

# Redakcja i inni w sosie Śmietanowo-LoLowym

Witajcie! Wielu z nas zapewne wyobrażało sobie kiedyś, jak ludzie w dowolnego ugrupowania wyglądałoby w innych realiach. Ten artykuł ma humorystycznie, acz kąśliwie przedstawić wybrane osoby z fandomu w kontekście pewnej bardzo popularnej gry MOBA. Zaznaczamy, że niektóre żarty mogą zostać uznane za „hermetyczne” i niezrozumiałe dla szerszego grona czytelników. Mimo to serdecznie zapraszamy do lektury!

**Uwaga: Artykuł zawiera śladowe ilości słów wulgarnych i może być niewłaściwy do czytania przez dzieci.**

## 1: Dolar84

*Dzierżący Łopatę – Tank*

### **Umiejętność pasywna: Onieśmielająca Aparycja**

Wszystkie wrogi jednostki w pobliżu Dolara otrzymują debuffy w postaci zmniejszonych punktów zdrowia i pancerza. Wartości rosną wraz z poziomem.

### **Q – Gradobicie Fików**

Dolar przywołuje opad różnej maści faników. Przeciwnicy w ciągu 3 sekund otrzymują obrażenia równe 8% zdrowia psychicznego.

### **W – Specjał Canterlot**

Dolar wyzywa przeciwnika na pojedynek w picciu. Otrzymuje przez to bonus +5% Tenacity; przeciwnik zostaje ogłuszony, a następnie spowolniony o 60% na 2 dni... znaczy sekundy.

### **E – Warnopulta**

Dolar wystrzeliwuje wroga w stronę wroga, zadając obrażenia magiczne i nie tylko.

### **R – Gniew Wielkiego Manata**

Dolar przyzywa na pole bitwy Wielkiego Manata, który pomaga mu w bitwie przez określony czas bądź dopóki któreś z nich nie umrze.

## 2: SPIDIvonMARDER

*Tygrys Fandomu – Fighter*

### **Umiejętność pasywna: Spidimarket**

Wszystkie przedmioty w sklepie dla tego bohatera są tańsze o 5%.

### **Q – Najazd**

Spidi wysyła w stronę wroga pięć czołgów typu PanzerKampfWagen III Ausf. A, z których każdy wystrzeliwuje pocisk zadający obszarowo obrażenia fizyczne.

### **W – Więzienie Typu RAR**

Bohater otacza wroga kłatką w postaci wielkiej ikony archiwizera .rar. Następuje unieruchomienie na dwie i pół sekundy.

### **E – Siła Tribrony**

Spidi wydaje z siebie pokrępiające zawołanie, zagrzewając sojuszników do walki. Notka: Działa tylko na bohaterów przeznaczonych do pójścia na górna linię.

### **R – Hiperanaliza**

Spidi unieruchamia przeciwnika i powoli rozbiera go na części pierwsze. Na szczęście ubrania pozostają na swoich miejscach. Przez okres trzech sekund przeciwnik nie może się poruszyć i co pół sekundy zadawane mu są obrażenia równe ilości siły ataku (AD) Spidiego + jedną szóstą pancerza wroga.

## 3: Cahan

*Femirościcka z krainy Tryfidów – Support/Mage*

### **Umiejętność pasywna: Cień Nocy**

Cahan zwinnie porusza się w miejscach, gdzie jest ciemno. Na obszarze dżungli jest ona niewidoczna, dopóki przeciwnik nie będzie się znajdował 300 jednostek od niej (ok. 2 metry) lub nie zostanie zaatakowana.

### **Q – Batalion SS Rosiczken**

Cahan przyzywa na pomoc zaufany oddział szturmowy. Wszystkie przywołane jednostki (4) posiadają zasięgowy atak o równowartości 10/25/40/65/80 obrażeń o prędkości takiej samej jak Femirościcka. Żołnierze znikają po 3 sekundach.

### **W – Wiwisekcja**

Bohaterka przeprowadza autopsję. Na żywym organizmie. Przeciwnik jest unieruchomiony i w ciągu 2 sekund otrzymuje obrażenia.

