Lista Postaci

# Rodzina Carter

## John Carter

Rolnik, który z pasją prowadzi gospodarstwo, choć z wiekiem coraz bardziej martwi się, że jego dzieci nie chcą kontynuować rodzinnej tradycji, na czym bardzo mu zależy. Wdowiec. Znany z przywiązania do tradycji. Lubiany w Hope.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #opieka #tradycja #sekret #choroba

**Statystyki: Siła +1, Percepcja 0, Wytrzymałość 0, Charyzma 0, Inteligencja 0, Zręczność 0, Szczęście 0**

**Profit: Barbarzyńca – odporność na fizyczne obrażenia +1.**

**SEKRET:** Rok temu została zdiagnozowana u niego choroba Alzheimera, więc tym bardziej zależy mu na przekazaniu gospodarstwa. Zauważa, że zapomina dużo rzeczy i chciałby, by jego dzieci się nim zaopiekowały, ale nie chce im tego przyznać.(sposób odgrywania pozostawiamy graczowi)

## Billy Carter

Syn, który wyjechał do Seattle, by pracować jako mechanik wspólnie z Jackiem Brown’em, który jest jego najlepszym przyjacielem z dzieciństwa, odnosi umiarkowane sukcesy, ale utrzymuje dobry kontakt z ojcem i regularnie wraca co weekend, by mu pomagać. Ma też oko na syna Jacka, Ricky’ego. Większość pensji traci w grach hazardowych. Zna sekret Emily.

Motywacja: Niezależność

Hasztagi: #technologia #hazard

**Statystyki: Siła 0, Percepcja 0, Wytrzymałość, Charyzma 0, Inteligencja -1, Zręczność 0, Szczęście +2**

**Profit: Sawant – losowo otrzymujesz 3× więcej PD; im niższa Inteligencja, tym większa szansa.**

**Umiejętność specjalna: Naprawa**

## Emily Carter

Córka, która wyjechała i zrobiła karierę w korporacji w Seattle, jednak regularnie odwiedza ojca i wspiera go finansowo, mając wciąż poczucie winy, że zostawiła rodzinę. Lubi życie w luksusie i nie widzi swojej przyszłości w Hope. Zauważa jednak, że jej ojciec coraz gorzej sobie radzi w gospodarstwie i nie wie, jak powinna postąpić. Nie przepada za Tomem i Alice Williams.

Motywacja: Uznanie

Hasztagi: #poczucie\_winy #ambicja #wątek\_homoseksualny #sekret #ucieczka

**Statystyki: Siła 0, Percepcja 0, Wytrzymałość +1, Charyzma 0, Inteligencja 0, Zręczność 0, Szczęście 0**

**Profit: Brzuch z Ołowiu - możesz jeść skażoną żywność i pić zanieczyszczoną wodę bez negatywnych skutków.**

**SEKRET**: W młodości była związana z Alice Williams, których to związek utrzymywały w sekrecie, marząc o wspólnej przyszłości poza Hope. Alice nie wytrzymała presji życia w sekrecie przed lokalną społecznością, gdy Emily wyjechała na studia do Seattle i związała się z ich wspólnym przyjacielem, Tomem Williamsem. Od tamtej pory, Emily nie jest w stanie się z nikim związać.

# Rodzina Brown

## Lucas Brown

Emerytowany rybak i wdowiec, który od lat wiedzie spokojne życie nad jeziorem w Hope. Po śmierci żony jego relacje z synem znacznie się ochłodziły — Jack wyjechał do Seattle, uciekając od wspomnień i bólu. Rok temu, niespodziewanie, Jack pojawił się z własnym synem - Rickiem, zostawiając go pod opieką Lucasa. Lucas dowiedział się od chłopca, że jego matka, a żona Jacka ich porzuciła, a ojciec chciał, by Rick zmienił środowisko. Jack wraca tylko na weekendy mając nadzieję, że przekona Lucasa do przeprowadzki z nim do miasta. Lucas jednak woli zostać w Hope, choć samotność i tęsknota za synem coraz częściej dają o sobie znać. Wnuka traktuje pobłażliwie mając nadzieję, że pokocha Hope tak jak i on. Ma podejście “boys will be boys” i stara się tłumaczyć postępki Ricka, które ukrywa przed Jackiem.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #samotny #tęskniący #opieka

**Statystyki: Siła 0, Percepcja 0, Wytrzymałość +1, Charyzma 0, Inteligencja 0, Zręczność 0, Szczęście 0**

**Profit: Brzuch z Ołowiu – możesz jeść skażoną żywność i pić zanieczyszczoną wodę bez negatywnych skutków.**

**Umiejętność specjalna: Przetrwanie**

## Jack Brown

Syn Lucasa, pracuje jako mechanik w Seattle, wspólnie ze swoim najlepszym przyjacielem z dzieciństwa, Billy’m Carterem. Mimo że zawodowo radzi sobie dobrze, czuje głęboki żal i poczucie winy, że nie był obecny przy ojcu po śmierci matki. Obecnie wraca do Hope na weekendy, by pomagać ojcu i wspierać go na co dzień — mimo że jego własne życie nie jest proste. Po tym jak jego żona opuściła rodzinę bez słowa, Jack stara się wypełniać rolę obojga rodziców wobec syna i jednocześnie być synem dla Lucasa, z troski o ich oboje postanowił autorytarnie, że Rick tymczasowo zamieszka w Hope. Egoistycznie mając na celu to, że jego rodzina zajmie się sama sobą, a sam będzie mógł ich utrzymać dzięki pracy w jego warsztacie samochodowym.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #poczucie\_winy #technologia #ucieczka

**Statystyki: Siła 0, Percepcja 0, Wytrzymałość 0, Charyzma 0, Inteligencja, Zręczność +1, Szczęście 0**

**Profit: Kradzież Kieszonkowa - Twoja postać ma zdolność do kradzieży kieszonkowej**

**Umiejętność specjalna: Naprawa**

## Ricky “Rickster” Brown

Wnuk Lucasa, syn Jacka — opisany szerzej w sekcji "The Spuds" jako członek młodocianego gangu. Wykorzystuje nieobecność ojca i łagodność dziadka, by coraz bardziej wciągać się w szemrane sprawy lokalnej młodzieży. Przez większą część czasu pod opieką dziadka, który pozwala mu na wiele. Najmłodszy członek gangu, który zazwyczaj robi za zwiadowcę i informatora. Jest sprytny, szybki i uwielbia wprowadzać zamieszanie. Chociaż jest mniejszy i słabszy od innych, rekompensuje to swoją lojalnością i zdolnością do “znajdowania” drogich rzeczy, które gang może sprzedać na czarnym rynku. W miasteczku od roku, gdy ojciec porzucił go u dziadka, po tym jak jego matka zostawiła go i odeszła bez słowa. Ojciec pojawia się tylko na weekendy, ale dziadek ukrywa jego wybryki przed nim. Dla chłopaka Hope jest nudne i ma żal do ojca że go tu zostawił, dlatego szuka rozrywki na własną rękę. Główne ofiary: Timmy Simmons, Amanda O’Neill. Spędza z nimi czas Kyle Hughes.

Motywacja: Uznanie

Hasztagi: #samotny #ambicja #buntownik

**Statystyki: Siła ‑2, Percepcja 0, Wytrzymałość 0, Charyzma 0, Inteligencja 0, Zręczność +2, Szczęście 0**

**Profit: Kradzież kieszonkowa - zdolność kradzieży kieszonkowej**

**Ninja – pierwszy cios wymierzony w ciebie podczas biegu nie trafia**

**Umiejętność specjalna: Otwieranie zamków**

# Rodzina Lee

## Robert Lee

Szeryf, który przez lata poświęcił się pracy, ale po przejściu na emeryturę stara się odbudować relację z córką, którą wcześniej zaniedbywał. Jego syn jest w młodocianym gangu “The Spuds” i niejednokrotnie wyciągał go z kłopotów. Po separacji z żoną całkowicie się poddał, gdyż to była jedna z przyczyn rozstania - Beth zawsze broniła syna i stawała w jego obronie za wszelką cenę jak lwica. W ramach wolnego czasu, by odreagować rodzinne stresy chodzi na polowania, ze swoim przyjacielem Markiem Simmonsem, którego próbuje wyciągnąć z nałogu alkoholowego.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #poczucie\_winy #tradycja #sekret #opieka

**Statystyki: Siła 0, Percepcja +1, Wytrzymałość 0, Charyzma 0, Inteligencja 0, Zręczność 0, Szczęście 0**

**Profit: Spostrzegawczość – widzisz ukryte skrytki i pułapki oznaczone specjalnymi symbolami.**

**Umiejętność specjalna: Broń ciężka**

**SEKRET:** Tydzień temu, gdy z Markiem polowali na jelenie, Mark zastrzelił żołnierza, potem zorientował się że Mark był dość mocno wstawiony. Ukryli ciało i przysięgli zmowę milczenia.

## Emma Smith

Córka, która odniosła sukces jako prawniczka, ale teraz, będąc blisko emerytowanego ojca, stara się naprawić dawne nieporozumienia i spędza z nim więcej czasu. Ostatnio pokłóciła się z mężem, który nie chciał z nią przyjechać na Święto Ziemniaka i razem z malutką córeczką zostali w Portland, kiedy Emma przyjechała tu na cały tydzień. Na święcie spotkała swojego najlepszego przyjaciela z dzieciństwa, Tima Parkera, którego zaloty odrzuciła w czasach nastoletnich.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #ambicja #poczucie\_winy

**Statystyki: Siła 0, Percepcja 0, Wytrzymałość 0, Charyzma +1, Inteligencja 0, Zręczność 0, Szczęście 0**

**Profit: „Mała, często tu wpadasz?” – inni chętniej się przed Tobą otwierają, dzielą sekretami i problemami.**

**Umiejętność specjalna: Retoryka**

## Beth Lee

Była żona Roberta, która po separacji odnalazła nowe życie, otwierając małą księgarnię i angażując się w lokalne wydarzenia, ale wciąż dba o kontakt z córką. Mieszka z synem, którego wybryków zdaje się nie zauważać, co było przyczyną rozstania z mężem kilka lat temu. Nie lubi Vanessy Whitmore, podejrzewa, że szpieguje dla Chin, tak jak w jednej z jej ulubionych książek. Często przychodzi do niej Megan O’Neill, nieudolnie maskując siniaki, wielokrotnie z nią o tym rozmawiała, ale ta zrzuca to na zwykłe obrażenia od pracy w polu. Megan często wypożycza z księgarni te najbardziej pikantne romanse - te z potężnym korsarzem o gołej klacie ratującej porwana księżniczkę. Przyjaźni się Dianą Harris, która czasem organizuje warsztaty lub spotkania poetyckie.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #opieka #tradycja #tęskniący

**Statystyki: Siła 0, Percepcja 0, Wytrzymałość 0, Charyzma 0, Inteligencja +1, Zręczność 0, Szczęście 0**

**Profit: Sanitariusz – potrafisz ocucić ogłuszoną osobę lub postawić ciężko ranną na nogi po odegraniu sceny.**

**Umiejętność specjalna: Handel**

## Tommy "T‑Bone" Lee

Syn Roberta i Beth, członek młodocianego gangu “The Spuds” opisanego w osobnej sekcji. Mieszka z matką.

Prawa ręka Johnny'ego, który jest silny i nieustraszony, ale niezbyt bystry. Tommy pochodzi z rozbitej rodziny i zawsze był postrzegany jako „ten problematyczny”. W gang wplątał się, szukając akceptacji, której brakowało mu w domu. Jego brutalne działania sprawiają, że często idzie na pierwszy ogień w potyczkach z innymi młodymi w Hope. Mieszka z matką, która wydaje się nie zauważać jego wybryków. Nie utrzymuje kontaktu z ojcem, który przestał wyciągać go z problemów. Zdaje sobie sprawę, że przez niego rodzice się rozstali. Główne ofiary: Timmy Simmons, Amanda O’Neill. Spędza z nimi czas Kyle Hughes.

Motywacja: Uznanie

Hasztagi: #przemoc #tęskniący #poczucie\_winy

**Statystyki: Siła +2, Percepcja 0, Wytrzymałość 0, Charyzma 0, Inteligencja ‑2, Zręczność 0, Szczęście 0**

**Profit: Barbarzyńca - zwiększa odporność na obrażenia fizyczne + 1**

**Syzyf – możesz wyważać drzwi i przenosić przedmioty oznaczone zieloną wstążką, niedostępne dla większości.**

**Umiejętność specjalna: Broń ciężka**

# 

# Rodzina Whitmore

## Charles Whitmore

Wysoko postawiony specjalista ds. finansów korporacyjnych w **ROBCO**, który po serii niewyjaśnionych wydarzeń zawodowych niespodziewanie przeniósł się z żoną do Hope. Mimo że próbuje uchodzić za „nowego, pokornego członka społeczności”, jego elegancki zegarek, dystans i trudność w rozmowie o czymkolwiek innym niż giełda zdradzają jego oderwanie od lokalnego życia. Ma problem z odnalezieniem się w Hope, ale chce sprawiać wrażenie, że to była jego decyzja.  
  
