



KRWIOBUS

Nowa jednostka specjalna
(zamiennik Medyka)



Przygotowanie do gry

Krwibus nie występuje w armii jako osobny żeton w puli. **W momencie dobrania zwykłego Medyka gracz może zdecydować, że zamiast niego dobiera Krwibus, odrzucając żeton Medyka.**

Decyzję podejmuje się po dobraniu żetonów i przed położeniem ich na planszę.

Krwibus traktowany jest jako jednostka specjalna o zasadach opisanych poniżej.

Zasada specjalna: Transfuzja

Krwibus to nowe oblicze Medyka. Zamiast automatycznie chronić jednostkę, pozwala przeprowadzić **Transfuzję** – przekierowując obrażenia pomiędzy własnym Sztabem a jedną własną jednostką.

WARUNKI DZIAŁANIA

Krwibus musi być jednocześnie połączony z własnym Sztabem i własną jednostką.

Efekt

Podczas Rozpatrywania Obrażeń, gdy:

połączona jednostka miałaby otrzymać obrażenia

lub

połączony Sztab miałby otrzymać obrażenia,

właściciel Krwibusu może podjąć decyzję o wykonaniu **Transfuzji**. Transfuzja polega na przeniesieniu wszystkich obrażeń z jednego z tych żetonów na drugi.

Gracz wybiera jedną z opcji:

1. Jednostka → Sztab

Obrażenia, które miałyby otrzymać jednostka, otrzymuje zamiast niej Sztab.

2. Sztab → Jednostka

Obrażenia, które miałyby otrzymać Sztab, otrzymuje zamiast niego wskazana jednostka.

Ważne zasady

- Choć Krwibus jest traktowany jako Moduł, decyzja o aktywacji Transfuzji jest **dobrowolna i nieobowiązkowa**.
- Transfuzja dotyczy wyłącznie obrażeń z jednego źródła rozpatrywanych w danym momencie.
- Jeśli wskutek Transfuzji żeton osiągnie 0 Wytrzymałości, zostaje usunięty zgodnie z normalnymi zasadami.
- **Krwibus nie jest usuwany po użyciu zdolności**. Może wykonywać Transfuzję wielokrotnie, o ile spełnione są warunki połączenia.
- Krwibus nie przechwytuje obrażeń na siebie – jedynie przekierowuje je pomiędzy Sztabem a jednostką.
- Celem Transfuzji w obu kierunkach może być zasieciowana/sparaliżowana itp. jednostka – to Krwibus jest traktowany jako inicjujący Transfuzję.

PYRKON
FESTIWAL FANTASTYKI



**KREWNI
PYRKONU**

**KLUB FANTASTYKI
DRUGA ERA**

GRAJKON

Derek zarzucił strzelbę na ramię, schylił się i przeszedł pod betonowym przęsłem na wpół zawalonego parkingu podziemnego. Tak daleko nie zaszedł jeszcze nikt – pomyślał. Choć lokalizację dawnego szpitala znał każdy w promieniu kilku mil, mało komu przyszło do głowy pchać się do podziemi. Bo niby po co? Wszystkie leki i aparaturę rozkradziono dawno temu. W piwnicach można było co najwyżej szukać jakichś szmat w pralni. Nawet kuchnia znajdowała się na poziomie gruntu i już dawno nic z niej nie zostało. A ryzyko natknięcia się na stado zmutowanych szczurów było całkiem realne.

Przebrnął przez kolejne zwałowisko gruzu i wystających z niego prętów zbrojeniowych. W świetle latarki dostrzegł duży, czerwony obiekt po przeciwległej stronie pomieszczenia. Musiał znajdować się teraz w jakiejś hali, może w garażu — pod nogami czuł twardą posadzkę, a nie jak dotychczas pokruszone płytki. Powoli posuwał się naprzód, próbując ogarnąć światłem kształt przed sobą. Koła. Obrys drzwi i okien. W kilku nadal tkwiły nieuszkodzone szyby.

Autobus. A więc garaż.

Po paru krokach zobaczył napis: **Twoja krew ratuje życie.**

Drzwi w tylnej części pojazdu ustąpiły przy pierwszej próbie podważenia łomem. Derek nie ruszał się nigdzie bez tego narzędzia. No, może poza kiblem. Nieważne — pomyślał — teraz łom raczej się nie przyda.

Gdy wszedł po schodach do wnętrza, zamarł.

Szafka laboratoryjna pełna medykamentów. Szklane drzwi wciąż całe. Trzy fotele medyczne z aparaturą. A do tego komputer — na pierwszy rzut oka nieuszkodzony.

Matko... Ilu chłopaków z Posterunku da się dzięki temu wyciągnąć z piachu?

Derek oparł się o ścianę, próbując złapać powietrze i uspokoić oddech. Warto było kolejny raz pchać się w ruiny szpitala.

Spojrzał na skaleczoną dłoń — zahaczył o szkło przy wejściu do budynku. Strużka krwi zdążyła już zaschnąć na brudnej rękawiczce.

Twoja krew ratuje życie — przemknęło mu przez myśl.

Coś w tym było.

autor: Marcin „Czaki” Kmieć