

ALMANACH SUPERBOHATERÓW

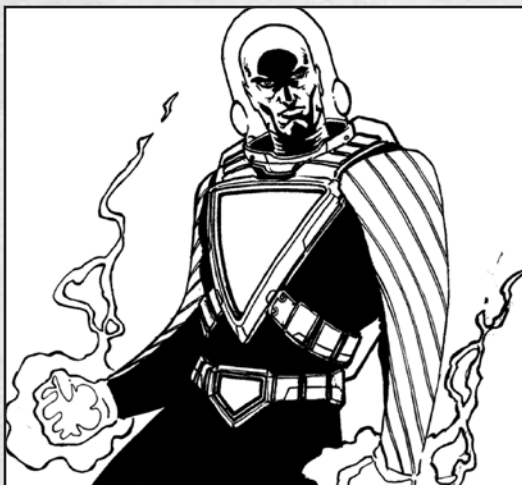


WYDAWNICTWO
GRAMEL





ALMANACH SUPERBOHATERÓW





ALMANACH SUPERBOHATERÓW

AUTORZY: SHANE LACY HENSLEY, CLINT BLACK, PIOTR KORYS, PAUL
"WIGGY" WADE-WILLIAMS ORAZ JAKUB "ERPEGIS" OSIEJEWSKI.

WERSJA POLSKA: JAKUB "ERPEGIS" OSIEJEWSKI ORAZ TOMASZ SMARTFOX
SMEJLIS, ŁUKASZ "CHAVEZ" MALLUDY, TOMASZ Z. MAJKOWSKI, JAKUB GÓRA,

OPRACOWANIE GRAFICZNE I SKŁAD: MICHAŁ SMAGA

OKŁADKA: CRIS DE LARA I MICHAŁ SMAGA

ILLUSTRACJE: JASON ENGLE, (C) LOUIS PORTER, JR. DESIGN.
ALL RIGHTS RESERVED ORAZ MARTA MATYJEWICZ.

TESTOWALI I DORADZALI: JODI BLACK, MATT CUTTER, NORM "NO RELATION"
HENSLEY, JOEL KINSTLE, ZEKE SPARKES, AND SCOTT PYLE

DEDYKACJA:

"ALMANACH SUPERBOHATERÓW" GRAMEL DEDYKUJE NAJMLĘDSZEMU DZIKUSOWI - KUBUSIOWI,
OBYŚ BYŁ SUPERBOHATEREM DLA RODZICÓW! NATALIO, MICHAŁE - GRATULACJE!

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:

DLA JUSTYNY I MARII KORYŚ, MAŁGORZATY MAJKOWSKIEJ I NATALII ETTERLE.

ZAJRZYJ NA STRONĘ WWW.WYDAWNICTWOGAMEL.PL

DYSTRYBUCJA W POLSCE:

KUŹNIA GIER, UL. STOKROTEK 1, 31-463 KRAKÓW, WWW.KUZNIAGIER.PL

SAVAGE WORLDS, EVERNIGHT ARE COPYRIGHT GREAT WHITE GAMES, LLC; DBA
PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP. ALL RIGHTS RESERVED. THIS POLISH EDITION IS
LICENSED FROM PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP. TEXT OF POLISH TRANSLATION
AND THE GRAMEL LOGO ARE COPYRIGHT GRAMEL. ALL RIGHTS RESERVED.

THE MENTION OF OR REFERENCE TO ANY COMPANY OR PRODUCT IN THIS BOOK
IS NOT A CHALLENGE TO THE COPYRIGHT OR TRADEMARK CONCERNED.

SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ PIERWSZY: BOHATEROWIE..... 7

NOWE ZAWADY 9

NOWE PRZEWAGI.....12

ARCHETYPY.....13

ROZDZIAŁ DRUGI: ZASADY OPCJONALNE..... 19

ŚWIAT WOKÓŁ NAS19

KONWENCJE GATUNKU20

FUKSY BOHATERSTWA 22

POZIOMY MOCY..... 22

ROZDZIAŁ TRZECI: SPRZĘT 23

ROZDZIAŁ CZWARTY: SUPERMOCE..... 33

ROZDZIAŁ PIĄTY: SIEDZIBY 69

JAK ZDOBYĆ SIEDZIBĘ?69

PRZYKŁADOWE SIEDZIBY 74

ROZDZIAŁ SZÓSTY: JAK GRAĆ? 75

CZAS NA ROZWAŁKĘ!..... 75

MOC I ODPOWIEDZIALNOŚĆ..... 77

JESTEM CHOLERNYM BATMANEM!..... 79

KOSMICZNI STRAŻNICY, DO BOJU!..... 80

DROGA DEDUKCJI, MIKOŁAJU!..... 80

KTO WIE, JAKIE ZŁO CZAI SIĘ W SERCACH LUDZI?..... 81

GROCH, FASOLA, SILNA WOLA 81

NASTOLETNI STRAŻNICY..... 82

MOŻEMY BYĆ HEROSAMI, CHOĆ NA JEDEN DZIEŃ..... 83

GORYLE ZAWSZE SĄ FAJNE 84

WSZYSTKO, CO SOBIE WYMARZYŁEŚ..... 84

ROZDZIAŁ SIÓDMY: PEACEKEEPERS

ZARYS SETTINGU..... 85

ŚWIAT..... 86

HISTORIA 89

TAJEMNICE HIPERSZEŚCIANU 90

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI..... 93

ULTIMANIE..... 95

MATERIAŁY DODATKOWE: ZOMBIE,

ROBOTY I OBCE ISTOTY 96



ROZDZIAŁ PIERWSZY: BOHATEROWIE

Witaj w *Almanachu Superbohaterów do Savage Worlds!* Niewiele jest światów równie charakterystycznych i oferujących brawurowe przygody, co uniwersa komiksowych superbohaterów. W tej części *Brawurowych Światów* znajdziesz zasady pozwalające na stworzenie dowolnych herosów posiadających niezwykle moce – od mrocznych pulpowych stróżów prawa po złożonych łotrów i obrońców ludzkości. Znajdziesz tu nowe zasady, nowe przewagi i wady oraz przydatny sprzęt i, co najważniejsze: mega-tonę niesamowitych, elastycznych supermocy.

Nie znajdziesz tu wprawdzie opisu świata, ale możesz przy użyciu zasad z tego podręcznika stworzyć własne uniwersum superbohaterów czy skonwertować swój ulubiony komiks na mechanikę *Savage Worlds*. Możesz też wykorzystać ten podręcznik, by wzbogacić już istniejący świat o komiksowe elementy: na przykład Las Torres może stać się swoistym Gotham City.

Pierwszy rozdział, który właśnie czytasz, pomoże ci stworzyć własnego bohatera lub złowrogiego super-łotra. Warto wyjść od pomysłu na własną postać, od tego, kim lub czym jest, niż obmyślać jej supermoce. Mimo to przejrzenie listy mocy czy obejrzenie ilustracji może dać ci kilka świetnych pomysłów.

POMYSŁ

Jak twoja postać zdobyła supermoce? Może była ofiarą strasznego wypadku lub eksperyment poszedł kompletnie inaczej, niż się spodziewałeś? Albo jesteś przybyszem z innej planety? Czy też opanowałeś sztuki tajemne lub posługujesz się ultranowoczesnym ekwipunkiem?

Jakie moce posiada bohater? Jest „kolosem” – potężnym i silnym olbrzymem, supertwardym i supersilnym? Albo magicznym mistykiem mogącym mieszać w myślach mentalnymi mocami? Gadźciarzem latającym dzięki plecakowi rakietowemu i gromiącym wrogów laserowym promieniem śmierci?

Dlaczego bohater robi to, co robi? Czy mści się za zdarzenie z przeszłości, a może wychowano go tak, by miał silne poczucie odpowiedzialności? Czy był kiedyś drobnym złodziejaszkiem, który znalazł sposób, by stać się kimś lepszym? Lub jeszcze inaczej, jest geniuszem zła chcącym zapanować nad światem? A może budzącym strach i nienawiść mutantem, który odpłaci światu pięknym za nadobne?

RASA

Większość superbohaterów i złoczyńców to ludzie. Rozpoczynają oni grę z jedną dowolnie wybraną przewagą, której wymagania muszą spełniać.

W grze mogą wystąpić inne rasy – nieumarli, konstrukty, a nawet kosmici z obcych planet, jednak tworzy się je za pomocą odpowiednich supermocy, tak byś mógł opracować dokładnie rasę swojego bohatera. Tak jak ludzie, stworzone przez graczy rasy również dostają darmową przewagę, o ile tylko spełniają jej wymagania.

WSPÓŁCZYNNIKI

Każdy bohater posiada pięć cech, początkowo na poziomie k4: Duch, Siłę, Zręczność, Spryt i Wigor. Masz 5 punktów, które możesz wykorzystać, by je podnieść. Zwiększenie cechy o jedną kostkę kosztuje 1 punkt – na przykład, by podnieść Duch z k4 do k8 musisz wydać 2 punkty – jeden z k4 na k6, i drugi z k6 do k8.

W tej fazie tworzenia postaci nie możesz podnieść atrybutu powyżej k12, ale przy wybieraniu supermocy będziesz mógł przekroczyć ten limit.





Masz też 15 punktów do wydania na umiejętności. Podniesienie kostki umiejętności kosztuje 1 punkt, dopóki jej poziom nie przekroczy poziomu związanej z nią cechy. Powyżej niego podniesienie umiejętności o 1 stopień kosztuje 2 punkty.

Typowa gra o komiksowych superbohaterach wykorzystuje wszystkie umiejętności podane w *Savage Worlds Edycja Polska*, jeśli twój MG nie zarządzi inaczej. Przykładowo, jeżeli grasz superbohaterami w wiktoriańskiej Anglii, pewnie nie miałoby sensu wybieranie Wiedzy (Komputery).

PRZEWAGI I ZAWADY

Zawady pozwalają ci określić słabości i wady twojej postaci. Dają też dodatkowe punkty, które wykorzystasz, by ulepszyć swojego bohatera. Możesz wybrać dwie drobne zawady (każda warta 1 punkt) oraz jedną poważną (wartą 2 punkty). Zasada opcjonalna *Super Karma* pozwoli ci na wybór jednej dodatkowej poważnej zawady, która zapewni dodatkowe punkty mocy, ale nie da punktów na umiejętności i przewagi. Za dodatkowe zawady nie dostajesz punktów, ale możesz je wybrać, jeśli pasują do twojej koncepcji postaci.

Za dwa punkty możesz:

- Podnieść cechę o jeden poziom kostki
- Wybrać przewagę.

Za jeden punkt możesz:

- Zyskać jeden punkt umiejętności.
- Zyskać dodatkowy tysiąc dolarów.

NARODZINY MOCY

Każdy superbohater dysponuje przewagą Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce). W tej fazie możesz

wydać punkty mocy zapewniane przez tę przewagę, by zwiększyć swoje współczynniki, zyskać przewagi lub zdobyć niezwykle, unikatowe zdolności.

SPRZĘT

Bohater dysponuje 1000 \$ do wydania na sprzęt. Listę „zwykłych” przedmiotów możliwych do nabycia we współczesnych, superbohaterskich światach znajdziesz w rozdziale trzecim.

CECHY POCHODNE

Gdy już podniosłeś podstawowe współczynniki za pomocą punktów mocy i zawał, możesz określić drugorzędne współczynniki.

Charyzma oznacza, czy twój bohater budzi sympatię, czy też jest antypatyczny. Dodaje się ją do testów Przekonywania i Wypytywania. Podstawowy modyfikator Charyzmy to +0, chyba że modyfikują ją przewagi, zawady czy supermoce.

Tempo wynosi 6 cali na rundę, chyba że modyfikują je przewagi, zawady lub supermoce. Niektórzy bohaterowie mają kilka sposobów ruchu.

Obrona równa jest 2 + połowa umiejętności Walka.

Wytrzymałość jest równa 2 + połowa cechy Wigor.

OSTATNI SZLIF

Zakończ tworzenie bohatera, skupiając się na szczegółach. Jakie są jego cele? Czego nienawidzi? Czy jest coś, na czym mu zależy? Dlaczego szuka przygód wspólnie z innymi bohaterami? Albo dlaczego działa wspólnie z innymi lotrami?



NOWE ZAWADY

Poniżej przedstawiamy kilka nowych zawod, odpowiednich do przygód komiksowych superbohaterów.

BAJER (POWAŻNA)

Twój bohater musi się przebrać, rozzłościć się, wypić krew, przyzwać mistyczną energię, połknąć pigułkę, wypić eliksir albo wykonać inną czynność (zajmującą co najmniej jedną akcję), by mieć dostęp do wszystkich swoich mocy.

Niezależnie od sytuacji: jeśli bohater nie zdoła się przygotować, nie może skorzystać ze swoich zdolności. Nie możesz wykorzystać żadnej mocy – nawet przewag i współczynników uzyskanych dzięki punktom mocy – jeśli nie zajmiesz się swoim bajerem.

Dwie postaci: Jeśli twój superbohater zmienia się w całkowicie inną osobę, powinienes stworzyć dwie postaci – „normalny” bohater jest Nowicjuszem i nie posiada supermocy. Gdy zdobędziesz odpowiednią liczbę PD, możesz rozwinąć tylko jedną z dwóch postaci, nie obie.

BEZLITOSNY (DROBNA)

Taki bohater nie jest może Krwiożerczy (choć może być), ale potrafi popełnić morderstwo, by zrealizować swoje cele. Nie cieszy go zabijanie, ale też nie będzie rozpacział, jeśli będzie zmuszony kogoś wyeliminować.

CHARAKTERYSTYCZNY WYGLĄD (DROBNA)

Wygląd twojego herosa jest nieco odmienny od typowego (człowiek o błękitnej skórze, mówiący goryl itp.), co łatwo dostrzec, nawet jeśli bohater nie nosi kostiumu. Sprawia to, że łatwo go wysłuchiwać i dostrzec w tłumie, co w konsekwencji może spowodować kłopotliwe sytuacje w życiu codziennym.

Bohater musi być odmienny tak w kostiumie, jak i w swoim cywilnym wcieleniu, by móc wybrać tę zawodę. Kostium sprawia, że wszyscy herosi są charakterystyczni.

KALECTWO (DROBNA/POWAŻNA)

Kalectwo czy niepełnosprawność to wszelkie fizyczne lub umysłowe defekty ograniczające możliwości twojej postaci albo wpływające na to, jak go widzą inni. Drobne kalectwa to na przy-





kład wady wymowy, choroby skóry czy problemy z uczeniem się (np. dysleksja). Poważne kalectwa to ograniczenie w poruszaniu się (paraliż nóg lub całego ciała), wrodzone choroby (np. kości) czy poważne problemy psychiczne niezwiązane z innymi zawadami.

Bohater może posiadać supermoce równoważące jego kalectwo. W takim wypadku mogą one zmniejszyć poziom lub w ogóle zanegować tę zawadę. Jeśli bohater posiada moce telekinetyczne, brak rąk może być dla niego mniejszym problemem – ta zawada jest drobna. Gdyby posiadał cybernetyczne ręce, nie miałby w ogóle tej zawady.

MÓWKA (DROBNA)

Twój bohater ciągle prawi kazania wrogom – i często swoim przyjaciołom. Jedni wychwalają zalety cnotliwego życia; inni gładzą o tym, jak technologia panuje nad światem, i tylko powrót do „Dawnych Ścieżek” może uratować planetę.

Gdy twój bohater otrzyma dwójkę jako kartę inicjatywy, musi spędzić całą rundę prawiąc morały. Jeśli tego nie robi, ponosi karę -4 do wszystkich akcji wykonywanych w tej rundzie.

NIELUDZKA POSTAĆ (POWAŻNA)

Twój bohater w ogóle nie wygląda jak człowiek: jest kulą świetlistej energii, amebą z mackami, wielkim lewitującym mózgiem i tak dalej. Ma karę -4 do Charyzmy, a jego budowa jest zagadką dla humanoidalnych lekarzy. Wszelkie testy Leczenia wykonywane, by pomóc twojemu bohaterowi, ponoszą karę -4. Oczywiście bohater ma też problemy fabularne – nie wpuszcza się go do restauracji, nie może założyć kamizelki kuloodpornej, zmieścić się w samochodzie i tak dalej, zależnie od swojego konkretnego kształtu.

Twoja specyficzna budowa może zapewniać ci przywileje, ale musisz kupić je jako supermoce. Jeśli kula świecącej energii chce przechodzić przez ściany, musi wykupić moc *niematerialny*. Innymi słowy, jeżeli bohater nie posiada jakiejś mocy, jego budowa nie daje mu jej „za darmo”, niezależnie od tego, jak opisziesz jego wygląd.

PODOPIECZNY (DROBNA)

Może niekoniecznie musi być to wścibski reporter czy lojalny kamerdyner, ale Podopieczny to osoba, której jesteś całkowicie oddany i zrobisz wszystko, by ją ochronić. Może to twoja żona czy chłopak, dziecko, wierny sługa albo nawet kochane zwierzątko.

Podopieczny to Nowicjusz. Nawet jeśli jest zadziorny i dość kompetentny, po prostu nie może równać się z resztą drużyny. Niestety, nie powstrzymuje to Podopiecznego przed wiecznym pakowaniem się w kłopoty. Regularnie wymaga ratunku, wyjawia tajemnice twojej drużyny i w ogóle sprawia, że twój bohater może się załamać. Oczywiście, czasem może się zdarzyć, że Podopieczny ocali życie twojej postaci, ale takie przypadki powinny być rzadkie.

Jeśli Podopieczny umrze, twój bohater będzie zrozpaczony, dopóki nie zemści się... lub winnego nie spotka sprawiedliwość. Bohater może zechcieć wsadzić zabójcę do więzienia, a łotr umieścić go w bolesnej i skomplikowanej morderczej pułapce. Nie musi oznaczać to ostatecznej zemsty, jednak jej efekty muszą być długotrwałe, a nie ulotne i tymczasowe.

Do momentu zemsty lub uzyskania sprawiedliwej kary dla winnego bohater otrzymuje tylko jednego fuksa na początku każdej sesji (ale nadal

zyskuje dodatkowe fuksy dzięki zdolnościom takim jak Szczęściarz).

SŁABY PUNKT (DROBNA/POWAŻNA)

Twój bohater jest bardzo podatny na określony rodzaj ataku, jak lód i zimno, ogień i ciepło, radioaktywność, magię, ciemność, światło, powietrze, dźwięk, energię kinetyczną itp. Podobny atak zadaje ci +4 obrażenia, jeśli zawada jest drobna, lub podwójne, jeżeli jest poważna.

Słaby punkt twojego bohatera nie jest powszechnie znany, ale każdy, kto pogrzebie trochę w danych na twój temat, powinien go odkryć – zazwyczaj wystarczy zbadać jedno czy dwa spotkania.

SŁUŻBA (POWAŻNA)

Twój bohater jest sługą potężniejszej istoty lub istot, zapewniających mu moce. Choć możesz mieć własne plany, to jednak musisz w końcu służyć zamysłom swojego władcy i być mu posłusznym. Cele i dążenia władcy muszą być określone przed rozpoczęciem gry, tak aby MG mógł wymyślić plany twojego pana i twoją w nich rolę. W każdym razie, nie możesz sprzeciwić się władcy. Jeśli to zrobisz, rzuci on przeciwko tobie potężne siły, by pokazać innym sługom, co dzieje się z nielojalnymi.

Ta zawada nadaje się też dla bohaterów. Antybohater służący ponuremu kosiarzowi, galaktyczny policjant wykonujący rozkazy Rady Galaktyki, czy obrońca USA wykonujący rozkazy prezydenta także mogą być na Służbie.

ŚMIERTELNIE CHORY (POWAŻNA)

Bohater cierpi z powodu śmiertelnej, nieuleczalnej choroby. Umrze. Niedługo. Na początku każdej sesji pociągnij kartę. Figura oznacza, że pojawią się symptomy choroby. Niezależnie od opisu, zawsze ponosisz karę -1 do wszelkich testów podczas dzisiejszej rozgrywki.

Jeśli jednak wyciągnąłeś jokera, bohater umrze dziś i wie o tym. W pewnej chwili w czasie gry – najlepiej po osiągnięciu ważnego celu lub po odkupieniu dawnych grzechów - twoja postać odejdzie. MG zawsze powinien pozwolić konającemu bohaterowi na kilka rund działania, by mógł dokonać jakiegos szlachetnego czynu.

UTRATA MOCY (POWAŻNA)

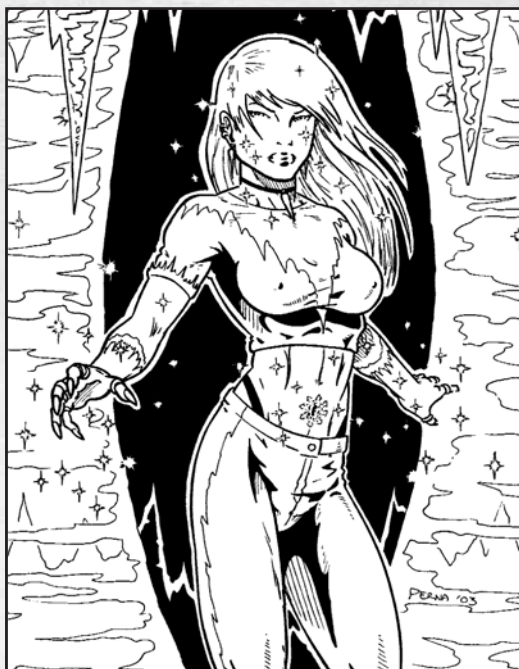
Gdy twój bohater zetknie się z pewną substancją lub sytuacją, traci supermoce, w tym przewagi i współczynniki wykupione za punkty mocy.

Ta substancja powinna być dość rzadka lub łatwa do uniknięcia, jak złoto, poświęcona ziemia, czy bycie zanurzonym w wodzie. Możesz też wybrać bardzo rzadkie substancje – fragmenty twojej rodzinnej planety, kwiaty lotosu – ale w takim wypadku ludzie wiedzą lub domyślają się twojej słabości, a wrogowie z łatwością mogą zdobyć stosowne przedmioty.

WRAŻLIWOŚĆ (DROBNA/POWAŻNA)

Na bohatera szkodliwie wpływa pewna powszechna sytuacja lub substancja – jak woda, ogień, zimno, światło słońca itp. Gdy znajdujesz się w pobliżu takiej substancji (na ogół w zasięgu 1" czyli dwóch metrów) ponosisz karę -2 do wszystkich testów współczynników, gdy zawada jest drobna.

Jeśli zawada jest poważna, ponosisz karę -4 do testów, a twoje Tempo spada o połowę. W takim wypadku wrażliwość utrzymuje się nawet 2k6 rund po usunięciu, ukryciu, czy oddaleniu się od tej substancji.



NOWE PRZEWAGI

Poniższe przewagi są dostępne bohaterom i łotrom w większości superbohaterskich settingów.

PRZEWAGI WRODZONE

ZDOLNOŚCI NADPRZYRODZONE (SUPERMOCE)

Wymagania: Nowicjusz

W kampaniach potężnych komiksowych bohaterów, ta przewaga zastępuje supermoce opisane w podręczniku podstawowym SWEPL.

Zdolności nadprzyrodzone (supermoce) działają odmiennie od innych typów tej przewagi. Superbohater ma na starcie 10 punktów mocy, za które kupuje supermoce opisane w rozdziale czwartym. Nie istnieje umiejętność magiczna. Supermoce domyślnie działają, gdy tego zechcesz, i nie wymagają żadnych testów, chyba że opis konkretnej zdolności twierdzi inaczej.

Nowe moce: Superbohaterowie mogą kupić nowe moce, wybierając przewagę Punkty mocy. Zyskują wtedy 5 PM do wydania na nowe zdolności. Tak jak w wypadku klasycznych zdolności magicznych, przewagę tę można wybrać tylko raz na Rangę (w tym raz jako Nowicjusz), zatem początkowe moce postaci nie będą się zmieniać w znacznym stopniu. Bohater może oszczędzać punkty mocy, by móc potem kupić droższe zdolności.

W ten sposób system odzwierciedla styl komiksowych bohaterów. Piroman władający ogniem nie zaczyna nagle po kilku przygodach strzelać pajęczynami, ale może zwiększyć obrażenia swojego ataku płomieniami albo nauczyć się lepiej walczyć (wybierając przewagi bojowe zamiast nowych mocy).

PRZEWAGI BOJOWE

PRZYJĘCIE CIOSU

Wymagania: Nowicjusz, Wigor k10+

Bohaterowie posiadający tę przewagę potrafią przyjąć ciosy na klatę: mają szczęście, los jest po ich stronie, albo są po prostu strasznie twardzielami. Tak czy siak dodają, +2 do testów wyparowywania Ran.

ZMYŚLE WALKI

Wymagania: Doświadczony, Walka k8+, Spostrzegawczość k8+

Bohater ma sporo doświadczenia w walce i potrafi kontrolować wielu przeciwników na raz. Przeciwnicy nie zyskują premii za walkę Wielu na jednego w starciu z nim.

PRZEWAGI PRZYWÓDCZE

LIDER

Wymagania: Nowicjusz, Spryt k8+

Dobry dowódca sprawia, że jego podwładni pracują wspólnie i zgodnie jak przysłowiowa, dobrze naoliwiona maszyna. Jeśli bohater posiadający tę przewagę jest obecny, gdy wykonuje się test wspomagany, przed wykonaniem testu nie trzeba wskazywać dowódcy grupy. Automatycznie zostaje nim posiadacz najwyższego wyniku.

W walce bohater może wykonać test Sprytu jako akcję. Jeśli się powiedzie, heros zapewnia wszystkim sprzymierzeńcom w zasięgu równym jego kostce Ducha premię +1 do następnego testu (jeżeli może się z nimi porozumiewać). Jeśli uzyska przebicie w tym teście, premia rośnie do +2.

PRZEWAGI SPOŁECZNE

GRACZ ZESPOŁOWY

Wymagania: Nowicjusz, Duch k8+

Gracze zespołowi wiedzą, jak najlepiej wspierać swoich przyjaciół w bitwie i jak wykorzystywać ich pomoc. Gracz zespołowy liczy się jako dwóch sojuszników przy określaniu premii za walkę Wielu na jednego – jednak tylko wtedy, gdy walczy u boku jeszcze jednego sojusznika. Jeśli wróg może jakoś ignorować premię za Wielu na jednego, to Gracz zespołowy zawsze zapewnia premię minimalnie +1 za przewagę liczebną.

Ponadto, jeśli używasz zasad Drużyn bohaterów, gracz zespołowy może odzyskać 1 punkt drużyny za koszt jednego fuksa, i może sam uzyskać fuksa kosztem tylko 1 punktu drużyny.

ARCHETYPY

BÓSTWO

„Widziałem powstanie i upadek imperiów,
widziałem jak rodzą się i umierają gwiazdy,
a ty śmiesz mi grozić, śmiertelniku?”

Wszczęświaty sąsiednie roją się od istot o niezwykłych magicznych zdolnościach. Niektóre nazywamy elfami, inne trollami, a najsilniejsze z nich wszystkich - bogami. Bogowie to istoty o niebywałej potędze, jednak i one mają pewne obowiązki, ograniczenia czy słabości. Według niektórych, ich moc zależy od liczby wyznawców na Ziemi. Czasem, kiedy bóg jest wciąż nieśmiertelny, ale jego moc zmalała, nie ma dla niego miejsca wśród innych bóstw i musi udać się na Ziemię, by uwierzyło w niego więcej osób - a czasem po prostu nudzi się wiecznością i rusza w poszukiwaniu przygód.

Zalecane supermoce: różne, zależnie od dziedziny twojej boskości, ale większość bóstw ma: *Nieśmiertelność, Atak wręcz (boski oręż), Lot, Leczenie, Słudzy, Supercecha (wszystkie), Superwytrzymałość*

Zalecana przewaga: Lider (kto ma dowodzić, jeśli nie ty?)

Zalecana zawada: Rytuał (bogowie często hołdują dziwnym obyczajom z zamierzchłych epok).



CZEMPION

„To wygląda na zadanie dla Gwardzisty!
Gdzie jest jakaś budka telefoniczna?”