### **E – Moc Tryfida**

Cahan ujawnia swoje prawdziwe oblicze, na jakiś czas zyskując bonus do statystyk. Przeciwnicy, oszołomieni jej przemianą, zostają ogłuszeni na sekundę.

### **R – Caharis**

Morderczy ship, tak znienawidzony przez Tryfida, wywołuje u niej szal. Na 15 sekund wszystkie statystyki zwiększają się o 15%.

## **4: Mordecz**

*Hipokrytyczny Kot – Assassin/Mage*

### **Umiejętność pasywna: Ocena Potencjału**

Mordecz zawsze widzi przeciwników i kupowane przez nich przedmioty przez 5 sekund od opuszczenia przez nich nexusa.

### **Q – Atak Hipokryzji**

Mordecz wykonuje atak zadający obrażenia fizyczne oraz magiczne równe ilości 10% posiadanego zdrowia.

### **W – Szkatuła**

Mordecz zamyka przeciwnika w szkatule, uniemożliwiając mu ruch przez 1/1.5/2/2.5/2.8 sekundy.

### **E – Kocie Sprawy**

Mordecz, przebywając w dzungli, zyskuje kocią zwinność. Prędkość poruszania się zostaje zwiększona o 10%

### **R – Kwintesencja Niezrozumienia**

Mordecz wysyła umysł przeciwnika do Żalobnego Miasta, ogłuszając go na 3 sekundy i zadając jego skołtunionemu umysłowi obrażenia magiczne.



## **5: Kredke**

*Wieczna Legenda – Fighter*

### **Umiejętność pasywna: For Glorious Equestria**

Natchniony duchem patriotyzmu, Kredke daje świecący przykład całej reszcie drużyny. Wszyscy bohaterowie w pobliżu niego otrzymują bonus +10 do AD, AP, prędkości ruchu i tenacity.

### **Q – Eteryczny Róg**

Na głowie Kredke pojawia się eteryczny róg. Kredke szarżuje na przeciwnika i zadaje obrażenia fizyczne.

### **W – Kredke Quest**

Bohater biegnie z pochodnią, podpalając wszystko na swojej drodze – zwłaszcza kościoły. Przez pięć sekund za Kredke ciągnie się pasmo płonącej pożogi, zadające obrażenia w czasie.

### **E – Wieczna Wojna**

Kredke gromkim głosem ogłasza stan wiecznowojenny. Wszyscy pobliscy przeciwnicy przez 2 sekundy atakują go, odnosząc obrażenia równe 10% ich brakującego zdrowia.

## **R – Legendarna Przygoda**

Kredke zwołuje kompanię, nakłaniając ich do wyruszenia na Legendarną Przygodę. Wszyscy pobliscy sojusznicy otrzymują duży bonus do szybkości ruchu i ataku oraz zadawanych obrażeń.

## **6: Gandzia**

*Władca Interpunkcji – Bruiser*

### **Umiejętność pasywna: Aura poprawności**

Bohater emanuje aurą poprawnego pisania, wzmacniając swoich sojuszników. Pobliscy przyjaźni herosi otrzymują bonus +5% do pancerza i obrony przed magią.

### **Q – Rzut przecinkiem**

Gandzia rzuca w przeciwnika przecinkiem niczym bumerangiem. Przecinek leci w stronę wroga po paraboli i w ten sam sposób wraca, zadając przy tym obrażenia magiczne każdej napotkanej wrogiej istocie.

### **W – Kłata Gandzi**

Korpus bohatera tymczasowo okryty jest Grammarnazistowską stalą, chroniąc go przed obrażeniami. Zmniejsza obrażenia o 40% na okres trzech sekund.

### **E – Szał Frytek**

Dla Gandzi wrodzy bohaterowie stają się paczkami frytek. W ten sposób zwiększa się jego prędkość ruchu, szybkość ataku oraz życie podczas gonienia takiego bohatera.

### **R – Korekta**

Władca Interpunkcji wyzwała szal korektora, atakując wroga z każdej możliwej strony (choć głównie pod kątem właściwego rozmieszczenia przecinków). Wróg otrzymuje masywne obrażenia i traci równowartość połowy swojego pancerza i odporności na magię na 5 sekund.