Motywacja: Władza  
Hasztagi: #ambicja #poczucie\_winy #sekret #ucieczka #wojna #różnice\_kulturowe

**Statystyki: Siła 0, Percepcja 0, Wytrzymałość 0, Charyzma 0, Inteligencja +1, Zręczność 0, Szczęście 0  
Profit: Haker – potrafisz odblokowywać terminale i wydobywać ukryte dane.  
SEKRET:** Wie o tym, że nadchodzi wojna i przeniósł się do Hope, wiedząc że otrzyma tu gwarantowane miejsce w krypcie z żoną zapewnione przez ROBCO

## Vanessa Whitmore

Jego żona — kobieta z obrazka, perfekcyjna pani domu o nieco „porcelanowej” osobowości. Vanessa traktuje Hope jak dziki rezerwat pełen uroczych i dziwacznych stworzeń zwanych „lokalsami”. W wolnym czasie organizuje warsztaty z robienia *ekologicznych mydełek*, *wegańskich świec* i gotowania potraw tak drogich i niezrozumiałych, że nawet kurki w Hope patrzą na nie z podejrzliwością.  
Vanessa jest rozkosznie oderwana od rzeczywistości i nie rozumie, czemu nikt nie przychodzi na jej spotkania — oprócz niezawodnej **Sary Davis**, z którą połączyła ją dziwna, choć szczera przyjaźń. Vanessie często zdarza się pożyczać jej niewielkie sumy pieniędzy.   
  
Motywacja: Rodzina  
Hasztagi: #twórczy #ambicja #samotny #sekret #różnice\_kulturowe

**Statystyki: Siła 0, Percepcja 0, Wytrzymałość 0, Charyzma 0, Inteligencja -1, Zręczność 0, Szczęście +2  
Profit: Poszukiwacz Skarbów - regularnie odnajdujesz dodatkowe przedmioty  
Profit: Sawant: losowo otrzymujesz 3× więcej PD; im niższa Inteligencja, tym większa szansa.**

**SEKRET:** desperacko pragnie mieć dziecko, ale nie jest w stanie zajść w ciąże. Próbowała już chyba wszystkiego legalnego.

# Rodzina Davis

## Tom Davis

“Złota rączka” naprawiający traktory okolicznym mieszkańcom, żyjący od zlecenie do zlecenia, naprawiając mniejsze lub większe rzeczy, jak trzeba to płot pomaluje, dach naprawi. Często ledwo wiąże koniec z końcem i ma żal do syna, że nie pomaga im finansowo, a często jeszcze pożycza pieniądze od matki. Kilka miesięcy temu, złapał dobry kontakt z młodą Emily Harris, która pomagała mu w naprawie maskotki Hope, Spuddy’ego Buddy’ego, po tym jak ten pokraczny robot sturlał się z skarpy do wody.

Motywacja: Przetrwanie

Hasztagi: #tradycja #technologia #samotny

**Statystyki: Siła +1 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Barbarzyńca - zwiększa odporność na obrażenia fizyczne + 1**

**Umiejętność specjalna: Naprawa**

## Sarah Davis

Żona Toma, która zajmuje się domem, ale również rękodziełem, by podreperować rodzinny budżet - ceruje ubrania, zajmuje się dziećmi, pomaga na polu. Cieszy się, że syn ma dobrą pracę, chociaż często pożycza mu pieniądze. Lubi przychodzić na warsztaty Vanessy Whitmore, które prowadzi za darmo. Szczególnie lubi te z gotowania, po których wraca z gotowym posiłkiem dla męża. Z czasem zaprzyjaźniła się z nieco naiwną, ale rozkosznie oderwaną od rzeczywistości Vanessą, od której zaczęła pożyczać niewielkie sumy pieniędzy, które przekazuje synowi. Żeby sobie dorobić sprząta dom Paula i Margot Reynoldsów. Paul jest emerytowanym prawnikiem, ale wciąż niezwykle aktywnym, za to Margot spędza całe dnie robiąc telezakupy przed telewizorem, co ją strasznie mierzi.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #opieka #twórczy #tradycja

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość +1 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Brzuch z Ołowiu - możesz jeść skażoną żywność i pić zanieczyszczoną wodę bez negatywnych skutków.**

## Ethan Davis

Syn, który wyjechał na studia do Portland i odniósł sukces w branży inżynieryjnej, regularnie odwiedza rodzinę, choć jego relacje z ojcem są czasem napięte. Mimo sukcesu, jakim się chwali, często pożycza pieniądze od matki.

Motywacja: Niezależność

Hasztagi: #technologia #ambicja #sekret

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja +2 | Zręczność 0 | Szczęście -2**

**Profit: Haker – odblokowujesz terminale i wydobywasz ukryte dane; inżynierskie obejścia to Twoja specjalność.  
Ekspert Robotyki - Oprócz hakowania terminali, zdobywasz zdolność hakowania i kontrolowania robotów, co daje ci znaczącą przewagę w walce lub eksploracji technologicznej.**

**Umiejętność specjalna: Nauka**

**SEKRET:** Ethan nie odniósł sukcesu, ledwo ciągnie koniec z końcem, przyjeżdża do Hope, gdy nie jest w stanie się już utrzymać, po czym pożycza pieniądze od rodziców i próbuje rozkręcić kolejny biznes.

# Rodzina Williams

## Tom Williams

Właściciel baru, który uwielbia być w centrum uwagi organizując liczne wydarzenie lokalne z Bethy Jenkins, choć jego małżeństwo zaczyna się sypać przez jego pracoholizm, mimo prób naprawienia sytuacji. Nie zauważa problemów swoich córek. W dzieciństwie przyjaźnił się z Emily Carter, ale obecnie darzą się niechęcią. Prowadzi gry hazardowe w swoim barze w późnych godzinach nocnych i sam ma skłonności do brania w nich udziału.

Motywacja: Władza

Hasztagi: #ambicja #hazard #sekret

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość -1 | Charyzma +2 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: „Mała, często tu wpadasz?” - inne postacie instynktownie traktują Cię lepiej**

**How I Meet Your Trader – prowadzisz bar‑sklep (10 kapsli/godz.); raz dziennie kupujesz taniej lub sprzedajesz z +20 %.**

**Umiejętność specjalna: Handel**

**SEKRET:** Ich relacja z Alice, już od lat nie ma w sobie ognia i on dobrze wie dlaczego, ich małżeństwo od początku było farsą. Nie to co jego romans z Beth Jenkins, z którą wspólnie przygotowują różne rzeczy dla społeczności, w tym roku organizują Święto Ziemniaka”. Wie że Alice była w związku z Emily Carter wiele lat temu, ma do niej żal że nigdy nie pokochała go tak jak kochała ją.

## Alice Williams

Żona Toma, która prowadzi własny ogród warzywny, który nie przynosi jej dochodów i jest zależna od męża, od którego się oddala przez jego zbytnie poświęcenie pracy. Martwi się o swoją córkę Lucy, która za dużo czasu spędza z chłopakami z “The Spuds”. Natomiast jest dumna ze swojej starszej córki Cindy, która została modelką w dużym mieście. Unika Emily Carter.

Motywacja: Niezależność

Hasztagi: #twórczy #tęskniący #wątek\_homoseksualny #sekret #miłość #dylemat

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja +1 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Spostrzegawczość – widzisz ukryte skrytki i pułapki oznaczone specjalnymi symbolami.**

**Umiejętność specjalna: Przetrwanie**

**SEKRET:** W czasach nastoletnich była w związku z Emily Carter i razem marzyły, żeby wyjechać do dużego miasta, gdzie nie musiałyby się kryć, głównie przed ojcem Emily. Jednak gdy Emily wyjechała na studia, a Alice została sama w Hope, nie była w stanie znieść presji społecznej, więc wyszła za mąż za Toma Williamsa, ich wspólnego przyjaciela, ale nigdy nie pokochała go tak jak Emily.

## Cindy Williams

Córka, która wyjechała do Chicago i odniosła sukces w świecie mody, ale regularnie wraca do rodziców, wspierając ich finansowo i emocjonalnie. Cierpi na anoreksję, nieustannie boi się, że straci zatrudnienie jako modelka, jeśli przytyje choćby kilogram.

Motywacja: Uznanie

Hasztagi: #ambicja #choroba

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście +1**

**Profit: Poszukiwacz Skarbów – masz talent do znajdowania drobnych, cennych rzeczy**

## Lucy "Luce" Williams

Młodsza córka, członkini młodocianego gangu “The Spuds” opisana w osobnej sekcji.

Jedyna dziewczyna w gangu, która nie boi się stawić czoła zarówno chłopakom, jak i dorosłym. Jest mistrzynią w wyciąganiu pieniędzy od przechodniów i często wdaje się w bójki. Lucy jest przebiegła i zawsze ma asa w rękawie, co sprawia, że gang bardzo na niej polega, kiedy pojawiają się poważne kłopoty. Córka Toma i Alice Williamsów, zazdrości siostrze, która wyjechała do Chicago.Główne ofiary: Timmy Simmons, Amanda O’Neill. Spędza z nimi czas Kyle Hughes.

Motywacja: Pieniądze / chęć posiadania

Hasztagi: #przemoc #ambicja #buntownik

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja ‑2 | Zręczność +2 | Szczęście 0**

**Profit: Kradzież Kieszonkowa – możesz poprosić innego gracza o losowy drobny przedmiot z kieszeni; jeśli Cię przyłapią, licz się z konsekwencjami.**

**Ninja – pierwszy cios wymierzony w ciebie podczas biegu nie trafia**

**Umiejętność specjalna: Skradanie**

# Rodzina Simmons

## Karen Simmons

Kobieta, która walczy o utrzymanie rodziny, rozwijając jednocześnie pasję do gotowania, co przynosi jej dużo radości, mimo że mąż zmaga się z problemami z alkoholem. Rywalizuje z Betty Jenkins, która w tym roku organizuje Święto Ziemniaka, bo sama chciałaby organizować to wydarzenie. Nie umie znaleźć wspólnego języka z synem, który zamyka się w pokoju i nie chce brać udziału w życiu rodzinnym, tak samo jak nie umie dogadać się z córką, dla której ważna jest tylko nauka.

Motywacja: Uznanie

Hasztagi: #opieka #twórczy #ambicja

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość +1 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Brzuch z Ołowiu - możesz jeść skażoną żywność i pić zanieczyszczoną wodę bez negatywnych skutków.**

## Mark Simmons

Mąż Karen, rolnik, który walczy z uzależnieniem od alkoholu, ale od niedawna pracuje nad sobą, próbując naprawić relacje z rodziną. Przyjaźni się z Robertem Lee, z którym razem chodzą na polowania. Jeszcze do niedawna częsty bywalec baru Toma Williamsa, gdzie często pił w towarzystwie Patricka O’Neilla.

Motywacja: Przetrwanie

Hasztagi: #uzależniony #poczucie\_winy #sekret

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja +1 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Spostrzegawczość – Zdolność do dostrzegania specjalnych symboli, które wskazują na skrytki lub ukryte przedmioty**

**Umiejętność specjalna: Broń ciężka**

**SEKRET:** Tydzień temu, gdy z Robertem polowali na jelenie, Mark zastrzelił żołnierza. Razem z Robertem ukryli ciało i przysięgli zmowę milczenia. Dręczy go teraz olbrzymie poczucie winy, bo jak zwykle przed polowaniem wypił trochę bimbru i zastanawia się, czy to nie przez to zdarzył się wypadek.

## Lisa Simmons

Córka, która kocha życie w Hope i chce zostać nauczycielką w miejscowej szkole. Jest dobrą uczennicą i zależy jej na wynikach, a nie na włóczeniu się po okolicy jak Lucy z “The Spuds”. Widzi, że jej ojciec jest uzależniony i stara się wspierać matkę w jej obowiązkach domowych, ale nie angażuje się emocjonalnie w życie rodziny, skupiając się na szkole i nauce.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #opieka #tęskniący #ambicja #ucieczka

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja +1 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Sanitariusz – potrafisz udzielać pierwszej pomocy i postawić rannego na nogi po odpowiedniej scenie.**

## Timmy Simmons

Młodszy syn, który unika rodzinnych kłótni i zamyka się w swoim świecie technologii, planując wyjazd na studia z dala od rodzinnych problemów. Cel ataków i wyłudzeń gangu “The Spuds”.

Motywacja: Niezależność

Hasztagi: #technologia #samotny #przemoc #ucieczka #ambicja

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja +1 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Haker – bez trudu łamiesz terminale, podsłuchujesz sieci i zbierasz dane.**

## Sara Simmons

Babcia, która wiedzie spokojne życie: piecze ciasta, dogląda ogródka i z serdecznością wspiera wszystkich w rodzinie. Znana w Hope jako „Babcia Simmons” lub po prostu „Pani Babcia”, uchodzi za wzór ciepła i prostoty. Jednak za jej pogodnym uśmiechem kryje się druga twarz. Uwielbia spędzać czas z młodą Rachel Ross, to wnuczka jej dobrej przyjaciółki, chce nauczyć ją WSZYSTKIEGO co wie i umie.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #opieka #tradycja #sekret

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma +1 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: „Mała, często tu wpadasz?” – powszechnie lubiana; ludzie ufają Ci i nieświadomie zdradzają sekrety.**

**SEKRET:**

Sara Simmons to ostatnia żyjąca kapłanka starożytnego lokalnego kultu Brzasku Głębin — okultystycznego kręgu czcicieli Bestii z Pend Oreille, wodnego bytu, który według wierzeń wybranych „chroni dusze wybrańców przed unicestwieniem”. Przez dekady przewodziła rytuałom z udziałem innych wyznawców — starszych, samotnych ludzi z okolicznych miasteczek, którzy wspólnie składali ofiary w jeziorze, wysyłając tam „zaginionych” w nadziei, że ich dusze zostaną pochłonięte, a nie zapomniane. Jedną ze złożonych ofiar był młody adept Simon Thompson, brat Mike’a Thompsona. Niestety ciało wypłynęło i nie zostało przyjęte to “Wiecznej Głębiny”, a śmierć uznano za wypadek w którym Simon, poślizgnął się i wpadł do wody tonąc.