Czempion jest osobą, która reprezentuje to, co najlepsze w człowieku. Może to kolejny etap ewolucji *homo sapiens* lub przybysz z innej planety, który został adoptowany przez dobrych ludzi, ewentualnie heros, który potrafi wszystko? Czempion często jest kwintesencją bohatera, posiadając różnorodne moce - nierzadko potrafi latać, jest supersilny i superwytrzymały.

Zalecane supermoce: *Odporność, Atak wręcz (niesamowita siła, obce techniki walki), Wycucie (inne zmysły), Nieułękły, Lot lub Super-skoki, Superobrona, Supercecha, Superumiejętność, Superprzewaga (każda), Superwytrzymałość.*

Zalecana przewaga: Charyzmatyczny - budzisz w ludziach podziw i inspirujesz ich do coraz to nowych osiągnięć.

Zalecana zawada: Wrażliwość - zazwyczaj istnieje jakaś substancja, czy nawet idea, która zmienia cię w zwykłego człowieka, albo przynajmniej bardzo osłabia.





DUCH

„...”

Duch jest niewidzialny, niewyczuwalny i potrafi przechodzić przez ściany. To zwiadowca czy ninja, doskonały i nie do wytopienia. Duchy często posiadają inne moce, nierzadko będąc telepatami lub esperami. Prawdziwe duchy są obsesyjnie zainteresowane żywymi lub próbują odkupić swoje grzechy. Bywa, że inni niewidzialni z trudem opierają się pokusie zostania doskonałymi włamywaczami.

Zalecane supermoce: *Niematerialny, Niewidzialność, Wyczucie i Szósty Zmysł, Odmienny materiał (pył?), Nieumarły* (prawdziwy duch, zjawa, wygrzebany mściciel).

Zalecana przewaga: Złodziej - z pewnością będziesz drużynowym ekspertem od skradania się.

Zalecana zawada: Dziwactwo - niemal na pewno będziesz wyobcowany ze społeczeństwa.



ESPER

„Nadchodzi zagłada. Strzeżcie się.”

Esperzy to osoby obdarzone dodatkowymi zmysłami. Ktoś może być np. cyborgiem postrzegającym fale radiowe i kontrolującym je, ktoś inny widzieć przyszłość. Esperzy często są oderwani od rzeczywistości, postrzegając ją w zupełnie inny sposób niż zwykli śmiertelnicy. Czasem zmysły są mocami jakiegoś zwierzęcia lub wynikiem pochodzenia. Esperzy często są wyczuleni na jakiejś formy energii, choćby ktoś związany z mocą atomu może posiadać widzenie rentgenowskie.

Zalecane supermoce: *Wyczucie, Widzenie w ciemności, Uzdolniony, Czule zmysły, Odporność* (zawsze przygotowany), *Superumiejętność, Supercecha* (Spryt, Duch), *Telekineza, Telepatia, Radio*. Warto wziąć też *Unik* i *Atak dystansowy* (niezwykła celność).

Zalecana przewaga: Czujny (twoje zmysły stanowią twoją broń).

Zalecana zawada: Dziwactwo (dodatkowe zmysły czasem sprawiają, że widzisz rzeczy, których naprawdę nie ma).

GADŹECIARZ / ZBROJNY

„Jestem Tungsten Man!”

Gadźeciarz to szalony wynalazca, tworzący urządzenia posiadające supermoce. Gadźeciarze są często naukowcami, których eksperymenty prowadzą do powstania superczłowieka lub otwierają bramy między wymiarami. Dostatecznie zaawansowana nauka jest w stanie dokonać wszystkiego. Zbrojny to człowiek posiadający egzoszkieletowy - robotyczny pancerz, dający mu siłę i wytrzymałość. Nie zawsze musi zbudować go sam, czasem może otrzymać go od obcych.

Zalecane supermoce: *Zbroja* (pancerz wspomagany), *Atak dystansowy* (nowoczesna broń), *Konstrukt, Dodatkowe kończyny, Lot, Interfejs, Słudzy* (robot na każdą okazję), *Wynalazca, Supercecha* (spryt), *Gadźety*.

Zalecana przewaga: McGyver (zawsze masz pod ręką jakiś wihajster).

Zalecana zawada: Ciekawski (naukowiec nie spocznie, dopóki nie dotrze do serca problemu).

KOLOS

„Troll zgnieść twój pysk!”

Kolos to bohater obdarzony niesamowitą, zapierającą dech w piersiach siłą i odpowiednią budową fizyczną. Wydaje się być cały zbudowany z mięśni, posturą przerasta nawet czempionów i na pierwszy rzut oka widać, że nie jest człowiekiem. Może też wyglądać jak rzeźba z kamienia, stali, czy insektoidalny stwór. Kolosy często mają prostą, nieskomplikowaną psychikę, czasem wręcz dziecięcy umysł.

Zalecane supermoce: *Odmiennej materiał* (kamień, stal), *Konstrukt*, *Wstrząs* (uderzenie pięściami w grunt), *Dodatkowe kończyny*, *Superskoki*, *Rośnięcie*, *Supercecha* (siła, wigor), *Superwytrzymałość*.

Zalecana przewaga: Krzepki (nie tylko możesz więcej unieść, ale masz też premię do Wytrzymałości).

Zalecana zawada: Nieludzka postać (rzucasz się w oczy).

MAG

„Na potęgę Posępnego Czere...
nie, to nie to. Shaz... hmm,
jak brzmiało to zaklęcie?”

Komiksowi magowie rzadko korzystają z listy zaklęć. Najczęściej ich moc pochodzi z trzech źródeł - potężnych istot, z którymi mag musi zawrzeć pakt, własnej energii (złoczyńcy mogą wykradać ją innym), albo naturalnych sił przepływających przez wszechświat. Magowie lubią też hierarchię i w wielu komiksowych uniwersach istnieje instytucja najwyższego maga, który musi strzec praw magii przed innymi.

Zalecane supermoce: *Supermagia*, *Superumiejętność*, *Atak dystansowy* (magiczny pocisk), *Ożywienie*.

Zalecana przewaga: Koneksi (znasz albo innych

czarowników, albo dziwne istoty z innych planów egzystencji).

Zalecana zawada: Dziwactwo (nie da się być magiem i pozostać w pełni normalnym).

MŚCICIEL

„Ja jestem nocą”

To człowiek nieco na bakier z prawem, którego moce zazwyczaj są wynikiem intensywnego treningu. Do tak wielkiego poświęcenia mścicieli pcha osobista motywacja, śmierć rodziców czy nieludzkie eksperymenty przeprowadzone na superbohaterze.

Zalecane supermoce: *Zbroja* (kostium bohatera), *Atak dystansowy*, *Przerażanie*, *Wynalazca*,





Supercecha, Superumiejętność, Superprzewaga, Pojazd, Gadżety.

Zalecana przewaga: Twardziel - desperacko trzymasz się życia, by móc walczyć kolejnego dnia.

Zalecana zawada: Świr (coś z tobą jest nie tak). Nie masz prawdziwych supermocy, ale ryzykujesz życie co noc.

PSIONIK

„To nie są superbohaterowie, których szukacie.”

Niektórzy teoretyzują, że wszystkie supermocy noszą znamiona psioniki, w jaskrawy sposób naruszając prawa fizyki. Jednak powszechnie przyjmuje się, że psionika obejmuje raczej domenę myśli niż energii. Psionicy czytają w myślach, potrafią też ingerować w strukturę umysłu, tworząc np. fałszywe wspomnienia czy iluzje. Telekineza jest wśród nich również powszechną umiejętnością. Psionicy często są nieco zdystansowani do świata codziennego, podobnie jak ESPerzy. Okazują też

niezwykle zdolności intelektualne i nierzadko są niezwykle charyzmatyczni, a przynajmniej zwracają na siebie uwagę.

Zalecane supermocy: *Atak dystansowy* (psioniczny pocisk), *Kameleon* (psioniczna iluzja), *Odchylanie*, *Iluzja*, *Przerażanie*, *Złe oko*, *Kontrola umysłów*, *Czytanie w myślach*, *Telepatia*, *Telekineza*, *Teleportacja*.

Zalecana przewaga: Prawdziwy przyjaciel (być może to na ciebie spadnie rola eksperta do spraw komunikacji w drużynie).

Zalecana zawada: Arogancki (uważasz się za lepszego od zwykłych ludzi?).

SZTUCZNY CZŁOWIEK

„Mój hiperinteligentny procesor myślowy potrzebuje chłodzenia. Chodźmy na piwo.”

Istnieje kilka różnych rodzajów sztucznych istot. Robot to mechaniczna maszyna, tutaj zazwyczaj inteligentna i świadoma. Android to rodzaj robota: mechanizm, który możliwie wiernie kopiuje



ludzką istotę. Biokonstrukt (czasem nazywany androidem) to istota biologiczna, ale sztucznie stworzona i wyhodowana na podobieństwo człowieka, zaś cyborg to człowiek, który supermoce zawdzięcza połączonym z jego ciałem elementom mechanicznym lub elektronicznym - czasem bionicznym, wtedy zwie się go bioborgiem.

Takie sztuczne istoty często dążą do człowieczeństwa lub próbują zrozumieć, co to znaczy być człowiekiem. Złoczyńcy - zbuntowane roboty, komputery, oszalałe cyborgi - odwrotnie, nienawidzą słabych ludzkich istot.

Zalecane supermoce: *Konstrukt, Nieumarły* (stwór Frankensteina), *Nieśmiertelność, Odmienny materiał* (stal, dziwny śluz), *Radio, Rozkład, Odporność, Interfejs, Wynalazca, Psuj, Supercecha* (siła, spryt).

Zalecana przewaga: Charakterny (uczucie strachu jest ci obce).

Zalecana zawada: Służba (często jesteś winny posłuszeństwo swojemu twórcy).

SZYBKOBIEGACZ

„Tu jestem! A nie, bo tu! A teraz tutaj!”

Speedster ma tylko jedną supermoc - prędkość. Z jakichś przyczyn potrafi poruszać się szybciej niż samolot, często może łamać prawa fizyki i gnać z prędkością nadświetlną. Czasem moc jego wywodzi się z możliwości manipulowania czasem, a niekiedy czerpie ją z innego wymiaru. Z reguły speedsterzy są inteligentni i bardzo refleksyjni - mają sporo czasu na namysł.

Zalecane supermoce: *Dodatkowe akcje, Superszybkość* (wydając na nią co najmniej 8 punktów będziesz szybki jak samolot), *Regeneracja* (szybki metabolizm), *Atak wręcz* (naddźwiękowy cios), *Niematerialny* (wibracje i przechodzenie przez ściany), *Wycucie* (szybciej reagujesz), *Ścianolaz* (jesteś szybszy niż grawitacja), *Supercecha* (Zręczność, Spryt).

Zalecana przewaga: Chyży lub Opanowany - jeśli twoje Tempo wyrażone jest cyfrą, warto je zwiększyć. Jeśli nie - warto sprawić, byś miał szybsze reakcje.

Zalecana zawada: Chojrak - jesteś szybki i prędki do walki.

TELEPORTER

„Trzymajcie się, rozrywanie na poszczególne atomy jest praktycznie bezbolesne.”

Teleportacja to możliwość przenoszenia się z miejsca na miejsce bez fizycznego pokonywania odległości pomiędzy nimi. Naukowo jest to niemożliwe. Ale czy supermoce obchodziła kiedykolwiek nauka? Teleportacja ma też swoje ograniczenia, częściej chyba niż inne nadludzkie talenty. Czasem towarzyszą jej widowiskowe efekty świetlne, a niekiedy nie możesz teleportować się w miejsce, którego nie widział.

Zalecane supermoce: *Raniąca aura* (zaburzenie czasoprzestrzeni), *Odchylenie, Atak dystansowy* (BAMF!), *Duplikaty, Teleportacja*

Zalecana przewaga: Gracz zespołowy (możesz być wszędzie i pomagać wszystkim).

Zalecana zawada: Tchorz (tak łatwo możesz oderwać się od nieprzyjaciół...).

TOTEM

„Wataha, do mnie! My strzeżemy tych ziem!”

Moce bohatera totemicznego związane są z jakimś zwierzęciem - pająkiem, skorpionem, nietoperzem... Nie zawsze musi być to związek mistyczny czy mutacja. Może bohater po prostu lubi wiewiórkę? Niedźwiedź zapewni wybrankowi supersiłę, ryby moce oddychania pod wodą a tygrys czuły węch.

Przykład człowieka-goryla: *Kontrola zwierząt, Czułe zmysły, Superskoki, Supercecha* (siła, wigor), *Liny, Superwytrzymałość.*

Zalecana przewaga: Przyjaciel zwierząt (jeśli towarzyszą ci zwierzęta, warto je nieco wzmocnić).

Zalecana zawada: Nieludzka postać (może przypominasz wyglądem zwierzę?)

ZMIENNOKSZTAŁTNY

„Oczywiście, że jestem waszym panem! Po prostu wyszedłem na świeże powietrze!”

Podobnie jak ESP, to etykieta dodawana do wielu różnych mocy. Zmiennokształtnymi są wszelkie wilkołaki, kotołaki i inne stworzenia posiadające kilka zwierzęcych form. Inny rodzaj to człowiek-guma mogący manipulować do woli swoim ciałem. Inną odmianą zmiennokształtnych są bohaterowie zdolni zmieniać swoje rozmiary. Z kolei roboty





ŻYWIÓŁAK

„Ładna pogoda, prawda? Myślałeś, że wiatr nie przeszkodzi ci w napadzie na metro? Pora zmienić zdanie.”

Ten superbohater potrafi kontrolować jakąś substancję czy formę energii, z reguły jasno określonej. Czasem żywiołek jest prawdziwym duchem żywiołu czy obcym stworzonym z formy energii, jednak zazwyczaj to człowiek obdarzony mocą w jakimś momencie swojego życia. Pod względem usposobienia żywiołaki mogą kojarzyć się ze swoją mocą - ogniowi są zapalczywi, zaś roślinni czczą życie. Nie zawsze jednak tak się dzieje, czasem bohater może odrzucać swoje moce.

Zalecane supermoce: *Atak dystansowy, Eksplozowanie, Kontrola materii/energii/sił, Oplątanie, Zbroja, Wchłanianie, Odporność (rodzimy żywioł), Odmienne materiały, Rozkład lub Zarazanie dla złoczyńców.*

Zalecana przewaga: Błyskawiczny refleks (często to ty będziesz musiał atakować wroga na dystans, najlepiej więc to zrobić zanim zbliży się do ciebie).

Zalecana zawada: Wrażliwość (zazwyczaj przeciwny żywioł rani cię bardziej niż zazwyczaj np: woda kontra ogień czy elektryczność, grawitacja kontra magnetyzm).



(patrz niżej) czasem potrafią transformować w inne maszyny.

Zalecane supermoce: *Supermagia, Rośnięcie/malenię, Regeneracja, Dodatkowe kończyny, Kameleon, Mimikra, Kontrola zwierząt (zmiana kształtu i moc mimikra), Odmienne materiały (zw. elastyczność).*

Zalecana przewaga: Wszechstronny (skoro możesz przybrać każdą postać, warto znać się po trochu na wszystkim).

Zalecana zawada: Charakterystyczny wygląd (bardzo często zmiennokształtny może zachować np. właściwy kolor, ton głosu. Osoby znające zmiennokształtnego mogą go po tym rozpoznać).

ROZDZIAŁ DRUGI: ZASADY OPCJONALNE

Nie wszystkie kampanie i bohaterowie opierają się na podobnych koncepcjach. Poniżej znajdziesz zestaw reguł, który pomoże ci w dopasowaniu tworzonej kampanii do swoich wyobrażeń o supermocach.

ŚWIAT WOKÓŁ NAS

Dokładny poziom mocy superbohatera zależy też od tego, w jakim środowisku działa oraz od wielu innych czynników zewnętrznych. Zatem, jeśli chcesz silniejszych lub słabszych bohaterów, możesz po prostu zmienić zasady interakcji bohatera z jego otoczeniem. Te zasady dotyczą poziomu mocy w całej kampanii.

ULICZNI HEROSI

Twoja kampania może opowiadać o bohaterach wyjętych z kart powieści groszowych, słabszych – bardziej „realistycznych”, posiadających zdolności ulicznych wojowników. Wtedy możesz zastosować poniższe reguły:

- Wszystkie moce zadające obrażenia przestają automatycznie być Bronią ciężką. By przebijać Ciężki pancerz, musisz wykupić tym mocom modyfikator Broń ciężka, wart +3 punkty.
- Koszt Ciężkiej zbroi rośnie do +4 punktów.
- Efekt odepchnięcia maleje do 1k4" i dodatkowych 1k4" za przebicie, niezależnie od liczby przebic.
- Obciążenie dla bohaterów posiadających nadludzką Siłę (ponad k12) wyliczane jest tak, jak gdyby bohater był o 1 poziom Siły słabszy – na przykład bohater o Sile k12+1 jest w stanie bez problemu przenosić 60 kilogramów, a maksymalnie uniesie 120 kilo.

- *Lot i superszybkość* zmieniają swoją efektywną szybkość (choć inne efekty tych mocy zostają bez zmian); zobacz tabelę **Opcje ruchu w kampanii** na kolejnej stronie, by odczytać nowe tempo ruchu.

BOHATEROWIE GALAKTYKI

Inną możliwością są kosmiczni bohaterowie – potrafiący podróżować między układami planetarnymi w ciągu kilku dni i niszczyć statki kosmiczne. By pokazać możliwości takich herosów, możesz wprowadzić odwrotne zmiany, niż poprzednio.

- Moce zadające obrażenia zyskują automatycznie modyfikator Destrukcja (ignorują odtąd pancerz obiektów nieożywionych), który nie powoduje już kary do testów ataku.
- Ciężka Zbroja staje się niezależną mocą, wartą 1 PM. Nie musisz posiadać mocy *zbroja*, by wykupić ten modyfikator.
- Zasięg odepchnięcia rośnie o jeden rodzaj kostki (z k4 do k6, z k10 do k12 i tak dalej). Jednak na tym poziomie mocy przeszkoda mogąca zatrzymać przeciwnika musi mieć podstawową Wytrzymałość (bez uwzględnienia pancerza) równą Wytrzymałości uderzającej w nią postaci. Inaczej postać przebieje się przez przedmiot i będzie lecieć dalej.
- Pomnóż limity obciążenia dla bohaterów z *supersilą* (ponad k12) przez 10.
- *Lot i superszybkość* mają większą efektywną szybkość: zobacz tabelę **Opcje ruchu w kampanii**.





OPCJE RUCHU W KAMPANII

Koszt lotu / superszybkości	Uliczna	Podstawowa	Kosmiczna
2/-	Półowa Tempa	Tempo	2xTempo
4/1	Tempo	2xTempo	4xTempo
6/3	2xTempo	4xTempo	Prędkość dźwięku (1200 km/h, Mach 1)
8/5	4xTempo (100 km/h)	Tempo 48 (200 km/h)	Mach 10 (12 250 km/h)
10/8	6xTempo (150 km/h)	Niesamowita szybkość (400 km/h)	Prędkości podświetlne
15/10	10xTempo (250 km/h)	Prędkość dźwięku (1200 km/h, Mach 1)	Prędkości międzygalaktyczne



KONWENCJE GATUNKU

WRODZONA ODWAGA

W wielu komiksach bohaterowie potrafią opierać się przerażającym wydarzeniom. Często jest to jedna z cech wyróżniających prawdziwego herosa. W takim wypadku usuń umiejętność Odwaga i zastąp wszelkie testy Odwagi testami Ducha.

WRODZONA MOC

Wszyscy bohaterowie graczy zaczynają przygody posiadając darmową przewagę: Zdolności nadprzyrodzone (supermoce). To podstawowa zasada gatunku wykorzystywana w niemal wszystkich grach o superbohaterach.

Naturalny rozwój: Jako opcjonalne przedłużenie tej zasady MG może za darmo przyznawać BG przewagę Punkty mocy automatycznie, gdy ci osiągną nową Rangę.

Pełnia mocy: Ta opcja zapewnia postaciom pełnię supermocy już od początku kampanii. Za darmo zyskują przewagę ZN (supermoce), a MG daje im też określoną pulę punktów mocy, której nie mogą już zwiększyć. Wykorzystując tę regułę, pamiętaj, by zapisywać podstawowe poziomy współczynników przed zwiększeniem ich mocami *supercecha* i *superumiejętności*. Bazowe wartości współczynników wykorzystujesz przy rozwijaniu tych cech za PD.

Pula PM w grach wykorzystujących opcję Pełni mocy może wahać się od 5-10 PM dla postaci będących zasadniczo zwykłymi ludźmi z paroma nadnaturalnymi zdolnościami, do 60 dla niezwykle potężnych herosów. Standardowi bohaterowie powinni otrzymać ok 30-40 punktów.

ODEPCHNIĘCIE

Na co drugiej okładce komiksu widać, jak mocarny cios nadczłowieka odrzuca jego przeciwnika poza horyzont. Jeśli bohater o Sile co najmniej k12 trafi wroga, sprawi też, że przeciwnik zostanie odepchnięty i odrzuci go o 1k4" od siebie, plus dodatkowe 1k4" za przebicie w tęście ataku. Oczywiście odepchnięcie powodują tylko obrażenia kinetyczne, a nie zatrute gazy, dławiąca mgła itp. Dodaj +1k6 do obrażeń, jeśli ofiara wpadnie w ten sposób na mocną przeszkodę, jak ściana czy drzewo. Określ to przed rzutem na obrażenia. Może wydawać się to nieintuicyjne – w końcu to one powodują odepchnięcie, ale jest to szybsze i nie musisz rzucać dwa razy.

NIEŚMIERTELNE LEGENDY

Kampanie o superbohaterach są zazwyczaj inspirowane tradycyjnymi komiksami, tzw. mainstreamem – publikacjami wydawnictw Marvel, DC i Dark Horse. W komiksach bohaterowie i złoczyńcy są często pokonywani, znikają i są bici do nieprzytomności, ale bardzo rzadko umierają.

Bohaterowie, którzy zginęliby zgodnie z podstawowymi zasadami *Savage Worlds*, są tylko Wyeliminowani, zazwyczaj jedynie na 1k6 dni, po których mogą powrócić do akcji. Oczywiście, wszelkie otrzymane obrażenia i Rany są nadal obecne, chyba że ktoś je uleczył w ciągu tego czasu.

Nie oznacza to jednak, że bohaterowie są nieśmiertelni. Bezwzględni złoczyńcy mogą dobić poległych wrogów. Śmierć może też nastąpić w odpowiednio dramatycznej scenie. Jeśli czempion poświęci się w widowiskowy sposób, aby zrealizować ważny cel, to jego śmierć jest prawdziwa – ale taka jest też jego legenda

Oczywiście, taka reguła nie nadaje się do mrocznych, ponurych światów, gdzie cały czas bohaterowie muszą mierzyć się ze śmiercią.

DRUŻYNY BOHATERÓW

Niektórzy bohaterowie współpracują z konieczności – inni tworzą drużyny, które z czasem otacza własna legenda. Jeśli korzystacie z tej zasady, grupy bohaterów otrzymują punkty drużyny. W puli punktów drużyny znajduje się 1 punkt za każdą rangę każdego z jej członków. Możesz wydać je jak punkty siedziby (strona 69) albo jak punkty mocy na moc *pojazd* (strona 54). Ponadto, jeśli wszyscy członkowie drużyny się zgodzą, możecie wydać 2 punkty drużyny, by natychmiast przekazać jednemu z jej członków 1 fuksa (fuksa bohaterstwa, jeśli korzystacie z tej zasady opcjonalnej). Możecie w ten sposób wydawać nawet te punkty drużyny, które zainwestowaliście już w siedzibę czy pojazd.

Oznacza to jednak ich utratę, za czym może iść utrata kwatery lub maszyny, dopóki nie odzyskacie punktów drużyny (MG powinien uzasadnić to fabularnie).

Wydane w ten sposób punkty drużyny mogą zostać odzyskane (jednak nie mogą przekroczyć maksymalnej sumy) – 1 punkt drużyny za 2 fuksy wydane przez drużynę na początku każdej sesji. Koszt może wydawać się wysoki, ale fuksy uzyskane dzięki punktom drużyny mogą uratować wam życie, jeśli użyje się ich w odpowiednim czasie.

OBROŃCA BEZ BRONI

Zasada „Obrońca bez broni” często nie pasuje do kampanii superbohaterkich i jest ignorowana.

TYPOWE KOMIKSOWE KAMPANIE

W klasycznej kampanii o superbohaterach – opierającej się na cotygodniowych komiksach – występują poniższe reguły świata:

- Podstawowy poziom mocy (nie uliczny ani kosmiczny)
- Wrodzona moc, ale nie naturalny rozwój
- Odepchnięcie
- Nieśmiertelne legendy
- Super Karma
- Ignorujemy zasadę ‘Obrońca bez broni’.

To oczywiście tylko zarys najpopularniejszego stylu prowadzenia – sam powinieneś wybierać opcje najlepiej pasujące do twojej gry.

BIORĄC TO WSZYSTKO DO KUPY

Możesz oczywiście łączyć opcje zaprezentowane w tym rozdziale. BG na poziomie bohaterów galaktyki, mających moce Asów nad Asy i dodatkowo wykorzystujących zasadę Super Karmy będzie mierzyć się z globalnymi zagrożeniami; za to grupa Trzeciogigowych ulicznych bohaterów z trudem będzie radziła sobie ze zwykłymi przestępcami (co może być ciekawą humorystyczną kampanią).



FUKSY BOHATERSTWA

W wielu grach postaci graczy z założenia są „bohaterami” (nawet jeśli są niemili i nieprzyjemni), zatem zawada Bohaterski jest poniekąd zbędna. Jeśli wykorzystujesz Fuksy Bohaterstwa, każda postać gracza ma zawadę Bohaterski, ale nie dostaje za nią punktów. W zamian MG dysponuje dodatkowym typem fuksa, który może przydzielać graczom – fuksiem bohaterstwa (odróżnijcie je od innych, czy to kolorem, czy kształtem).

Możesz wydać fuks bohaterstwa, by przerzucić dowolny rzut wykonywany przez postać – nie tylko testy, ale też rzuty na obrażenia, bieganie, w tabeli. Możesz też go wydać, by dodać +1k6 (na tej kostce możesz wyrzucić asa) do wyniku dowolnego testu współczynników lub rzutu na obrażenia.

Wszyscy gracze zaczynają grę z jednym fuksiem bohaterstwa zastępującym jeden z początkowych (zatem większość postaci zacznie grę z jednym fuksiem bohaterstwa i dwoma zwykłymi). Jedynym sposobem na zyskanie fuksów bohaterstwa w czasie gry jest dokonywanie odpowiednio bohaterskich czynów, wedle uznania MG (zdjęcie kotka z drzewa nie wystarczy, natomiast zaryzykowanie spóźnienia się na ważne spotkanie, by uratować kotka, może dać bohaterowi specjalny fuks).

WARIANT: INNE SPECJALNE FUKSY

MG może użyć powyższej zasady, zmieniając jedynie zawadę Bohaterski na inną poważną zawadę, lepiej pasującą do idei gry. Jeśli chcesz grać np. superpotężnymi rycerzami w świecie stylizowanym na średniowiecze, może wszyscy bohaterowie mają zawadę Honorowy i otrzymują fuksy Honoru. A jeśli wszyscy bohaterowie zyskali moce dzięki procesowi, który ich kiedyś zabije, wszyscy mogą być Śmiertelnie chorzy i otrzymywać fuksy

rychłej śmierci. Zamiast zdobywać je dzięki odgrywaniu postaci, zyskują 1 dodatkowy fuks śmierci, gdy wyciągną kartę figury, a jeśli wyciągną jokera wszystkie ich fuksy uważane są za rychłej śmierci i wtedy naprawdę mogą odejść z wykopem.

POZIOMY MOCY

Możesz też regulować poziom mocy bohaterów, zmieniając po prostu liczbę punktów mocy zapewnianą przez przewagę ZN: supermoce i Punkty mocy. Ta opcja jest bardziej przydatna w kontrolowaniu względnego poziomu mocy BG w stosunku do innych postaci w świecie gry („jesteście nowym rodzajem super-żołnierza, silniejszym niż normalnie” albo „będziecie pracować jako asystenci potężnych superłotrów”), niż przy określaniu ogólnego poziomu mocy w świecie gry. Ogólnie, zmiana liczby PM o 20% będzie drobna, ale zauważalna, natomiast 40% to poważna różnica w potędze bohatera w porównaniu do innych.

