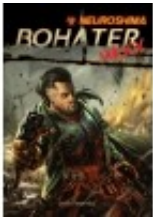


Link do produktu: <https://www.moriongames.pl/neuroshima-bohater-maxx-p-9590.html>



NEUROSHIMA Bohater MAXX

Cena **35,00 zł.**

Czas wysyłki **24 godziny**

Numer katalogowy **409547**

Producent **Portal Games**

Opis produktu

Bohater Maxx to paliwo dla wyobraźni graczy, by stworzyli postać, jakiej jeszcze nie mieli. Nawet, jeśli grają naprawdę regularnie, a cmentarzysko ich postaci jest rozległe i pełne najróżniejszych pochodzeń i profesji. Przykład? Dzięki poprzednim tomom możesz stworzyć Europejczyka, Hibernatusa albo Mistrza Sztuk Walki. Teraz stworzysz też postać Wyznawcy Molocha, Stalowego Policjanta albo prawdziwą kanalię w ramach przestępczej specjalizacji klasycznej profesji.

To także pakiet narzędzi, które zwiększają szanse wyjścia obronną ręką ze wszystkiego, czym przywali na sesji Mistrz Gry. Swoje rozwinięcia dostali kiedyś Monterzy, Treserzy Bestii, Gangerzy i inni. Teraz pora na Szamanów i tych, którzy chcą brać się za handel znalezionymi gamblami, wzbogacić dietę o upolowane żarcie albo lubią otaczać się sojusznikami.

A przede wszystkim jest to dodatek dla graczy, graczy i jeszcze raz graczy! Mistrzowie mogą co najwyżej zazdrośnie zerkać i próbować uszczknąć coś dla siebie. Albo czerpać inspirację do tworzenia przygód. Ale nie o nich tu chodzi – oni mają swoje bestiariusze, poradniki i sourcebooki. To Ty, gracz, otrzymujesz na własność trzeci tom serii.

Będzie Ci służył, możesz nam zaufać.

ZAWARTOŚĆ DODATKU:

Wyznawcy Molocha. Mówią na nas rozmaicie. Wyznawcy Molocha, choć nie każdy z nas wierzy, że Moloch to coś godnego czci. Agenci, chociaż nie znam nikogo, komu Sztuczny Mózg naprawdę dawałby rozkazy. A najczęstsze określenie to „zdrajcy”. Tak jakbyśmy byli coś winni ludzkości.

Zostań zakałą ludzkości. Zerknij na zestaw przestępczych specjalizacji, czyli takich rozwinięć kilku klasycznych, podręcznikowych profesji, które pokazują ich ciemne strony. Ciemne, ale dochodowe.

G.A.S.T.R.O. (Mała księga myśliwego). Skwiercząca od radioaktywności pustynia aż korci, by w niej poszperać i znaleźć cokolwiek, co można by włożyć do gęby – czy to garść świecących grzybków, czy mniej toksyczną połówkę jaszczurki – trujki, czy może nawet wykopać z nory wielkiego, zmutowanego królika.

Krater Genosite. Nawet w porządnym skafandrze lepiej nie przebywać tam zbyt długo, tym bardziej, że w okolicy kręci się mnóstwo wynaturzonych istot, które zrodzić mogła tylko ta przeklęta ziemia.

Sposób na choróbska. Przeczytaj uważnie, a być może po raz pierwszy od zawsze będziesz mógł na parę dni odstawić fiolkę z tabletkami.

Wstąp do Stalowej Policji. Wszędzie tam, gdzie pojawiają się Stalowi Policjanci, leje się krew. Krew przestępców, złoczyńców, zdrajców ideałów ludzkości. Sęk w tym, że to policjanci mają monopol na rozsądzanie, o jakie prawo chodzi i kto zalicza się do kategorii przestępcy.

Przewietrz swój bagażnik. Przy odrobinie szczęścia pozbędziesz się zbędnego balastu i przy okazji zgarniesz parę gambli w poręczniejszej postaci.

Zostań Szamanem. Nikt przy zdrowych zmysłach nie wierzy w cały ten szamański bełkot, bo to zwidy popaprańców, triki cwaniaków, albo mieszanina jednego z drugim, no nie? Tylko dlatego co chwila pakujemy się w gówno, którego nie sposób wytłumaczyć jakoś normalnie i tylko szamani mają na nie jako taką odpowiedź?

Reputacja do kwadratu. Spraw, żeby mamy-mutki straszyły tobą swoje pokraczne dzieci, by każdy członek gangu marzył o tym, by wykręcić kiedyś numer pod twoim przewodnictwem.

Rozkazuj swoim pomocnikom. Billy wybywa na pół dnia, przetrząsa zamieszkane enklawy w ruinach miasta, odszukuje każdą zapyziałą knajpkę rozpytuje wśród ludzi. Wieczorem wraca i rzuca na stół buteleczkę z antidotum na ugryzienie helodermy.

Podstawowe informacje :

Używane kości: K20

Liczba stron: 128

Rodzaj oprawy: miękka