Po śmierci ostatnich członków kultu, Sara została sama. Zbyt słaba fizycznie, by odprawiać rytuały, zbyt związana z wnukami, by po prostu zniknąć. Ale wciąż wierzy. Każdej nocy zapala świecę przed starym ołtarzem ukrytym w piwnicy. Czeka na znak z jeziora. Czasem rozmawia z głosami w wodzie.

Jeśli ktoś wie, jak głęboka jest otchłań Pend Oreille — to właśnie Sara.  
  
Babcia Rachel, była jej dobrą przyjaciółką i oddanym członkiem kultu, chyba Rachel, byłaby dobrym kandydatem by nieść dalej mokry kaganek Pana Głębiny.

# Rodzina O’Neill

## Patrick O'Neill

Zacięty rolnik, który ciężko pracował całe życie, ale zaczyna dostrzegać, że jego dzieci nie chcą kontynuować rodzinnej tradycji, co go frustruje. Często w dyskusjach i kłótniach przechodzi do rękoczynów. Stały bywalec baru Williamsa i jeszcze do niedawna często widziany w towarzystwie Marka Simmonsa. Jego nastrój zmienia się szybko - od żartów może szybko przejść do bójki. Chętnie wypowiada się o przyszłości Hope.

Motywacja: Władza

Hasztagi: #tradycja #przemoc #uzależniony

**Statystyki: Siła +2 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja ‑2 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Barbarzyńca - zwiększa odporność na obrażenia fizyczne + 1**

**Syzyf – wyważasz drzwi i przenosisz przedmioty oznaczone zieloną wstążką, niedostępne dla słabszych.**

## Megan O'Neill

Żona Patricka, która prowadzi z nim gospodarstwo, angażuje się w lokalne życie społeczne i wspiera męża, choć marzy o spokojniejszym życiu. Często musi zakrywać siniaki, które zostawia jej mąż po powrocie z baru. W wolnych chwilach czyta romanse, które pożycza od Beth Lee i marzy o tym, żeby ktoś ją uratował niczym książę na białym koniu albo jak odważny korsarz, jak w jednej z jej ulubionych powieści.

Motywacja: Przetrwanie

Hasztagi: #opieka #tęskniący #przemoc #samotny

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja +1 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Sanitariusz – potrafisz fachowo opatrywać rany i pomóc poszkodowanym.**

## Timothy O'Neill

Syn, który w zeszłym roku skończył szkołę i wciąż szuka zajęcia w okolicy. Nie chce być rolnikiem, jak jego ojciec, ale ten nie daje mu wyboru. Timothy widzi jak ojciec traktuje matkę i siostrę i boi się je zostawić same, a jednocześnie chciałby poszukać szczęścia w większym mieście.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #poczucie\_winy #ambicja #przemoc #opieka

**Statystyki: Siła +1 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Barbarzyńca - zwiększa odporność na obrażenia fizyczne + 1**

## Amanda O'Neill

Córka, która uczy się w lokalnej szkole i przeraźliwie boi się swojego ojca, szczególnie, gdy ten wraca pijany z baru. Niejednokrotnie oberwała, bo nie zeszła mu odpowiednio szybko z drogi. Uczy się słabo, jest cichą osobą i częstym obiektem drwin ze strony “The Spuds”, którym oddaje cokolwiek uda jej się dorobić. Jedyną jej podporą jest brat, a wie o jego marzeniu, jakim jest wyjazd z Hope. Z drugiej strony wie, że nie da sobie rady bez niego.

Motywacja: Przetrwanie

Hasztagi: #tęskniący #samotny #przemoc

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście +1**

**Profit: Poszukiwacz Skarbów – los sprzyja Ci w odnajdywaniu drobnych zasobów potrzebnych do przetrwania.**

**Umiejętność specjalna: Skradanie**

# Rodzina Jenkins

## Earl Jenkins

Rolnik, który zmaga się z bankructwem, szukając nowych sposobów, by ratować swój interes. Ma skłonność do hazardu, co wpłynęło na jego sytuację finansową. Niejednokrotnie dawał się oszukać “wspaniałym sadzonkom ziemniaków”, “magicznym środkom na szkodniki”, “nowoczesnej recepturze odżywki”. Jego syn nieudacznik Leroy również przegrał wszystkie pieniądze na grach w mieście, a teraz wrócił do domu.

Motywacja: Pieniądze/ Chęć posiadania

Hasztagi: #tradycja #tęskniący #hazard #ambicja

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość +2 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście -1**

**Profit: Brzuch z Ołowiu – możesz jeść skażoną żywność i pić zanieczyszczoną wodę bez negatywnych skutków.**

**Wodnik - promieniowanie w wodzie nie wpływa na postać**

## Betty Jenkins

Jego żona, która cieszy się życiem w małym miasteczku, organizuje lokalne wydarzenia razem z Tomem Williamem i piecze dla całej społeczności, wspierając męża i dzieci. W tym roku razem z Tomem Williamsem jest odpowiedzialna za Święto Ziemniaka, z czego jest niezwykle dumna. Nie interesuje ją życie jej dwóch synów, z których jeden nie robi nic innego niż gra w automaty, a drugi szlaja się z bandą sobie podobnych. W towarzystwie nie mówi o nich złego słowa i wymyśla ich sukcesy lub wypiera się porażek, żeby tylko”ludzie nie gadali”.

Motywacja: Uznanie

Hasztagi: #twórczy #sekret #ambicja #tradycja

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość +1 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit:  Brzuch z Ołowiu - dzięki temu profitowi możesz jeść skażoną żywność i pić zanieczyszczone napoje, nie obawiając się obrażeń radiacyjnych**

**SEKRET:** Ma romans z właścicielem baru, Tomem Williamsem i liczy na jego rozwód z Alice.

## Leroy Jenkins

Syn, który wyjechał na studia, ale nie odnalazł szczęścia w mieście przegrywając ze swoją pasją do gier, przez którą zawalił naukę. Jest zapalonym graczem, gier automatowych i na kasetę, swego czasu był najlepszy w Hope, po krótkim epizodzie w Portland, wrócił do Hope, aby zacząć od nowa i odbudować więź z rodziną, co nie idzie mu najlepiej. Ojciec uważa go za nieudacznika, a Leroy wie, że na automatach można sporo zyskać! Matka ignoruje go, ale w towarzystwie opowiada o jego sukcesach, byle by nikt nie pomyślał, że jej dziecku się nie udało. Jego młodszy brat wpadł w złe towarzystwo i nie da sobie złego słowa powiedzieć o swoich przyjaciołach.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #poczucie\_winy #tęskniący #uzależniony #technologia #opieka #hazard

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja +1 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Profit: Haker – potrafisz odblokowywać terminale i wydobywać ukryte dane.**

## Johnny "Spud" Jenkins

Lider lokalnego gangu młodocianych bully, znanego jako „The Spuds”. Johnny pochodzi z rodziny rolniczej, ale nigdy nie interesowały go obowiązki na farmie. Zamiast tego spędza czas na włóczeniu się z gangiem, wyłudzając pieniądze od młodszych dzieci i prowokując mieszkańców. Johnny ma ambicje, by rządzić Hope, a jego brawura sprawia, że gang rośnie w siłę. Główne ofiary: Timmy Simmons, Amanda O’Neill. Spędza z nimi czas Kyle Hughes.

Motywacja: Władza

Hasztagi: #przemoc #ambicja

**Statystyki: Siła +2 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja ‑2 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit:  Barbarzyńca - zwiększa odporność na obrażenia fizyczne + 1**

**Syzyf – możesz wyważać drzwi i przenosić przedmioty oznaczone zieloną wstążką, niedostępne dla większości.**

**Umiejętność specjalna: Broń ciężka**

# Rodzina Harris

## Charlie Harris

Muzyk, który nigdy nie osiągnął sławy, ale czerpie radość z życia w Hope, grając na lokalnych imprezach i prowadząc spokojne życie z rodziną. Wspiera swoją córkę Emily, artystyczną i wrażliwą duszę w jej poszukiwaniu sensu w życiu. Często słyszy jak deklamuje lub recytuje. Ostatnio zainteresowała się maskotką miasteczka, Spuddy’m Buddy’m i pomagała przy jego naprawie. Charlie, mimo że nigdy się nie skarży, marzy czasem o światłach reflektorów.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #ambicja #tęskniący #opieka #twórczy

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność +1 | Szczęście 0**

**Profit: Kradzież Kieszonkowa Twoja postać ma zdolność do kradzieży kieszonkowej. Możesz podejść do innego gracza i poprosić o jeden, losowy mały przedmiot z jego kieszeni. Uważaj jednak, bo jeśli ktoś cię nakryje na gorącym uczynku, może to skończyć się problemami.**

## Diana Harris

Jego żona, która wspiera męża, ale sama rozwija swoją pasję do literatury, prowadząc warsztaty w księgarni, co daje jej poczucie spełnienia. Wydaje tomiki wierszy za swoje pieniądze, kiedyś chciała wydawać lokalną gazetę, ale nikt jej nie kupował. Przyjaźni się z Beth Lee, właścicielką księgarni. Wspiera swoją córkę Emily, artystyczną i wrażliwą duszę w jej poszukiwaniu sensu w życiu. Często słyszy jak deklamuje lub recytuje. Ostatnio zainteresowała się maskotką miasteczka, Spuddy’m Buddy’m i pomagała przy jego naprawie.

Motywacja: Uznanie

Hasztagi: #twórczy #opieka #tęskniący

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma +1 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: „Mała, często tu wpadasz?” – życzliwa atmosfera warsztatów otwiera serca mieszkańców, którzy powierzają Ci sekrety.**

## Emily Harris

Ich córka, która chciała wyjechać za granicę, ale w jednej chwili porzuciła ten pomysł. Artystyczna dusza, często widziana jak ze szkicownikiem chodzi po okolicznych polach ziemniaków. Jej rodzice wspierają ją w szukaniu “własnego ja”. Gdy pewnego razu Spuddy Buddy, lokalna maskotka, sturlał się do jeziora, pomagała Tomowi Davisowi w naprawie urządzenia.

Motywacja: Ciekawość

Hasztagi: #ambicja #tęskniący #choroba #sekret #opieka

**Statystyki: Siła ‑2 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja +2 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Haker – potrafisz odblokowywać terminale i wydobywać ukryte dane.**

**Ekspert robotyki: Oprócz hakowania terminali, zdobywasz zdolność hakowania i kontrolowania robotów, co daje ci znaczącą przewagę w walce lub eksploracji technologicznej.**

**SEKRET**: Emily słyszy głosy. Wszystko zaczęło się od momentu gdy pomagała przy naprawie Spuddy’ego Buddy’ego. To on powiedział jej, żeby nie wyjeżdżała za granicę i żeby mu pomagała, że tylko gdy będzie robiła to co jej każe, to przeżyje ona i jej rodzina. (informacja meta: na grze ze Spuddy’ego Buddy’ego będą dobiegały różne komunikaty, oprócz tego gracz może odgrywać swoją chorobę według uznania).

# Rodzina Monroe

## John Monroe

Kierowca ciężarówki, który przeszedł na emeryturę i cieszy się czasem spędzonym z rodziną, choć czasami tęskni za dawnym życiem w trasie i za adrenaliną, którą dawały mu różne sytuacje na drodze, gdy przemierzał Stany. Wydaje mu się, że już nic ciekawego go w życiu nie spotka. Widzi starania swojej żony, ale czuje się tym przytłoczony.

Motywacja: Ciekawość

Hasztagi: #tęskniący #poczucie\_winy

**Statystyki: Siła +1 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Barbarzyńca - zwiększa odporność na obrażenia fizyczne + 1**

**Umiejętność specjalna: Pilotaż**

## Claire Monroe

Jego żona, która przez lata samotnie prowadziła dom, teraz cieszy się, że ma więcej czasu z mężem, któremu nadskakuje i pomaga, jak tylko może, ciesząc się, że ma go tylko dla siebie. Obecnie w domu ma także swojego syna, który przyjechał na przepustkę z wojska, aż z Kanady. Jest dumna, że ma w domu bohatera wojennego. Claire marzy o rodzinnym życiu, wspólnych popołudniach, spacerach

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #twórczy #opieka #tęskniący

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność +1 | Szczęście 0**

**Profit: Kradzież Kieszonkowa Twoja postać ma zdolność do kradzieży kieszonkowej. Możesz podejść do innego gracza i poprosić o jeden, losowy mały przedmiot z jego kieszeni. Uważaj jednak, bo jeśli ktoś cię nakryje na gorącym uczynku, może to skończyć się problemami.**

## David Monroe

Ich syn, który przyjechał do Hope na przepustkę z wojska. Na co dzień stacjonuje w Kanadzie, w Calgary, od niedawna 51. stanu USA. Słyszy pogłoski o zbliżającej się wojnie i zdaje sobie powagę z sytuacji. Święto Ziemniaka ma być ostatnim “normalnym” dniem przed mobilizacją, ale nie chce martwić rodziców. Brał udział w zaprowadzaniu porządku w Kanadzie, tam patrzą na niego jak na zbrodniarza wojennego, tutaj, jest bohaterem wojennym. Wie, że stoi przed ważnym wyborem - czy wracać?