Jeśli MG wykorzystuje tę zasadę, może też zezwolić na poniższą zawadę:

NIE MOJA LIGA (DROBNA/POWAŻNA)

Nie jesteś tak potężny, jak inni. Jeśli zawada jest drobna, otrzymujesz PM jakbyś był o jeden poziom mocy niżej od ustalonego dla kampanii. Jeśli jest poważna, jesteś o dwa poziomy mocy niżej. Przez tę zawadę nie możesz wypaść z trzeciej ligi.

SUPER KARMA

Komiksowi herosi wyróżniają się z tłumu. Ich wady i obowiązki są równie wielkie jak możliwości. Jeśli korzystasz z tej reguły, bohaterowie mogą wybrać dodatkową poważną zawadę przy tworzeniu postaci, by otrzymać dodatkowe PM, tak jakby otrzymali darmową przewagę Punkty mocy.

Poziom mocy	Zdolności nadprzyrodzone	Punkty Mocy
Trzecia liga (-40%)	6	3
Pomniejszy heros (-20%)	8	4
Standardowy poziom	10	5
Poważny gracz (+20%)	12	6
As nad asy (+40%)	14	7

ROZDZIAŁ TRZECI: SPRZĘT

Gdy pojawiają się superinteligentni wynalazcy tworzący niezwykle zaawansowany sprzęt, rozwój technologiczny świata wydaje się nieunikniony. W świecie superbohaterów istnieje wiele zaawansowanych technologii, dostępnych na czarnym rynku i od wysoko rozwiniętych firm – za odpowiednią cenę.

Nowoczesny sprzęt używa standardowych cen ujętych w podręczniku podstawowym. Choć mówimy czasem o „dolarach”, to jednak mamy na myśli abstrakcyjną walutę gry; nie są to ceny realistyczne, a ich przybliżenie. MG powinien sam decydować o koszcie i istnieniu pewnych przedmiotów w swojej kampanii. Może też uznać, że niektóre przedmioty są dostępne powszechnie, a inne tylko na czarnym rynku lub dzięki przynależności do pewnych organizacji.

ZBROJE

Hełm taktyczny: To ciężki hełm naszpikowany elektroniką. Wbudowano wąż krótkozasięgowy komunikator i wyświetlacz HUD, a przeznaczony jest głównie dla grup wojskowych i paramilitarnych.

Pancerz ablacyjny: Taka zbroja absorbuje rany otrzymane w bitwie. Jest dość tania, ale nieporęczna, a każda potyczka sprawi, że jej jakość się pogorszy.

Gdy użytkownik pancerza otrzyma trafienie, które spowodowałoby Ranę, zbroja przyjmuje Ranę, co sprawi, że jej premia zmniejszy się o 1. Gdy modyfikator z pancerza będzie wynosił +0, pancerz zostanie zniszczony.

Pancerz bojowy: To proste opancerzenie dostępne tylko dla wojskowego personelu czy zamożnych supergrup. Istnieje wiele rodzajów, krojów czy materiałów pancerza bojowego.

Ulepszony pancerz bojowy: Ulepszone pancerze są dostępne dla elitarnych jednostek wojskowych albo dla niezwykle bogatych czy znanych supergrup. Taka zbroja jest bardzo ceniona przez tych, którym udało się ją zdobyć.

ILE WAŻY KILOGRAM STALI?

Być może zorientowałeś się, że „jednostki obciążenia” z podręcznika podstawowego Savage Worlds to amerykańskie funty. Dzięki temu nie musimy zmieniać mechaniki Siły (na przykład związaną z przewagą Krzepki) i zachowujemy spójność z innymi dodatkami. Poza tym, to nie jest prawdziwa waga przedmiotu – odzwierciedla też to, jak łatwo go nosić.

Gry o superbohaterach mają jednak swoją specyfikę. Na pewno w jej trakcie jakiś bohater będzie chciał podnieść samochód, rzucić wielkim głazem, czy wyrwać drzewo z korzeniami. W tym podręczniku podajemy więc masę w kilogramach, byś mógł intuicyjnie ocenić wagę przedmiotów, którymi manipulujesz. Jeśli pojawiają się jakieś problemy, pamiętaj - jeden funt to mniej więcej pół kilograma, jedna tona US to jedna tona w układzie SI.





WSPÓŁCZESNY PANCERZ

Rodzaj	Pancerz	Obciążenie	Koszt	Uwagi
Kamizelka kuloodporna	+2 +4 przeciwko broni palnej	6	80	Chroni tors
Kamizelka kevlarowa	+2 +4 przeciwko broni palnej	4	250	Chroni tors, neguje 4 PP broni palnej
Kamizelka z wkładami balistycznymi	+4 +8 przeciwko broni palnej	6	1200	Chroni tors, neguje 4 PP broni palnej
Hełm motocyklisty	+3	2,5	75	50% na ochronę przed strza- łem mierzonym w głowę

CIEŻKI PANCERZ

Rodzaj	Pancerz	Obciążenie	Koszt	Uwagi
Pancerz ablacyjny	+2	5	200	Ciężki pancerz; chroni tors, głowę; zob. opis
Pancerz z DuraSplotu	+1	2,5	500	Ciężki pancerz; chroni tors, głowę, nogi;
Pancerz bojowy	+2	5	1500	Ciężki pancerz; chroni tors, ramiona, głowę, nogi;
Ulepszony pancerz bojowy	+4	7,5	-	Ciężki pancerz; chroni tors, ramiona, głowę, nogi; zob. opis
Hełm taktyczny	+4	1	200	Ciężki pancerz; chroni głowę;
Pas defensywny	+1	1	500	Ciężki pancerz; chroni całe ciało; zob. opis.

Pancerz z DuraSplotu: DuraSplot to nowoczesny pancerz, niemal tak lekki jak zwykłe ubranie. Jest łatwy do ukrycia; obserwator ponosi karę -4 do Spostrzegawczości, by go zauważyć; -2, jeśli specjalnie poszukuje takiego rodzaju pancerza, oraz nie ma takiej kary, jeśli może dotknąć noszącego pancerz i wyczuć jego włókna.

Pas defensywny: Poprawnie mówiąc „przenośny generator pola siłowego”, pas defensywny wydaje się być gadżetem z filmu SF. To urządzenie generuje

niewielkie pole siłowe, zapewniające użytkownikowi ochronę przeciwko większości ataków kinetycznych i opartych o energię.

Podobnie jak pancerz ablacyjny, pas defensywny absorbuje Rany, tracąc poziom pancerza za każdą pochłoniętą Ranę. Jednak nie oznacza to uszkodzeń, a rozładowanie baterii. Gdy premia do pancerza zejdzie do 0, pas można naładować ponownie i znów użyć.

BRONĀ

BRONĀ DO WALKI WRĘCZ

Elektrolanca: Elektrolanca to broń przypominająca laskę. Włączona emituje potężny ładunek elektryczny, który może oszołomić lub zabić nawet najsilniejszych mieszkańców oceanu.

Broń zadaje 2k6 elektrycznych obrażeń każdemu, kogo dotknie (by tylko dotknąć przeciwnika, dodaj +2 do testu Walki) i zapewnia +1 do

Obrony. Jeśli użyje się jej pod wodą, rani wszystkich na obszarze Małego Wzornika Wybuchu, umieszczonego przed lancą. Elektro-lance mogą porazić wroga 10 razy, zanim będzie trzeba ponownie je naładować. Nawet rozładowane są dość dobrą bronią obuchową (Si+k4) i dalej zapewniają premię do Obrony.

Wibrobroń: Ten oręż emituje wibracje o niezwykle wysokiej częstotliwości, przebijające się nawet przez ciężki pancerz.

BRONĀ DO WALKI WRĘCZ

Broń archaiczna	Obrażenia	Waga	Koszt	Uwagi
Siekiera	Si+k6	1	200	
Topór bojowy	Si+k8	5	300	
Topór dwuręczny	Si+k10	7,5	500	PP 1; Obrona -1; dwuręczny
Miecz dwuręczny	Si+k10	6	400	Obrona -1; dwuręczny
Halabarda	Si+k8	7,5	250	Odległość 1; dwuręczny
Katana	Si+k6+2	3	1000	PP 2
Nóż	Si+k4	0,5	25	
Długi miecz	Si+k8	4	300	
Krótki miecz	Si+k6	2	200	
Włócznia	Si+k6	2,5	250	Obrona +1; Odległość 1; dwuręczny
Drąg	Si+k4	4	10	Obrona +1; Odległość 1; dwuręczny

Broń współczesna	Obrażenia	Waga	Koszt	Uwagi
Pałka	Si+k4	0,5	10	
Kastety	Si+k4	0,5	20	
Piła łańcuchowa	2k6+4	10	20	1 na kostce Walki rani użytkownika
Sprężynowiec	Si+k4	0,5	10	-2 do Spostrzegawczości, jeśli broń ukryto

Broń energetyczna	Obrażenia	Waga	Koszt	Uwagi
Elektrolanca	Si+2k6	2,5	750	Obrona +1; Odległość 1; dwuręczna; zob. opis
Wibronóż	Si+k6+2	0,5	500	Broń ciężka; PP 2
Wibromiecz	Si+k8+2	2,5	1000	Broń ciężka; PP 2

BRONÍ STRZELECKA

Broń archaiczna	Zasięg	Obrażenia	SzS	Koszt	Waga	Strzały	MinSi	Uwagi
Toporek do rzucania	3/6/12	Si+2k6	1	75	1	-	k6	
Łuk kompozytowy	15/30/60	2k6+1	1	200	5	-	k6	
Kusza	15/30/60	2k6	1	300	5	-	k6	PP 2; Przeładowanie 1
Nóż	3/6/12	S+k4	1	50	12,5	-	-	

Pistolety	Zasięg	Obrażenia	SzS	Koszt	Waga	Strzały	MinSi	Uwagi
Pistolet blasterowy	15/30/60	3k6	1	2000	2,5	20	-	Dublet; PP 4
Pistolet (9mm-.38)	12/24/48	2k6	1	200	1,5	12	-	PP1; Dublet
Pistolet (.357 -.45)	12/24/48	2k6+1	1	250	2,5	7	-	PP2; Dublet
Pistolet (.50)	15/30/60	2k8	1	300	4	7	-	PP2; Dublet

Strzelby	Zasięg	Obrażenia	SzS	Koszt	Waga	Strzały	MinSi	Uwagi
Dwururka	12/24/48	1-3k6	1-2	150	3	2	-	Patrz SWEPL
Pompka	12/24/48	1-3k6	1	350	8	6	-	Patrz SWEPL
Obrzyn	5/10/20	1-3k6	1-2	350	6	2	-	Patrz SWEPL
Rozpylacz	12/24/48	1-3k6	1	450	5	12	-	Patrz SWEPL

Karabiny	Zasięg	Obrażenia	SzS	Koszt	Waga	Strzały	MinSi	Uwagi
Karabin blasterowy	30/60/120	3k6	3	4500	10	45	k6	PP 4; S3P; zob. opis
Karabin Gyrojet	20/40/80	2k10	1	800	12	20	k6	Zob. opis
Ciężki karabin snajperski	50/100/200	2k10	1	750	35	11	k8	BC; PP 4; nieporęczny
Karabin plazmowy	12/24/48	3k10	1	3000	8	12	-	BC; PP 4

Broń automatyczna	Zasięg	Obrażenia	SzS	Koszt	Waga	Strzały	MinSi	Uwagi
Uzi (9mm)	12/24/48	2k6	3	300	5	32	-	PP1; Automat
Lekki KM	24/48/96	2k8	3	400	4	30	-	PP2; Automat; S3P
Ciężki KM	30/60/120	2k8+1	3	750	10	200	k8	PP2; Automat; Nieporęczny
Blaster automatyczny	50/100/200	3k8	3	6000	7,5	180	k8	PP 4; Automat; zob. opis

BRONŃ STRZELECKA

Blastery: Emitery wiązek cząsteczkowych, czyli tzw. „blastery”, mogą być używane przez futury-styczne czy niezwykle zaawansowane cywilizacje.

Strzelając z blastera, możesz zdecydować, że wykorzystasz potrójną dawkę energii do jednego strzału, co sprawi, że będzie on uważany za broń ciężką.

Gyrojet: Broń wyposażona w system Gyrojet nie strzela pociskami, ale małymi raketami. To specjalna amunicja, wyposażona w wewnętrzne miniaturowe silniki odrzutowe, dzięki którym przebijają się przez wodę i powietrze, nie tracąc prędkości.

Broń plazmowa: Te zabójcze zabawki mają bardzo krótki zasięg, ale za to zadają obrażenia mogące powalić nawet superherosa.

BRONŃ NIEKONWENCJONALNA

Megataser: W zasadzie jest to broń niezabójcza – no, nie tak do końca. Niemal każdy normalny człowiek trafiony przez ten krótkozasięgowy „pistolet” dozna poważnego szoku i może nawet umrzeć. Na szczęście dla zwykłych obywateli, megataser jest częściej używany do obezwładniania potężnych nadludzi szalejących po mieście. Wysokie napięcie potrafi oszołomić nawet niezmierny metabolizm olbrzymiego kolosa.

Megataser zadaje 2k6 obrażeń od elektryczności i sprawia, że cel musi wykonać test Wigoru -4 albo będzie w Szoku przez k4 rundy.

Miotacz pianki: To urządzenie potrafi wypełnić obszar Małego Wzornika Wybuchu szybkościaną pianką. Każdy na tym obszarze musi wykonać test Zręczności, przeciwstawny do wyniku testu Strzelania, albo da się pochłonąć twardniejącej pianie. Substancja szybko zasycha w twarde kamień, dopóki nie zostanie potraktowana rozpuszczalnikiem albo rozbita (Wytrzymałość 10, tylko ataki miażdżące lub tnące).

Miotacz pianki ze względu na wagę jest często montowany w pojazdach, ale nadludzko silny bohater może nim się posługiwać jako bronią osobistą.

Miotacz siatki: Ta broń przypominająca strzelbę z dużą, grubą łufą, wystrzeliwuje supersilną i lekką sieć stworzoną z przędzy pajęczej czy zaawansowanych polimerów.

Atakowane cele muszą wykonać test Zręczności przeciwstawny do wyniku Strzelania atakującego. Jeśli się powiedzie, cel uskakuje przed siecią. W przeciwnym wypadku jest oplątany i ponosi karę -2 do Tempa i testów związanych z Siłą i Zręcznością. Aby się wyzwolić, musi zdać test Siły lub Zręczności z karą -2. Przebicie uwalnia ofiarę i pozwala jej działać w tej samej rundzie.

BRONŃ NIEKONWENCJONALNA

Broń niezabójcza	Zasięg	Obrażenia	SzS	Koszt	Waga	MinSi
Megataser*	2/48	2k6	1	1000	4	k6
Neutralizator*	12/24/48	Specjalne	1	-	2,5	-
Miotacz siatki*	5/10/20	Specjalne	1	500	5	k6
Miotacz pianki*	10/20/40	Specjalne	1	2000	200	k12
Stunner*	-	Specjalne	1	200	1	-

*Zobacz opis by uzyskać dokładniejsze informacje

Granaty	Zasięg	Obrażenia	SzS	Koszt	Waga	MinSi
Granat ręczny	5/10/20	3k6†	1	100	1	-
Granaty fuzyjne	5/10/20	3k8‡	1	500	1	-

† Średni Wzornik Wybuchu

‡ Broń Ciężka, PP2, Średni Wzornik Wybuchu



AMUNICJA

Przedmiot	Koszt	Waga	Uwagi
Belt	2	1/10	PP 2 (przeciętnie)
Pociski, małe kalibry	10/50	3/100	Kaliber od .22 do .32
Pociski, średnie kalibry	25/50	5/100	Kaliber od 9mm do .45
Pociski, duże kalibry	50/50	8/100	Kaliber .50 i większość kul karabinowych
Strzała	½	1/10	—
Strzała teflonowa	5	1/10	PP 2; tylko współczesne światy
Zabójcy bohaterów	x20	Różnie	Amunicja staje się Bronią ciężką

NIETYPOWE POCISKI

Przedmiot	Koszt	Waga	Uwagi
Klejący	50	1	Cel oklejony, jak miotacz pianki
Lina	50	1	50 cali (100m) sznura
Niegroźny	1	1	Niegroźne obrażenia
Oszalamiający	50	1	Wigor -2, lub Szok
Sieć	100	1	Cel w sieci, jak miotacz siatki

AKCESORIA

Przedmiot	Koszt	Waga	Uwagi
Celownik noktowizyjny	200	1	Widzenie w słabym świetle
Inteligentny celownik	200	1	Strzelanie +1, kumuluje się z innym wyposażeniem
Laserowy celownik	50	-	Strzelanie +1, niekompatybilne z lunetą
Luneta	50	1	Strzelanie +2 na średni zasięg, jeśli się nie ruszasz
Luneta na podczerwień	400	1,5	Widzenie w ciemności

Neutralizator: Ta broń strzela promieniem odbierającym supermoce. W większości settingów powinna być droga i rzadka.

Trafiony cel musi wykonać test Ducha -4 albo utraci wszelkie supermoce na 2k6 rund. Neutralizator może wystrzelić tylko 5 razy, zanim trzeba go będzie naładować.

Stunner: To niezwykle silna broń oszalamiająca, przypominająca policyjną pałkę. Wykorzystując

skomplikowane neurochemiczne reakcje, stunner przekazuje niewielką dawkę superśrodku znieczulającego, jeśli trafi w odsłonięte ciało. W ten sposób paraliżuje cel niemal natychmiast, nie ryzykując zatrzymania akcji serca ani innych komplikacji. By uaktywnić stunner, należy nacisnąć przycisk ukryty w jego rękojeści.

Stunner działa tylko wtedy, gdy dotknie nagiej skóry. Dotknięta nim ofiara (+2 do Walki) musi

zdać test Wigoru lub zostanie sparaliżowana. Natychmiast się przewraca i nie może się poruszać przez 2k6 godzin.

AKCESORIA

Inteligentny celownik: Ten system to minikomputer skanujący obszar docelowy i przekazujący informacje do celownika operującego w trzech wymiarach, umieszczonego w okularze oraz uszu za pomocą słuchawek. W ten sposób użytkownik może szybko namierzać cele. Inteligentny celownik musi być dopasowany do mechanizmu namierzania broni (test Reperowania), ale zapewnia premię +1 do testów Strzelania, gdy się go używa.

Zabójcy bohaterów: Są dwa rodzaje tych wrednych małych niespodzianek – przeciążone pociski z wolframowym rdzeniem, mogące przebić nawet najtwardszą skórę wielkich bohaterów, albo naładowane energią pociski szokujące, podobne w działaniu do megatasera – zależnie od tego, czy mają być zabójcze czy też nie. W każdym razie, obrażenia od tzw. zabójców bohaterów uważane są za Broń ciężką.

Koszt ciężkiej amunicji jest 20 razy wyższy od typowych pocisków (każdego rodzaju, nawet strzały i bełtów).

NIETYPOWE POCISKI

Egzotyczne pociski to wszelkiego rodzaju pociski miotane czy rzucone, jak strzały, kule bilardowe, bumerangi, strzałki, noże czy pozornie niegroźny sprzęt kuchenny. Ich zasięg różni się w zależności od wyrzutni (łuk potrafi nieść klejącą strzałę dalej niż przeciętny człowiek potrafi rzucić piłą).

Klejący: Ta strzała uwalnia lepka, szybkooschnającą masę potrafiącą okleić cel i zatrzymać go dopóki nie uwolni się lub dopóki nie użyje się rozpuszczalnika. Użyj zasad miotacza piany, ale tylko do jednego celu.

Lina: Ten pocisk wystrzeliwuje silną, niezwykle cienką linę pozwalającą łucznikowi na ucieczkę przed niebezpieczeństwem lub szybkie poruszenie się po mieście.

Niegroźny: Gumowe kule, strzały z rękawicą bokserską zamiast grotu i inne tępe pociski mają za zadanie ogłuszyć, a nie zabić wrogów. Powodują niegroźne obrażenia.

Oszałamiające: Takie pociski zawierają materiał wybuchowy czy energię soniczną (emitują

np. dźwięk gromu na bliski zasięg), tak by raniły i oszałamiały cel za pomocą ogłuszającego wybuchu. Cel musi wykonać test Wigoru z karą -2 lub będzie w Szoku.

Sieć: Te pociski chwyają cel w supersilną sieć, która zamyka się przy trafieniu i zaciska wokół szacowanego się celu. Użyj zasad miotacza sieci, ale tylko do jednego celu.

INNY SPRZĘT

Commlink: To miniaturowy nadajnik i odbiornik. Pozwala na bezpieczną komunikację między innymi komunikatorami ustawionymi na tę samą częstotliwość.

Dzięki commlinkom bohaterowie mogą połączyć się też np. z głównym komputerem w swojej siedzibie, Internetem, odbierać przekazy radiowe itp.

Dopalacze: W niektórych światach stworzono specjalne narkotyki, mające zapewnić normalnym ludziom przewagę w starciu z superbohaterami.

Zazwyczaj mają one postać barwnych pigułek, a każdy kolor wspomaga odmienną fizyczną cechę: czerwony – Zręczność, niebieski – Siłę i biały – Wigor.

MG powinien określić, czy pigułki mają jakieś efekty uboczne. Oto przykładowe reguły z naszego świata o superlotrach, *Necessary Evil*:

Efekty uboczne: Wszystkie 3 rodzaje dopalaczy mają takie same straszliwe efekty uboczne, w tym przewlekłą utratę zdrowia (uszkodzenia wątroby i żołądka) oraz niestabilność umysłową (m.in. uzależnienia, megalomania i skłonności samobójcze).

Mówiąc językiem mechaniki, każda pigułka podnosi odpowiednią cechę na czas 1k4 minut. Wiele pigułek oznacza większe premie! Jednak, gdy skończy się ich działanie, użytkownik wykonuje test Wigoru z karą -1 za każdą kapsułkę, którą połknął. Jeśli test się powiedzie, jest tylko w Szoku i ma nudności przez 1k4 rundy. Jeśli nie zda tego testu, otrzymuje poziom Wyczerpania za każdą połkniętą pigułkę!

Może to sprawić, że bohater zostanie Wyeliminowany; będzie wtedy wił się na podłodze, wymiotując. Częste używanie (ponad 5 razy w tygodniu) dopalaczy lub krytyczna porażka w teście Wigoru oznacza otrzymanie zawady Nawyk (poważny: uzależnienie od dopalaczy) oraz ewentualne późniejsze choroby.





Gogle noktowizyjne: Istnieją dwa rodzaje gogli noktowizyjnych: pasywne zapewniają widzenie w słabym świetle, zaś aktywne – widzenie w ciemności. Nagłe, jasne światło może cię na chwilę oslepić (jeśli oblejesz test Wigoru z karą -4, będziesz w Szoku), zatem uważaj, używając gogli.

Holograficzny wyświetlacz: Można je podłączyć do komputera czy palmtopa – wyświetlają wtedy trójwymiarowy obraz nad ekranem, mogą prezentować nagrane wiadomości lub umożliwiać trójwymiarową rozmowę w Internecie.

Kajdany neutralizujące: To genialne urządzenie dezaktywuje naturalne lub syntetyczne wzory energii, na przykład występujące wśród nadludzi, pozbawiając ich supermocy. Oczywiście superlotry obawiają się i nienawidzą takich kajdan. Są bardzo mocne (Wytrzymałość 14), co sprawia, że potrzebna jest znaczna siła, by je zniszczyć.

Pistolet z kotwiczką: To urządzenie wspinaczkowe zawiera sto metrów superlekkiej polimerowej liny, mogącej wytrzymać spore ciężary. Co więcej, wystrzeliwuje ostro zakończony koniec, który wbija się w twardą powierzchnię, automatycznie uruchamiając kotwiczkę umożliwiającą bezpieczną wspinaczkę. Posiadacz pistoletu może wtedy zacząć zwijać linę i polecieć do góry! Zasięg kotwiczki to 12/24/48. Zawiera on 50 cali (czyli 100 metrów w świecie gry) wytrzymałego sznura. Osoba trzymająca pistolet może ściągać linę, przemieszczając się o 10 cali na rundę.

Plecak raketowy: Te urządzenia przypina się do pleców dzięki specjalnej uprząży. Wyposażone są w proste stery umożliwiające pilotowi korzystanie z obu rąk, jeśli rakieta jest w trybie „lewitowania”.

Plecak raketowy pozwala jednej osobie na lot z przyspieszeniem 6 i maksymalną prędkością 24. Do manewrów wykorzystuje umiejętność Pilotowanie. Paliwo dla plecaków raketowych jest bardzo drogie, kosztuje ok. 50\$ za godzinę lotu (maksymalnie 5 godzin).

Stymulatory: Stymulatory medyczne to niewielkie plastikowe strzykawki, których zawartość można wstrzyknąć w ramię czy w nogę, co pozwoli na niemal natychmiastowe znieczulenie każdej rany. Następnie uruchomią się nanoboty, które przemieszczą się w stronę najbardziej niebezpiecznych ran i naprawią szkody.

Dzięki stymulatorom medycznym zwiększasz prędkość naturalnego leczenia do 1 testu co godzinę! Przystają działać po 3 godzinach, co pozwoli ci na wykonanie 3 testów zdrowienia. Wielokrotne zastrzyki nie mają dodatkowego efektu – nanoboty nie mogą naprawić wszystkich obrażeń.

Sztuczne skrzela: Pozwalają na dowolnie długie oddychanie pod wodą. Przydatne w walce z podmorskimi potworami!

Ubiór maskujący: Włamywacze, wywiadowcy i bojownicy o wolność wykorzystują ubiory maskujące, by przedostawać się do i wydostawać z pilnie strzeżonych miejsc w jednym kawałku. Taki ubiór maskujący to okrywający całe ciało kombinezon zapewniający maskowanie jak u kameleona. Podobny ekwipunek można czasem znaleźć na czarnym rynku. Dodaje on +2 do testów Skradania się.

Urządzenie GPS: Globalny System Pozycjonowania pozwala użytkownikowi na pobieranie aktualnych informacji o jego położeniu, dzięki orbitem wokół Ziemi satelitom. Nowoczesne GPSy można nosić na nadgarstku czy pasku wokół szyi.

POJAZDY

Era superludzi i supernauki wpłynęła na każdy aspekt społeczeństwa – w tym pojazdy.

Repulsory: Wiele poniższych pojazdów wykorzystuje jakąś technologię „repulsorów”. To nasz ogólny termin dla „latających” samochodów.

Repulsory pozwalają pojazdowi wznieść się na pułap 10 metrów, jak również na pionowy start i lądowanie. Pojazdy wyposażone w repulsory ignorują wszelkie modyfikatory za teren.

Sensory: Zaawansowane sensory wbudowane w pojazd ignorują kary sytuacyjne do testów Spostrzegawczości.

AWIONETKA

Cessna Skyhawk to typowy, jednosilnikowy samolot, wykorzystywany do lotów rekreacyjnych.

Przyp./Maks. Pręd.: 20/48; **Wznoszenie:** 10;

Wytrzymałość: 12 (2); **Załoga:** 1+3; **Koszt:** 150 000\$

CZOŁG SZTURMOWY

Grupy paramilitarne wzywają czołgi, by rozprawić się ze szczególnie irytującymi nadludźmi. Te ciężkie pojazdy są często najpotężniejszą bronią dostępną

w świecie gry i mogą stanowić problemy nawet dla armii wielkich mocarstw.

Ta wersja to pancerny poduszkiowiec charakteryzujący się wysoką prędkością i manewrowością.

Przyp./Maks. Pręd.: 10/40; **Wytrzymałość:**

80/60/60 (60/40/40); **Załoga:** 6; **Koszt:** Wojsko

Uwagi: Ciężki pancerny, Ulepszona stabilizacja, Repulsory, Sensory.

Broń:

- 2x Ciężki laser (Zasięg 75/150/300; Obr 3k6+2; SzS 3, PP 60; Broń ciężka; wieżyczka).
- Działo laserowe (Zasięg 100/200/400; Obr 4k8; SzS 2; PP 50, Broń ciężka)
- 2x Działo Pulsacyjne (Zasięg 150/300/600; Obrażenia 4k8+2, SzS 1; Duży wzornik wybuchu, Broń ciężka).

