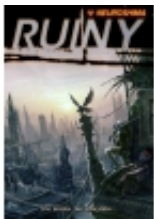


Link do produktu: <https://www.moriongames.pl/neuroshima-ruiny-p-2946.html>



NEUROSHIMA Ruiny

Cena	35,00 zł.
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	409592
Producent	Portal Games

Opis produktu

NEUROSHIMA RUINY

Ruiny to szesnasty dodatek w serii Neuroshimy. Jego tematem są opuszczone budowle, gruzowiska, zawalone wieżowce i wszystko co się z nimi łączy. Co znajdziecie w środku?

Wyprawa w ruiny: (...) Gdy wjeżdżasz do osady, masz przed sobą zamieszkane ruiny. Gdy czujesz się dumnym mieszkańcem metropolii – wciąż otacza cię bezmiar ruin. Gdy ruszasz w drogę, często nawet na moment nie tracisz ich z oczu. Kryjesz się w nich, gdy potrzebujesz schronienia. Szukasz tu pożywienia, odzienia i sprzętu. Przygotowujesz zasadzki i polujesz. Prowadzisz interesy i odpoczywasz. Całe nasze życie to ruiny. A gdy wreszcie przestaną być dla nas łaskawe, staną się naszym cmentarzem.

Nowe Pochodzenia z ruin: (...) Podobno tych biedaków, uciekinierów z Tobb's Motel rozpoznasz na kilometr. Przez ponad dwadzieścia lat byli więzieni przez psychopatę. Zostało to z nimi na zawsze. Pierwsze, co się podobno rzuca w oczy to blizny.

Nowa Profesja: Przepatrywacz: (...) Rzecz w tym, że robota Przepatrywacza, oprócz tego, że jest dość niebezpieczna, jest też cholernie, ale to cholernie wciągająca. Odwiedzasz miejsca, do których przeciętny zjadacz starych puszek wojskowych nie ma dostępu. Wciskasz się do pomieszczeń, miejsc, w których nie stanęła żywa stopa od kilkudziesięciu lat.

Księga Szczura: (...) Lubię swoje życie. Każdy Szczur lubi to, co robi. Wielu ludzi patrzy na nas, patrzy jak żyjemy i myśli sobie, że to rozpaczliwa egzystencja, łażenie w biedzie, w brudzie, w samotności. Gównu wiedzą o życiu Szczura.

GLIZDA czyli księga poszukiwacza: (...) Jeden gada z napotkanym łowcą, drugi reperuje wóz, a ty właśnie pomyślałeś, jakim zarabistym pomysłem byłoby pójść i przetrzepać jakiś trudniej dostępny, zasypany gruzem budynek. Wszystko przecież wskazuje na to, że tam będzie coś, po co nie pofatygował się dotąd żaden przybłąda. I znów: deklarujesz, dostajesz zielone światło od MG i nie zwracając mu głowy, samemu sprawdzasz w GLIZDZIE, co z tego wyszło. Właśnie po to dostajesz do ręki GLIZDĘ. Przydatna zabawka, co nie?

Zdobywaj wiedzę z przedwojennych źródeł: (...) Efektem przeczytania książki jest zdobyta wiedza, zapisywana na karcie postaci jako Wiedza Książkowa. Wiedza Książkowa będzie dawać bohaterowi ułatwienia do Umiejętności testowanych ze Sprytem.

Walka w ruinach: (...) Zaczęło się. Przeciwnik jest tam, gdzie ma być. Rozgrywacie standardową walkę z segmentami, procentami i rzutami na trafienie. Tyle tylko, że ty masz przewagę – Manewry.

Jak rozpada się świat?: (...) A woda jest dla miasta jak kwas dla ciała. Kiedyś trzymana w ryzach, teraz powolutku, ale odpowiednio skutecznie do jego skali rozkłada go – i nie ma przed nią ratunku. Wszędzie dotrze, a gdzie dotrze, tam niesie korozję, tam daje życie roślinom, tam drąży mury i kruszy skały czy beton.

Zagrożenia w ruinach: (...) Gracze wdrapują się na dach jakiegoś budynku, po kilkunastu krokach osuwa się jakiś fragment i wraz z dachówkami, blachą gracze lecą w dół; albo są w jakimś budynku, niby parter, niby zwykła łazienka, ale nie, kafelki na podłodze zaczynają trzeszczeć i sru, wanna, kibel, gracze, wszystko leci w dół, do piwnic.

Podstawowe informacje

Liczba stron: 128

Rodzaj oprawy: miękka

Wydawca: Portal Games

Wydanie: polskie