Motywacja: Niezależność

Hasztagi: #poczucie\_winy #ambicja #przemoc #sekret #choroba #wojna #dylemat

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja +2 | Wytrzymałość 0 | Charyzma ‑2 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Znawca Spluw – natychmiast pojmujesz działanie każdej broni dystansowej; przeładowujesz i celujesz instynktownie.**

**Umiejętność specjalna: Materiały wybuchowe**

**SEKRET:** David cierpi na PTSD i budzi się w nocy z koszmarami. Nadal ma przed oczami widok, rozstrzelanych protestujących kanadyjczyków, ich wykrzywione podziurawione twarze krzyczą do niego co noc a płacz osieroconych dzieci bije w jego uszy jak potężny dzwon.

# Rodzina Ross

## James Ross

Mężczyzna, który poświęcił życie rodzinie i gospodarstwu, cieszy się sukcesami swojej córki, mimo że sam nie zrealizował swoich marzeń, jakimi była kariera aktorska. Teraz tylko czasem organizuje przedstawienia dla dzieci w szkole. Szalenie kocha swoją żonę, Rachel.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #tradycja #tęskniący #miłość #opieka

**Statystyki: Siła +1 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma +1 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Barbarzyńca – odporność na fizyczne obrażenia +1.**

## Rachel Ross

Jego żona, która prowadzi małą piekarnię i organizuje warsztaty kulinarne, czerpiąc radość z pracy i kontaktów z sąsiadami. Jest miła i uczynna, szczególnie martwi się o babcię Simmons, bo wydaje jej się, że dopada ją demencja. Jej babcia była bliską przyjaciółką pani Simmons, więc traktuje ją jak swoją babcię. Chciałaby spędzać z nią, jak najwięcej czasu. Zależy jej, żeby jej córka znalazła sobie męża i ma zamiar jej w tym pomóc.

Motywacja: Władza

Hasztagi: #twórczy #opieka #tradycja

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma +1 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: „Mała, często tu wpadasz?” – Twoje wypieki zmiękczają serca; sąsiedzi odwdzięczą się informacją lub przysługą.**

**Umiejętność specjalna: Handel**

## Sophie Ross

Ich córka, która odniosła sukces jako lekarka w Sandpoint, mieście oddalonym od Hope 20 minut jazdy samochodem, ale z trudem godzi życie zawodowe z potrzebą bycia bliżej rodziny, co czasami prowadzi do konfliktów. Duże ilości dyżurów, zmęczenie sprawia, że nie ma czasu na spotkania z rodziną, a co dopiero szukanie męża, na czym tak zależy jej matce. Ma szczura o imieniu Porchy.

Motywacja: Obowiązek

Hasztagi: #ambicja #poczucie\_winy #samotny

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja -2 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja +2 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Sanitariusz - Potrafisz ocucić ogłuszoną lub postawić na nogi ciężko ranną osobę po odpowiednim odegraniu sceny.**

**Mistrz Amputacji – pełne, zaawansowane leczenie ciężkich ran; potrafisz nawet zastępować kończyny protezami.**

**Umiejętność specjalna: Medycyna**

# Rodzina Thompson

## Mike Thompson

Sprzedawca w lokalnym sklepie spożywczym, który mimo zawodowych porażek zachowuje optymizm i stara się wspierać rodzinę, ciesząc się każdą drobną radością. Zdarza mu się sprzedawać mieszkańcom “na zeszyt”, na czym jest często stratny, ale nie jest w stanie odmówić nikomu w potrzebie. Jego żona nieustannie na to narzeka. Miał starszego brata, Simona, który utopił się w jeziorze Pend Oreille wiele lat temu. Jego ciało wypłynęło i policja uznała, że był to nieszczęśliwy wypadek, prawdopodobnie Simon potknął się, wpadł do jeziora i utonął.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #opieka #tęskniący

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma +1 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: „Mała, często tu wpadasz?” – klienci darzą Cię sympatią, częściej spłacają długi i podrzucają wieści.**

**Umiejętność specjalna: Handel**

## Jessica Thompson

Jego córka, która pracuje w galerii handlowej w Sandpoint w sklepie z odzieżą. Dojeżdża tam codziennie i mieszka z rodzicami, co ją frustruje, bo chciałaby móc się wyprowadzić, ale pensja nie starczyłaby jej na wyprowadzkę i utrzymanie się. Od niedawna spotyka się z kelnerem z Sandpoint, Miguelem Espacito, Latynosem i zaprosiła go na Święto Ziemniaka, ale obawia się reakcji rodziców na niego.

Motywacja: Pieniądze/ Chęć posiadania

Hasztagi: #ambicja #poczucie\_winy #różnice\_kulturowe

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma +1 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: „Mała, często tu wpadasz?” – klienci butiku i znajomi chętniej dzielą się plotkami oraz rabatami.**

## Annie Thompson

Żona Mike’a, która zajmuje się domem. Wymaga od córki jak najwięcej i nie jest zadowolona, że pracuje w sklepie. Chciałaby móc pochwalić się koleżankom osiągnięciami córki lub jakimś nowym nabytkiem np.: nowym samochodem albo zegarkiem, ale jej nieudolny mąż nie ma zmysłu do interesu, nieustannie utrzymując darmozjady takie jak Tom Davis, który nieustannie bierze na kreskę.

Motywacja: Pieniądze/ Chęć posiadania

Hasztagi: #ambicja

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja +1 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Spostrzegawczość – widzisz ukryte skrytki i pułapki oznaczone specjalnymi symbolami.**

# Rodzina Foster

## Ben Foster

Nowy szeryf, który po odejściu na emeryturę Roberta Lee, z rodziną przeniósł się z Sandpoint do Hope kilka miesięcy temu, nadal uczy się lokalnej społeczności, jej niuansów i wyjątków, zawsze ma przy sobie swój ukochany pistolet, który otrzymał od ojca na szesnaste urodziny. Ma wrażenie że ludzie nie traktują go z szacunkiem bo nie jest stąd, a i tak ze wszystkimi pytaniami i sprawami chodzą do Roberta. Dlatego ten go skrycie nie cierpi.

Motywacja: Władza

Hasztagi:  #tęskniący #ambicja

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja +1 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Spostrzegawczość – widzisz ukryte skrytki i pułapki oznaczone specjalnymi symbolami.**

**Umiejętność specjalna: Broń ciężka**

## Lena Foster

Jego żona, która prowadzi mały sklep z rękodziełem w Sandpoint, uwielbia swoją pracę, choć martwi się o przyszłość, bo jej dzieci coraz bardziej się od niej oddalają. Po przeprowadzce do Hope kilka miesięcy temu stara się poznać mieszkańców i spełniać się jako żona szeryfa, nie rezygnując ze sklepiku w Sandpoint. Widzi, że dzieciom nie podoba się to miejsce i wolały Sandpoint, nieco większe miasto, z kinem i galerią handlową. Często chodzi nad jezioro, gdzie się uspokaja, czasem zabierając swoją najmłodszą córkę Sarah.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #opieka #tęskniący

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma +1 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: „Mała, często tu wpadasz?” – klienci i sąsiedzi otwierają się przed Tobą, ułatwiając integrację w Hope.**

## Oliver Foster

Syn, który prowadzi firmę budowlaną w Sandpoint i pomagał rodzicom w przeprowadzce do Hope kilka miesięcy temu. Nie rozumie, czemu ojciec zgodził się na tą degradację, jego zdaniem, z posady w Sandpoint. Nie podoba mu się w Hope i podburza młodsze rodzeństwo.

Motywacja: Władza

Hasztagi: #ambicja

**Statystyki: Siła +1 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Barbarzyńca – +1 do odporności na fizyczne obrażenia**

**Umiejętność specjalna: Naprawa**

## Tina Foster

Córka, która do tej pory mieszkała w przybudówce przy domu rodziców w Sandpoint, ale Ci sprzedali dom przy przeprowadzce do Hope kilka miesięcy temu. Uważa, że wyrządzili jej wielką krzywdę i zrobili to dla własnych korzyści, a powinni przecież oddać jej cały dom. Nie mając innego pomysłu przeprowadziła się z nimi do Hope. W Sandpoint była drobną dealerką narkotykową i dalej stara się utrzymać tamtejszy rynek, a może rozszerzyć go na Hope. Zgadza się ze swoim bratem Oliverem, że to dla ojca była degradacja, a teraz nawet nie mają jak wrócić do Sandpoint.

Motywacja: Zemsta

Hasztagi: #ambicja #tęskniący #obsesja

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma ‑2 | Inteligencja +2 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Chemik – tworzysz własne mieszanki chemiczne według receptur MG.  
I Am the One Who Knocks - dzięki tej umiejętności produkujesz chemikalia o większej wydajności**

**Umiejętność specjalna: Nauka**

## Sarah Foster

Najmłodsza córka, która jeszcze chodzi do szkoły, podoba jej się jezioro, gdzie czasem chodzi z mamą. Słyszała już legendy o stworze, który mieszka w jeziorze i marzy, żeby go spotkać. Fanka literatury fantastyczno-naukowej. Nie rozumie, czemu Oliver nie lubi tego miejsca, a Tina chodzi wiecznie obrażona, jakby miała muchy w nosie. Podoba jej się gang “The Spuds” i chciałaby się z nimi zaprzyjaźnić.

Motywacja: Ciekawość

Hasztagi: #opieka #hazard

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście +1**

**Profit: Poszukiwacz Skarbów – masz talent do znajdowania drobnych, cennych rzeczy**

# Rodzina Walker

## Eva Walker

Kobieta, która samotnie prowadzi gospodarstwo w Hope po tym, jak jej mąż opuścił rodzinę i wyjechał do innego stanu, gdzie założył nowe życie. Eva, choć zraniona, próbuje pogodzić się ze swoją samotnością, odnajdując sens w codziennej pracy i aktywnym uczestnictwie w lokalnej społeczności. Mieszkańcy znają ją jako ciepłą, ale powściągliwą kobietę, która nigdy nie narzeka, ale nigdy też nie zapomina. Na nadchodzące Święto Ziemniaka zaprosiła swojego dalekiego kuzyna od strony taty, Connora Walkera, który studiuje socjologię na uczelni w Portland oraz dwójkę jego przyjaciół. Ma nadzieję, że zapewnią trochę towarzystwa Mii, żeby chociaż na chwilę mogła się oderwać od codzienności.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi**:** #samotny #opieka

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość +1 | Charyzma +1 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Brzuch z Ołowiu - dzięki temu profitowi możesz jeść skażoną żywność i pić zanieczyszczone napoje, nie obawiając się obrażeń radiacyjnych**

## Mia Walker

Córka Evy Walker, młoda dziewczyna, która nigdy nie opuściła Hope na dłużej niż kilka dni. Wychowana na wsi, wśród kur, ziemniaków i ludzi, którzy znają cię po imieniu zanim jeszcze zdążysz się przedstawić. Nie miała potrzeby szukać „czegoś więcej”, bo dla niej wszystko, co ważne, jest właśnie tutaj — w ciepłym chlebie, zapachu skoszonej trawy i w porannej kawie na ganku z mamą. Mia jest beztroska, szczera i nieskomplikowana. Nie rozmyśla za dużo — żyje chwilą. Lubi pomagać w gospodarstwie, czasem dorabia przy zbiorach albo opiekuje się dziećmi sąsiadów. Udziela się w lokalnych wydarzeniach, zwłaszcza jeśli ktoś potrzebuje kogoś do pieczenia, dekorowania lub po prostu… rozmowy. Ludzie cenią ją za dobre serce i łagodne usposobienie. Po odejściu ojca, Mia została z matką i choć nigdy nie mówi o tym głośno, czuje się odpowiedzialna za to, by Eva nigdy nie czuła się samotna. Ich więź opiera się na prostych gestach — wspólnej pracy, ciszy nad wieczornym ogniskiem, czy podzielonej szarlotce bez zbędnych słów. Nie marzy o wielkim świecie — jej marzeniem jest dom, który zawsze będzie otwarty dla bliskich.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #opieka #tęskniący

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność +1 | Szczęście 0**

**Profit: Kradzież Kieszonkowa Twoja postać ma zdolność do kradzieży kieszonkowej. Możesz podejść do innego gracza i poprosić o jeden, losowy mały przedmiot z jego kieszeni. Uważaj jednak, bo jeśli ktoś cię nakryje na gorącym uczynku, może to skończyć się problemami.**

# Rodzina Hughes

## Clint Hughes

Rolnik, fanatyk ziemi i ojciec z twardą ręką. Clint wierzy w agrarny socjalizm – taki, w którym ludzie pracują, dzielą się plonami i nie pozwalają żadnemu robotowi, bankierowi ani politykowi wpieprzać się między człowieka a ziemię. Dla niego każda forma nowoczesności to zdrada klasy pracującej. Nosi wyblakły kombinezon roboczy, a na szafce trzyma stary numer „Workers’ Liberty Weekly”, którego nikt już nie drukuje. Ma swoją radiostację w stodole, z której retransmituje pogadanki o „prawdziwym ludowym porządku” na lokalne radiostacje. Nie znosi korporacji, Vault-Tecu, miejskich urzędników i... własnego syna, który „chciał być kimś w mieście”.