LATAJĄCA CIĘŻARÓWKA

To pojazd przeznaczony do transportu towarów. Sekcja dla ładunku jest całkowicie zamknięta, ale obszar dla kierowcy (i dla dwóch dodatkowych pasażerów) pozostaje otwarty. Jeśli siedzisz tam, masz średnią (-2) osłonę. Latające ciężarówki mogą podróżować nad lądem i wodą, i mogą nawet pływać pod powierzchnią mórz, ale zapewniają możliwość oddychania pod wodą tylko w sekcji towarowej.

Przyp./Maks. Pręd.: 10/30; **Wytrzymałość:** 15 (4);

Załoga: 1+10; **Koszt:** 650 000\$

Uwagi: Amfibia (Przyp./Maks. Pręd. 3/10); Repulsory; Sensory; Podwodny.

LATAJĄCY SAMOCHÓD

Te auta lewitują nad gruntem. Mogą być powszechnie dostępne albo być jednorazowymi wynalazkami genialnych naukowców.

Przyp./Maks. Pręd.: 25/55; **Wytrzymałość:** 10 (2);

Załoga: 1+5; **Koszt:** 500 000\$

Uwagi: Repulsory.

UZBROJONY POJAZD PATROLOWY

Te uzbrojone i opancerzone pojazdy są często wykorzystywane przez znane grupy superzłoczyńców i superbohaterów przy zwiadzie i akcjach policyjnych. Opisywany tutaj pojazd patrolowy jest bardzo nowoczesny, wyposażono go też w ciężki laser. Jeśli nie masz dostępu do takiej technologii, można wykorzystać działko napędowe czy ciężki karabin maszynowy.

Przyp./Maks. Pręd.: 20/60; **Wytrzymałość:**

17/14/14 (5/3/2); **Załoga:** 2+6; **Koszt:** Wojsko

Uwagi: Ciężki pancerny, Ulepszona stabilizacja, Sensory (brak kar do Spostrzegawczości).

Broń:

- Ciężki laser (Zasięg 75/150/300; Obr 3k6+2; SzS 3, PP 60; Broń Ciężka; wieżyczka).

LEKKA ŁÓDŻ PODWODNA

Mini-łódź podwodna to lekko opancerzony pojazd transportowy przeznaczony do osłony na średnich dystansach.

Przyp./Maks. Pręd.: 20/60; **Wytrzymałość:** 10(2);

Załoga: 2+6; **Koszt:** Rządowy.

Uwagi: Amfibia (Przyp./Maks. Pręd. 3/15), Ciężki pancerny, Sensory, Podwodny.

Broń:

- 2x Torpedy (Zasięg 40/80/120; Obr 4k10, PP 40; Broń Ciężka).
- Miotacz fal (Zasięg 12/24/4; Obr 2k10; SzS 2; PP 4, tylko pod wodą)

UZBROJENIE POJAZDÓW

Broń	Zasięg	Obrażenia	SzS	Rozprysk	Uwagi
Działo PP	75/150/300	4k10+1	1	-	BC; PP 22; Przeładowanie 1
Ciężkie działko	75/150/300	4k8	1	ŚWW	BC; PP 8; Przeładowanie 1
Ciężki laser	75/150/300	3k6+2	3	-	BC; PP 60
Działo laserowe	100/200/400	4k8	2	-	BC; PP 60
Działo pulsacyjne	150/300/600	4k8+2	1	DWW	BC

TYPOWY SPRZĘT

ZWYKŁE TOWARY

Przedmiot	Koszt	Waga
Aparat (cyfrowy)	100	1
Aparat (jednorazówka)	10	1
Kajdanki	15	2
Latarka (prof., zas. 10")	20	3
Latarnia (światło w zas. 4")	25	3
Liny (10")	10	15
Łom	10	2
Łopata	5	5
Manierka	5	1
Pistolet z kotwiczką	100	5
Plecak	50	2
Śpiwór (posłanie, koc)	25	4
Wytrychy	200	1
Zestaw narzędzi	200	5

LIBRANIE

Moro (+1 Skradania w odp. Środowisku)	20	—
Ubiór wyjściowy	200	—
Zwykłe ciuchy	20	—

KOMUNIKACJA

Przedmiot	Koszt	Waga
Commlink	—	1
Telefon komórkowy	20	—
Walkie-Talkie	150	1

KOMPUTERY

Przedmiot	Koszt	Waga
Desktop	800	20
Holograficzny wyświetlacz	500	—
Laptop	1200	5
Palmtop	250	1
Urządzenie GPS	250	1

ŻYWNOŚĆ

Przedmiot	Koszt	Waga
Danie z fastfoodu	5	1
Dobry posiłek (restauracja)	15+	—
Posiłek wojskowy (MRE)	10	1
Racje podróżne (5 dań, wytrzymują 1 tydzień)	10	5

SPRZĘT MEDYCZNY

Przedmiot	Koszt	Waga
Dopalacze*		
Białe (Siła)	20	—
Błękitne (Wigor)	20	—
Czerwone (Zręczność)	20	—
Stymulatory medyczne	1000	1

OSOBISTY TRANSPORT

Przedmiot	Koszt	Waga
Plecak raketowy	2500	30

ŚRODKI PRZETRWANIA

Przedmiot	Koszt	Waga
Sztuczne skrzela	100	1

BEZPIECZEŃSTWO I KAMUFLAŻ

Przedmiot	Koszt	Waga
Gogle noktowizyjne		
Aktywne	2500	5
Pasywne	1000	3
Kombinezon maskujący	2500	—

SPECJALNE

Przedmiot	Koszt	Waga
Kajdany neutralizujące	6000†	—

* Tylko na czarnym rynku

† Tylko wojsko lub czarny rynek

ROZDZIAŁ CZWARTY: SUPERMOCE

Oto opisy supermocy, które możesz nabyć za punkty mocy. Większość z nich posiada pewne modyfikatory kosztu – to specjalne ograniczenia lub rozszerzenia, za pomocą których możesz dopasować specjalne zdolności swojego bohatera. O ile nie podano inaczej, minimalny koszt mocy to zawsze 1 PM.

Większość pasywnych mocy nie wymaga żadnego testu cechy czy umiejętności; po prostu zawsze działają. Przy większości z nich możesz jednak wybrać opcję aktywacji mocy, otrzymując w zamian jeden PM. Aktywowanie mocy jest „darmową akcją”, ale w walce ma miejsce w chwili wyznaczonej przez twoją kartę inicjatywy. Zatem, jeśli ktoś cię zaskoczy, zanim zadeklarujesz, że używasz tej właśnie mocy, ta nie działa.

Aktywne moce, jak *atak dystansowy*, wymagają testu odpowiedniej umiejętności (Strzelania bądź Rzucania) i zapewniają dodatkowe obrażenia przy przebicium w teście ataku.

ATAK DYSTANSOWY (3)

Warianty: Strzały, lasery, ogień, woda, pociski energetyczne.

Dysponujesz jakimś rodzajem ataku dystansowego. Zasięg wynosi 12/24/48, podstawowe obrażenia wynoszą 2k6 i atak liczy się jako Broń ciężka.

Modyfikatory:

- **Atak obszarowy (+2/+4):** Za 2 dodatkowe punkty, atak wpływa na obszar o rozmiarze Średniego Wzornika Wybuchu lub Wzornika Zionięcia. Za 4 punkty, atak wpływa na obszar Dużego Wzornika Wybuchu. Wszystkie istoty pod wzornikiem odnoszą obrażenia.
- **Przebicie pancerza (+1/2):** Każdy punkt wydany na ten modyfikator daje atakowi PP 2, pozwalając na przebicie odpowiedniej liczby punktów pancerza.
- **Wariant żywiołowy (+2):** Bohater może wybrać jeden wariant z listy na stronie 41.
- **Dodatkowe obrażenia (+3/k6):** Atak zadaje dodatkowo 1k6 obrażeń za każde 3 punkty przeznaczone na ten modyfikator, do maksymalnie 5k6.
- **Destrukcja (+3):** Bohater może spróbować zignorować czy ominąć pancerz nieożywionych obiektów (ale nie zbroje i pancerze noszone przez przeciwników). W takim wypadku ponosi karę -4 do testu Strzelania.

- **Odepchnięcie (+2):** Twoje ataki sprawiają, że trafione istoty zostają odrzucone do tyłu o 1k6" za każdy sukces i przebicie w teście ataku.

- **Niegroźne (+1):** Wrogowie, którzy ucierpieli w twym ataku, mogą stracić przytomność, zamiast ryzykować śmierć po Wyeliminowaniu. Ty wybierasz czy dany atak jest groźny czy też nie.

- **Szybki strzał (+3/dodatkowy strzał):** W każdej akcji możesz wystrzelić dodatkowy pocisk, zwiększając Szybkostrzelność tego ataku, maksymalnie do 3. Nie ponosisz żadnej kary za te dodatkowe ataki.

- **Wymaga materiału (-2):** Atakujesz miotając, rzucając czy manipulując jakąś substancją, której nie możesz stworzyć ani nie nosisz ze sobą (wielkie głazy, okruchy lodu itp.). Jeśli substancja ta nie jest obecna, nie możesz korzystać z tej mocy.

ATAK WRĘCZ (2/POZIOM)

Warianty: Magiczny oręż, pięści ze stali, ręce naładowane energią, niesamowite sztuki walki.

Twój bohater posiada specjalny atak wręcz. Każdy poziom tej mocy dodaje +1k6 do obrażeń zadawanych w walce wręcz, maksymalnie do +6k6. Atak ten jest Bronią ciężką.



MODYFIKATORY MOCY

Modyfikatory o ujemnym koszcie, jak Wymaga Aktywacji, ograniczają moc, zmniejszając tak jej koszt, jak i użyteczność. Stosuje się je do każdego zastosowania zmodyfikowanej mocy.

Modyfikatory o dodatnim koszcie, jak Wariant żywiołowy, wzbogacają moc, zapewniając większą elastyczność. Przy każdym użyciu mocy możesz wybrać, czy zastosujesz je teraz – nigdy nie *musisz* stosować pozytywnych modyfikatorów, które kupiłeś.

Przykład: Doktor Bazooka posiada moc atak dystansowy w gadźecie (*bazooka*) i wykupiła modyfikatory *Dodatkowe obrażenia (x2)* i *Atak obszarowy*. Zawsze gdy strzela z bazooki, sama decyduje, czy atak zada 2k6, 3k6 czy 4k6 obrażeń i czy zastosuje się do jednego celu, czy do wszystkich. Natomiast jeśli utraci swoją bazookę, w ogóle nie będzie mogła używać tej mocy.

Przy obliczaniu całkowitego kosztu mocy, wykonaj dodawanie i odejmowanie modyfikatorów przed mnożeniem i dzieleniem, chyba że opis mocy stwierdza inaczej.

Premia ta kumuluje się z kosztami obrażeń broni. Superczłowiek dzierzący miecz dwuręczny (Si+k10 obrażeń) i mający jeden poziom *ataku wręcz* zadaje Si+k10+1k6 punktów obrażeń.

Modyfikatory:

- **Przebicie pancerza (+1/2):** Każdy punkt wydany na ten modyfikator daje atakowi PP 2, pozwalając na przebicie odpowiedniej liczby punktów pancerza.
- **Wariant żywiołowy (+2):** Bohater może wybrać jeden wariant z listy na stronie 41. Daje to atakowi wręcz dodatkowy „efekt specjalny”, jak np. „pięść ognia” czy „młot gromów”.
- **Destrukcja (+3):** Bohater może spróbować zignorować czy ominąć pancerz nieożywionych obiektów (ale nie zbroje i pancerze noszone przez przeciwników). W takim wypadku ponosi karę -4 do testu Walki. Jeśli superczłowiek posiadający tę zdolność atakuje czołg o Wytrzymałości 77 (60),

ignoruje 60 punktów pancerza i musi osiągnąć podstawową Wytrzymałość 17, by zniszczyć pojazd.

- **Odepchnięcie (+2):** Twoje ataki sprawiają, że trafione istoty zostają odrzucone do tyłu o 1k4" za każdy sukces i przebicie w teście ataku. Jeśli i bez tego modyfikatora odrzucasz przeciwników, kostkę k4 zastępuje k10.
- **Niegroźne (+1):** Wrogowie, którzy ucierpieli w twym ataku, mogą stracić przytomność, zamiast ryzykować śmierć po Wyeliminowaniu. Ty wybierasz czy dany atak jest groźny czy też nie.
- **Odległość (+1):** Naturalne ataki twojego bohatera mają Odległość 1". Możesz nabyć ten modyfikator kilka razy, by zwiększyć swój zasięg w zwarciu.

BURZA (3)

Warianty: Władca gromów, grzmoty i pioruny.

Twój bohater włada pogodą! Dzięki tej mocy możesz tworzyć i rozpraszać burze. W 1k6 rund po aktywacji tej mocy na niebie rozpętuje się burza lub zanika istniejąca.

Zasięg *burzy* to 15 kilometrów. Ta moc nie działa wewnątrz pomieszczeń. W miejscach, gdzie praktycznie nie występują *burze* (jak pustynia), wezwanie jej wymaga testu Ducha z karą -4 i może być wykonane tylko raz na tydzień.

Gdy trwa wezwana *burza*, deszcz ogranicza widoczność do 24 cali, gasi większość normalnych ogni (ale nie ogień jako wariant supermocy) w 1k10 rund, a ogniem mogą zająć się tylko wysoce łatwopalne materiały.

Burza powoduje też karę -1 do większości testów ze względu na śliskość, grzmoty czy mocny wiatr. MG decyduje, czy dany test jest ograniczany przez pogodę (próby woli, testy wychodzenia z Szoku i inne „wewnętrzne” testy zazwyczaj nie są).

Modyfikatory:

- **Ulewa (+1):** Wywołany przez ciebie deszcz jest wyjątkowo obfity i leje z nieba strumieniami. Ogranicza widoczność jeszcze bardziej, do 12", a grunt staje się bardzo śliski. Tworzą się głębokie kałuże, a gleba zmienia się w śliskie błoto. Wszyscy, którzy biegają po błocie, muszą wykonać test Zręczności – porażka oznacza, że przewrócą się i doznają Szoku.
- **Podmuch wiatru (+1):** Bohater może wywołać mocny podmuch wiatru raz na rundę, jeśli powie-

dzie mu się test Ducha. W zasięgu 24" umieszcza Duży Wzornik Wybuchu. Wszystkie istoty pod Wzornikiem muszą wykonać udany test Siły lub zostaną przewrócone i będą w Szoku.

- **Uderzenie pioruna (+3):** Bohater może sterować piorunami i gromami burzy, tak by trafiły wskazany przezeń cel. Wymaga to testu Ducha, działającego tak, jak test ataku dystansowego. Moce, przewagi, i inne zdolności powodujące karę u atakujących na dystans również wpływają na ten test Ducha. Piorun zadaje 3k10 obrażeń i jest uważany za Broń ciężką, nie ma jednak modyfikatorów za dystans.

CYKLON (2)

Warianty: Wirująca trąba powietrzna.

Możesz wywołać niewielką, ruchomą trąbę powietrzną, która potrafi przewrócić twych wrogów i poważnie utrudniać im działanie.

Cyklon działa na obszarze Średniego Wzornika Wybuchu. Musi znajdować się w zasięgu 24 cali od kontrolującego go superbohatera albo natychmiast zniknie. Możesz przesunąć ten wir o 2k6 cali w każdej turze.

Kontrolowanie cyklonu jest akcją. Przywołanie go zajmuje całą rundę (dwie, jeśli jesteś w zamkniętym pomieszczeniu) i nie możesz wykonywać innych akcji w tej turze.

Osoby, które zetkną się z cyklonem, muszą wykonać test Siły albo zostaną przewrócone. Jeśli na kostce Siły wyrzucą 1, będą ponadto w Szoku.

Modyfikatory:

- **Większy cyklon (+2):** Trąba powietrzna działa na obszarze Dużego Wzornika Wybuchu.
- **Tornado (+2):** Twoja trąba powietrzna jest silnym prawdziwym cyklonem. Każde stworzenie musi zdać test Siły z karą -2 albo zostanie wessane przez

WYMIANA

Wymiana (+1 za 3 Punkty Mocy): ten modyfikator pozwala postaci na „przełączanie” się między różnymi zestawami mocy. Bohater najpierw kupuje pierwszą, podstawową moc, a następnie płaci 1 PM za każde 3 rozpoczęte Punkty mocy jej kosztu (zaokr. w górę). Następnie może zaprojektować kolejną moc, o koszcie równym wartości pierwszej mocy, i może korzystać z jednej lub z drugiej mocy – ale nie z obu naraz. Bohater może zmienić wykorzystywaną moc w akcji darmowej, ale może wykonać tylko jedną wymianę na rundę – chyba że posiada moc, która pozwala na wykonywanie kilku takich samych akcji.

Przełączenie się między wymiennymi mocami wymaga darmowej akcji: nie możesz zatem wybrać dla niej modyfikatora Wymaga Aktywacji. Bohater może zastosować ten modyfikator więcej niż raz do mocy podstawowej, by zwiększyć wachlarz mocy, z których może korzystać. Za zgodą MG bohater może wybrać więcej niż jedną moc, jako zestaw, tak długo jak nie przekroczy kosztu podstawowej mocy, i będzie miało to sens.

Przykład: *Psy-clops jako podstawową moc kupił atak dystansowy i wykupił modyfikator Dodatkowe Obrażenia, tak by zadawać 5k6 obrażeń. Koszt podstawowej mocy wynosi 12 PM. Następnie wykupuje modyfikator Wymiany, co kosztuje go 4 PM, ale pozwala wybrać inną dwunastopunktową moc. Ponownie wybiera atak dystansowy, ale tym razem zadający 3k6 obrażeń, oraz mający dwa poziomy Szybkiego strzału.*

Następnie kupuje Wymianę jeszcze raz, znów wydając 4 punkty mocy, ale teraz (za zgodą MG) kupuje zestaw: odchylenie za 6 PM oraz superobronę za 6 PM. Do żadnej z tych mocy nie może zastosować modyfikatora Wymaga aktywacji, ponieważ może Wymienić je na inne w każdej chwili.

Psy-clops wydał w sumie 20 Punktów mocy (12+4+4) i teraz może wykonać albo jeden atak zadający do 5k6 obrażeń, trzy ataki zadające 3k6 obrażeń każdy albo roztoczyć tarcze i bronić się przed atakami dzięki odchyleniu i superobronie. Jeśli rozpoczął turę z włączoną opcją defensywną, nie może wyłączyć odchylenia/obrony, strzelić i ponownie uaktywnić obrony – choć zmiana aktywnej mocy jest darmową akcją, to nie można wykonać więcej niż jednej takiej samej akcji w turze.





twoje tornado i wyrzucone w powietrze o k10 cali od ich obecnego położenia. Określ losowo kierunek, w który zostaną wyrzucone, za pomocą rzutu k12. Odniosą dzięki temu 2k6 obrażeń (+1k6 jeśli trafili jeszcze w jakiś przedmiot poza gruntem). Niezależnie od obrażeń, trafione istoty są automatycznie w Szoku.

CZUŁE ZMYŚLY (1)

Warianty: Zwierzęce zmysły, mutacja

Z jakiegoś powodu bohater ma niezwykle czułe zmysły. Dodaje +2 do testów Spostrzegawczości.

Niektóre postaci z *czułymi zmysłami* powinny też posiadać moc *wyczuć*. Zobacz opis tej mocy, by dowiedzieć się więcej.

Modyfikatory:

- **Sokole oko (+1):** Bohater może dostrzegać szczegóły na dwa razy większą odległość niż zwykli przedstawiciele jego gatunku.
- **Tropienie (+1):** Bohater ma bardzo czuły zmysł węchu, co daje mu premię +2 do testów Tropienia.

CZYTANIE W MYŚLACH (3)

Warianty: Koncentracja, mistyczny blask

Czytanie w myślach pozwala bohaterowi na telepatyczne poznanie myśli drugiej osoby. Wymaga to przeciwstawnego testu Sprytu i pozostawiania w zasięgu do 12". Sukces oznacza odczytanie

powierzchniowych myśli, ale cel jest świadomy, że ktoś jest w jego głowie. Przebicie odkrywa bardziej skryte idee i nie zdradza obecności telepaty.

Wejście w cudzy umysł jest zawsze męczące. Wymaga akcji i automatycznie sprawia, że telepata staje się Wyczerpany.

Cele pijane lub odurzone narkotykami wykonują swój test Sprytu z karą -2.

Modyfikatory:

- **Dosiadanie umysłu (+3):** Telepata może słyszeć, widzieć, czuć, smakować i wąchać wszystko to, co cel. Efekt trwa tak długo, jak sobie tego życzysz, ale wymaga całkowitej koncentracji. Każda akcja wykonywana podczas dosiadania umysłu ponosi karę za wiele akcji w rundzie.

DODATKOWE AKCJE (3/POZIOM)

Warianty: Superszybki, przypływ adrenaliny, niezwykle analityczny umysł, kontrola czasu.

Ta moc pozwala ci na wykonanie jednej dodatkowej akcji w rundzie bez kar za wiele akcji. Mając ją na poziomie pierwszym, możesz na przykład wykonać dwie akcje bez kar lub trzy akcje z karą -2.

Możesz wykupić kolejne poziomy tej mocy, by zyskać dodatkowe akcje. Bohater nie może nadal wykonać tej samej akcji więcej niż jeden raz w rundzie (nie może więc sprawić, że pistolet strzeli szybciej, ani nie może zaatakować dwa razy z tej samej ręki).





Modyfikatory:

- **Wielokrotne akcje (x2):** Ten modyfikator pozwala bohaterowi użyć tej samej akcji więcej niż raz w rundzie. Broń może być użyta dwukrotnie, bohater może ruszyć się dwa razy itd.

DODATKOWE KOŃCZYNY (1/POZIOM)

Warianty: Macki, chwytny ogon, mechaniczne ramię, ektoplazmiczna telekineza.

Twój bohater posiada dodatkową chwytłą kończynę. Może wykonywać za jej pomocą jedną dodatkową akcję fizyczną w rundzie i nie ponosi z tego tytułu kar za wiele akcji czy za wykorzystywanie drugiej ręki. Możesz też za pomocą *dodatkowych kończyn* wykonywać akcje wymagające ciągłego wysiłku, jak pochwycenie kogoś.

Możesz kupić moce wpływające tylko na tę kończynę, korzystając z takiego samego rabatu jak gadzety (o 1 mniej punkt za każde 5 punktów kosztu mocy).

Możliwe jest wielokrotne wykupienie tej mocy, by mieć wiele dodatkowych kończyn.

Modyfikatory:

- **Odległość (1/1"): Kończyny** bohatera mogą atakować na Odległość – koszt wynosi 1 punkt za cal Odległości.

DUPLIKATY (5)

Warianty: Kopie z innego wymiaru, homunkulusy, iluzje, twoje wersje z przyszłości.

Postaci i stworzenia posiadające tę moc mogą stworzyć swoje duplikaty – wierne kopie, posiadające te same moce, poza mocą „duplikaty”. Kopie są jednak Blotkami, nawet jeśli ich „rodzic” jest Figurą, i są pod całkowitą kontrolą ich twórcy.

Duplikaty muszą trzymać się w zasięgu 5 cali od ich twórcy. Kopia znika, jeśli wyjdzie poza ten zasięg – albo jeśli zostanie wyciągnięta siłą!

Duplikaty są zawsze niedoskonałe. Na przykład nie mogą się, nie rzucają cienia lub mają jakąś inną „skazę”. Osoby, którym uda się test Spostrzegawczości z karą -2 mogą określić, czy dana postać jest kopią czy nie. Nie oznacza to, że mogą natychmiast dostrzec oryginał – wiedzą tylko, czy wskazana postać jest fałszywa czy prawdziwa.

Duplikaty mogą zostać „rozproszone” na życzenie bohatera i natychmiast znikną jeśli oryginał zostanie Wyeliminowany.

Modyfikatory

- **Dodatkowe duplikaty (+3 za kopię):** Za każdym razem, gdy bohater wybiera ten modyfikator, może stworzyć dodatkową kopię. Każde dwa duplikaty oznaczają karę -1 do testów Współczynników, jako że bohater musi się koncentrować.



EKSPLODOWANIE (2)

Warianty: Bomby, radioaktywna postać, zbieranie energii.

Twój bohater może *eksploдовать*! Nie wpływa to na twoje ciało, albo natychmiast je regenerujesz.

By wybuchnąć, musisz się przygotować, stojąc w miejscu i nie wykonując żadnej akcji przez całą rundę. W następnej akcji, eksplodujesz (czy rozładowujesz swoją energię itp.), zadając 3k6 obrażeń na obszarze Średniego Wzornika Wybuchu z tobą w centrum. Sam jesteś po tym w Szoku. Eksploдование to Broń ciężka.

Modyfikatory:

- **Wariant żywiołowy (+2):** Możesz dodać jedną opcję ze strony 41 do swojego wybuchu.
- **Duży Wzornik Wybuchu (+3):** *Eksploдование* używa Dużego Wzornika Wybuchu zamiast Średniego.

ELASTYCZNOŚĆ: ZOB. ODMIENNY MATERIAŁ

ILUZJA (2/POZIOM)

Warianty: Czarnoksiężstwo, sztuczki z umysłem, hologramy.

Iluzja pozwala bohaterowi na tworzenie z niczego obrazów i dźwięków. *Iluzje* nie mogą



OBSZAR ILUZJI

Poziom	Rozmiary
1	Sześciąt o boku 2 cali
2	Sześciąt o boku 4 cali
3	Sześciąt o boku 8 cali
4	Sześciąt o boku 16 cali
5	Sześciąt o boku 32 cali
Itđ.	

naprawdę wpływać na prawdziwy świat, ale mogą udawać, że tak czynią. Iluzyjny potwór może „podnieść” prawdziwy samochód, ale w rzeczywistości auto staje się niewidoczne, potwór zaś podnosi i rzuca jego iluzyjną kopię. Iluzja musi więc maskować też „przesunięty” obiekt i nie jest prawdziwą niewidzialnością.

Maksymalny rozmiar *iluzji* podany jest w tabelce powyżej.

Modyfikatory:

- **Filmowa jakość (+1):** Twoje *iluzje* są rejestrowane i wykrywane także przez kamery i mikrofony.
- **Ciemność (x ½):** Koszt mocy jest dwa razy niższy, jeśli jej jedynym efektem jest ograniczanie widoczności na danym obszarze. Obszar dotknięty *iluzją* jest uważany za całkowitą ciemność (kara -6 do testów). Koszt mocy może być jeszcze bardziej zmniejszony, jeśli ciemność nie jest całkowita – oszczędzasz 1 punkt za każde 2 punkty, o które zmniejszasz karę (-1 za karę -4, -2 za karę -2). Minimalny koszt mocy nadal wynosi 1.
- **Psychosomatyka (+2):** W każdej rundzie *iluzja* może zaatakować jeden cel za każdy poziom tej mocy. *Iluzja* automatycznie „trafia” i cel musi wykonać test Sprytu lub wejść w Szok. Jeśli wyrzuci 1 na kości Sprytu, odniesie też Ranę. Jeśli *iluzja* trafi cel, który już jest w Szoku, nigdy nie spowoduje tym realnej Rany.
- **Hipnotyczna (-1):** *Iluzja* wpływa na umysł, zamiast tworzyć grę światła. Każdy bohater, który chce „nie uwierzyć” w *iluzję*, może przetestować Spryt z karą -2. Jeśli test się powiedzie, potrafi odróżnić prawdę od fałszu.

INTERFEJS (2)

Warianty: Roboty, cyborgi, laptopy, wirtualna rzeczywistość.

Twój bohater może bezpośrednio łączyć się z urządzeniami elektronicznymi, co zapewnia mu większą kontrolę nad ich wewnętrznymi procesami. Zyskuje premię +4 do wszelkich testów związanych z wykorzystaniem komputerów i innych urządzeń elektronicznych.