## **7: Kingu**

Mistrz Telekomunikacji – Assassin

### **Umiejętność pasywna: Nie Będzie Herbatnika**

Kingu podczas przebywania wśród sojuszników nie dosta-

je od nich herbatnika, przez co jego szal akumuluje się dwa razy szybciej.

### **Q – Moc Telefonu**

King uruchamia głęboko ukryty telefon, wybierając cyfrę 7. Wibracje powodują, iż zyskuje bonus do szybkości ruchu i ataku na okres 2/3/4/5 sekund oraz zwiększoną o 20% szansę na trafienie krytyczne.

### **W – Spoiler**

King wyświetla w umyśle przeciwnika moment jego śmierci, zadając obrażenia magiczne i osłabiając jego obronę na trzy sekundy. Każdy poziom tej umiejętności zwiększa karę do pancerza i odporności na magię o 6%.

### **E – Hybryda Dialogowa**

Kingu tworzy dialog hybrydowy. Okropieństwo tego tworu oślepi przeciwników na 1/1.5/2/2.5/3 sekundy.

### **R – Projekt Horyzonty**

W dłoniach Kinga na 4 sekundy pojawia się drukowana wersja Fallout: Equestria – Project Horizons w twardej oprawie. King bije nią przeciwników, zadając obrażenia fizyczne i ogłuszając każdego trafionego na dwie sekundy. Jednocześnie ciężar książki sprawia, że traci 10% szybkości ataku na czas trwania umiejętności.

## **8: Cygnus**

Cy(g)niczny Historyk – Bruiser

### **Umiejętność pasywna: Katolicyzm**

Cygnus twardo stoi w swojej wierze, pełen woli walki i dumy. Przez to wszystkie jego statystyki zwiększone są o 2%.

### **Q – Gęgęgę**

Historyk szarżuje na wroga, wydając z siebie odgłosy godowe rodu Łabuńdziowiczów. Po udanej szarży przeciwnik otrzymuje status „przestraszonego” na jedną sekundę.

### **W – Opróżnianie Lodówki**

Bohater podkrada się do zapasów wroga i kradnie je. Pasywnie umiejętność ta zmniejsza regenerację zdrowia pobliskich wrogów; po użyciu przywraca Cygnusowi trochę życia.

### **E – Barbarossa!**

Cygnus robi zamach swoją czerwoną brodą, oplata nią nogi przeciwnika i unieruchamia go na półtorej sekundy.

### **R – Hop Pod Derkę!**

Bohater doskakuje do ofiary i czyni zarówno ją, jak i siebie niewidzialnymi dla reszty graczy. Co dzieje się dalej, niech pozostanie tajemnicą; wiadomo tylko,





że skutkiem jest masywna utrata zdrowia przez wroga.

## 9: Poulsen

*Opadowy Tłumacz-  
rozec – Mage*

### **Umiejętność pasywna: Efekt Magii**

Z każdym użytym czarem Poulsen uzyskuje dwa punkty many na stałe.

### **Q – Bezspoiler**

Poulsen prowadzi prezentację o tłumaczonym przez niego fan-fiku. Przy okazji rzuca ocenianymi (tym razem) obrazkami zawierającymi spoilery prosto we wroga, zadając mu obrażenia i zmniejszając prędkość ruchu o 15%.

### **W – Plasterek Życia**

Nad Poulsenem bądź pobliskim sojusznicznym bohaterem pojawia się tarcza, która zwiększa maksymalne życie celu o 10% na czas trwania tarczy (5 sekund).

### **E – Surprise Butts...**

Bohater niczym zawodowy szpieg pojawia się nagle tuż za przeciwnikiem, wbijając mu nóż w... plecy, oczywiście. Wróg zostaje unieruchomiony na dwie sekundy i zaaplikowany zostaje efekt krwawienia.