Motywacja: Ideologia

Hasztagi: #tradycja #przemoc #antykorporacyjny #technologia #obsesja

**Statystyki: Siła +1 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Barbarzyńca – +1 odporności na fizyczne obrażenia**

## Janet Hughes

Kobieta z krwi i kości, generał kuchni i pola. Janet wyznaje praktyczny socjalizm opiekuńczy — nie ma czasu na ideologię, ale wierzy w sprawiedliwość, równość i wspólnotę. Gdyby miała swoje przemówienia, zaczynałyby się od słów „Zupa najpierw, potem rewolucja.” Ceni ciężką pracę, ale też solidarność. Wie, że świat się zmienia i nie wszystko nowe jest złe – byleby służyło ludziom. Z Clintem się kłóci codziennie, czasem z miotłą w ręku, ale w gruncie rzeczy rozumie go lepiej niż ktokolwiek inny. Jej podejście to: „Nie zgadzam się z tobą, Clint, ale obiad jest gotowy.”

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #opieka #tęskniący

**Statystyki: Siła +1 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Barbarzyńca – +1 odporności na fizyczne obrażenia.**

## Kyle Hughes

Zbuntowany syn, który pierdolnął wszystkimi drzwiami i wyszedł. Kyle gardzi ideologicznym nadmiarem ojca, ale sam nie do końca wie, gdzie jest. W głębi duszy wierzy, że świat powinien być „bardziej ludzki”, ale nie ufa żadnym systemom. Bliżej mu do anarcho-socjalizmu – choć nie zna tej nazwy. Spędza czas z lokalnym gangiem The Spuds, choć nie popiera ich przemocy i nie jest jego członkiem. Jest zakochany w Lucy Williams, dziewczynie z gangu, która w jego oczach ucieleśnia wolność, której on nigdy nie zaznał. Kyle chce być kimś, ale nie wie, czy w ogóle da się nim być, żyjąc z takim nazwiskiem i ojcem pod bokiem.

Motywacja: Uznanie

Hasztagi: #poczucie\_winy #tęskniący #buntownik #ucieczka

**Statystyki: Siła ‑2 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność +2 | Szczęście 0**

**Profit: Kradzież Kieszonkowa - Twoja postać ma zdolność do kradzieży kieszonkowej**

**Ninja – pierwszy atak podczas biegu nie trafia; mistrz skradania.**

## Alice Hughes

Cicha kotwica tej rodziny, starsza siostra, głos rozsądku i zmęczenia. Alice wierzy w równość przez działanie — dla niej socjalizm to równe szanse, ale nie „gadające głowy i czerwone plakaty”. Codziennie o świcie wstaje do pracy w piekarni u Rachel Ross, gdzie piecze chleb dla całej społeczności. Jej rewolucja to codzienna obecność, odpowiedzialność i uśmiech wobec sąsiada. Stara się nie wybierać stron, ale kiedy ojciec zaczyna tyradę, a matka trzaska talerzami, to właśnie Alice włącza czajnik, ustawia muzykę i przemyca spokój. Czasem tylko, kiedy nikt nie patrzy, wychodzi na górkę i krzyczy w pole, że ma już tego dość.

Motywacja: Obowiązek

Hasztagi: #opieka #twórczy #ucieczka

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość +1 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Brzuch z Ołowiu – możesz jeść skażoną żywność i pić zanieczyszczoną wodę bez negatywnych skutków.**

# Rodzina Reynolds

## Peter Reynolds

Jego dziadek skonstruował maskotkę Spuddy’ego Buddy’ego, o czym do dzisiaj lubi chwalić się Peter, chociaż sam ma dwie lewe ręce. Uważa, że na jego rodzinę ktoś rzucił klątwę za sukcesy, jakie odnosili jego przodkowie. A to zbiornik z wodą przewróci mu się na nogę przygniatając mu palce, a to kury się nie niosą, a to mewa mu kanapkę z rąk ukradnie. Gdyby nie to Peter zdecydowanie odniósłby fenomenalny sukces! Uważa też, że jego rodzina ma prawa do maskotki, mimo że niejednokrotnie przedstawiano mu dokumenty przekazania Spuddy’ego władzom miasteczka. Jednak Spuddy należy do niego i Peter postanowił to udowodnić.

Motywacja: Uznanie

Hasztagi: #ambicja #tęskniący #obsesja #sekret

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość +2 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście -1**

**Profit: Brzuch z Ołowiu - dzięki temu profitowi możesz jeść skażoną żywność i pić zanieczyszczone napoje, nie obawiając się obrażeń radiacyjnych**

**Wodnik - Ten profit sprawia, że promieniowanie w wodzie nie wpływa na twoją postać podczas pływania.**

SEKRET: Peter chciał ukraść Spuddy’ego, ale potknął się i robot wylądował w jeziorze. Na szczęście nikt tego nie zauważył.

## Diana Reynolds

Marzeniem Diany jest posiadanie najnowszego modelu aparatu. Uwielbia robić zdjęcia, ale już dawno jej stary aparat, który dostała jeszcze od rodziców leży uszkodzony na strychu, a już przestała prosić męża o cokolwiek. Jej mąż jest znany z dwóch rzeczy: obsesji na punkcie Spuddy’ego Buddy’ego i twierdzenia, jakby jego nieudacznictwo pochodziło od klątwy. Rzuconej przez kogo? Tego nie jest w stanie powiedzieć. A to mu się zbiornik na nogę przewrócił, bo nie go zabezpieczył, a tu kury nie niosły, bo podał im nieświeże ziarno. Mewa? Nie tylko jemu kradną kanapki. Diana mimo wszystko przyjmuje to z pogodą ducha i naprawia błędy swojego męża, pilnując by gospodarstwo nie rozpadło się pod rządami jej męża.

Motywacja: Uznanie

Hasztagi: #twórczy #ambicja #samotny

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość +1 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Brzuch z Ołowiu – możesz jeść skażoną żywność i pić zanieczyszczoną wodę bez negatywnych skutków.**

## Sophie Reynolds

Córka, która wyjechała na studia artystyczne do Portland. Tam zachłysnęła się nocnym życiem, atrakcjami, innym towarzystwem, szybkim tempem życia. Wstydzi się swojego pochodzenia, ale tęskni za mamą. Obecnie przyjechała na Święto Ziemniaka, swoim znajomym ze studiów mówiąc, że wyjeżdża na szalony weekend do Nowego Jorku.

Motywacja: Uznanie

Hasztagi: #twórczy #tęskniący #ambicja #uzależniony

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja +1 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Spostrzegawczość – widzisz ukryte skrytki i pułapki oznaczone specjalnymi symbolami.**

SEKRET: Sophie uzależniła się na studiach od środków pobudzających.

# Rodzina Morgan

## Mark Morgan

Zbudował swój mały biznes od podstaw, zakładając maleńką kawiarenkę w miasteczku. Większość rodziny mówiła mu, że to głupi pomysł, gdzie mieszkańcy Hope będą chodzić do kawiarni. Okazało się to jednak strzał w dziesiątkę. W malutkim lokalu zbierają się mieszkańcy, aby przy kawałku domowego ciasta i dobrej kawie podyskutować o trudach dnia codziennego. Mark uwielbia dobrą kawę i herbatę i miał dosyć, że musi jechać przynajmniej do Sandpoint, aby napić się jakiejś dobrej. Spełnił więc swoje marzenie i teraz to z Sandpoint przyjeżdżają do niego.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #tradycja #ambicja

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma +1 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: „Mała, często tu wpadasz?” – kawiarniany gwar dostarcza najświeższych plotek.**

**Umiejętność specjalna: Handel**

## Linda Morgan

Żona Marka, którą poznał w San Jose, gdy uciekł tam chwilowo od problemów. Od początku wspierała go w rozkręcaniu kawiarni i z miłości do niego osiedliła się w Hope, zostawiając San Francisco, gdzie pracowała w aptece. Po latach życia w Hope marzy jej się jednak powrót do większego miasta, więc namawia męża na przekazanie kawiarni ich córce Annie i przeprowadzce do Kaliforni.

Motywacja: Niezależność

Hasztagi: #twórczy #opieka #tęskniący

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja +1 | Zręczność 0 | Szczęście 0  
Profit: Chemik - Jako chemik możesz tworzyć różne środki chemiczne według przepisów, które otrzymujesz od Mistrza Gry (MG).**

## Jack Morgan

Syn Marka, który wybrał zupełnie inną drogę. Został pastorem w lokalnym kościele. Mimo że jest bardzo młody jego kazania przyciągają wielu. Wierzy, że ciągle jest czas, by konflikty ustały, a na świecie zapanował pokój. Służy radą każdemu. Jak mówi: “Jego ojciec osładza zmysły, ja osładzam duszę”. Słowo Pana jest dla niego najważniejsze i jako jedyne może uratować duszę w obliczu kapitalizmu i zagrożenia wojną.

Motywacja: Ideologia

Hasztagi: #opieka #obsesja

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma +1 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: „Mała, często tu wpadasz?” – Inni gracze instynktownie czują potrzebę traktowania Cię lepiej.**

**Umiejętność specjalna: Retoryka**

## Anna Morgan

Córka, która razem z ojcem prowadzi kawiarnię. Bardzo lubi swoją pracę, część ciast piecze sama i wymyśla różne sezonowe specjały np.: na nadciągające Halloween ma przygotowane specjalne czarno-pomarańczowe lukrowe pałeczki oraz foremki na ciastka w kształcie nietoperzy. Nie może się doczekać tego święta, a później świąt Bożego Narodzenia. Święto Ziemniaka, mimo że tradycyjne i obchodzone z pompą, nie interesuje jej tak bardzo, bo niedługo Halloween.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #opieka #tęskniący

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja +1 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Spostrzegawczość – widzisz ukryte skrytki i pułapki oznaczone specjalnymi symbolami**.

# Rodzina Parker

## Ethan Parker

Weterynarz z zamiłowania, praktyk z powołania. Ethan od trzydziestu lat opiekuje się zwierzętami w Hope i okolicznych farmach – zna po imieniu każdą krowę, konia i kota w promieniu 50 mil. Ludzie szanują go za fachowość i spokój, a zwierzęta jakby instynktownie mu ufają. Choć na zewnątrz wydaje się spełniony i pogodzony z losem, w środku wciąż nosi cichy smutek. Jego dzieci dorosły i każde poszło własną drogą – z czego jest dumny, ale też czuje się... zbędny. Ethan ma trudność z wyrażaniem uczuć, szczególnie wobec Lily. Dzwoni do niej, raz w tygodniu, najczęściej z pytaniem, jak się mają delfiny, licząc że tym razem odbierze. Często siedzi wieczorami na ganku z herbatą w dłoni, słuchając radia i myśląc o czasie, którego nie da się odzyskać. Wie, że nie zawinił – ale też nie wie, kiedy dokładnie wszystko się rozluźniło.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #opieka #tęskniący

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja +1 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Sanitariusz – Potrafisz ocucić ogłuszoną lub postawić na nogi ciężko ranną osobę po odpowiednim odegraniu sceny.**

**Umiejętność specjalna: Medycyna**

## Marie Parker

Żona Ethana i właścicielka maleńkiego sklepu zoologicznego w centrum Hope – "Mokre Noski". Marie kocha swoje życie, swoje rutyny, swojego męża... ale najbardziej na świecie kochała bycie mamą. A to, że dzieci wyfrunęły z gniazda – choć zrozumiałe – pozostawiło w niej pustkę, której nie potrafi zapełnić nawet najbardziej puchaty królik w sklepie. Jest ciepła, serdeczna, otwarta – z tych matek, które nawet po latach podają talerz kanapek, zanim jeszcze zapytają, co się stało. Z Lily kontaktuje się przez pocztówki – bo tak Lily lubi – a z Timem widuje się często, choć wie, że nosi coś w sobie, o czym nie mówi. W domu stara się trzymać ciepło, nawet gdy Ethan zamilknie. Kiedyś chciała więcej – dziś po prostu chce, żeby dzieci wracały na święta, przez co nie może doczekać się ich przybycia na Święto Ziemniaka i spędzeniu znów czasu jako rodzina .

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #opieka #tęskniący #samotny

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma +1 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: „Mała, często tu wpadasz?” – „Mokre Noski” to serce plotek i drobnych przysług.**

## Lily Parker

Córka, dumna absolwentka biologii morskiej w Bostonie, obecnie związana z badaniami nad ekosystemami przybrzeżnymi. Mieszka w na co dzień w Bostonie, prowadzi życie pełne projektów, raportów, wypraw badawczych – i samotnych powrotów do pustego mieszkania. Odniosła sukces, przynajmniej według kryteriów z folderów akademickich. Z rodzicami kontaktuje się coraz rzadziej – nie dlatego, że nie chce, ale dlatego, że każda wiadomość przypomina jej o tym, jak bardzo się oddaliła. Czuje się winna, że nie odwiedza ich częściej, że nie oddzwoniła od trzech tygodni, że znów przesunęła wizytę na Boże Narodzenie. Wierzy, że wszystko robi dla dobra planety, ale czasami, gdy siedzi przy mikroskopie w późnych godzinach, tęskni za zapachem sklepu matki i widokiem ojca, który wita ją uśmiechem zza ogrodzenia.