Modyfikatory:

- **Włamywacz (+1):** Wykorzystując symulator mowy, mikrokomputer z hakierskim oprogramowaniem, przyrząd oszukujący skaner siatkówki czy inne urządzenie, twój bohater może otworzyć elektroniczne zamki i inne urządzenia ochronne prostym testem Wiedzy (Elektronika). Zajmie ci to cztery rundy lub dwie, jeśli udało ci się uzyskać przebicie w teście umiejętności.

KAMELEON (3)

Warianty: Elastyczna skóra, iluzyjna osłona

Ta moc pozwala bohaterowi przyjąć wygląd innej postaci lub zwierzęcia. Bohater nie może udawać istoty różniącej się od niego o więcej niż 2 poziomy Rozmiaru.

Osoby dobrze znające kopiowany cel mogą wykonać test Spostrzegawczości z karą -2, by zorientować się, że coś nie gra (ale nawet wtedy muszą mieć bezpośredni kontakt z imitatorom). Sprytnie odgrywanie postaci, czy zadawanie osobistych pytań może pomóc w rozpoznaniu kameleona.

Kameleon nie zyskuje żadnych cech ani zdolności celu, jedynie jego wygląd. Jednak kameleon posiadający dodatkową moc *mimikra* może być bardzo przekonujący.

Modyfikatory:

- **Przedmioty (+3):** Bohater może też zmieniać się w przedmioty nieożywione. Przybrana forma nie może odstawać od rozmiaru bohatera o więcej niż 50%.
- **Głos (+2):** Twój kameleon może też naśladować głosy na tyle dobrze, by móc oszukać systemy rozpoznawania głosu. W połączeniu z przybraniem kształtu, modyfikator ten zwiększa karę do testu Spostrzegawczości by rozpoznać kameleona do -4.

KONSTRUKT (5)

Warianty: Robot, cyborg, golem, masa splątanych kabli.

Ten bohater jest żyjącym automatem, cyborgiem, robotem, ożywionym posągami czy androide. Może być dziełem obcej technologii, niesamowitej nauki czy nadnaturalnych mocy. *Konstrukty*–bohaterowie graczy mają emocje i potrafią czuć strach. Często ich przeżycia są bardzo złożone i wiele z nich poszukuje „prawdziwego życia”.

Konstrukt dodaje +2 przy próbie wyjścia z Szoku, nie ponosi kar za Rany oraz jest odporny na choroby i trucizny.

Konstrukty nie leczą ran i nie mogą zostać przywrócone do zdrowia za pomocą mocy leczących ani umiejętności Leczenie. Zamiast tego można je zreperować. Każdy test Reperowania wymaga narzędzi i części zamiennych (-2 za brak narzędzi i kolejne -2 za brak części) oraz 1k6 godzin pracy.



KONTROLA SIŁ (2/POZIOM)

Warianty: Przedmioty stworzone z kolorowej energii, pola siłowe, namacalne iluzje.

Ta moc pozwala bohaterowi na tworzenie i kontrolowanie siły z czystej energii, która może podnosić przedmioty, chwycić przeciwników czy chronić bohatera przed atakiem. Siła tego pola jest wyjściowo równa k8, a każdy dodatkowy poziom tej mocy zwiększa ją o jeden (poziom 4 to k12+1). To obrażenia, które siły zadają, gdy atakują, czy ich możliwości podnoszenia przedmiotów – po prostu, tam gdzie używałbyś wartości Siły postaci, używaj Siły omawianej mocy. Istoty trafione tą siłą odnoszą obrażenia równe tej kostce, tak jak w wypadku ataku bez broni.

Zasięg sił to 12 cali.

Możesz tworzyć proste kształty za pomocą sił – wielkie młoty, packi na muchy, szczypce i tak dalej. Precyzyjna manipulacja (stworzenie klucza czy jajka Fabergé) nie jest możliwa.

Modyfikatory:

- **Oplątanie (+1):** Bohater może wykorzystać siły do pochwylenia wrogów. Jest to przeciwstawny test Siły między celem a polem siłowym. Jeśli cel nie zda testu, jest oplątany i może wyzwolić się z więzów przeciwstawnym testem Siły lub Zręczności

(cel decyduje), przeciwko Sile pola siłowego. Gdy wróg jest pochwycony, jest automatycznie trafiony w każdej rundzie, jeśli atakujący sobie tego życzy. W takim wypadku, obrażenia zadawane są równe kostce Siły pola siłowego.

- **Lot (+4):** Możesz wykorzystać siłę, by „niosła cię” oraz – jeśli Siła pola jest dostatecznie wysoka – twoich przyjaciół, co efektywnie daje ci moc *lot* na poziomie równym połowie poziomowi tej mocy (dwa poziomy *kontrolowania sił* to pierwszy poziom *lotu*, 10 poziomów to 5 poziomów *lotu* itd.).

- **Destrukcja (+3):** Możesz omijać i ignorować pancierz nieożywionych przedmiotów (nie pancerze noszone przez przeciwników) ponosząc karę -4 do testu Walki.

- **Pole siłowe (+4):** Dzięki temu modyfikatorowi możesz stworzyć sferę energii chroniącą wszystko, co znajdzie się wewnątrz niej. Pole siłowe może osłonić jedną dowolną osobę w zasięgu postaci. Dodaje ono +1 do Wytrzymałości chronionej istoty za każdy poziom w *kontrolowaniu sił*. Nie jest to prawdziwy pancierz, zatem nie można przebić się przezeń za pomocą ataków przebijających czy omijających zbroję. Osoba kontrolująca moc może też tworzyć otwory w polu siłowym pozwalające osobom wewnątrz na atakowanie czy opuszczenie pola. Wrogowie mogą „wepchnąć się” do lub z pola siłowego wykonując przeciwstawny test Siły z Siłą pola.

- **Broń ciężka (+1):** Kontrola sił jest uważana za Broń ciężką.

- **Powalenie (+3):** Bohaterowie z tym modyfikatorem mogą prędko przemieszczać manifestacje sił tak, by móc uderzyć wielu wrogów na raz. Wybierz punkt startowy tego efektu, w zasięgu mocy, i przemieść go po dowolnej ścieżce w zasięgu 1k10 cali. Każda postać na drodze powalającej siły musi wykonać przeciwstawny test Siły przeciwko Sile pola siłowego, albo zostanie przewrócona. Jeśli w tym teście przeciwnicy wyrzucili 1 na kostce Siły, są ponadto w Szoku.

- **Średni Wzornik Wybuchu (+2):** Bohater może użyć *kontrolowania sił*, by móc wpływać na obszar pod Średnim Wzornikiem Wybuchu (dotyczy to także innych modyfikatorów tej mocy). Jeśli wykorzystujesz moc do Walki lub Oplątania, wykonujesz tylko jeden rzut na Siłę, przeciwstawny do testów wszystkich wrogów pod Wzornikiem.



WARIANTY ŻYWIOŁOWE

Poniższe opcje można zastosować, gdy wykupi się odpowiedni modyfikator dla pewnych mocy. Za zgodą MG możesz użyć poniższych efektów dla innych rodzajów energii – na przykład Zimno może stać się Spowolnieniem czasu, Powietrze – Energią kinetyczną, Radioaktywność – Nekromancją i tak dalej.

Ciemność: Ta mroczna energia ogranicza wzrok twoich wrogów. Trafieni mocą muszą zdać test Ducha. Nieudany oznacza, że ofiary ponoszą karę -2 do wszystkich testów opartych o wzrok (w tym Walki i Strzelania) przez następne 10 minut. Ten efekt jest kumulatywny – maksymalna kara wynosi -6.

Dźwięk: Dźwiękowa fala uderzeniowa tworzy olbrzymi huk, przeszywający ofiary do szpiku kości. Istoty, na które zadziałała moc, muszą wykonać test Wigoru albo zostaną ogłuszone na 6 godzin. Ogłuszone postaci są traktowane tak, jakby posiadały poważną zawadę Przygłuchy.

Elektryczność: Ta moc pulsuje od energii elektrycznej. Wszyscy, na których działa, muszą wykonać test Wigoru albo odniosą dodatkowe k6 obrażeń. Wrogowie opierający się na elektronice (jak superlotry w pancerzu wspomaganym czy roboty) mają -2 do tego testu.

Ogień: Płomienie mogą sprawić, że cel zajmie się ogniem. Ta moc sprawia, że cele są uważane za bardziej łatwopalne niż w rzeczywistości (np. łatwopalne ubranie zajmie się ogniem przy wyniku 4-6, nie tylko przy samej 6). Bardzo łatwopalne obiekty, jak coś oblanego benzyną, nie zajmą się ogniem tylko przy wyniku 1 na k12. Zobacz SWEPL, s. 86.

Powietrze: Podmucha skompresowanego powietrza zwala z nóg twoich wrogów. Wszyscy, na których działa ta moc, muszą wykonać test Zręczności albo zostaną przewróceni.

Promieniowanie: Radioaktywne promieniowanie zadaje dodatkowo +2 obrażenia i może spowodować długofalowe skutki poza walką. Ofiara wykonuje test Wigoru z premią +2. Jeśli test się nie powiedzie, zyskuje zawadę Śmiertelnie chory. Jeśli zda ten test, jest na zawsze niepodatny na efekty promieniowania bohatera z tym wariantem.

Psonika: Ta moc atakuje umysł celu falami psionicznej energii. Wszystkie żywe istoty, na które działa moc, muszą wykonać test Ducha lub będą w Szoku.

Światło: Tej mocy towarzyszy oślepiający błysk jasnego światła. Wszyscy, będący jej celem muszą wykonać test Sprytu lub będą w Szoku. W przypadku wampirów czy podobnych potworów, moc działa dokładnie tak, jak prawdziwe światło słońca.

Zimno: Przejmujący chłód zamraża przeciwników. Wszyscy, na których działa ta moc, muszą wykonać test Wigoru albo będą spowolnieni. Spowolniona postać musi odrzucać wszystkie karty figur (ale nie jokera) przy ustalaniu inicjatywy i dobiierać karty tak długo, póki nie wyciągnie blotki.

KONTROLOWANIE ENERGII (2)

Warianty: Ciało z energii, gadzety, zaklęcia

Kontrolowanie energii pozwala bohaterowi na manipulowanie czystą energią. Wybierając tę moc, musisz zdecydować się na konkretny rodzaj energii – np. ogień, energię kinetyczną, zimno, ciemność, elektryczność, światło, moc psioniczną, radioaktywność lub dźwięk.

Kontrolowanie energii pozwala ci manipulować energią na całym obszarze Średniego Wzornika Wybuchu. W jego obrębie możesz gasić pożary,

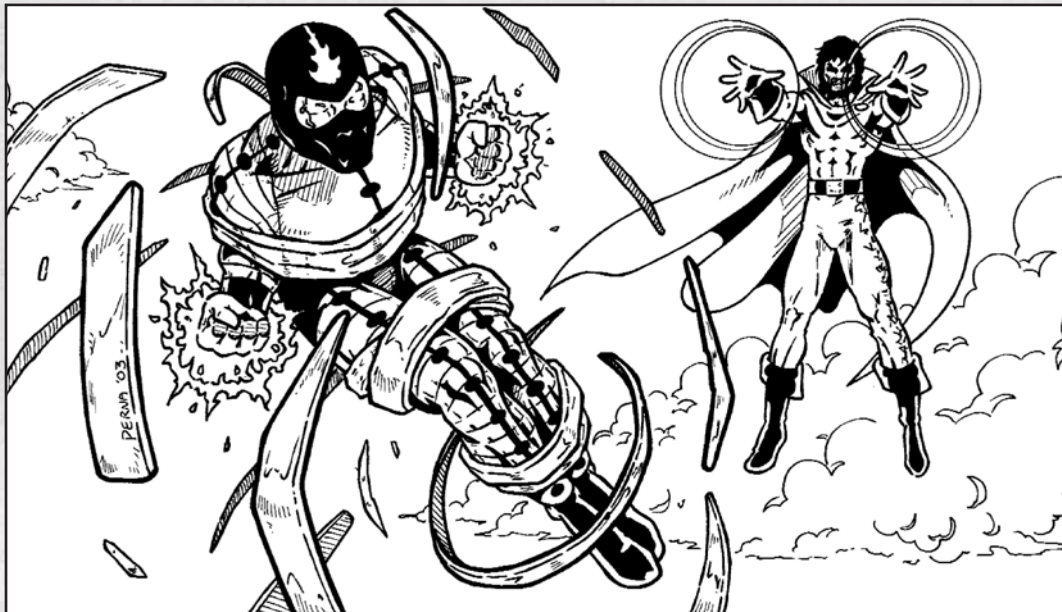
usuwać czy przemieszczać powietrze, sterować przepływem prądu itp.

Pomniejsze efekty – np. zapalenie zapalniczki ogniem, stworzenie chłodnego wiatru – wymagają akcji, ale nie musisz nic testować. Bardziej złożone efekty opisano poniżej.

Zasięg wszystkich mocy to 12 cali.

Usunięcie: Wykonując test Sprytu, możesz zrównoważyć lub w inny sposób zneutralizować odpowiednią energię na obszarze Średniego Wzornika Wybuchu, tak by nie uczyniła szkody





istotom wewnątrz. Ataki związane z usuwaną energią, skierowane do wewnątrz strefy, zadają połowę obrażeń.

Ranienie: Możesz użyć *kontrolowania energii*, by ranić cele, strzelając do nich ogniem, otaczając ich promieniowaniem czy odwadniając ich ciała. Ranisz w ten sposób wszystkich pod Średnim Wzornikiem Wybuchu, zadając im 2k6 obrażeń. Jest to Broń Ciężka. Jeśli chcesz dysponować potężniejszym atakiem, wykup moc *atak dystansowy*.

Modyfikatory:

- **Wariant żywiołowy (+2):** Możesz wybrać jedną opcję ze strony 41.
- **Duży Wzornik Wybuchu (+3):** Wszystkie aspekty tej mocy zamiast na obszarze Średniego Wzornika Wybuchu, działają na obszarze Dużego Wzornika Wybuchu.
- **Selektywne (+2):** Wszystko, co znajduje się na obszarze objętym efektami usunięcia lub zranienia, staje się ofiarą mocy, chyba że wykupisz ten modyfikator. Jeśli posiadasz ten modyfikator, możesz wybrać, kto będzie chroniony, porażony prądem itp.

KONTROLOWANIE MATERII (4/POZIOM)

Warianty: Koncentracja, magia.

Dzięki tej mocy możesz kształtować i kontrolować określony rodzaj materiału. Możesz w ten

sposób wpłynąć na obszar o rozmiarach Średniego Wzornika Wybuchu za każdy poziom tej mocy. Normalnie możesz w ten sposób wpłynąć na kilkunastocentymetrową warstwę substancji (w grze, nie na mapie albo stole), ale możesz „nakładać szablony na siebie”, by móc zwiększyć ten efekt. Poniższa tabela opisuje ilość materiału, na który działa twoja moc.

Musisz widzieć materię i być przynajmniej 24" od niej, by ją kontrolować. Każdy sposób kontroli, w tym podtrzymywanie pochwycenia, wymaga akcji. Wytrzymałość jednej sekcji (jednego szablonu) materiału wynosi 10.

Odwroćenie uwagi: Możesz spróbować odwrócić uwagę przeciwników, zasypując ich pyłem, okruciami szkła czy innymi substancjami. To test przeciwstawny – Duch kontrolującego przeciwko Zręczności celu. Sukces oznacza, że dowolna osoba atakująca cel zyska premię +2 do ataku do momentu wykonania przez cel pierwszej akcji. Jeśli w teście Ducha uzyskasz przebicie, cel jest ponadto w Szoku. Możesz spróbować odwrócić uwagę wielu przeciwników, ponosząc karę -1 za każdego dodatkowego wroga (zasypanie 3 wrogów liściami oznacza, że w każdym z 3 testów poniesiesz karę -2).

Pamiętaj, że kontrolowanie materii nie pozwala twojemu bohaterowi na wykonywanie bezpośred-

TABELA KONTROLOWANIA MATERIAŁU

Materiał	Masa na poziom
Gleba/kamień/piasek	5.000 kg
Lód/woda	5.000 kg
Szkło	10.000 kg
Rośliny	25.000 kg
Metal	5.000 kg
Plastiki	10.000 kg
Tkaniny	5.000 kg

nich ataków za pomocą kontrolowanych substancji. By to zrobić, wybierz moc *atak dystansowy*.

Modyfikatory:

- **Oplątanie (+1):** Materia, którą kontrolujesz może być giętka, szybka albo posiadasz nad nią znaczną kontrolę. Tak czy inaczej, możesz spróbować oplątywać nią wrogów. Jest to przeciwny test twojego Ducha oraz Zręczności celu. Możesz spróbować schwytać wiele celów w rundzie (działają tu normalne kary za podejmowanie wiele akcji). Podtrzymanie oplątania wymaga koncentracji i nakłada na ciebie karę -1 do testów za każdą schwytaną istotę. Jeśli cel nie zda testu, jest oplątany i może wyzwolić się z więzów przeciwnym testem Siły lub Zręczności przeciwko twojemu Duchowi. Gdy wróg jest pochwycony, w każdej rundzie uznaje się go za automatycznie trafionego, o ile sobie tego życzysz. W takim wypadku zadawane obrażenia są równe twojej kostce Ducha.

- **Powietrzny surfer (+4):** Bohater może poruszać się wraz z kontrolowaną materią, na przykład mknąć na lodowej tafli, unosić się na kamieniu lub warstwie metalowych części. Oznacza to, że posiada moc *lot* na poziomie równym poziomowi *kontrolowania materii*.

KONTROLOWANIE ROŚLINNOŚCI: ZOB.
KONTROLOWANIE MATERII



KONTROLOWANIE UMYSŁÓW (3)

Warianty: Koncentryczne kręgi energii, mesmeryzm, lalki voodoo.

Moc władania umysłami może być jedną z najpotężniejszych zdolności na świecie. Dzięki niej psionik może skontaktować się i kontrolować dowolny umysł w odległości 12", wykonując przeciwny test Sprytu z celem ataku.

Sukces oznacza, że ofiara znajduje się pod całkowitą kontrolą mentalisty. Jeśli bohater ma również zdolności telepatyczne, nawiązuje mentalne połączenie z celem, działające niezależnie od odległości. Cel może wywędrować nawet poza zasięg tej mocy (12") i nadal mentalnie przekazywać władcy umysłów dowolne, żądane przez niego informacje.

Ofiary tej mocy są całkowicie zniewolone, ale gdy zostają zmuszone do zaatakowania kochanych osób czy działania całkowicie wbrew swojej naturze, mogą wykonać kolejny przeciwny test Sprytu, by przerwać kontrolę.





Za każdym razem, gdy mesmerysta jest w Szoku, śpi, traci przytomność czy w inny sposób nie może się skoncentrować, wszystkie kontrolowane przez niego umysły są natychmiast uwolnione.

Modyfikatory:

- **Czyszczenie pamięci (+3):** Psionik może wpływać na wspomnienia ofiary, tak by ta nie pamiętała, co robiła, gdy kontrolowano jej umysł.
- **Dodatkowe umysły (+2/umysł):** Psionik może kontrolować dodatkowy cel za każde 2 punkty wydane na ten modyfikator.

KONTROLOWANIE ZWIERZĄT (RÓŻNE)

Warianty: Władca dżungli, zwierzęce DNA, urządzenia techniczne.

Bohater posiada zdolność kontrolowania zwierząt w zasięgu 1,5 kilometra na poziom Ducha i może mieć nawet specjalnego zwierzęcego towarzysza.

Modyfikatory

- **Zwierzęcy towarzysz (x2):** Zwierzęta zawsze towarzyszą bohaterowi, niezależnie od tego, gdzie się udaje. Może być to zarówno przeszkoda, jak i ułatwienie.
- **Zmiana kształtu (+5):** Bohater nie kontroluje zwierząt – on przybiera ich postać. Zyskuje fizyczne cechy zwierzęcia (Zręczność, Siłę i Wigor), jeśli są wyższe od jego współczynników, jak również specjalne zdolności stworzenia, w tym możliwości poruszania się. Tego modyfikatora nie można



TABELA KONTROLOWANIA ZWIERZĄT

Koszt	Kontrolowane zwierzęta
3	Rój szczurów, owadów czy innego robactwa. Jedno konkretne zwierzę o rozmiarze mniejszym niż Duży.
5	Jedno Duże zwierzę lub dwa mniejsze zwierzęta.
10	Jedno Wielkie zwierzę. Dwa Duże zwierzęta lub 5 mniejszych.

łączyć z innymi modyfikatorami *kontrolowania zwierząt* poza Wyjątkowym; w takim wypadku bohater może przyjąć postać jednego określonego zwierzęcia.

- **Przywoływanie (+5):** Zwierzęta są natychmiast (np. magicznie) przywoływane i mogą być w każdej chwili odesłane. Pojawiają się w odległości 12 cali od bohatera.
- **Supermoce (różne):** Możesz stworzyć też specjalne stworzenia. Wyjdź od podstawowych statystyk stworzenia (lub podobnej istoty) i dodawaj punkty mocy - kosztuje cię to 1 PM za każdy punkt dany stworzeniu.
- **Telepatyczna łączność (+1):** Bohater może telepatycznie porozumiewać się ze zwierzętami. Rozumieją jego proste instrukcje, a on może łatwo wychwytywać ich podstawowe emocje.
- **Wyjątkowe (x1/2):** Jeśli zwierzę jest jedyne w swoim rodzaju i nie można łatwo go zastąpić, gdy zginie, jego całkowity koszt jest dwa razy mniejszy. Zastąpienie zwierzęcia powinno samo w sobie być przygodą i wymagać długiej wędrówki do odległego miejsca, przejścia niebezpiecznych prób oraz innych przeszkód.

KOPANIE (2)

Warianty: Kontrolowanie ziemi, przemiana w piasek.

Bohaterowie posiadający *kopanie* mogą poruszać się przez grunt z prędkością równą podstawowemu Tempu (mogą też „biegać” pod ziemią).

Kopiący bohater może w swojej akcji kopać tunel i wyskoczyć spod ziemi w zasięgu swojego

Tempa w tej samej rundzie, jeśli zechce. Herosa pod ziemią nie da się zaatakować, chyba że posiada się jakiś sposób jego wykrycia i możliwość przebicia się przez glebę.

Kopacze mogą też zaatakować, wyskakując spod ziemi pod swoimi wrogami i zaskakując ich. W takim wypadku *kopiący* bohater powinien wykonać przeciwstawny test Skradania kontra Spozstrzegawczość celu. Jeśli kopacz wygra, zyska premię +2 do ataku i obrażeń w tej rundzie, +4 jeśli uzyska przebicie. Jeśli zwycięży przeciwnik i Wstrzymywał akurat akcję, może zaatakować kopacza, gdy ten wynurza się spod ziemi.

Lita skała, metal i inne twarde substancje zatrzymują na amen próby *kopania*.

Modyfikatory:

- **Superdrażenie (+3):** Możesz przekopywać się przez skałę, metale i inne twarde substancje, w tempie 3 metrów na minutę

LECZENIE (2)

Warianty: Mistyczny blask, zaawansowana technologia.

Twój bohater może uzdrawiać innych i siebie dotykiem. Aby tak uczynić, musisz przeznaczyć jedną akcję na kontakt z pacjentem i wykonać udany test Ducha zmodyfikowany przez kary od Ran cierpiącego. Porażka oznacza, że po prostu straciłeś tę akcję. Sukces oznacza że uleczyłeś jedną Ranę, ale zyskasz 1 poziom Wyczerpania, który zniknie po 24 godzinach.

Przebicie nie usuwa dodatkowych Ran, ale sprawia, że nie będziesz Wyczerpany.

Można próbować wielokrotnie leczyć osoby, które mają więcej niż jedną Ranę, by uleczyć je całkowicie.

Moc ta może też przywracać Błotki do pełnej sprawności. MG musi określić jednak czy Błotki przeżyły czy nie, przed wykonaniem testu Ducha. Zazwyczaj rozpoznanie czy Błotka wyjdzie z tego wymaga testu Sprytu od uzdrowiciela.

Modyfikatory:

- **Odświeżenie (+2):** Ta moc pozwala uzdrowicielowi na wyleczenie u sojuszników drobnych urazów. Uzdrowiciel musi wykonać test Ducha, a lecząca energia zalewa obszar Średniego Wzornika Wybuchu wokół niego. Wszystkie istoty znajdujące się w jego obrębie (sojusznicy i wrogowie) automatycznie wychodzą z Szoku.

- **Gojenie (+3):** Bohater może uzdrawiać tymczasowe Urazy. Wymaga to testu Leczenia z karą -2 oraz ewentualnymi karami za Rany i może zostać wykonane tylko raz na Uraz. Ten test nie leczy Ran.

- **Regeneracja (+5):** Ta moc leczy stałe Urazy i okaleczenia. Wymaga testu Leczenia z karą -4 (i ew. karami za rany). Bohater może tylko raz spróbować usunąć trwały Uraz – ponowne próby leczenia są możliwe, lecz wymagają innych uzdrowicieli.

- **Rozbudzenie (+2):** Bohater może usunąć u siebie lub innych jeden poziom Wyczerpania, dotykając ich i wykonując udany test Ducha. Możesz w ten sposób usunąć tylko jeden poziom Wyczerpania na dzień u jednego pacjenta. Inne poziomy

Wyczerpania wymagają prawdziwej żywności, wody, odpoczynku itd.

- **Wskreszenie (+10):** Najpotężniejszą zdolnością uzdrowicielską jest moc sprowadzenia poległych z martwych. Ciało wskrzeszanego nie może być martwe dłużej niż 12 godzin i musi być względnie nienaruszone (zachowane minimum 75%). Wskrzeszone ofiary powracają do życia, mając trzy Rany, które znikają w tempie jedna na tydzień, niezależnie od leczenia, magii, cudów, czy modyfikatora Rozbudzenie.

LINY (3)

Warianty: Pajęczyna, liany, pistolet z kotwiczką.

Bohater dysponuje jakimś rodzajem sznurów, sieci, kabli, lian czy innych lin, dzięki którym może poruszać się z łatwością po wielu obszarach na przykład między wysokimi budynkami wielkich miast. Tempo poruszania się w takich środowiskach wynosi 10.

W taktycznych sytuacjach (na mapie) bohater może przesuwać się do dowolnego punktu w zasięgu 12 cali, do którego mógłby doskoczyć na *linie*.

Lina bez problemu utrzyma masę 250 kilogramów.

Jeśli bohater spada z wysokości, może wykonać prosty test Zręczności, by wypuścić linę i przestać spadać.

Może też wykonać taki test, by schwytać na linę inną osobę, która spada. Nie ma kar do tego rzutu, jeśli wstrzymywał akcję. Jeżeli nie wstrzymywał akcji, ale jeszcze nie zadziałał, może odrzucić swoją kartę akcji, by spróbować uratować spadającą osobę, wykonując test Zręczności z karą -4. W ten sposób możesz pochwycić ofiarę upadku nawet do 24 cali odległości (dwa razy większy zasięg).

W obu wypadkach musisz jednak wyłądować w zasięgu własnego taktycznego ruchu.

Modyfikatory:

- **Silna lina (+1/500 kg):** Twoje liny mogą utrzymać znacznie większy ciężar – 500 kilogramów za każdy punkt przeznaczony na modyfikator.

LOT (2-15)

Warianty: Skrzydła, plecaki odrzutowe, wrodzone zdolności

Twój bohater potrafi latać. Im więcej punktów przeznaczysz na tę moc, tym szybciej możesz się





poruszać. Jeśli to będzie ważne, prędkość lotu w górę jest równa połowie maksymalnego Tempa lotu.

Liczba podana w kolumnie Kara do ataku to modyfikator, który wrogowie ponoszą do testów ataku przeciwko twojemu bohaterowi poruszającemu się z tą prędkością. Ataki z zaskoczenia przeciwko bohaterowi, który akurat się nie porusza, nie ponoszą kary.

MALENIE (3)

Warianty: Pigułki, magiczne słowa, zmutowany metabolizm.

Bohater może dzięki tej mocy stawać się znacznie mniejszy, aż do 1 cala wzrostu. Oznacza to oczywiście odpowiednie kary i premie do testów ataku (-4 dla wrogów o przeciętnym rozmiarze). Oczywiście, mniejsze postaci są trudniejsze do zauważenia (wrogowie ponoszą karę -4 do testów Spostrzegawczości w przeciwstawnych testach Skradania).

