientelę. Z drugiej strony jak ma trochę grosza, to przepuszcza wszystko w barze, napędzając miejscowy interes.

Ludzie nie wróżą mu świetlanej przyszłości, ale ten chłopak wie, że nie warto słuchać plotek i **każdy jest kowalem własnego losu**. Jego także może się zmienić, jeśli w końcu dostanie od życia szansę.

#awanturnictwo #akcja #młodzi #hedonizm #solo #marzenie #potencjalny romans