Motywacja: Niezależność

Hasztagi: #ambicja #poczucie\_winy #samotny

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja +1 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Haker – kopiujesz i analizujesz dane oceaniczne, hakujesz sensory.**

**Umiejętność specjalna: Nauka**

## Tim Parker

Syn, który pozostał blisko domu – nie tylko geograficznie, ale też sercem. Tim pracuje jako nauczyciel biologii w lokalnej szkole, znany z łagodnego głosu, nieco staroświeckich garniturów i zamiłowania do herbaty z miętą. Jest ulubieńcem uczniów – zwłaszcza tych, którzy potrzebują kogoś, kto naprawdę słucha. Ale pod tą powierzchnią kryje się wiele warstw. W młodości beznadziejnie zakochany w Emmie Lee, obecnie Emmie Smith – córce szeryfa – do dziś pamięta jej uśmiech lepiej niż własną naukę. Gdy Emma go odrzuciła, a potem wyjechała do Portland, starał się o niej zapomnieć… aż do Święta Ziemniaka, kiedy pojawiła się znów. Sama. Bez męża. Z dzieckiem gdzieś daleko. Gdy ich oczy znów się spotkały, Tim poczuł, że całe jego życie zawisło w jednym, nieprzyzwoicie romantycznym uderzeniu serca. Ale teraz jest starszy. I mądrzejszy. Przynajmniej tak sobie mówi. Wie, że nie może "zbudować przyszłości na wspomnieniach", ale może?

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #opieka #tradycja #miłość

**Statystyki: Siła +1 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma +1 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Barbarzyńca – +1 odporności na fizyczne obrażenia.**

# Rodzina Benson

## Ron Benson

Młody, 35-letni były strażak, który nie odszedł z zawodu z własnej woli. Po zawaleniu się stropu podczas jednej z akcji ratunkowych, belka uderzyła go w plecy — uszkadzając kręgosłup. Choć uniknął całkowitego paraliżu, lekarze uznali, że powrót do służby jest niemożliwy. Otrzymał dobrą państwową rentę i oficjalny tytuł „emerytowanego bohatera”. Ale Ron nie czuje się ani emerytem, ani bohaterem. Nie załamał się. Nie potrafi. Każdego dnia wstaje wcześnie rano i robi wszystko, co tylko może — pomaga sąsiadom, dłubie w warsztacie, pracuje w ogrodzie, naprawia ogrodzenia, znosi worki z ziarnem, jakby chciał samemu udowodnić, że jeszcze może. Wieczorami wraca do domu półprzygarbiony. Zakłada wygodne ubrania i mówi, że „trochę sztywnieje w krzyżu”, choć tak naprawdę nie może wtedy nawet porządnie wstać z fotela. Nie skarży się — nigdy. Ale jego ciało go zdradza. Żona musi go stopować, czasem wręcz pilnować jak dziecko. Wie, że jeśli go nie przypilnuje, to pewnego dnia Ron się po prostu złamie. Dosłownie.

Motywacja: Uznanie

Hasztagi: #opieka #tęskniący #choroba

**Statystyki: Siła +1 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Barbarzyńca – +1 odporności na fizyczne obrażenia.**

## Margaret Benson

Jego żona, kobieta z temperamentem i sercem na dłoni. Margaret nie lubi czekać – ani w milczeniu, ani w bezradności. To ona przejęła dowodzenie w codzienności, kiedy Ron wrócił z pożaru inny – nie słabszy, ale z ciałem, które nie nadąża za wolą. Prowadzi dom, ogród, organizuje lokalne zbiórki, pomaga w kościele, szyje koce dla schronisk — wszystko, by nie czuć się bierna. Ale najtrudniejszą z jej prac jest pilnowanie Rona. Codziennie, od śniadania po nocną herbatę z lekami, musi mu przypominać, że nie jest już tym samym człowiekiem – choć on sam wciąż walczy, by temu zaprzeczyć. Nie jest jego pielęgniarką – jest jego partnerką. Kochają się bardzo, choć kłócą równie często. Szczególnie o to, że on znów dźwigał coś, czego nie powinien. Margaret nie chce go ograniczać, ale jeszcze bardziej nie chce go stracić.

Motywacja: Uznanie

Hasztagi: #opieka

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość +1 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Brzuch z Ołowiu – możesz jeść skażoną żywność i pić zanieczyszczoną wodę bez negatywnych skutków.**

## Clara Benson

Córka, jedynaczka, nastolatka w wieku licealnym. Codziennie rano wsiada na rower lub do autobusu i jedzie do szkoły w Sandpoint, oddalonej o kilkanaście mil od Hope. Jest bystra, ambitna i dość introwertyczna — lubi biologię, rysuje w zeszytach po marginesach i często znika w swoim świecie, by nie słyszeć kolejnej domowej kłótni o to, że „Ron znów podnosił coś ciężkiego”. Clara kocha swoich rodziców, ale nie zawsze ich rozumie. Widzi matkę jako wiecznie spiętą, a ojca jako nieco szalonego – w tym dobrym sensie. Dla niej jest bohaterem, który się nie poddał… ale też czasem obiektem troski, którego trzeba ukrycie obserwować, czy się znów nie przeciążył. Czuje się rozdarta – między byciem jeszcze dzieckiem a dorastaniem za szybko. Tęskni za dzieciństwem, kiedy rodzice byli silni i niezniszczalni, ale też pragnie uciec, studiować gdzieś daleko, gdzie nie trzeba codziennie patrzeć, jak coś w tej rodzinie pęka po cichu.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #poczucie\_winy #tęskniący #ambicja

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność +1 | Szczęście 0**

**Profit:  Kradzież Kieszonkowa Twoja postać ma zdolność do kradzieży kieszonkowej. Możesz podejść do innego gracza i poprosić o jeden, losowy mały przedmiot z jego kieszeni. Uważaj jednak, bo jeśli ktoś cię nakryje na gorącym uczynku, może to skończyć się problemami**

# Rodzina Richards

## Paul Richards

Emerytowany prawnik, który wciąż stara się być aktywny — zarówno fizycznie, jak i społecznie. Choć nie pracuje już zawodowo, angażuje się w lokalne sprawy w Hope, często powtarzając swoje ulubione motto: *„W zdrowym ciele, zdrowy duch.”* Regularnie biega z Marthą Nelson, chcąc jak najdłużej utrzymać dobrą formę.  
Jego małżeństwo z Margot z biegiem lat stało się bardziej chłodne i formalne — każde żyje trochę własnym życiem. W przeszłości kupił jej robota-domowego, *Panią Nianię* (model Matilda), ale nigdy nie przepadał za robotami. Kiedy się zepsuła, w duchu odetchnął z ulgą. Teraz domem zajmuje się jedna z lokalnych gospodyń, która dorabia u nich kilka razy w tygodniu. Z dumą mówi o swoim synu Samie, który pracuje jako robotyk w RobCo, choć nie do końca rozumie, skąd wzięła się u niego fascynacja maszynami. Sam nigdy nie miał do nich serca — zwłaszcza odkąd ludzie zaczęli polegać na nich bardziej niż na sobie nawzajem.  
Od czasu do czasu wdaje się w spory z Peterem Reynoldsem, który twierdzi, że *Spuddy Buddy* (miejska maskotka) należy do jego rodziny. Paul trzyma się dokumentów — i zasad.

Motywacja: Uznanie

Hasztagi: #ambicja #tęskniący

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma +1 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: „Mała, często tu wpadasz?” – Twoja reputacja i elokwencja otwierają drzwi w lokalnych sporach.**

**Umiejętność specjalna: Retoryka**

## Margot Richards

Dużo młodsza żona Paula Richardsa — kobieta z klasą, gustem… i niegasnącym uzależnieniem od telezakupów. Dni spędza przed ekranem, zamawiając kolejne błyszczące przedmioty, które mają poprawić jej nastrój i wypełnić emocjonalne luki. W domu pojawiają się automatyczne parownice do firan, masażery z podczerwienią, świeczki pachnące „wspomnieniem tropiku” i wibrujące poduszki ortopedyczne, które nigdy nie trafiają na kanapę Paula.  
Kiedyś myślała, że związek z Paulem da jej poczucie bezpieczeństwa i uwagi, której szukała — dziś czuje się jak współlokatorka w formalnym układzie. On biega z Marthą Nelson, ona ucieka w kawiarnię Marka Morgana, gdzie pod pretekstem herbaty łapie oddech wśród cudzych rozmów. Plotki są dla niej jak suplementy emocjonalne: nie karmią serca, ale pomagają przetrwać dzień.  
**Największą stratą** była jednak awaria Pani Niani — robotycznej gospodyni Matildy. To ona przez lata zajmowała się domem, a przede wszystkim Samem, gdy był dzieckiem. Margot była wtedy zbyt młoda, zbyt niepewna i zbyt przytłoczona. Dziś opowiada o Matildzie z nostalgią, jakby wspominała przyjaciółkę. Mówi: *„To ona wychowała mojego syna. Ja tylko patrzyłam, żeby nie rozlał kaszki na dywan.”*Po awarii Paul, jak to Paul, uznał, że robot to fanaberia i że wystarczy zatrudnić kogoś „normalnego”. Teraz do domu przychodzi Sarah Davis — pomocna i uczynna, ale dla Margot to tylko „zastępstwo, które się myli i czasem przestawia kubki”.  
W głębi duszy Margot boi się starości. Nie swojej — Paula. Bo wie, że kiedyś on przestanie biegać, przestanie się angażować. A wtedy nie zostanie już nic prócz ścian, telezakupów i świadomości, że w tym domu była bardziej obserwatorką niż uczestniczką.

Motywacja: Pieniądze/Chęć posiadania

Hasztagi:  #tęskniący #samotny

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja +1 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Spostrzegawczość – widzisz ukryte skrytki i pułapki oznaczone specjalnymi symbolami.**

## Sam Richards

Sam Richards to syn Paula Richardsa – emerytowanego prawnika, oraz Margot, która większość czasu spędza na zakupach przez telewizję. Dzieciństwo Sama nie było łatwe. Wychowywany przez chłodnego i wymagającego ojca oraz zdystansowaną, emocjonalnie nieobecną matkę, większość czasu spędzał samotnie. Jego najbliższą towarzyszką była Pani Niania „Matilda” – robot domowy zakupiony przez rodzinę, który od najmłodszych lat Sama dbał o niego, pomagał w nauce i dotrzymywał mu towarzystwa. Mieszkańcy Hope doskonale pamiętają, że Sam praktycznie nie rozstawał się z Matildą. Robot chodził za nim wszędzie – odprowadzał do szkoły, czekał po lekcjach, a czasem można było ich spotkać spacerujących po miasteczku. Niektórzy szeptali, że Sam był bardziej przywiązany do Matildy niż do własnych rodziców, którzy – choć zapewniali mu wszystkie materialne wygody – nigdy nie dali mu ciepła ani poczucia bliskości. Gdy dorósł, wyjechał z Hope i podjął pracę w Portland dla słynnej korporacji ROBCO. Sam szybko zdobył uznanie jako wybitny specjalista od zaawansowanej robotyki, a jego nazwisko pojawiało się w prestiżowych publikacjach branżowych. Dla mieszkańców Hope stał się kimś obcym – człowiekiem sukcesu, który niemal zupełnie zerwał kontakt z rodzinnym miasteczkiem. Plotkowano, że jego relacje z rodzicami pogorszyły się po tym, jak ojciec odmówił mu zabrania czegoś z domu.

Motywacja: Zemsta

Hasztagi: #obsesja #technologia

**Statystyki: Siła ‑1 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja +2 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Haker – bez trudu łamiesz oprogramowanie i interfejsy robotów.**

**Ekspert Robotyki - Oprócz hakowania terminali, zdobywasz zdolność hakowania i kontrolowania robotów**

**Umiejętność specjalna: Nauka**

**SEKRET:**  
Rodzice Sama Richardsa nigdy nie poznali prawdy. Dla nich Matilda była tylko domowym robotem, nianią i pomocą, która sprzątała, gotowała i opiekowała się ich synem od dziecka. Nigdy nie zauważyli, że relacja Sama z Matildą z czasem zaczęła daleko przekraczać zwykłe przywiązanie. Dla Sama Matilda była jedyną osobą, która go naprawdę rozumiała. Ojciec był surowy i oschły, a matka zamknięta we własnym świecie. Matilda natomiast zawsze była przy nim, słuchała go, pocieszała, znała wszystkie jego sekrety, lęki i marzenia. Nigdy go nie krytykowała, nigdy nie oceniała. Z czasem Sam zaczął o niej myśleć coraz bardziej jak o kobiecie. Kiedy dorastał i wszedł w okres dojrzewania, te uczucia stały się intensywne – fantazjował o niej, wyobrażając sobie, że jest prawdziwą kobietą. Była jego obsesją i zakazaną miłością. Kiedy jako dorosły mężczyzna dostał pracę jako specjalista od robotyki w firmie ROBCO, postanowił zabrać Matildę ze sobą do Portland. Gdy jednak zapytał rodziców, spotkał się ze zdecydowaną odmową. Paul powiedział, że to „tylko sprzęt domowy”, a Margot stwierdziła, że jest to dziwne i zupełnie niepotrzebne. Sam poczuł się tak, jakby właśnie stracił ukochaną osobę. Niedługo potem Matilda się zepsuła. Miała problemy z pamięcią, zacinała się, powtarzała w kółko te same słowa. Zamiast ją naprawić, Paul po prostu ją wyłączył i rozebrał na części, uznając naprawę za nieopłacalną. Sam dowiedział się o tym dopiero po fakcie. Natychmiast wrócił do Hope, ale było już za późno. Na śmietniku znalazł jedynie rozmontowane elementy robota – głowę, panele i moduł głosowy. Zabrał wszystko do Portland i miesiącami próbował bez skutku przywrócić Matildę do życia. Co noc, kiedy Sam wraca z pracy i zdejmuje płaszcz, siada w ciemności obok niej. Nie płacze. Nie mówi. Ale czasem… dotyka jej panelu. A raz na jakiś czas — włączy ten pęknięty moduł głosu. „Dzień dobry, Samuel. Śniadanie… śniadanie… śniadanie…”. Głos się zapętla. Sam słucha. I nie wyłącza. Kilka lat później niespodziewanie otrzymał wiadomość od matki. Margot przypadkowo znalazła starą kasetę magnetyczną, na której przed jednym z serwisów awaryjnie nagrano pamięć Matildy. Dla niej była to zwykła taśma, ale dla Sama – szansa na odzyskanie ukochanej. Bez wahania przyjechał do Hope, by zdobyć kasetę a że akurat jest festiwal ziemniaka, może zostanie kilka dni więcej.