Zakładając, że przeciętny bohater mierzy 180 centymetrów, za każde 25% swego pierwotnego wzrostu, które utraci, jego Siła zmniejsza się o 1 stopień (min. k4-2), a Wytrzymałość o 1 (min 1).

Modyfikatory:

- **Gęstość (+4):** Bohater zmniejszający swoje rozmiary zachowuje zwykłą Siłę i Wytrzymałość.
- **Mikroskopijny (+4):** Bohater może zmniejszyć się do rozmiarów zarazka. W tej postaci praktycznie nie może wpływać na makroskopijny świat, ale też świat nie może mu wiele uczynić. Ba, nie wpływa wtedy na niego nawet zatruty gaz, choć może postrzegać choroby jako stada wielkich potworów. Z drugiej strony, może praktycznie niezauważony wejść do każdego miejsca (nawet „kompletnie” her-

TABELA LOTU

Punkty	Szybkość	Kara do ataku
2	Tempo	0
4	2 x Tempo	0
6	4 x Tempo	-1
8	Tempo 48 (200 km/h)	-2
10	Superszybkość (380 km/h)	-4
15	Prędkość dźwięku (1200 km/h)	-8

metryczne zamknięcia nie stanowią dla niego przeszkody), może też podróżować wewnątrz ludzkiego ciała (tak, tak jak w tym filmie) i tak dalej.

MIMIKRA (2/POZIOM)

Warianty: Naturalny talent, fotograficzne refleksy, cudowne dziecko, pojętny uczeń.

Ta moc pozwala bohaterowi na skopiowanie efektu każdej mocy, którą widzi, i której koszt jest mniejszy lub równy poziomowi *mimikry*. Skopiowana moc musi działać identycznie do oryginalnej i uwzględniać wszelkie warianty oraz modyfikatory.

Mimikra nie może powielić efektów gadżetów, zatem superłotr odziany w pancerz może nie posiadać żadnej mocy możliwej do skopiowania.

Skopiowanie mocy jest akcją. Ze skopiowanej mocy można korzystać przez 12 godzin lub do czasu przejścia następnej.

Modyfikatory:

- **Gadżety (+3):** Moc może kopiować efekty gadżetów, zazwyczaj poprzez stworzenie podobnego przedmiotu – z metalu, dzięki magii lub stworzenie namacalnej iluzji.
- **Dłuższy czas trwania (+3):** Moc jest naśladowana do czasu skopiowania następnej.
- **Geniusz (+3):** Mając ten potężny wariant *mimikry*, możesz zmieniać koszt kopiowanej mocy,

pozbywając się jej modyfikatorów. Możesz tylko usunąć modyfikatory, nie dodawać ich.

- **Dotyk (-3):** Aby kopiować moce, musisz dotknąć posiadacza pierwotnej mocy (udany atak dotknięciem).
- **Wszeczhronność (+3):** Bohater może kopiować wiele mocy, póki ich całkowity koszt nie przekroczy poziomu *mimikry*.

NIEMATERIALNY (5)

Warianty: Zmiana w mgłę, duch, ciało z energii, byt astralny, rój insektów.

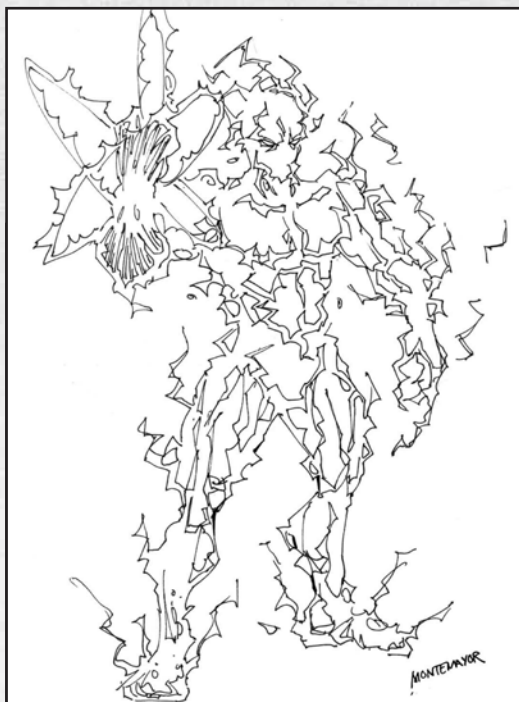
Niematerialny bohater jest całkowicie odporny na fizyczne i energetyczne ataki i obiekty, ale sam nie może wpływać na świat fizyczny. Może przechodzić przez ściany i inne bariery, ale nie może atakować innych.

„Włączanie i wyłączanie” niematerialności wymaga testu Ducha i jest akcją.

Osobiste wyposażenie *niematerialnego* bohatera również staje się niematerialne i nie działa. Jeśli bohater przenosił inne istoty, one nie stają się niematerialne i spadają na ziemię podczas przechodzenia przez ściany itp.

MODYFIKATORY MALENIA

Rozmiar	Siła	Wytrzymałość
180 cm (dorosła osoba)	bez zmian	bez zmian
90 cm (siedmiolatek)	- 2 stopnie	-2
30 cm (niewielki pies)	-4 stopnie	-4
15 cm (lalka)	-6 stopni	-6
2,5 cm (figurka do SW)	k4-2	1
Mikroskopijny	0	0





Jeśli bohater stanie się materialny „wewnątrz” czegoś lub kogoś, tak on jak i ofiara, w której się stał cielesny, odnoszą obrażenia. Uwięziona dłoń zadaje obu istotom jedną Ranę, ramię dwie Rany, oba ramiona 3 Rany, zaś całe ciało 4 Rany.

Czułe punkty: Niektóre sposoby ataku mogą nadal działać na niematerialnego bohatera – zależnie od wybranych wariantów. Jeśli bohater zdecydował, że jego bohater jest niematerialny, bo zmienia się w mgłę, może nadal być podatny na moce opierające się na ogniu i wietrze. Podobnie duch może być podatny na magiczne czy mistyczne ataki. Na stworzenia niematerialne zawsze powinny wpływać magiczne czy psychiczne ataki.

Modyfikatory:

- **Szybkie przejście (+2):** Bohater może stawać się materialny i niematerialny bardzo szybko. Nadal wymaga to udanego testu Ducha, ale staje się to darmową akcją.



NIEŚMIERTELNOŚĆ (I)

Warianty: Elf, eliksir nieśmiertelności, niezniszczalny robot.

Bohater nie starzeje się, można go jednak normalnie zabić. Moc tę można wykupywać jedynie podczas tworzenia postaci, chyba że bohaterowi przydarzy się jakiś dziwny przypadek – zależnie od okoliczności.

Modyfikatory:

- **Długowieczny (+1):** Bohater jest już bardzo stary i zgromadził wiele doświadczeń w życiu, co owocuje premią +2 do większości testów Wiedzy ogólnej. Aby jeszcze bardziej podkreślić to doświadczenie, możesz zechcieć przeznaczyć dodatkowe punkty na zwiększenie jego umiejętności (zob. *superumiejętności*).

NIEUMARŁY (4)

Warianty: Wampiry, licze, zombie, wygrzebańcy.

Jest kilku bohaterów, którzy nie pozwolili, by śmierć zatrzymała ich w walce ze złem – podobnie jak kilku najgorszych łotrów umknęło Ponuremu Kosiarzowi. To *nieumarli* – wampiry, zombie, licze, żadne zemsty upiory i wiele innych rodzajów strachów.

Dokładne zdolności twojego truposza zależą od jego „gatunku”, ale wszyscy nieumarli mają pewne cechy wspólne. Zyskują premię +2 do Wytrzymałości i nie odnoszą dodatkowych obrażeń za strzały mierzone, jako że do podtrzymywania „życia” nie potrzebują już organów wewnętrznych. *Nieumarli* ignorują też dwa poziomy kar za Rany i są niepodatni na choroby i trucizny.

Nieumarli nie mogą zostać uleczeni przy pomocy umiejętności Leczenie, ale za to wykonują testy zdrowienia raz dziennie. Ponoszą też karę -2 do Charyzmy przy bezpośrednim kontakcie, jako że mają zimną, wilgotną skórę i budzą niepokój w ludziach (jeśli twój *nieumarły* gnije, weź zawadę Brzydki).

Jeśli *nieumarły* musi rzucić w tabeli Eliminacji, nigdy się nie wykrwawia ani nie odnosi trwałych urazów – jest po prostu Wyeliminowany, do czasu gdy się uleczy.

Modyfikatory:

- **Wampir (-2):** Jesteś (niespodzianka!) wampirem. Jeśli ktoś wbije ci drewniany kołek w serce (-4 do testu ataku), powodując co najmniej jedną Ranę,

GADŻETY

Nie wszystkie moce są wrodzone. Niektóre są skutkiem działania wynalazków czy magicznych przedmiotów. Gadżet to rodzaj uniwersalnego modyfikatora, który da się zastosować do każdej z mocy w tym rozdziale. Wynosi on -1 za każde rozpoczęte 5 punktów mocy, wyliczone już po wszystkich innych modyfikatorach. Licz każdą moc zapewnianą przez gadżet oddzielnie i pamiętaj, że minimalny koszt to 1. Na przykład *Wchłanianie* kosztujące 3 punkty, kosztuje tylko 2, gdy jest zawarte w urządzeniu. *Zbroja* +6 to wydatek 4 punktów, ale gdy jest gadżetem (pancerzem wspomaganym, kamizelką kuloodporną) - tylko 3.

Pamiętaj, że gadżet zapewniający premię do kilku cech za pomocą *supercechy* gwarantuje obniżenie tylko do całkowitego kosztu mocy, jako że jest to jedna moc – nie licz premii do każdej cechy oddzielnie. To samo stosuje się do *superumiejętności* i *superprzewag*, itd.

Powolna aktywacja: Odejmij jeszcze jeden punkt od całkowitego kosztu mocy (minimalny koszt to nadal 1 PM) jeśli urządzenie musi powoli się ładować lub długo je się uruchamia (co najmniej przez 1k6 rund). Gdy gadżet jest gotowy, z mocy można normalnie korzystać przez 5+1k6 rund, po których trzeba ponownie go uruchomić. Ten modyfikator nie powinien być używany, jeśli gadżet działa w zasadzie cały czas i można z niego ciągle korzystać – nawet jeśli urządzenie nie zadziała od pierwszego razu.

Przykład: *Zero ma pas energetyczny zapewniający mu zbroję +9. Moc ta jest warta 6 punktów, zatem umieszczenie jej w gadżecie oznacza zaoszczędzenie 2 punktów (1 za każde 5 PM). Całkowity koszt mocy to 4.*

Pas dodaje też 3 poziomy do Siły i Wigoru dzięki mocy supercecha. Liczy się to jako jedna moc o koszcie 3+3 czyli 6 PM, całkowity koszt tutaj również wynosi 4.

Ostatnią mocą zawartą w pasie jest lot o prędkości 4xTempo, co kosztuje również 6 PM (jak oszczędzać, to oszczędzać), czyli 4 PM w gadżecie.

Pas musi się długo ładować, by Zero mógł skorzystać ze zbroi i supercech, zatem bohater odejmuje dodatkowo jeden punkt od kosztów obu tych mocy. Za to lot działa normalnie – Zero nie chce przecież by moc przestała działać gdy jest kilkaset metrów nad ziemią. Łączny koszt gadżetu wynosi więc 3+3+4 czyli 10 punktów mocy.

natychmiast zostajesz Wyeliminowany (gdy kolek zostanie wyjęty, przestajesz być Wyeliminowany, chyba że w międzyczasie zadano ci obrażenia, powodujące Eliminację). Masz też automatycznie Wrażliwość na czosnek (-2 do wszystkich testów współczynników, jeśli czosnek znajduje się w odległości 1 cala) i odnosisz zawsze jedną Ranę, gdy przekroczysz bieżącą wodę. Ponadto, wampir musi raz na dobę wypić litr krwi (niekoniecznie ludzkiej) albo odnieść jeden poziom Wyczerpania, który może usunąć tylko, spożywając ludzką krew. Wampiry, które zostaną Wyeliminowane z powodu Wyczerpania, mogą pełzać w Tempie 1 cala na rundę, ale ponoszą karę -6 do wszelkich akcji ze względu na swój osłabiony stan. Premie

wynikające z wampiryzmu muszą być wykupione oddzielnie, jako supermoce, jako że zależą one od twojego „Mrocznego Rodzica”, legend, w które wierzysz i tak dalej.

- Typowe moce wampirów to *supersiła*, *dotatkowe akcje*, *odmienny materiał (mgła)* i *kontrolowanie umysłów*.

NIEUSTRASZONY (2)

Warianty: Nerwy z Korei, żelazna wola, brak duszy.

Nieustraszone postaci są odporne na efekty związane ze strachem oraz nie da się nigdy ich Zastraszyc.





NIEWIDZIALNOŚĆ (5)

Warianty: Czapka niewidka, zmiana pigmentacji, maskujący ubiór.

Bohater może w każdej chwili stać się niewidzialny. Stanie się widzialnym lub nie wymaga akcji.

Ataki wykonywane względem niewidzialnych wrogów ponoszą karę -6 (nie kumulującą się z *odchylaniem*, *superobroną*, *lotem* ani *superszybkością*). Niewidzialne stworzenia zawsze mają jakiś charakterystyczny ślad, możliwy do wykrycia: dziwne lśnienie, zapach, dźwięk kroków itp. Zatem wrogowie mogą przetestować Spostrzegawczość z karą -4, by wykryć obecność postaci, jeśli podejrzewają jakoś jej obecność lub niewidzialna postać podkrada się do nich bliżej niż 1" (2 metry).



ODCHYLANIE (1-6)

Warianty: Wirujący wiatr, mgła, pole ochronne, wirująca energia.

Ta przydatna moc odchyła ataki dystansowe twoich wrogów. Jeśli potrzebujesz prawdziwej ochrony, wybierz *kontrolowanie sił* lub *zbroję*. Jeśli chcesz bronić się lepiej przed atakami wręcz, zastanów się też nad *superobroną*.

Każdy punkt mocy wydany na *odchylanie* oznacza karę -1 do wszystkich testów Strzelania, Rzucania czy innych testów ataku na dystans wykonywanych przeciwko osobie mającej tę moc, do maksymalnie -6. Kara ta nie kuluje się z karami za *lot*, *niewidzialność* czy *superszybkość*.

Modyfikatory:

- **Ograniczone (x1/2):** Bohater może odchyłać tylko jeden rodzaj ataku (ogień, zimno, energię kinetyczną itp.).
- **Wymaga aktywacji (-1):** Ta moc musi być aktywowana. To darmowa akcja, ale nie jest to normalny stan postaci (tj. jej *odchylanie* działa tylko wtedy, gdy jest aktywnie wykorzystywane). Jeśli zostaniesz zaskoczony, nie możesz korzystać z tej mocy.

ODMIENNY MATERIAŁ (3)

Warianty: Ciało z energii czy określonego materiału, elastyczność, teleskopowe ramiona i nogi.

Ciało bohatera jest zbudowane z nietypowej materii: piasku, wody, metalu, gumy czy dowolnej innej substancji, albo da się je po prostu rozciągać i kontrolować. Bohater może przyjmować podstawowe kształty, ale bez mocy *kameleon* nie może maskować się jako przedmioty czy inni ludzie. Podstawowy wariant mocy kosztuje 3 punkty i pozwala na skrócenie lub rozciągnięcie ciała o 50%. Zwiększa więc to Odległość ataku do 1 cala.

Ciała elastyczne czy stworzone z jakiejś materii (piasku, ziemi, wody, roju owadów) mają +4 do pancerza przeciwko atakom, których źródłem jest inna materia lub energia kinetyczna (czyli strzałom z pistoletu, ciosom pięścią itp.).

Za to ciała stworzone z energii są przeciwieństwem – mają premię +4 do pancerza przeciw atakom energetycznym, ale nie dają dodatkowej osłony przeciwko atakom fizycznym.

Modyfikatory:

- **Ochrona przed upadkiem (+1):** Bohaterowie posiadający ten modyfikator odnoszą tylko połowę

obrażeń od upadków, kolizji czy podobnych wypadków. Upadek czy kolizja nigdy ich nie zabije, choć nadal może wyeliminować.

- **Większa elastyczność (+1):** Za każdym razem, gdy wybierzesz ten modyfikator, zyskujesz większą władzę nad swoją formą. Za każdy kolejny poziom możesz zwiększać o dalsze 50% swoją wysokość, szerokość i długość, a Odległość twoich ataków wręcz rośnie o dodatkowy cal. Bohater, który wykupił Większą elastyczność +2, może więc urosnąć o 150% swojego podstawowego wzrostu (4,5 metra dla przeciętnego mężczyzny), a Odległość, na którą może atakować to 3 cale (6 metrów).

- **Pochłanianie (+3):** Jeśli ciało bohatera stworzone jest z jakiejś konkretnej energii czy materiału i wejdzie on w kontakt ze znacznym źródłem takiej właśnie energii czy substancji, może w akcji wykonać test Ducha. Sukces zwiększa jego Siłę o 2 poziomy na czas 5 rund lub leczy jedną ranę.

- **Wymaga aktywacji (-1):** Ta moc musi być aktywowana. To darmowa akcja, ale nie jest to normalny stan postaci (tj. możesz „włączyć płomień”, ale nie chodzisz po mieście cały czas będąc w ogniu). Jeśli zostaniesz zaskoczony, nie możesz korzystać z tej mocy.

ODPORNOŚĆ (4)

Warianty: Twarda skóra, magia, moce oparte na podobnych efektach.

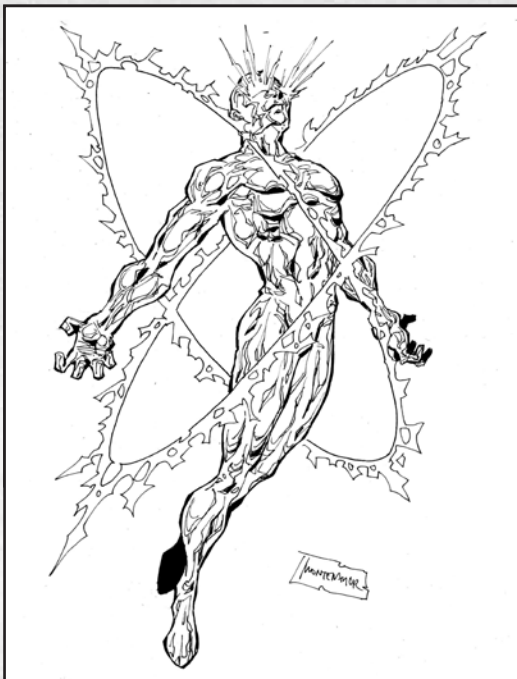
Twój bohater jest do pewnego stopnia *odporny* na ataki oparte o określony, konkretny rodzaj substancji lub energii, jak powietrze/wiatr, zimno/lód, ogień/ciepło, promieniowanie, ciemność, światło, stal, drewno i tak dalej. Bohaterowie, których ciało składa się z jakiejś substancji (jak piasku czy roju owadów), zazwyczaj wykupują tę moc dla tego rodzaju materiału lub energii.

Możesz wybrać *odporność* wielokrotnie, by uodpornić się na różne rodzaje ataków.

Efekty nie będące bezpośrednimi atakami, związane z określoną energią (jak spacerowanie w ogniu, w reaktorze atomowym), są całkowicie negowane. Obrażenia od bezpośrednich ataków związanych z wybranym rodzajem energii są połowione (rzuć normalnie na obrażenia i podziel wynik przez 2).

Modyfikatory:

- **Wymaga aktywacji (-1):** Ta moc musi być aktywowana. To darmowa akcja, ale nie jest to normalny



stan postaci (tj. jej *odporność* działa tylko wtedy, gdy jest aktywnie wykorzystywana). Jeśli zostaniesz zaskoczony, nie możesz korzystać z tej mocy.

- **Niemal całkowita ochrona (x4):** Gdy wykupisz ten modyfikator, *odporność* bohatera stosuje się do *wszystkich* rodzajów materii i energii... *poza jednym* i nie możesz ponownie wykupić *odporności*, by uchronić się przed tym jednym wyjątkiem. Zależnie od wybranego wyjątku, taki bohater może często przeżyć w próżni kosmicznej czy w głębiach oceanu.

OPLĄTANIE (3)

Warianty: Bomby klejowe, splątane rośliny, sieć, kajdany, pajęczyny, czarnoksiężskie więzy.

Ta moc pozwala bohaterowi na ograniczenie ruchów celu za pomocą jakiegoś materiału – dzięki polu siłowemu, linom, pędom roślin, sieci pajęczej bądź jakiejś innej substancji.

Oplątanie celu wymaga testu Walki przeciwko Obronie sąsiadującego wroga. Jeśli atak powiedzie się, ofiara jest oplątana i ponosi karę -2 do Tempa i umiejętności opartych na Zręczności i Sile, dopóki nie zostanie uwolniona. Jeśli atak uzyska przebicie, ofiara jest unieruchomiona i nie może wykonywać innych fizycznych akcji oprócz prób uwolnienia się.



By uwolnić się, ofierze musi powieść się test Siły lub Zręczności z karą -2. Przebicie pozwala ofierze na uwolnienie się i zadziałanie w tej samej rundzie.

Modyfikatory:

- **Atak obszarowy (+2):** Atak działa na wszystkich na obszarze Dużego Wzornika Wybuchu.
- **Atak dystansowy (+2):** Możesz opłatać cel w odległości 12 cali, jeśli powiesz ci się udany test Strzelania.
- **Silne (+3):** Twoje więzy są bardzo silne. By uwolnić się z nich, unieruchomiony musi wykonać udany test Siły lub Zręczności z karą -4.

OSZOŁOMIENIE (2)

Warianty: Elektryczny atak, łagodna toksyna, ogłuszający ryk, telepatyczne migotanie.

Ta moc pozwala ci na umieszczenie Średniego Wzornika Wybuchu w odległości do 12". Postaci pod tym Wzornikiem muszą zdać test Wigoru lub będą w Szoku.

Modyfikatory:

- **Większy obszar (+2):** Obszar efektu to Duży Wzornik Wybuchu.
- **Dalszy zasięg (+2):** Zasięg efektu to 24".
- **Spryt (+1):** By oprzeć się efektowi, cele muszą zdać test Sprytu, nie Wigoru.
- **Mocniejsze (+2):** Testy Wigoru wykonywane są z karą -2.



OŻYWIENIE (RÓŻNE)

Warianty: Magiczne zaklęcia, nanoboty, wzywanie duchów.

Bohater może ożywiać przedmioty i kontrolować ich ruchy. Wymaga to akcji.

Maksymalny rozmiar obiektu, który możesz kontrolować, zależy od liczby punktów, które przeznaczyłeś na tę moc, jak przedstawia tabela Ożywionych przedmiotów.

Możesz ożywiać jeden przedmiot o rozmiarze dozwolonym przez poziom mocy, ale możesz też kontrolować więcej mniejszych rzeczy. Jeśli na przykład masz ożywienie na trzecim poziomie, możesz ożywić dwa 13-kilowe przedmioty (poziom 2) lub trzy pięciokilogramowe (poziom 1).

Statystyki przedmiotu zależą od tabeli Ożywionych przedmiotów. Tempo zakłada, że przedmioty „chodzą”, opierając się na ich średniej wysokości i długości kroków. Jednak pojazdy i inne przedmioty posiadające sposób poruszania się, mają swoje normalne Tempo – ożywiony samochód sportowy ma nadal maksymalną prędkość równą 56, a nie tę podaną w tabeli.

Obiekty zachowują pozory życia tak długo, jak tego chcesz, ale musisz poświęcić trochę ze swojej esencji by móc kontrolować ich istnienie. Oznacza to, że ponosisz karę -2 do wszelkich akcji, dopóki kontrolujesz przedmiot. Nie jest to kumulatywna



OŻYWIONE PRZEDMIOTY

Koszt	Waga przedmiotu	Siła przedmiotu	Rozmiar	Tempo
3	5 kg	k4	-2	4
5	12,5 kg	k6	-1	4
6	25 kg	k8	0	6
7	50 kg	k10	+1	6
8	125 kg	k12	+2	8
9	250 kg	k12+1	+3	8
10	500 kg	k12+2	+4	10
12	1 tona	k12+3	+5	10
14	2 tony	k12+4	+6	12
16	5 ton	k12+5	+7	12
18	10 ton	k12+6	+8	14
20	25 ton	k12+7	+9	14
22	50 ton	k12+8	+10	16
Itd.				

kara, więc nie otrzymujesz surowych kar za kontrolowanie wielu przedmiotów o wadze mniejszej niż maksymalna.

PRZYKŁADOWY OŻYWIONY PRZEDMIOT

Cechy: Duch k4, Siła *, Spryt k4(Z), Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Walka k6, Spostrzegawczość k4, Rzucanie k4

Tempo: *; **Obrona** 5; **Wytrzymałość** 6+(Rozmiar x2)

Specjalne zdolności:

- **Pancerz:** Wartość pancerza ożywionych przedmiotów z reguły równa jest ich Rozmiarowi.
- **Konstrukt:** +2 do wyjścia z Szoku, strzał mierzone nie zadaje dodatkowych obrażeń, odporne na choroby i trucizny.
- **Rozmiar:** Rozmiar zależy od tabeli Ożywionych przedmiotów.

PARALIŻ (2)

Warianty: Wstrzykiwanie trucizny, zgniły oddech, macki.

Udany atak dotknięciem sprawia, że przeciwnik musi wykonać test Wigoru. Jeśli uzyska przebicie, nic mu nie jest. Jeżeli zwykły sukces – jest w Szoku. Porażka oznacza paraliż na jedną rundę. W drugiej akcji po zostaniu sparaliżowanym przestaje nim być i jest tylko w Szoku, z którego od tej chwili może normalnie wyjść.

Modyfikatory:

- **Długotrwały (+1/poziom):** Paraliż trwa jedną dodatkową rundę za każdy PM przeznaczony na ten modyfikator. Po zakończeniu paraliżu ofiara doznaje Szoku.
- **Dodatkowa siła (+2):** Rzut obronny na Wigor wykonywany jest z karą -2.
- **Dodatkowy zasięg (+4):** Moc jest związana z jakimś dystansowym atakiem, jak specjalny pocisk, potężna kłtwa i tak dalej. Aby móc używać tego modyfikatora, musisz posiadać moc *atak dystansowy*.





POJAZD (RÓŻNY)

Warianty: Uzbrojony motor, ciężarówka pełna broni, poduszkiowiec.

Ta moc pozwala twojemu bohaterowi na posiadanie własnego superpojazdu, od raketowych motocykli po helikoptery bojowe. Koszt mocy zależy od ceny pojazdu, który chcesz zmienić w supermaszynę.

Pojazd możesz też wyposażać w supermoce, na identycznych zasadach jak *gadżety* (-1 Punkt Mocy za każde 5 punktów). Choć *pojazd* nie może dotrzeć wszędzie, to moce obronne wpływają na wszystkich wewnątrz pojazdu.

Modyfikatory:

- **SI (+1):** Twój pojazd wyposażony jest w podstawowy moduł sztucznej inteligencji, pozwalający na wykonywanie prostych instrukcji. Może rozróżniać cele, unikać pewnych obiektów i wyszukiwać konkretne miejsca, ale nie potrafi niczego bardziej skomplikowanego. Przykładowe instrukcje to „jedź naprzód i wyrzuć bombę”, „gdy dam ci sygnał, udaj się w to miejsce”, albo „zaatakuj każdego, kto zbliży się do ciebie na 5 metrów, za pomocą miotacza ognia”.
- **Bezpieczny dostęp (+1):** Twój pojazd posiada niezwykle systemy zabezpieczeń (skaner siatkówki,



KOSZT POJAZDU

Koszt mocy	Cena pojazdu
1	Do 10.000 dolarów
2	Do 50.000 dolarów
3	Do 500.000 dolarów

rozpoznawanie głosu itp.) i może być sterowany tylko przez osobę, której na to pozwolisz. Dostęp nieautoryzowany uaktywni alarm i włączy też środki bezpieczeństwa, w tym moce wbudowane w pojazd.

POZBAWIENIE MOCY (2/POZIOM)

Warianty: Gadżety, magia, pasożytniczy dotyk

Ta przydatna moc pozwala bohaterowi na negowanie supermocy i zdolności innych. Aby tak zrobić, musisz wykonać udany atak dotknięciem, a następnie wygrać przeciwstawny test Ducha.