### **R – Opad: Konioziemia**

Po użyciu tego zaklęcia przechodzi czas, kiedy ideały przyjaźni ustępują miejsca chciwości, egoizmowi i paranoi. Kurczące się przestrzeń życiowa i surowce naturalne stają się przedmiotem zazdrosnej grabieży. Megaczary spadają z nieba niczym deszcz, pogrążając krainy w płomieniach, a fala promieniowania pokrywa całą mapę. Po aktywowaniu umie-

jętności na wszystkich wrogów spada megaczary, zabierając 50% aktualnego zdrowia i obniżając ich pancerz oraz odporność na magię o 50. Od efektu tego czaru nie chronią magiczne tarcze.

## 10. Verlax

*Tulpa Redakcji – Support*

### **Umiejętność pasywna: Nieistnienie**

Jeżeli Verlax zniknie z pola widzenia przeciwnika, zyskuje niewidzialność do czasu swojego pierwszego ataku lub użycia przedmiotu.

### **Q – Szkło**

Verlax odpala w przeciwnika szklany pocisk zadający obrażenia magiczne i dający mu tarczę na 2 sekundy.

### **W – Angielski Szyk**

Verlax zamienia miejscami przeciwników, dodatkowo spo-

walniając ich na dwie sekundy.

### **E – (uśmiech)**

Nad Verlaxem pojawia się (uśmiech) zwiększający o 50% regenerację życia wszystkim okolicznym sojusznikom na okres 5 sekund.

### **R – Gold Wins Wars**

Verlax uderza w przeciwników deszczem złota, zadając obrażenia magiczne. Sojusznicy stojący w obszarze uderzenia zaklęcia leczą się za równowartość 10% swojego zdrowia.

## 11. Macter4

*Kapłan DTP – support*

### **Umiejętność pasywna: Jak ja mam ogarnąć ten burdel?**

Redakcja Equestria Times nie należy do najbardziej rozgarniętych... Macter, zmuszony do pomagania jej, szuka w sobie siły, by wytrwać przez ten okres. Im wię-





cej sojuszników otacza bohatera, tym większy bonus do statystyk dla wszystkich obecnych.

#### **Q – Poke, poke...**

Macter mści się za haniebny moment w jego historii i dźga oponenta swoją laską, zadając obrażenia magiczne.

#### **W – Skład**

Kapłan może za pomocą magii złapać jednego z wrogów i przenieść go w konkretne miejsce blisko siebie. Umiejętność musi się naładować (3 sekundy) i może zostać przerwana. Tyczy się to też wyjścia przeciwnika poza zasięg działania zaklęcia.

#### **E – Wymiarowanie**

Odpowiednio dobierając parametry, Macter potrafi zmienić rozmiar wroga – przez to pomniejsza go, zmniejszając życie, obronę i odporność na magię o odpowiedni procent.

#### **R – Gniew DTP**

Na pewien czas kapłan DTP zmienia się w potężnego demona, zdolnego roznieść wszystko gołymi łapami. A wszystko przez to, że artykuły nie były oddane na czas...

### **12. solaris**

*Czerwona Zaraza – Fighter*

#### **Umiejętność pasywna: Karłowatość**

Solaris ma 5/10/20/25% szans na uniknięcie ataku wroga (odpowiednio na poziomach 1, 6, 11, 18).

#### **Q – Marsz Armii Czerwonej**

Przez pole bitwy przetacza się masa niewyszkolonych, ale bardzo zdeterminowanych korekt. Przeciwnicy, którzy stoją na drodze Marszu, otrzymują obrażenia oraz spowolnienie na 3 sekundy.

#### **W – Zawodowe Irytowanie**

Krótko mówiąc, komunista z łatwością potrafi wyprowadzić człowieka z równowagi, w efekcie czego wrogi obrażenia spadają.

#### **E – Przegryw Życiowy**

Każda postać żeńska w pobliżu Solarisa ucieka od niego. Bohater otrzymuje obrażenia od kosza, w zamian zyskując szybkość ruchu i ataku.

#### **R – Stairway to Lenin**

Redakcyjny karzeł doznaje natchnienia, by w imię Lenina, komunizmu i wszystkich przywódców Matuszki Rossiji bić wroga. Prędkość ataku i obrażenia zwiększają się u niego drastycznie, zaś sojusznikom bonus ten udziela się tylko połowicznie.