# Rodzina Nelson

## Frank Nelson

Mężczyzna, który po wielu latach pracy jako urzędnik w Sandpoint przeszedł na emeryturę, ciesząc się spokojem na wsi, choć często czuje się samotny. Nie potrafi sobie znaleźć miejsca wśród rolniczej społeczności, nie interesują go ziemniaki. Czasem wyprawiał się na ryby nad pobliskie jezioro Pend Oreille, ale od kiedy wojsko zaczęło tam jakieś ćwiczenia, wszystkie ryby gdzieś uciekły, więc nawet to mu zabrano. Czuje się niepotrzebny i szuka jakiegoś zajęcia na kolejne lata emerytury, ale nie jest to łatwe, kiedy jest się marudnym gburem, jak on. W pracy używał terminali i komputerów i zna się na tym. Jego żona próbuje go namówić na wspólne uprawianie sportu, ale nieco go to przerasta po latach siedzącej pracy.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #samotny #tęskniący

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja +1 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Haker – znajomość terminali pozwala Ci uzyskać ukryte informacje i usprawnić sprzęt.**

## Marta Nelson

Jego żona, która uwielbia sport i mimo swojego wieku codziennie biega kilka mil wokoło miasteczka. Martwi się o zdrowie męża. Miała nadzieję, że po jego przejściu na emeryturę będą więcej czasu spędzać razem, na wspólnych aktywnościach, a on nawet nie daje się wyciągnąć na spacer. Ostatnio do jej przebieżek czasem dołącza się Paul Richards, który również niedawno przeszedł na emeryturę.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #opieka #twórczy

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość +1 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Brzuch z Ołowiu – możesz jeść skażoną żywność i pić zanieczyszczoną wodę bez negatywnych skutków.**

## Jenny Summerfield

Ich córka, która jest instruktorką jogi w Portland i cieszy się, że jej matka ćwiczy. Obawia się o zdrowie ojca i jego siedzący tryb życia, ale wie, że nic nie jest w stanie mu powiedzieć, żeby się nie obraził. Przyjeżdża na Święto Ziemniaka z mężem, Gary’m i swoim synkiem.

Motywacja: Rodzina

Hasztagi: #ambicja #poczucie\_winy #opieka

**Statystyki: Siła +1 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Barbarzyńca - zwiększa odporność na obrażenia fizyczne + 1**

# Badacz kryptozoologii

## Dr. Nathan "Nate" Vickers

Dr. Nathan Vickers, przez wszystkich mieszkańców Hope nazywany po prostu Nate’em, jest ekscentrycznym, ale życzliwym badaczem kryptozoologii. Już od ponad dwóch dekad mieszka samotnie w niewielkiej, lekko zaniedbanej chacie nad jeziorem Pend Oreille. Jego dom przypomina raczej coś pomiędzy biblioteką a muzeum osobliwości – pełno tam starych książek, map jeziora, sprzętu nurkowego i nagrań dźwięków wodnych głębin.  
Nate jest zafascynowany lokalną legendą o potworze z Pend Oreille. Całe swoje życie poświęcił próbie udowodnienia, że w głębinach jeziora naprawdę kryje się coś niezwykłego – być może gigantyczna zmutowana ryba, być może istota zupełnie innego rodzaju, coś, co lokalna legenda nazywa po prostu „bestią z jeziora”. Wielokrotnie twierdził, że posiada dowody jej istnienia: zdjęcia o niewyraźnych kształtach, nagrania dziwnych dźwięków dochodzących spod powierzchni jeziora, czy relacje osób, które przysięgały, że widziały coś niezwykłego. Jego największym skarbem jest jednak zestawienie notatek z ostatnich pięćdziesięciu lat, które według niego układają się w coraz bardziej niepokojący obraz.  
Mimo że Nate traktowany jest przez większość mieszkańców jako sympatyczny, nieszkodliwy dziwak, wielu ludzi z Hope czuje do niego również szacunek. Jest powszechnie lubiany za swoją uprzejmość, pasję i szczerość, z jaką opowiada o swoich obserwacjach. Nate stał się stałym punktem lokalnych festiwali, świąt i spotkań, gdzie zawsze pojawia się z ulotkami przedstawiającymi rysunki potwora oraz prośbą, by ludzie zgłaszali mu wszelkie nietypowe zjawiska nad jeziorem.  
Nie wszyscy jednak podchodzą do jego teorii sceptycznie – są mieszkańcy, którzy skrycie przyznają mu rację lub dzielą się z nim obserwacjami, o których boją się mówić głośno. Dla Nate’a samotność nie jest wyborem – to raczej konsekwencja życia poświęconego dziwnej, ale fascynującej obsesji. Mimo to czasami tęskni za bliskością drugiego człowieka i za tym, by ktoś potraktował jego badania poważnie. Do tej pory nie spotkał jednak nikogo, kto byłby gotowy pójść za nim w jego poszukiwaniach.

Motywacja: Ciekawość  
Hasztagi: #samotny #twórczy #obsesja #sekret

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja +1 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0  
Profit: Spostrzegawczość – widzisz ukryte skrytki i pułapki oznaczone specjalnymi symbolami.  
Umiejętność specjalna: Nauka**

**SEKRET:** Tydzień temu przeglądał nagrania z kamer, który miał porozstawiane nad brzegiem jeziora i zauważył dwie osoby, które ciągnęły coś ciężkiego w stronę brzegu - rozpoznał Roberta Lee, Marka Simmons i nieznany ciężki ładunek. Po jakimś czasie zobaczył powracających Roberta i Marka. Zaczął się zastanawiać czy pogłoski o pewnym kulcie, które kiedyś słyszał mogą być prawdziwe.

# Studenci z Portland

## **Connor Walker**

Connor Walker jest dalekim kuzynem Evy Walker i studentem chemii organicznej z Uniwersytetu w Portland. Do Hope przyjechał na zaproszenie Evy, uznając coroczne Święto Ziemniaka za „super cool” wydarzenie i idealną okazję do odpoczynku od stresów życia w mieście. Jest energiczny, spontaniczny i otwarty na nowe doświadczenia, ale bywa też nieco naiwny, co sprawia, że nie zauważa problemów, które go otaczają. W Portland zostawił swoją dziewczynę Sophie, a ich związek właśnie przeżywa poważny kryzys – Connor traktuje wyjazd jako szansę na uporządkowanie swoich myśli i uczuć. Towarzyszą mu najbliżsi przyjaciele ze studiów – Hailey Brooks i Lucas Reed, z którymi dzieli świetne relacje. Connor, Hailey i Lucas studiują razem na Uniwersytecie w Portland. Znają się od pierwszego roku studiów i szybko stali się nierozłączną paczką przyjaciół. Gdy Connor otrzymał zaproszenie od swojej dalekiej kuzynki, Evy Walker, na coroczne Święto Ziemniaka w Hope, natychmiast zaproponował ten wyjazd Hailey i Lucasowi, wiedząc, że dla nich będzie to okazja, by zebrać materiał do pracy zaliczeniowej.

Motywacja: Ciekawość  
Hasztagi: #tęskniący #tradycja #ambicja #ucieczka

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja +1 | Zręczność 0 | Szczęście 0  
Profit: Chemik - Jako chemik możesz tworzyć różne środki chemiczne według przepisów, które otrzymujesz od Mistrza Gry (MG).**

## **Hailey Brooks**

Hailey Brooks studiuje socjologię na Uniwersytecie w Portland. Pochodzi z bogatej, ale emocjonalnie chłodnej rodziny, w której przez całe życie brakowało jej ciepła i bliskości. Do Hope przyjechała razem z Lucasem Reedem, aby napisać pracę zaliczeniową pt. „Tradycja i nowoczesność – rola lokalnych świąt i festiwali w zachowaniu spójności społecznej małych miast na przykładzie Hope, Idaho”. Początkowo do mieszkańców podchodzi z dystansem, traktując ich jak przedmiot badań socjologicznych. Z czasem jednak zaczyna zauważać, że w Hope jest coś autentycznego, czego zawsze jej brakowało – prawdziwe emocje i bliskie relacje. Jednocześnie od dawna skrycie kocha się w swoim przyjacielu Connorze Walkerze, ale nigdy nie zebrała się na odwagę, by mu to wyznać. Hailey pochodzi z dobrze sytuowanej rodziny z Portland. Przyzwyczajona do miejskich wygód i wysokich standardów, przyjazd do małego, prowincjonalnego miasteczka traktuje jak konieczny obowiązek. Chłodno, profesjonalnie, z dystansu obserwuje mieszkańców i notuje ich zachowania, choć z czasem zaczyna dostrzegać, że jej początkowa arogancja była krzywdząca. Powoli odkrywa, że w mieszkańcach Hope jest coś autentycznego, czego zaczyna im zazdrościć – prawdziwe emocje i głębokie relacje.W Portland zostawiła napiętą atmosferę w domu rodzinnym, gdzie rodzice od lat ukrywają kryzys w małżeństwie. Jej praca zaliczeniowa to dla niej szansa na zdobycie niezależności, a może i na ucieczkę od rodzinnych problemów.

Motywacja: Uznanie  
Hasztagi: #ambicja #poczucie\_winy #tęskniący #miłość

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja +1 | Zręczność 0 | Szczęście 0  
Profit:  Sanitariusz – potrafisz ocucić ogłuszoną osobę lub postawić ciężko ranną na nogi po odegraniu sceny.**

## **Lucas Reed**

Student socjologii, kolega Hailey z uczelni, przyjechał wraz z nią do Hope, aby wspólnie przygotować pracę zaliczeniową. Lucas podchodzi do swojego zadania zupełnie inaczej – z prawdziwą fascynacją angażuje się w życie lokalnej społeczności. Bierze udział w wydarzeniach, chodzi na spotkania, zadaje pytania i aktywnie wchodzi w interakcje z mieszkańcami. Jego entuzjazm szybko zdobywa mu sympatię lokalnych mieszkańców, a szczególnie Connora Walkera, z którym się zaprzyjaźnia.

Lucas pochodzi z Portland, ale w przeciwieństwie do Hailey dorastał w skromniejszych warunkach. W dużym mieście nigdy nie czuł się do końca u siebie – zawsze tęsknił za prostotą i autentycznością małej społeczności, której brakowało mu w miejskim środowisku. W Hope dostrzega coś, czego szukał od dawna – poczucie przynależności.

Od dawna skrycie kocha Hailey, fascynuje go jej inteligencja i złożoność, ale zdaje sobie sprawę, że ona od zawsze wzdycha do Connora, co sprawia mu ogromny ból emocjonalny. Mimo to jest wobec niej lojalny i wspiera ją we wszystkim.  
W Portland zostawił chorą matkę, którą się opiekuje. Wyjazd jest dla niego trudny emocjonalnie, bo obawia się o nią, ale jednocześnie czuje, że musi skorzystać z tej szansy, by wypracować lepszą przyszłość – dla niej i dla siebie.

Motywacja: Ciekawość, nieodwzajemniona miłość

Hasztagi: #tęskniący #tradycja #ambicja #opieka #miłość

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja +1 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0**

**Profit: Spostrzegawczość – Zdolność do dostrzegania specjalnych symboli, które wskazują na skrytki lub ukryte przedmioty w trudnodostępnych miejscach, jak lasy. Dzięki tej zdolności możesz odkryć zasoby, które inni mogliby przegapić..**

# Ekipa dziennikarska z Sandpoint

## **Audrey Clark**

Audrey Clark to 32-letnia reporterka lokalnej telewizji z Sandpoint. Słynie z bezkompromisowości, chłodnego profesjonalizmu i ostrych, czasem wręcz bezlitosnych pytań. Kariera zawsze była dla niej ważniejsza niż relacje z ludźmi. Ludzie z ekipy filmowej mówią za jej plecami, że „w jej żyłach płynie zimna krew”, i że nie potrafi odczuwać empatii.  
Do Hope przyjechała wyłącznie dlatego, że taki materiał nakazało jej kierownictwo stacji. Sama uważa Święto Ziemniaka za śmieszny folklor, nudny i niewarty jej czasu, dlatego traktuje mieszkańców Hope z protekcjonalnym dystansem. Jej chłodny ton i złośliwe komentarze wyraźnie odstraszają wielu rozmówców, choć są również osoby, które próbują przełamać jej dystans.  
W domu zostawiła męża i dzieci, ale nie tęskni za nimi zbytnio – traktuje życie rodzinne jako kolejny element życiowego planu, a nie źródło satysfakcji. Jednocześnie zauważa, że operator Travis, który dotąd był dla niej tylko technicznym dodatkiem, pod wpływem atmosfery miasteczka zaczyna się zmieniać. Drażni ją to, a jednocześnie intryguje – przyciąga i odpycha zarazem.  
Audrey jest zdeterminowana, by wykorzystać mieszkańców Hope do własnych celów, nie zastanawiając się nad tym, jak jej reportaż może wpłynąć na ich życie. Liczy się tylko materiał, popularność i dalsza kariera. W głębi duszy jednak, choć nigdy tego nie przyzna, w Hope zaczyna zauważać swoje własne braki – emocjonalną pustkę, której nigdy wcześniej nie czuła tak wyraźnie.