Jeśli zwyciężysz w tym teście, możesz odebrać wrogowi moce o koszcie równym poziomowi *pozbawienia mocy*. Najpierw musisz odebrać wrogowi pozytywne modyfikatory do tej mocy, potem jej bazowy koszt. W wypadku, gdy stać cię na odebraniu tylko części podstawowego kosztu, wróg może używać tylko efektów mocy, których koszt pokrył w pełni (zatem wystarczy np. odebrać 1 punkt od mocy bez modyfikatorów, by wróg nie mógł jej w ogóle używać).

Bohater posiadający tę moc może też obniżyć cechę o jeden stopień lub umiejętność o dwa stopnie za każdy poziom *pozbawienia mocy*. Minimalny poziom cechy lub umiejętności to k4.

Odebrane punkty mocy powrócą do posiadacza po 2k6 rundach.

Aby ukraść czyjeś zdolności, stosuj tę moc w połączeniu z *mimikrą*.

Modyfikatory:

- **Długotrwałe (+2):** Odebrane punkty mocy powrócą po 1k6 godzinach
- **Zasięg (+3):** Możesz odbierać moce bez konieczności dotykania przeciwników na odległość do 12”.
- **Złodziej mocy (-2):** Możesz odbierać tylko moce, które naśladujesz przy pomocy *mimikry*.

PRZERAŻANIE (3)

Warianty: Zimne spojrzenie, potworny wygląd, zakapturzony.

Niektórzy bohaterowie i złoczyńcy są tak przerażający, że wszyscy, którzy ich widzą, muszą wykonać test Odwagi. Zasięg działania mocy wynosi 12" i wymaga dobrego oświetlenia, koniecznego, by cel mógł przyjrzeć się postaci, wyczuć jej przerażającą aurę itp.

Moc musi być uaktywniona w turze bohatera, ale jest to darmowa akcja. Nawet ci, którzy są na trwale straszliwi, muszą wrzasnąć, jęknąć, obrzucić wroga zimnym spojrzeniem, czy „uaktywnić” tę moc w jakiś inny sposób. Nie da się przerazić tego samego wroga częściej niż raz na scenę.

Modyfikatory:

- **Straszliwy (-2):** Efekt mocy działa stale i sprawia, że twój bohater ponosi karę -2 do Charyzmy.
- **Groza (+2):** Test Odwagi wykonywany jest z karą -2.

PSUJ (3)

Warianty: Impuls elektromagnetyczny, klątwa, wróg technologii.

Bohater sprawia, że urządzenia technologiczne po prostu się psują. By zepsuć urządzenie znajdujące się w zasięgu 12", bohater musi je wskazać i wykonać test Ducha z modyfikatorami podanymi w poniższej tabeli. Jeśli test się powiedzie, urządzenie przestaje poprawnie działać. Proste i średnio złożone urządzenia po prostu wysiadają, a w skomplikowanych przestaje działać jeden podsystem, określony przez MG.

Możesz też spróbować zepsuć określony podsystem w złożonym urządzeniu. Ponosisz wtedy dodatkową karę -2 do testu Ducha. Sprawienie,



że zepsuje się działo czołgu, oznacza całkowitą karę -6 (-4 za skomplikowane urządzenie, -2 za podsystem).

RADIO (1)

Warianty: Nowoczesne urządzenia, roboty, aparaty ortodontyczne.

Bohater może odbierać i nadawać przekazy radiowe i telewizyjne w zasięgu 1,5 kilometra, a nawet dalej, jeśli ma dostęp do łączności kablowej.

Modyfikatory:

- **Manipulacja (+5):** Ta paskudna moc umożliwia twojej postaci nie tylko odbieranie i nadawanie fal radiowych, ale także manipulowanie nimi. Możesz stworzyć każdy elektroniczny obraz czy dźwięk, kreując iluzje dziennikarzy, gwiazd kina czy superbohaterów, jeśli uważnie badałeś wcześniej takie osoby.
- **Dalszy zasięg (+2):** Zasięg mocy rośnie o 1500 kilometrów za każdy poziom modyfikatora.

TABELA PSUCIA

Kara	Urządzenie
0	Proste (łuk, pistolet, rower)
-2	Średnio złożone (działo laserowe, skrzynia biegów, mikrofalówka)
-4	Skomplikowane (czołg, opancerzony sprzęt wojskowy, technologie obcych)



RANIAĄCA AURA (3)

Warianty: Ognista aura, promieniowanie, zimno, kolce.

Ta moc tworzy niebezpieczną aurę wokół bohatera. Musisz ją uaktywnić darmową akcją. Włączona *raniąca aura* jest aktywna, dopóki nie zdecydujesz się jej wyłączyć.

Gdy zakończysz już swój ruch w rundzie, wszystkie pobliskie postaci otrzymują 2k6 obrażeń. Liczy się to jako Broń ciężka. Moc nie zadaje obrażeń istotom, które ominąłeś poruszając się.

Modyfikatory:

- **Wariant żywiołowy (+2):** Bohater może wybrać jedną z opcji na stronie 41.
- **Średni Wzornik (+3):** Wszyscy znajdujący się pod obszarem średniego Wzornika Wybuchu, wyśrodkowanego na postaci, odnoszą obrażenia.
- **Selektywna (+3):** Bohater może zdecydować, na kogo działa moc, a na kogo nie.



REGENERACJA (5)

Warianty: Potężni nieumarli, czynnik regeneracji, magia, nanoboty we krwi.

Czy to dzięki przyspieszonemu metabolizmowi i natychmiastowemu gojeniu ran, czy to dzięki zaawansowanej technologii, możesz pozbywać się obrażeń w bardzo szybkim czasie.

Co godzinę czasu gry możesz wykonywać test Wigoru. Sukces oznacza, że twój bohater leczy jedną Ranę.

Modyfikatory:

- **Szybka regeneracja (+5):** Wykonujesz rzuty na Wigor co minutę.
- **Prawdziwa regeneracja (+10):** Twój bohater może testować Wigor by usunąć Rany w każdej rundzie. Możesz zastąpić szybką regenerację prawdziwą, wydając tylko 5 punktów różnicy.

ROŚNIĘCIE (2/POZIOM)

Warianty: Pigułki wzrostu, słowa mocy, zmutowany metabolizm.

Dzięki *rośnięciu* bohater może stać się olbrzymem, zwiększając swój Rozmiar i Siłę. Tak rozrost, jak i powrót do normalnych rozmiarów, wymagają poświęcenia jednej akcji. Bohater nie musi przybierać maksymalnego rozmiaru, jeśli tego nie chce.

Każdy poziom *rośnięcia* dodaje +1 do maksymalnego Rozmiaru, co zwiększa także Wytrzymałość postaci oraz podnosi Siłę bohatera o jeden poziom.

Rozmiar w granicach od +4 do +7 oznacza, że bohater jest teraz Duży. Jeśli wykorzystujesz figurki, bohater zajmuje pole o boku 2".

Rozmiar od +8 do +10 oznacza, że bohater jest Wielki i zajmuje pole o boku 3".

Rozmiar większy od +10 zazwyczaj dodaje dodatkowy cal na poziom.

Modyfikatory:

- **Potwór (-1):** Bohater nie może „wyłączyć mocy” – zawsze jest olbrzymi. Daje mu to -2 do Charyzmy, sprawia, że jest znacznie łatwiejszy do wytropienia i znacznie utrudnia znalezienie sprzętu w odpowiednim rozmiarze.

ROZKŁAD (3)

Warianty: Rdza, korozja, zgnilizna.

Ta przerażająca moc potrafi niszczyć materię. W każdej rundzie stykania się z dowolnym materiałem, możesz zniszczyć jego 5 kilogramów.

Żywe istoty dotknięte rozkładem muszą zdać test Wigoru albo otrzymają Ranę. Musisz je dotknąć, co zazwyczaj wymaga ataku dotknięciem połączonego z atakiem mierzonym, by móc dosięgnąć ich odsłoniętej skóry.

Modyfikatory:

- **Midasowy dotyk (-2):** Bohater nie może wyłączyć tej mocy. Wszystko, czego dotyka (poza własnym ciałem) gołymi rękami zaczyna się rozkładać.
- **Szybki rozkład (+2):** Za każdym razem, gdy wybierzesz ten modyfikator, ilość materii, którą niszczysz w rundzie, podwaja się. Nie ma to dodatkowego wpływu na istoty żywe.
- **Potężny rozkład (+2):** Testy Wigoru w celu oparcia się rozkładowi ponoszą karę -2.

SIEDZIBA (2/POZIOM)

Warianty: Podziemna baza, podwodna forteca, schron w górach, mieszkanie na szczycie wieżowca.

Ta moc zapewnia twojej postaci *siedzibę* – bezpieczne miejsce, gdzie może się schronić w kłopotach, przechowywać gadżety, trofea, pojazdy i tym podobne. Każdy poziom tej mocy zapewnia 5 punktów siedziby, jak podano w rozdziale Siedziby (str 69).

Cała drużyna może połączyć swoje punkty Siedziby, by stworzyć jedną bazę dla całej grupy i podzielić koszt. W rozdziale Siedziby opisano też inne metody zdobycia kryjówki.

SŁUDZY (1/POZIOM)

Warianty: Zbiry w uniformach, twój gang.

Jaki superłotr nie ma bandy wiernych, ślepo oddanych sług? Za każdy poziom tej mocy, twój bohater zyskuje jednego wiernego i oddanego pomocnika, mającego poniższe statystyki. By uzyskać potężniejszych asystentów, musisz ich zatrudnić w grze, odgrywając postać.

Modyfikatory:

- **Przyzwanie (+2):** Możesz przyzwać swoje sługi natychmiast, dzięki teleportom, magicznym zaklęciom, szybkim środkom transportu itd. Przybędą w 1k4 rundy po ich przyzwaniu. Ten modyfikator musisz wykupić oddzielnie dla każdego posiadanego slugi.
- **Supermoce (specjalny):** Możesz mieć też bardziej wyjątkowych podwładnych. Każdy punkt przeznaczony na ten modyfikator zapewnia 1 punkt mocy wszystkim twoim sługom.

SŁUGA

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Rzucanie k6, Spozstrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k8.

Tempo: 6; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 6

Sprzęt: A to już zależy od ciebie i od zawartości twego portfela, geniuszu zła.





SUPERCECHA (I/STOPIEŃ)

Warianty: Niesamowity refleks (Zręczność), olbrzymi mózg (Spryt), pancerz wspomagany (Siła), religijny zapał (Duch), wielki rozmiar (Wigor).

Ta moc zwiększa cechy twojej postaci, czasem dzięki jakiemu nadnaturalnemu wzmocnieniu. Każdy punkt mocy przeznaczony na tę moc zwiększa cechę o jeden stopień. Powyżej k12 cechy rosną do k12+1 i tak dalej.

Pamiętaj, by przy wyliczaniu drugorzędnych statystyk jak Wytrzymałość, zaokrąglać w dół – zatem Wigor k12+1 zapewnia ci Wytrzymałość 8.

Modyfikatory:

- **Wymaga aktywacji (-1):** Przyrost cech musi być aktywowany. To darmowa akcja, ale nie jest



to normalny stan postaci (tj. nie je obiadu, nie śpi i nie spaceruje sobie po mieście z nadludzką siłą). Ten modyfikator oszczędza tylko -1 punkt od całkowitego kosztu mocy, nie od każdego z osobna. Moc zawsze kosztuje minimalnie 1PM.

NADLUDZKA SIŁA

Siła komiksowych bohaterów działa trochę inaczej niż normalna skala Siły od k4 do k12+2. W niniejszej tabeli podano (w kilogramach, nie w funtach) Limity Obciążenia i Maksymalny Udźwig bohaterów o nadludzkiej sile. Jeśli bohaterowie są Krzepcy, mnożą podaną wartość przez 1,6. Bohater może rzucić przedmiotem o masie mniejszej niż jego Limit Obciążenia na dystans 3/6/12. Jeśli przedmiot jest o połowę lżejszy niż jego Limit Obciążenia, dystans rośnie do 6/12/24.

Siła	Limit Obciążenia	Maksymalny Udźwig
k4	10	40
k6	15	60
k8	20	80
k10	25	100
k12	30	120
k12+1	50	200
k12+2	125	500
k12+3	250	1 tona
k12+4	500	2 tony
k12+5	1 tona	5 ton
k12+6	2,5 tony	10 ton
k12+7	5 ton	20 ton
k12+8	12,5 tony	50 ton
k12+9	25 ton	100 ton
k12+10	50 ton	200 ton
k12+11	125 ton	500 ton
k12+12	250 ton	1000 ton

SUPERLINGWISTA (2)

Warianty: Ryba babel, szczątkowa telepatia, niezwykły dar.

Twój bohater potrafi mówić wszystkimi językami.

Modyfikatory:

- **Słowo pisane (+1):** Bohater potrafi też czytać i pisać w każdym języku.

SUPERMAGIA (3/POZIOM)

Warianty: Mistrz magii!

Wybierając tę moc, stajesz się potężnym czarownikiem, władającym niesamowitymi mocami pozwalającymi ci na osiągnięcie wszystkiego, czego chcesz. Główną przewagą supermaga jest jego elastyczność. Może on kontrolować czyste siły magiczne, zamiast skupiać się tylko na paru zaklęciach. (Czarowników znających tylko dwa czy trzy potężne czary można stworzyć wybierając określone moce i nadając im warianty magiczne).

W świecie gry mogą istnieć też pomniejsi magowie, wiejscy czarodzieje itp. Ci dyletanci posiadają zwykłe przewagi Zdolności nadprzyrodzone jak Magia czy Cuda a nie dorastają do pięt „supermagom” tego świata.

Supermagowie muszą mieć co najmniej: Rzucanie czarów na poziomie k8, Ducha na poziomie k8, oraz Spryt k8+.

Moc ta pozwala ci na rzucenie zaklęcia pozwalającego skorzystać z jednej mocy opisanej w tym rozdziale. Możesz do niej dodać wszystkie dostępne modyfikatory. Ogólny koszt mocy nie może przewyższać poziomu *supermagii*. Możesz też korzystać z kilku zaklęć na raz.

Każde rzucenie zaklęcia jest akcją i wymaga testu Rzucania czarów. Czarownik musi też być zdolny do mowy i wykonywania magicznych gestów.

Jeśli na kostce Rzucania czarów wypadnie 1 (niezależnie od wyniku kości Figury), czarownik popełnił błąd w swoich inkantacjach i magiczna energia na chwilę wymyka się spod kontroli. Mag jest automatycznie w Szoku i wszystkie jego aktywne zaklęcia przestają działać.

Gdy zaklęcie zostanie rzucone, czarownik może je podtrzymywać tak długo, jak tego chce – po prostu zajmuje określoną liczbę punktów mocy. Czarodziej może zawsze sięgnąć po większą potęgę, zyskując dodatkową liczbę PM. Maksymalna liczba tych premiovych PM nie może przewyż-

MISTYCZNA ZEMSTA

2k6	Skutek
2	Wyrwa: Coś z innego wymiaru wyczuło partanię czarodzieja i zirytowane atakuje go. Mag musi wykonać test Ducha z karą -2 – jeśli test się nie powiedzie, natychmiast umiera. Jeśli przeżyje, nie może korzystać ze swych mocy przez k6 dni.
3	Umysłowa rana: Bohater odnosi Ranę, traci też na stałe jeden poziom Rzucania czarów i nie może korzystać ze swych mocy przez k6 dni.
4-5	Wyczerpanie umysłu: Czarodziej odnosi jeden poziom wyczerpania i nie może korzystać ze swych mocy przez k6 dni.
6-8	Mistyczne sprzężenie zwrotne: Czarodziej jest w Szoku i nie może korzystać ze swych mocy przez k6 godzin.
9-10	Zmęczenie mocy: Bohater zadaje się z mocami, których nie rozumie i ma to swoje skutki. Jest w Szoku i nie może używać swych mocy przez k8 rund.
11	Brak kontroli: Bohater jest w Szoku i nie może korzystać ze swych mocy przez k8 rund.
12	Przyływ mocy: Czarownik natknął się na szczególnie potężne źródło magii i zyskuje 4 dodatkowe punkty, które natychmiast może wydać, by zyskać dodatkowe modyfikatory.

zyć poziomu *supermagii*, ale prawdziwe ograniczenie żądzy dodatkowej mocy jest inne. Igranie z takimi mocami jest bardzo ryzykowne. Jeśli na kostce Rzucania czarów wypadnie liczba równa lub mniejsza od pozyskanej liczby punktów magii, czarodziej musi rzucić w tabeli mistycznej zemsty.

Na przykład: *Ixua Anamza*, zmumifikowany czarownik, ma *supermagię* na poziomie 5. Rzucił już dwa zaklęcia, jedno o koszcie 3 punkty i drugie kosztujące 2 punkty. Chce jednak zaryzykować i rzucić kolejne zaklęcie o maksymalnym koszcie – 5 punktów mocy. W teście Rzucania Czarów wyrzucił jednak 4... zaklęcie działa, ale mag musi rzucić w tabeli mistycznej zemsty.





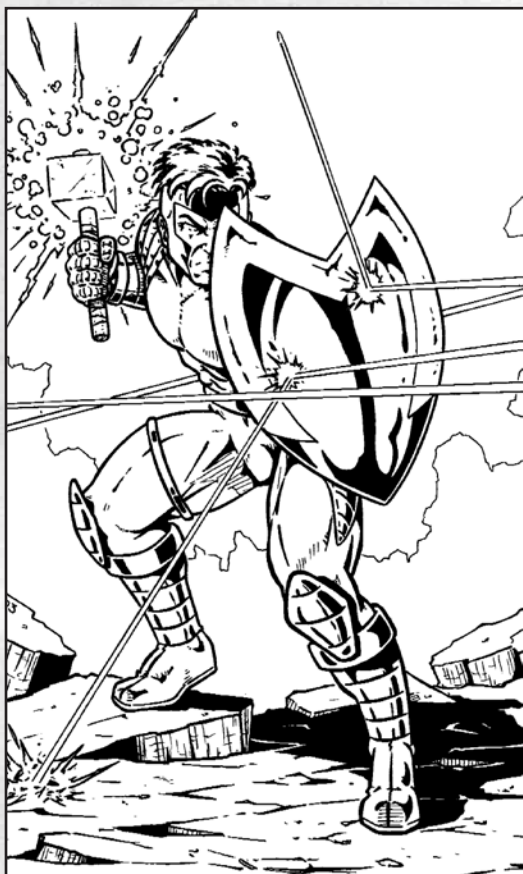
SUPEROBRONA (2/4/6)

Warianty: Szpony, mistyczne tarcze, szybki refleks, „szósty zmysł”.

Każdy poziom tej mocy zwiększa Obronę postaci o +3. Zauważ, że bardziej opłaca się zwiększać Walkę dzięki mocy *superumiejętności*, dopóki nie osiągnie ona k12 – wtedy *superobrona* staje się bardziej ekonomiczna.

Modyfikatory:

- **Chwyć i rzuć (+2):** Bohater może nie tylko chwytać pociski, ale natychmiast odrzucić je w stronę miotającego. Schwycenie rzuconego pocisku, jak kamienia czy włóczni, wymaga prostego testu Zręczności. Strzały i inne bronie wykorzystujące siłę mięśni wymagają testu Zręczności z karą -2, zaś schwytanie jednego naboju pistoletowego wymaga testu Zręczności z karą -4. Odrzucenie pocisku wymaga zwykłego testu Rzucania (zasięg



wynosi 3/6/12). Bronie miotane, jak włócznie, zadają normalne obrażenia. Pociski, jak strzały, kule, bełty itp. zadają obrażenia równe kostce Siły. Ten rzut jest darmową akcją.

- **Wymaga aktywacji (-1):** Ta moc musi być aktywowana. To darmowa akcja, ale nie jest to normalny stan postaci (tj. jej *superobrona* działa tylko wtedy, gdy jest aktywnie wykorzystywane). Jeśli zostaniesz zaskoczony, nie możesz korzystać z tej mocy.

SUPERPRZEWAGA (2)

Warianty: Wyjątkowe wyszkolenie czy pochodzenie, naturalne przedłużenie supermocy.

Wydanie 2 PM zapewnia bohaterowi jedną dowolną przewagę bojową dostępną w świecie gry – niezależnie od wymagań. Jedynym wymaganiem są inne przewagi – bohater musi mieć przewagę Grad ciosów, by potem wybrać Nawałnicę ciosów.

Nie możesz kupić innych przewag za punkty mocy (czyli wrodzonych, społecznych, legendarnych itd.)

SUPERSKOKI (1-5)

Warianty: Niezwykła siła, sprężyny, mocne łydki.

Twój bohater, podobnie jak inni słynni herosi, może przeskakiwać najwyższe budynki jednym susem. Ilość punktów, które przeznaczyłeś na tę moc, określa jak daleko i wysoko może skoczyć.

Przy obliczaniu obrażeń od upadków odejmujesz od efektywnej wysokości upadku maksymalną wysokość skoku wzwyż. Czasem jednak nie możesz skorzystać z tego przywileju, jeśli na przykład jesteś skrupowany czy nieprzytomny i nie możesz spaść na stopy.

Śmierć z niebios: Możesz połączyć skok z atakiem wręcz – w ten sposób możesz dodać poziom tej mocy do obrażeń zadanych w skoku. Z drugiej strony nie jest to subtelny cios, zatem każde +1 dodane do obrażeń oznacza karę -1 do testu ataku.

Modyfikatory:

- **Odskok od ściany (+1):** Bohater nauczył się odbijać od pionowych powierzchni, by móc wspiąć się wyżej niż normalnie. Może wspiąć się na dowolną wysokość, jeżeli tylko może odbić się od drugiej, przeciwległej ściany znajdującej się w połowie maksymalnego zasięgu skoku w poziomie.

TABELA SKOKÓW

Poziom	Maksymalna wysokość w pionie	Maksymalna odległość w poziomie
1	2"	4"
2	4"	8"
3	8"	16"
4	16"	32"
5	32"	64"

SUPERSZYBKOŚĆ (RÓŻNY)

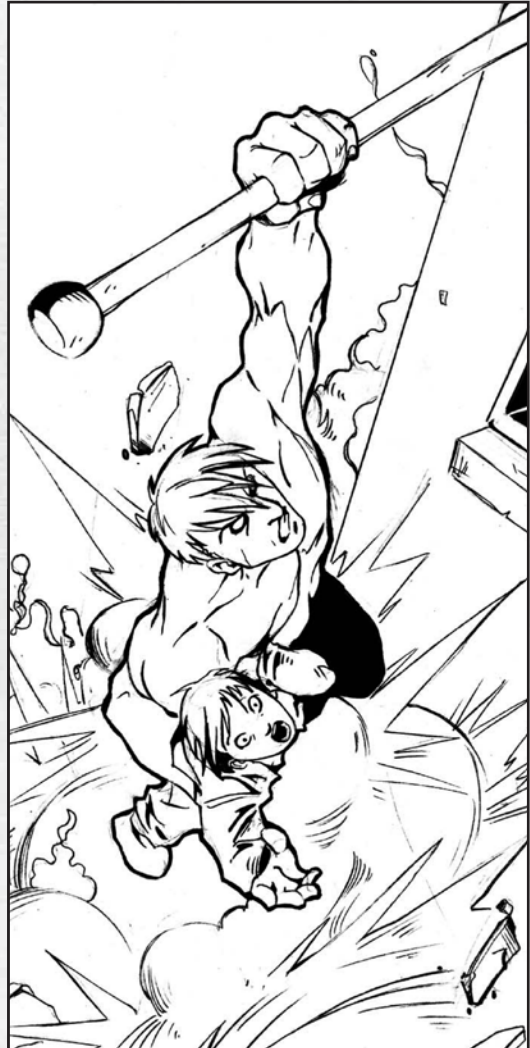
Warianty: Rozmyta sylwetka, siła w nogach.

Twój bohater może biec z niesamowitą prędkością, zależną od liczby punktów, którą przeznaczysz na tę moc, jak widać w tabelce powyżej.

Liczba podana w rubryce „kara” oznacza karę do testów ataku względem szybkobiegacza, oczywiście jeśli ten się porusza. Ataki z zaskoczenia, wykonywane, gdy bohater odpoczywa, nie ponoszą takiej kary. W walce załóż, że szybkobiegacz zawsze jest w ruchu, chyba że jest pochwycony, oplątany, albo gracz zastrzegł, że jego bohater się zatrzymał.

Modyfikatory:

- **Tysiąc ciosów (+2):** Twój bohater może zasypać wrogów dziesiątkami szybkich ataków. Nie obliczaj każdego ataku oddzielnie – taki manewr to test Walki z karą -2, wymagający całej akcji i ataku gołymi rękoma lub lekką bronią, jak noże. Jeśli test Walki się powiódł (bohater „trafił”), zasypałeś przeciwnika wystarczającą liczbą ciosów, by móc oszołomić go i odsłonić jego słabe punkty. Kara do testów trafienia twego bohatera staje się premią do zadanych przez ciebie obrażeń (jeśli więc poruszasz się z prędkością dźwięku dodajesz +8 do obrażeń, jeśli cztery razy szybciej niż normalnie – +1 itp.)
- **Tornado (+5):** Biegając w koło na niewielkim obszarze (najwyżej na powierzchni Dużego Wzornika Wybuchu) możesz wywołać niewielką trąbę powietrzną. Każde stworzenie musi zdać test Siły albo zostanie pochwycone przez twoje tornado i wyrzucone w powietrze. Umieść wszelkie figurki o k10 cali od ich obecnego położenia, określając kierunek, w który zostaną wyrzucone za pomocą rzutu k12 odczytywanego tak, jak na tarczy zega-





rowej. Stworzenia i przedmioty ważące powyżej 150 kilo nie zostają przemieszczone, ale ponoszą karę -2 do wszystkich testów, dopóki tornado nie zniknie lub nie wyjdą z jego obszaru, co wymaga testu Siły z karą -2.

- **Wibrowanie (+5):** By wybrać ten modyfikator, musisz poruszać się z prędkością dźwięku. Możesz od tej pory kontrolować drganie swoich cząsteczek, tak byś mógł przechodzić przez stałe przeszkody. Jest to jednak niezwykle trudne, więc bohater może przejść tylko przez 15 centymetrów w rundzie, niezależnie od swojego Tempa, a każda runda takiego przechodzenia przez ściany automatycznie powoduje poziom Wyczerpania. Bohater nie może też nigdy zatrzymać się wewnątrz przeszkody.



SUPERSZYBKOŚĆ

Punkty	Szybkość	Kara
1	2x Tempo	0
3	4x Tempo	-1
5	Tempo 48 (200 km/h)	-2
8	Niesamowita szybkość (400 km/h)	-4
10	Prędkość dźwięku (1200 km/h)	-8

SUPERUMIEJĘTNOŚCI (1 PM ZA 2 PUNKTY UMIEJĘTNOŚCI)

Warianty: Naturalny geniusz, chipy z umiejętnościami, intensywne wyszkolenie.

Wydanie 1 PM na tę moc zapewni ci 2 punkty umiejętności (by wykupić nową umiejętność na poziomie k4, musisz wydać 2 punkty). Zazwyczaj odzwierciedla ona niezwykle wyszkolenie czy nadnaturalne usprawnienie twoich umiejętności.

W przeciwieństwie do normalnego rozwoju jeden punkt umiejętności uzyskany dzięki tej mocy zwiększa umiejętność o 1 poziom, niezależnie od poziomu związanej z nią cechy – jednak gdy będziesz rozwijał tę umiejętność normalnie, dzięki doświadczeniu, musisz nadal zwracać uwagę na limity.

Pamiętaj, by przy wyliczaniu drugorzędnych statystyk jak Obrona, zaokrąglać w dół – zatem Walka k12+3 zapewnia ci Obronę 9.

Modyfikatory:

- **Wymaga aktywacji (-1):** Przyrost umiejętności musi być aktywowany. To darmowa akcja, ale nie jest to normalny stan postaci (np. musi się skoncentrować, wpaść w szał bojowy, przywołać duchy przodków). Ten modyfikator oszczędza tylko -1 punkt od całkowitego kosztu mocy, nie od każdej umiejętności z osobna. Moc zawsze kosztuje minimalnie 1PM.