### **13. Zodiak**

*Paskowany Piewca Honoru – Fighter/ADC (Range)*

#### **Umiejętność pasywna: Łapaj Kurwia!**

Zodiak otrzymuje bonus 40% do szybkości poruszania się, gdy goni przeciwnika, który właśnie zabił jednego z jego sojuszników.

#### **Q – Idealizm**

Bohater wdaje się z wrogiem w dyskusję na temat tego, jak powinno wyglądać życie i jak powinno się zachowywać. Na okres trzech sekund obaj zostają unieruchomieni, a dodatkowo przeciwnik otrzymuje karę -15/25/35/45/60 do pancerza i odporności na magię.

#### **W – Wiedźma**

Na polu walki pojawia się widmo wiedźmy, która przeraża przeciwników i zmusza ich do natychmiastowej ucieczki.



### **E – Chromowane Paski**

Paski pokrywające ciało Zodiaka nabierają koloru chromu i twardości stali. Pancerz i odporność na magię rosną czasowo o 10 punktów na każdy poziom tej umiejętności.

### **R – Kodeks Honorowy**

Zodiak wyzywa dowolnie wybranego przeciwnika na pojedynek trwający 5 sekund. Podczas trwania walki, żaden z uczestników nie zadaje ani nie otrzymuje obrażeń od innych championów.

## **14. Matyas Corra**

*Chyży Hałdoskoczek – Bruiser/Tank*

### **Umiejętność pasywna: Wkurwienie**

Matyasa łatwo jest zdenerwować. Każdy atak bądź zakłęcie wroga rzucone w jego stronę akumuluje się, by w pewnym momencie Hałdoskoczek mógł wyładować cały swój gniew dzięki zwiększonym umiejętnościom bojowym. Dzięki Wkurwieniu bohater może używać umiejętności.

### **Q – Dziedzictwo Ślunska**

Wywodząc się ze Ślunska, hałdoskoczek posiada pewne atuty. W tym wypadku jest to wyjątkowo rozwinięta umiejętność pokonywania przeszkód terenowych. Za pomocą skoków czy biegania może on przeskoczyć pojedynczą przeszkodę terenową w postaci ściany/drzewa/innej. Notka: Duży czas oczekiwania, wymaga bardzo małego dystansu między bohaterem a przeszkodą. Nie wymaga Wkurwienia.

### **W – Glizdowqś**

Wkurwiony ciągłym gadaniem o glizdowqśie, Matyas zadaje duże obrażenia aktualnie zaznaczonemu wrogowi, ciągnie go z powrotem na Ślunsk i zakopuje go w hałdzie, unieruchamiając go na 5 sekund.

### **E – Adept Biologii**

Czytając książki o anatomii, Matyas wie dokładnie, gdzie uderzyć, by zabiło. Po aktywacji tej umiejętności poświęca symboliczną sekundę, by przypomnieć sobie pewne wiadomości, po których zwiększa swoje przebicie

pancerza o 15% na czas 5 sekund.

### **R – Koks Miał Węgiel**

Miarka się w końcu przebrała. Matyas wciąga 30 gramów czystego zmielonego węgla, zamieniając się w morderczego Behemotha Ślunska. Dostaje HP, dmg, speed attack, regenerację oraz zasięg. Trwa to 15 sekund. Po użyciu Matyas jest osłabiony odwykiem i na pół minuty traci równowartość tego, co zyskał z wyżej wymienionych statów.

Nie wiemy, czy te opisy przypadną Wam do gustu. Jeżeli tak, to możemy pomyśleć nad dodaniem nowych osób. Jak tego dokonamy? Chętni są proszeni o wysyłanie prywatnych wiadomości na forum do Kingofhills lub Dolar84. W rzecznej wiadomości powinien się zawierać krótki opis osoby wysyłającej – w końcu nie znamy wszystkich. O ile zbierze się dostateczna liczba chętnych, to z pewnością pojawią się kolejne opisy à la LoL.