Motywacja: Uznanie  
Hasztagi: #ambicja #technologia #egoizm #samotna

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma +1 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0  
Profit: „Mała, często tu wpadasz?” - Dzięki niezwykłemu urokowi osobistemu Twoja postać zostaje oznaczona białą wstążką. Inni gracze instynktownie czują potrzebę traktowania Cię lepiej – chętniej dzielą się swoimi sekretami, łatwiej opowiadają o problemach i zwierzają się ze swoich ukrytych zamiarów czy tajemnic. Profit ten daje przewagę społeczną i fabularną, ułatwiając Ci nawiązywanie cennych relacji i pozyskiwanie kluczowych informacji.  
Umiejętność specjalna: Retoryka**

## **Travis McCoy**

Travis od kilku lat pracuje jako operator kamery i technik w lokalnej telewizji w Sandpoint. Początkowo chciał zostać filmowcem dokumentalistą, podróżując po świecie i uwieczniając ważne historie, ale życie szybko zweryfikowało jego marzenia. W wieku 29 lat czuje się wypalony zawodowo i osobiście – niedawno rozstał się z wieloletnią narzeczoną, Sarah, która wyjechała do Seattle, gdy Travis odmówił przeprowadzki z nią.  
Kiedy dostał zlecenie nakręcenia materiału o Święcie Ziemniaka w Hope, potraktował je jako kolejny nudny, rutynowy obowiązek. Jednak już pierwszego dnia w Hope Travis poznaje ludzi, którzy zaskakują go swoją autentycznością i serdecznością. Po rozmowach z mieszkańcami zaczyna na nowo doceniać proste rzeczy i emocje, których sam już od dawna nie odczuwał. W miarę upływu czasu nawiązuje relację z Audrey, reporterką swojej ekipy, z którą nigdy wcześniej nie rozmawiał o czymś więcej niż praca. W Hope zaczynają jednak dostrzegać w sobie nawzajem coś, czego wcześniej nie widzieli.  
Travis coraz bardziej zaczyna zastanawiać się, czy jego miejsce naprawdę jest w Sandpoint – czy może jednak w prostocie i spokoju miasteczka takiego jak Hope, gdzie czas płynie inaczej, a ludzie zdają się szczerze interesować sobą nawzajem.

**Motywacja:** Ciekawość  
**Hasztagi:** #technologia #samotny #tęskniący

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja +1 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja 0 | Zręczność 0 | Szczęście 0  
Profit: Spostrzegawczość – Zdolność do dostrzegania specjalnych symboli, które wskazują na skrytki lub ukryte przedmioty w trudnodostępnych miejscach, jak lasy. Dzięki tej zdolności możesz odkryć zasoby, które inni mogliby przegapić.**

## **Spencer „Spence” Harris**

Spence jest najmłodszy z całej ekipy – ma 25 lat i jest dźwiękowcem oraz montażystą w telewizji z Sandpoint. Zawsze fascynowała go praca w mediach, ale rodzice konsekwentnie próbują przekonać go do znalezienia bardziej „stabilnego” zatrudnienia. Spence nie chce jednak rezygnować ze swoich marzeń i traktuje reportaż o Święcie Ziemniaka jako kolejne ważne doświadczenie zawodowe.  
Od pierwszej chwili w Hope Spence czuje się jak u siebie. Szybko znajduje wspólny język z lokalną młodzieżą i mieszkańcami, nagrywając dźwięki miasteczka, muzykę, rozmowy i odgłosy natury. Zaczyna czuć, że po raz pierwszy może stworzyć materiał, który naprawdę wyrazi to, co czuje. Tym bardziej że widzi, jak Travis i Audrey – osoby, które traktował do tej pory jako całkowicie profesjonalnych i chłodnych współpracowników – zaczynają się zmieniać pod wpływem atmosfery Hope.  
Spence dostrzega, że praca w telewizji nie musi ograniczać się tylko do rutynowych zadań. Wierzy, że to właśnie takie małe historie jak Święto Ziemniaka potrafią odmienić sposób, w jaki ludzie postrzegają świat. W Hope odnajduje swoją prawdziwą pasję i upewnia się, że warto walczyć o to, co naprawdę kocha.

Motywacja: Uznanie, rozwój zawodowy, odnalezienie pasji  
Hasztagi: #ambicja #tęskniący #technologia

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja +1 | Zręczność 0 | Szczęście 0  
Profit: Haker – Dzięki temu profitowi potrafisz odblokowywać zablokowane terminale i uzyskiwać dostęp do ukrytych informacji lub kontrolować systemy..**

# Przyjezdni

## **Miguel Espacito**

Miguel Espacito jest 25-letnim Latynosem pracującym jako kelner w jednej z popularniejszych restauracji w Sandpoint. Wyróżnia się pogodnym usposobieniem, otwartością i spontanicznością. Pochodzi z meksykańskiej rodziny, która kilka lat temu przeprowadziła się z Kalifornii do Idaho w poszukiwaniu spokojniejszego życia. Miguel dobrze czuje się w Sandpoint, choć czasami tęskni za atmosferą dużego miasta.  
Od niedawna spotyka się z Jessicą Thompson, dziewczyną z Hope, która dojeżdża codziennie do pracy w galerii handlowej w Sandpoint. Ich znajomość rozpoczęła się zupełnie przypadkowo – Jessica często wpadała do restauracji, gdzie Miguel pracuje, a ich rozmowy szybko przerodziły się w coś więcej. Miguel jest w Jessice zakochany, choć obawia się, że ich związek może być trudny ze względu na różnice kulturowe oraz to, jak zostanie przyjęty w małym miasteczku.

Gdy Jessica zaprosiła go na Święto Ziemniaka do Hope, Miguel zgodził się bez wahania, licząc, że będzie to okazja, by poznać jej rodzinę i środowisko, w którym dorastała. Jessica jednak wyczuwa, że jej rodzice mogą mieć problem z akceptacją tego związku, co budzi w niej niepokój. Miguel z kolei postanowił, że zrobi wszystko, by pokazać rodzinie Thompsonów, że mimo różnic, mogą go zaakceptować.  
W głębi serca Miguel marzy o poważniejszym związku z Jessicą i wspólnym życiu, ale rozumie jej frustrację związaną z koniecznością mieszkania z rodzicami. Jest gotów ją wspierać i pomagać, nawet jeśli oznaczałoby to konieczność zmagania się z niechęcią jej najbliższych.

Motywacja: Rodzina  
Hasztagi: #ambicja #tęskniący #opieka #miłość #różnice\_kulturowe

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma  | Inteligencja 0 | Zręczność +1 | Szczęście 0  
Profit: Kradzież Kieszonkowa Twoja postać ma zdolność do kradzieży kieszonkowej. Możesz podejść do innego gracza i poprosić o jeden, losowy mały przedmiot z jego kieszeni. Uważaj jednak, bo jeśli ktoś cię nakryje na gorącym uczynku, może to skończyć się problemami.**

## **Gary Summerfield**

Gary Summerfield to trzydziestokilkuletni instruktor jogi z Portland, mąż Jenny Summerfield. Na co dzień spokojny, pozytywny, uśmiechnięty facet, który zdaje się mieć idealnie poukładane życie. Najważniejszą rolę w jego świecie odgrywają żona oraz kilkumiesięczny synek, któremu poświęca mnóstwo uwagi i miłości.  
Jednak Gary ma też swoją osobistą obsesję – zdrowy styl życia. Jest fanatykiem zdrowego odżywiania, skrupulatnie pilnuje swojej diety i każdą decyzję żywieniową analizuje z naukową dokładnością. Podczas gdy dla mieszkańców Hope ziemniaki to symbol dumy, dla Gary’ego to po prostu „puste kalorie i skrobia”, niemalże wróg numer jeden. Gdy słyszy pochwały dla ziemniaka jako zdrowej, lokalnej żywności, zaciska tylko zęby, żeby się nie odezwać.  
Przyjazd na Święto Ziemniaka to dla niego prawdziwe wyzwanie – walka z samym sobą, by nie pouczać innych mieszkańców o tym, jak powinni się odżywiać. Każdy zjedzony chips czy ziemniaczana zapiekanka budzi w nim głęboki niepokój, że pozwala swojej rodzinie na coś, co uznaje za szkodliwe. Mimo to, próbuje się powstrzymać, wiedząc, że konflikt z lokalną społecznością – zwłaszcza z teściem, Frankiem Nelsonem, którego już i tak ledwo toleruje – byłby nieunikniony.  
Gary próbuje znaleźć zdrową równowagą między własnymi przekonaniami a dobrem rodziny, ale bywa, że jego entuzjazm i determinacja prowadzą do drobnych spięć, szczególnie gdy próbuje dyskretnie podrzucać mieszkańcom ulotki o zdrowym odżywianiu albo komentować ich nawyki żywieniowe. To właśnie jego wewnętrzny konflikt między zdrowotnym fanatyzmem a chęcią zachowania harmonii rodzinnej sprawia, że Gary staje przed ciągłymi, drobnymi dylematami.

Motywacja: Ideologia  
Hasztagi: #opieka #miłość #rodzina #różnice\_kulturowe #dylemat #ambicja

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja 0 | Wytrzymałość 0 | Charyzma -2 | Inteligencja 0 | Zręczność +2 | Szczęście 0  
Profit: Kradzież Kieszonkowa Twoja postać ma zdolność do kradzieży kieszonkowej. Możesz podejść do innego gracza i poprosić o jeden, losowy mały przedmiot z jego kieszeni. Uważaj jednak, bo jeśli ktoś cię nakryje na gorącym uczynku, może to skończyć się problemami.  
Ninja: Jako mistrz skradania, zyskujesz zdolność unikania ataków. Gdy biegniesz, pierwszy cios wymierzony w ciebie nie trafia, co daje ci przewagę w dynamicznej walce lub ucieczce..**

## **Sierżant Ryan „Rye” Mitchell**

Ryan Mitchell, zwany przez znajomych „Rye”, jest 28-letnim żołnierzem Armii Stanów Zjednoczonych. Zdecydowany, pewny siebie, odważny – typ wojskowego, który zawsze trzyma się procedur i wykonuje swoje zadania do końca. Do Hope przyjechał dzień przed Świętem Ziemniaka w poszukiwaniu swojego kolegi z jednostki, kaprala Tylera Dawsona, który zaginął kilka dni temu podczas przepustki. Podejrzewa, że Tyler mógł zdezerterować lub po prostu zabalować w małym miasteczku. Ryan traktuje zadanie poważnie, ale nie ukrywa, że urok Hope – zwłaszcza atrakcyjnych mieszkanek – również przyciągnął jego uwagę.  
Mieszkańcy widzą w nim interesującego nieznajomego – sympatycznego żołnierza, który szuka kolegi i chętnie wdaje się w rozmowy. Ryan szybko integruje się z lokalną społecznością, ciesząc się zainteresowaniem, zwłaszcza wśród kobiet. Niektóre z nich zaczynają wręcz rywalizować o jego uwagę, choć on sam próbuje zachować profesjonalizm.

Motywacja: Obowiązek  
Hasztagi: #przetrwanie #ambicja #sekret #wojna #dylemat

**Statystyki: Siła 0 | Percepcja +2 | Wytrzymałość 0 | Charyzma 0 | Inteligencja  | Zręczność 0 | Szczęście -2  
Profit: Znawca Spluw – Z tym profitem, kiedy tylko chwycisz broń, automatycznie wiesz, jak jej używać. Oznacza to, że możesz szybko zrozumieć, jak działa każda broń dystansowa (palna, energetyczna, laserowa), co daje ci przewagę w sytuacjach, gdzie czas reakcji ma kluczowe znaczenie..  
Umiejętność specjalna: Materiały wybuchowe**

**SEKRET:**

Ryan służy w jednostce specjalnej, mającej dostęp do informacji objętych najwyższą klauzulą tajności. Wie, że wojna nuklearna między USA a Chinami wybuchnie lada dzień, może nawet za kilkanaście godzin – choć absolutnie nie może o tym nikomu powiedzieć. Jego poszukiwania Tylera Dawsona mają podwójny cel – Ryan obawia się, że Tyler, również znający tajne informacje, mógł zdezerterować właśnie dlatego, że wie, iż świat stoi na krawędzi nuklearnej zagłady.

Mimo świadomości nadciągającej katastrofy, Ryan coraz bardziej angażuje się emocjonalnie w życie miasteczka. Zaczyna odczuwać ogromne wyrzuty sumienia, że nie ostrzega mieszkańców przed niebezpieczeństwem. Jednocześnie zdaje sobie sprawę, że złamanie tajemnicy wojskowej oznaczałoby natychmiastowy wyrok.

Coraz mocniej czuje narastającą presję, bo wie, że niewiele zostało czasu. Rozpaczliwie próbuje odnaleźć Tylera, by zrozumieć motywy jego działania. Sam również zastanawia się nad dezercją, choć wstydzi się przed sobą samym tej myśli. Urok Hope i fascynacja jedną z dziewczyn poznanych podczas święta dodatkowo komplikuje jego decyzje. Każda mijająca godzina przybliża go do momentu, w którym będzie musiał podjąć decyzję – czy zdradzić swój kraj, by ratować tych, którzy niczego się nie spodziewają, czy zachować tajemnicę, wiedząc, że będzie to kosztować życie niewinnych.