SUPERWYTRZYMAŁOŚĆ (3/6/9)

Warianty: Wielki bydlak, twarda skóra, wzmocnione kości.

Wytrzymałość twojego bohatera zwiększa się odpowiednio o +2/+4/+6 dzięki mistycznej ochro-

nie, supertwardej skórze, mocnym kościom itp. Zwróć uwagę, że to odmienna moc od *zbroi*, ponieważ ataki Przebijające Pancierz nie mają wpływu na Wytrzymałość.

Modyfikatory:

- **Zawzięty (+4):** Twój bohater jest tak twardy, że ruszyć go mogą tylko prawdziwie brutalne rany. Jeśli jest w Szoku, powtórny Szok będący rezultatem obrażeń nie powoduje Rany.
- **Wymaga aktywacji (-1):** Przyrost Wytrzymałości musi być aktywowany. To darmowa akcja, ale nie jest to normalny stan postaci (np. nie jest ona tak twarda w swoim normalnym przebraniu).

ŚCIANOŁAZ (1)

Warianty: Dodatkowe kończyny, supermocny chwyt, haczyki.

Bohaterowie posiadający tę moc mogą chodzić po pionowych powierzchniach a nawet po sufitach ze swoim zwykłym Tempem (mogą nawet biegać). Jeśli ściany mogą to wytrzymać, *ścianołaz* może poruszać się po nich, nosząc swoje Obciążenie.

TELEKINEZA (2/POZIOM)

Warianty: Rozwinięty umysł, wezwanie duchów, ektoplazmiczne macki, zaklęcia ożywienia.

Telekineza to niezwykła zdolność przemieszczania obiektów i stworzeń (w tym siebie) dzięki czystemu wysiłkowi woli i myślom.

Zasięg tej mocy to 12 cali. Podstawowa Siła przemieszczania obiektów równa jest k10, zaś każdy poziom tej mocy podnosi ją o jeden stopień (*Telekineza* na poziomie 4 to Siła k12+2 i tak dalej). Siłę tą wykorzystuje się też przy rzucaniu przedmiotami (co nadal wymaga testu Rzucania) czy przy próbach trafienia nimi wroga (co jest testem Walki), tak jakby władał nimi bohater o cesze tej wysokości.

Aktywne wykorzystywanie *telekinezy* jest akcją, zatem choć superłotr mógłby za jej pomocą przemieścić 5 mieczy, to jednak atak każdym z nich oznaczałby 5 oddzielnych akcji, z których każda ponosiłaby karę -8 do testu.

Istoty żywe: Jeśli telekinetyk chce podnieść żywą istotę, może ona się temu opierać przy pomocy przeciwnego testu Ducha do Ducha bohatera. Jeśli psionik wygra, może podnieść cel i przenieść go o 2k6 cali na rundę. Jeśli chce uderzyć celem o np. ścianę, zada w ten sposób obrażenia równe

PRZYPADKOWE ZNISZCZENIA SCENERII

Supersilni bohaterowie i zbrodniarze często wykorzystują elementy otoczenia jako broń. Jeśli przedmiot sam posiada Ciężki pancierz, zadaje obrażenia tak, jakby był Bronią ciężką.

Taką improwizowaną bronią można zazwyczaj zadać tylko jeden czy dwa ciosy (zależnie od MG).

Broń	Waga	Obrażenia
Znak drogowy	25 kg	Si+k10
Duży kamulec	50 kg	Si+k12
Głaz narzutowy	100 kg	Si+k12+1
Lampa	200 kg	Si+k12+2
Duże drzewo	500 kg	Si+k12+3
Pomnik	1 tona	Si+k12+4
Samochód	2 tony	Si+k12+5
Ciężarówka	4 tony	Si+k12+6
Autobus MPK	8 ton	Si+k12+7
Czołg	16 ton	Si+k12+8
Sześciopiętrowy budynek	32 tony	Si+k12+9
Jedenastopiętrowy budynek	64 tony	Si+k12+10

kostce Siły mocy. Upuszczenie go z wysokości zadaje normalne obrażenia od upadku.

Modyfikatory:

- **Destrukcja (+3):** Bohater może spróbować zignorować czy ominąć pancierz nieożywionych obiektów (ale nie zbroje i pancerze noszone przez przeciwników). W takim wypadku ponosi karę -4 do testu Walki.
- **Broń ciężka (+1):** Telekinetyczne ataki uważane są za Broń ciężką.
- **Większy zasięg (+2):** Zasięg mocy rośnie do 24 cali, bohater jednak nadal musi widzieć cel.



TELEPATIA (2)

Warianty: Komunikatory, połączenia psychiczne, łączność satelitarna.

Bohater może za pomocą *telepatii* porozumieć się ze wszystkimi istotami w zasięgu wzroku.

Z dobrze znanymi osobami, które nie są obecnie w zasięgu wzroku, można nadal się skontaktować, lecz wymaga to testu *Sprytu*, jeśli znajdują się one w odległości 1,5 km, lub *Sprytu* -4, jeśli są poza tym zasięgiem. Gdy już nawiązano połączenie, można je podtrzymywać, ale wymaga to koncentracji. Bohater ponosi karę -2 do wszelkich akcji, niezależnie od liczby umysłów, z którymi jest połączony.

Modyfikatory:

- **Telenadawanie (+1/+3):** Bohater może przesyłać wiadomości do wszystkich umysłów w zasięgu mili. Nie może jednak wybierać celów – wiadomość słyszą wszystkie inteligentne umysły w zasięgu. Za 3 punkty bohater może przesłać wiadomość do wszystkich umysłów na całej planecie.

TELEPORTACJA (3)

Warianty: Chmura dymu, zmiana w błyskawicę, krótka podróż przez wymiary.

Teleportacja pozwala bohaterowi na zniknięcie i natychmiastowe pojawienie się w zasięgu 12 cali. Uważa się to za jego ruch w tej turze, ale nie jest to akcja. Sąsiedni przeciwnicy nie otrzymują darmowego ataku, jeśli bohater wyteleportuje się ze zwarcia.

Bohater może „skoczyć” do dowolnego miejsca w zasięgu bez żadnego testu. Jeśli chce *teleportować* się w miejsce, które widział już wcześniej, ale teraz jest niewidoczne, musi wykonać test *Sprytu* -2. Jeśli chce *teleportować* się do wcześniej niewidzianego miejsca, musi wykonać test *Sprytu* z karą -4. Porażka w takich testach oznacza, że trafił w jakiś przedmiot. Wraca do miejsca, skąd się *teleportował* i jest w *Szoku*. 1 na kostce *Sprytu* (niezależnie od *Kości Figury*) oznacza, że otrzymał 3k6 obrażeń.

Wspólna podróż: Bohater może *teleportować* się wraz z innymi istotami, ale każdy „pasażer” oznacza jeden dodatkowy poziom *Wyczerpania*. Zatem bohater może wziąć ze sobą nawet do 3 towarzyszy, ale po przybyciu na miejsce będzie wtedy od razu *Wylimowany*. 10 minut odpoczynku usunie jeden poziom *Wyczerpania* spowodowany przez *teleportację*.

Modyfikatory:

- **Dalszy zasięg (+2/12"):** Zasięg *teleportacji* rośnie o 12 cali za każdym razem, gdy wykupisz ten modyfikator.
- **Szybka teleportacja (+3):** Bohater potrafi niezwykle szybko się *teleportować*, nawet do trzech razy na akcję. W ten sposób może rozdzielić wykonywanie wielu akcji w rundzie czy dodatkowe ataki między teleportacje. Może nawet *teleportować* się wokół jednego wroga i, jeśli wykonuje akurat co najmniej dwa ataki (dzięki władaniu dwoma orężami, przewadze Grad ciosów itp.), ma prawo zaatakować wroga naraz z dwóch stron, samodzielnie korzystając z przewagi zapewnianej przez zasadę Wielu na jednego – co daje mu premię +1 do ataku (+2 jeśli wykonuje 3 ataki i tak dalej).
- **Przewoźnik (+2):** Bohater może wykonać test Wigoru, by oprzeć się Wyczerpaniu spowodowanemu przez „pasażerów”.
- **Teleportowanie innych (+5):** Bohaterowie posiadający tę zdolność mogą *teleportować* inne osoby do siebie. *Teleportowanie* przyjaznego celu wymaga testu Ducha (jedna osoba na akcję, możesz sprowadzić do siebie wiele osób, ponosząc jednak karę za wiele akcji). Wrogowie mogą opierać się przeciwstawnym testem Ducha. Możesz również wykonać wiele akcji *teleportujących*, by przesunąć wielu wrogów w jednej rundzie.

UZDOLNIONY (1)

Warianty: Odcytany, fotograficzne odruchy.

Bohater nie ponosi kary -2 podczas improwizowania testów umiejętności.

WCHŁANIANIE (4)

Warianty: Fale energii, ciało złożone z materii, magiczna tarcza.

Ta zdolność pozwala bohaterowi na absorpcję obrażeń i ich ignorowanie, a nawet na wzmacnianie swego ciała pochłoniętą energią.

Wchłanianie działa tylko na określony typ energii, jak lód i zimno, ogień i gorąco, magię, promieniowanie, energię kinetyczną (strzały i ciosy w walce), obrażenia cięte (od noży i mieczy) itp.

Postać musi wykonać test Wigoru, gdy zostaje zraniona. Każdy sukces i przebicie pozwalają na wchłonięcie jednej rany.

Modyfikatory

- **Wymaga Aktywacji (-1):** Ta moc musi być aktywowana. To darmowa akcja, ale nie jest to normalny stan postaci (tj. *wchłanianie* działa tylko wtedy, gdy aktywnie go używasz). Jeśli zostaniesz zaskoczony, nie możesz korzystać z tej mocy.
- **Wzmocnienie (+3):** Każda usunięta Rana sprawia, że Siła i Wigor rosną o jeden krok (z k8 do k10). To wzmocnienie trwa trzy rundy.
- **Odbicie (+5):** Ten modyfikator kieruje obrażenia z powrotem do źródła, o ile wciąż jest ono w zasięgu wzroku bohatera. Każda wchłonięta Rana zadaje jedną ranę pierwotnemu atakującemu.

WIDZENIE W CIEMNOŚCI (2)

Warianty: Bioniczne wszczepy, lśniące oczy, zwierzęce zmysły, radar.

Bohater widzi w ciemności i ignoruje wszelkie kary za ciemność.

Modyfikatory

- **Widzenie w słabym świetle (-1):** Bohater widzi w półmroku i mroku, ale nie w całkowitej ciemności.





- **Wymaga aktywacji(-1):** Ta moc musi być aktywowana. To darmowa akcja, ale nie jest to normalny stan postaci (tj. *widzisz w ciemności* tylko, gdy tego chcesz). Jeśli zostaniesz zaskoczony, nie możesz korzystać z tej mocy.

WODNY (1)

Warianty: Władca Atlantydy, latanie pod wodą, kostiumy nurków, przenośny aparat do oddychania.

Bohater czuje się w wodzie jak w domu. Nie musi wykonywać testów Pływania by uniknąć utonięcia i dodaje +2 do testów tej umiejętności. Jego Tempo w wodzie równe jest poziomowi Pływania.

Modyfikatory:

- **Potrzebuje wody (-1):** Bohater musi całkowicie zanurzyć się w słonej wodzie przynajmniej raz na 24 godziny albo otrzymać poziom Wyczerpania. Wyliminowani podwodni bohaterowie giną w 24 godziny, jeśli nikt ich nie zanurzy w wodzie. Każde 4 godziny spędzone na pływaniu się w słonej wodzie przywracają jeden utracony poziom Wyczerpania. W przeciwieństwie do innych modyfikatorów, ten sprawia, że moc kosztuje 0 punktów.

WSTRZĄS (1)

Warianty: Wstrząs, wibracje soniczne, młoty pneumatyczne.

Wstrząs pozwala postaci na stworzenie małej wyrwy w ziemi, która może unieruchomić i oszłomić przeciwników. Wyrwa jest płytkim (ok. pół metra) pęknięciem, rozciągającym się na 12" od bohatera w linii prostej. Każdy cel znajdujący się w linii ataku musi wykonać test Zręczności albo znajdzie się w Szoku. Oznacza to również, że cele wpadły w tę szczelinę i nie mogą się poruszyć, dopóki nie wyjdą z Szoku.

Modyfikatory:

- **Trzęsienie ziemi (+3):** Bohater może też spowodować małe lokalne trzęsienie ziemi. Obszar wstrząsów równy jest Dużemu Wzornikowi Wybuchu, umieszczonego do 24" od twórcy. Wszyscy na obszarze wzornika muszą wykonać udany test Zręczności albo będą w Szoku. Zwykle budynki na obszarze efektu zazwyczaj odniosą znaczne obrażenia. Wzmocnione budynki są w najlepszym razie tylko trochę podniszczone, ale mogą zostać uszkodzone, jeśli moc ta jest ciągle używana przez wiele minut.

- **Kataklyzm (+1):** Jeśli moc ta zostanie użyta w krytycznym miejscu – na przykład w głębiach ziemi, gdzie stykają się dwie płyty tektoniczne, a używający jej bohater ma ten modyfikator, skutki mogą być katastrofalne. Rzuć k6, gdy coś takiego się dzieje (nie częściej niż raz na tydzień czasu w grze). Gdy wypadnie 6, następuje prawdziwe trzęsienie ziemi. Jego rozmiar i skutki zależą od linii uskoku, ale najczęściej ma ono siłę k4+3 w skali Richtera, a promień od epicentrum równy jest k20 x 15 kilometrów.

WYCZUCIE (3)

Warianty: Radar, sonar, zmysł zen, niezwykle szczęście.

Postaci dysponujące *wyczuciem* nie ponoszą kar za kiepskie oświetlenie, mgłę czy inne rodzaje zaciemnienia. Modyfikatory do osłony za bariery czy krycie się (chowanie się za ścianą, czy leżenie) nadal się stosuje.

Modyfikatory:

- **Wyczucie niebezpieczeństwa (+5):** Ta moc działa jak system wczesnego ostrzegania. Wszystkie ataki wymierzone przeciwko postaci wykonywane są z karą -4, jako że automatycznie unika ona ciosów i strzałów. Nie kumuluje się to z modyfikatorami wynikającymi z *odbicia*, *superobrony*, *lotu* i *superszybkości*. Bohater może też zawsze wykonać test Sprytu, by wykryć zasadzki czy inne ukryte niebezpieczeństwa.

- **Wymaga aktywacji (-1):** Ta moc musi być aktywowana. To darmowa akcja, ale nie jest to normalny stan postaci (tj. nie chodzisz po mieście z anteną czy uszami nietoperza na wierzchu). Jeśli zostaniesz zaskoczony, nie możesz korzystać z tej mocy.

WYNALAZCA (2/POZIOM)

Warianty: Supergeniusz, niezwykle wykształcenie, Wielki Elektronik.

Ta niesamowita zdolność pozwala wynalazcy na tworzenie jednorazowych gadżetów, powielających inne moce zawarte w tym podręczniku. Bohater, by móc wybrać tę moc, musi spełnić minimalne wymagania: Spryt k10, Wiedza (mechanika) k10 i Reperowanie k10.

Taki wynalazca może stworzyć gadżet dysponujący dowolną mocą z tego rozdziału. Nie otrzymuje żadnego rabatu – to zostało już wliczone w koszt *wynalazcy*. Ponadto cena powielanej mocy nigdy

nie może być wyższa niż poziom mocy *wynalazca*. Geniusz chcący stworzyć pas niewidzialności musi posiadać moc *wynalazca* na 5 poziomie, jako że *niewidzialność* kosztuje 5 punktów.

Wynalazca może tworzyć wiele różnych urządzeń tak długo, póki posiada wolne, niewykorzystane poziomy w tej mocy. *Wynalazca* „dziesiątego poziomu”, może więc na przykład mieć dwa czteropunktowe gadżety i trzeci, kosztujący 2 punkty.

Stworzenie gadżetu wymaga 10 minut na koszt w punktach mocy (pas *niewidzialności* kosztującej 5 punktów, zostanie więc zbudowany w 50 minut). Oczywiście niesamowite wynalazki nie są tak naprawdę budowane w kilka godzin – wynalazca pracuje nad różnymi projektami w wolnym czasie i składa je do kupy, kiedy są potrzebne.

Stworzone gadżety są traktowane tak jak normalne, ale muszą być rozłożone na części, gdy *wynalazca* chce stworzyć nowe urządzenie (uwalniając punkty mocy, by móc zbudować nowy wynalazek).

Takie gadżety mogą być przekazywane innym bohaterom, ale testy wykonywane w celu używania urządzeń są naznaczone karą -2, jako że tylko *wynalazca* naprawdę wie, jak obsługiwać swoje naprędce zmagistrowane dzieła.

ZARAŻANIE (RÓŻNY)

Warianty: Nosiciel chorób, rój much, dotknięcie okiem.

Dotyk postaci zaraża wrogów jakąś chorobą czy innym niezdrowym efektem. Zarażenie wymaga mierzonego ataku dotknięciem (dotknięcie nagiej skóry przeciwnika). Trafiony cel musi wykonać test

TABELA ZARAŻY

Koszt	Stan
1	Szok
2	Wyczerpanie
3	Wylimitowanie (na 1k6 godzin)
4	Śmierć po 1k6 godzinach
5	Śmierć na miejscu

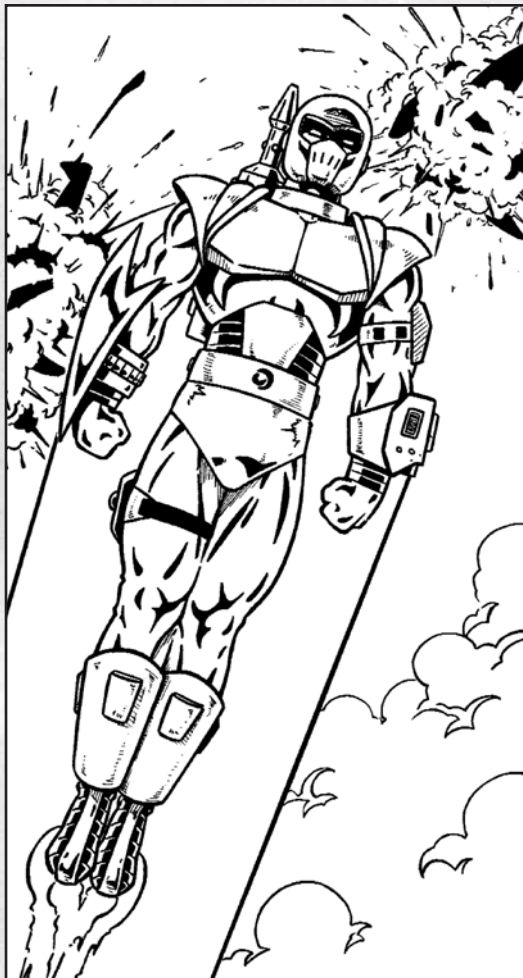


Wigoru. Jeśli się nie powiedzie, ofiara cierpi skutki zależne od natury zarażenia.

Bohater powinien określić rodzaj choroby powodowanej przez zarażenie (poważne przeziębienie, ebola itd.), ale ogólne efekty tworzy się na podstawie poniższej tabeli. Możesz je ze sobą łączyć, tak by zarażenie z początku sprawiało że ofiara jest w Szoku, a po 6 godzinach umarła.

Modyfikatory:

- **Zawsze aktywne (-2):** Bohater nie może „wyłączyć” swojej zdolności roznoszenia choroby. Przez cały czas musi nosić ubrania ochronne, rękawice, szale, czy inne środki zaradcze, by nie zarazić swych przyjaciół. Nie może uprawiać seksu, rodzić



dzieci i w ogóle jego życie jest poważnie ograniczone.

- **Mocna (x2):** Testy Wigoru wykonywane w celu oparcia się zarazie wykonywane są z karą -2.

ZBROJA (2/4/6)

Warianty: Pancerz wspomagany, chitynowy egzoszkielet, zbroja rycerska.

Twój bohater zyskuje 3 punkty pancerza za każdy poziom tej mocy. Może być to mistyczna zbroja, superstrój, czy inne źródło ochrony.

Zbroja nie kumuluje się ze zwykłym pancerzem, jak kolczuga czy kevlarem. Należy użyć wyższej wartości.

Modyfikatory:

- **Ciężka zbroja (+2):** Zbroja jest uważana za ciężki pancerz i może ją przebić tylko Broń ciężka.
- **Wymaga aktywacji (-1):** Ta moc musi być aktywowana. To darmowa akcja, ale nie jest to normalny stan postaci (tj. nie jesz, nie śpisz i nie spacerujesz w pełni opancerzony). Jeśli zostaniesz zaskoczony, nie możesz korzystać z tej mocy.
- **Częściowa osłona (-1):** Zbroja chroni tylko tors postaci, nie osłaniając głowy i kończyn.

ZŁE OKO (2)

Warianty: Klątwy, jonasz, czarny kot.

Twoim wrogom ciągle przydarzają się drobne wypadki, niewypały i dziwne zdarzenia.

Każdy wróg wykonujący bezpośrednią akcję przeciwko twojej postaci – czy to atak, czy Próbę woli, czy inną akcję – odnosi niezwykłą porażkę, gdy na kostce współzynnika wypadnie 1, niezależnie od Kości Figury. Oznacza to np., że jego broń zacina się, on sam zatacza się i upada lub jego moce na chwilę przestają działać itp. Dokładny efekt zależy od MG, ale powinien przynajmniej sprawić, że przeciwnik straci swą turę.

Modyfikatory:

- **Efekt obszarowy (+2/+4):** Ta moc wpływa na wszystkich wewnątrz Średniego Wzornika Wybuchu wyśrodkowanego na postaci – w tym na sprzymierzeńców. Jeśli bohater wyda 4 punkty na ten modyfikator, może wybierać, na jakie postaci wpłynie złe oko.
- **Gorsze oko (x2):** Wrogom przydarza się coś niemiłego, gdy wyrzucą 1 lub 2 na kości współzynnika.

ROZDZIAŁ PIĄTY: SIEDZIBY

Superherosi i złoczyńcy często dysponują bardzo efektownymi siedzibami. Samotnia Supermana na biegunie, Bat-Jaskinia, Budynek Baxtera - siedziba Fantastycznej czwórki to tylko kilka spośród przykładów znanych schronień superbohaterów, gdzie mogą badać pojawiające się niebezpieczeństwa, tworzyć wynalazki w celu walki z nowymi wrogami albo spotykać się z innymi bohaterami, by nawiązywać z nimi współpracę.

JAK ZDOBYĆ SIEDZIBĘ?

MG ma dwa sposoby na zapewnienie bohaterom kwatery głównej: punkty mocy i moc *siedziba* lub odpowiednia Przewaga poniżej. Jeśli używasz punktów mocy, to każde 2 punkty wydane na moc *siedziba* zapewniają graczowi 5 punktów siedziby.

Gdy bohater ma już odpowiednią liczbę punktów siedziby, może zacząć tworzyć swoje schronienie. Koszt poszczególnych komponentów podajemy w nawiasach po ich nazwie.

SIEDZIBA (PRZEWAGA SPOŁECZNA)

Wymagania: Nowicjusz.

Bohater wszedł w posiadanie budynku, jaskini czy innego rodzaju kryjówki. Jej dokładna natura zależy od postaci.

Bohater zyskuje 5 punktów siedziby, które może wydać na stworzenie budynku i jego zawartości. Możesz oszczędzać punkty, by później móc wykupić droższe modyfikacje. Bohaterowie w drużynie mogą posiadać wspólne schronienie, więc jeśli ta przewaga zostanie ponownie wybrana przez tego samego bohatera lub członka jego drużyny, możecie wydać kolejne 5 punktów, by rozbudować swoją kryjówkę.

BUDYNEK

Musisz przeznaczyć przynajmniej 1 z 5 początkowych punktów siedziby na budynek. Nic nie stoi na przeszkodzie, byś posiadał wiele budynków, ale ich zawartość i dodatkowe zdolności musisz opłacić oddzielnie. Dokładny kształt i rodzaj budynku zależy od ciebie i innych graczy.

Dla każdego budynku musisz wybrać Rozmiar i Położenie z poniższych tabel.

ROZMIAR SIEDZIBY

Rozmiar	Pomieszczenia	Koszt	Przykład
Niewielka	1	1	Piwnica
Mała	3	2	Mieszkanie
Średnia	6	3	Dom na przedmieściach
Duża	10	5	Piętro w biurowcu
Wielka	20	7	Wielka posiadłość
Olbrzymia	30	10	Biurowiec



ROZMIAR

Kolumna Pomieszczenia opisuje, ile pomieszczeń (zob. Pomieszczenia) zazwyczaj jest w budynku. Możesz dodać dodatkowe pomieszczenia, płacąc 2 punkty siedziby za nowy pokój. Prawdziwy koszt (w dolarach) tych zmian zależy od rodzaju twojej gry. W wielu kampaniach o superbohaterach pieniądze nie są ważne, a bohaterowie są ogólnie „biedni” lub „bogaci”.

Wydanie punktów siedziby pokrywa te koszty – bohater wydaje własne pieniądze czy prosi uratowanego bogacza o wyświadczenie mu przysługi.

POŁOŻENIE

Oprócz rozmiaru musisz wybrać miejsce, gdzie mieści się baza. Czy jest umiejscowiona w jakiejś taniej kamienicy czynszowej? A może to ukryta piwnica w szanowanym domu jednorodzinnym? Tajemna grota? Podwodna baza? Stacja badawcza na księżycu lub pod lodami Arktyki?

Jeśli bohaterowie wybiorą miejsce, które wymaga specjalnego środka transportu, jak stacja kosmiczna czy bezludna wyspa, będą potrzebować odpowiedniego pojazdu, by tam dotrzeć. Naturalnie, siedziba mieści się tylko w jednym miejscu.

JAKOŚĆ

Niektórzy bohaterowie mieszkają w ekskluzywnych posiadłościach, wyposażonych w najnowocześniejszy sprzęt, pojazdy, a nawet służbę. Inni żyją w biedzie, starając się wyżyć w slumsach.

Jakość siedziby to nie tylko stan budynku, ale także jego wyposażenia. Wszystkie siedziby mają modyfikator jakości związany ze stanem budynku. Jeśli nie przeznaczyłeś żadnych punktów na jakość siedziby, jej stan jest Beznadziejny (-1). Modyfikator jakości wpływa na pewne testy związane z siedzibą, dokładniej podane w opisie poszczególnych pomieszczeń.

Możesz podnieść jakość swojej siedziby później, płacąc pełen koszt nowego poziomu, a nie różnicę między nowym a starym. Na przykład ulepszenie siedziby z dobrej do udoskonalonej kosztuje 5 punktów siedziby, nie zaś dwa.

POŁOŻENIE SIEDZIBY

Położenie	Koszt
Obszar miejski	+0
Bezludna wyspa/dzicz	+1
Pod ziemią / wygasły wulkan	+1
Pod wodą (stacja, łódź podwodna)	+2
W kosmosie (na orbicie, na księżycu)	+3
Na innej planecie, w innym wymiarze	+4

JAKOŚĆ SIEDZIBY

Jakość	Modyfikator jakości	Koszt
Beznadziejna	-1	0
Przeciętna	+0	1
Dobra	+1	3
Udoskonalona	+2	5
Najlepsza	+4	10

POMIESZCZENIA

Siedziby składają się z jednego lub wielu pomieszczeń, służących odmiennym celom. Możesz potem dodać więcej pokoi, rozwijając kwatery główną, nie możesz jednak zwiększyć liczby pomieszczeń ponad limity wynikające z rozmiaru budynku. Jeśli nie ma już miejsca, musisz zdobyć większą siedzibę.

BIBLIOTEKA/KOMPUTER (+1)

Bez dobrej informacji bohater nie zdoła namierzyć kryjówki superlotra ani łotr nie odkryje miejsca ukrycia diamentowego naszyjnika. Biblioteka albo system komputerowy zawiera wiele książek na różnorodne tematy lub potężny komputer

podłączeni do sieci. Tak czy siak zapewnia premię do testów Wyszukiwania równą modyfikatorowi jakości siedziby.

CELE WIĘZIENNE (+1 ZA 2 CELE)

Jeśli siedziba będzie wyposażona w zabezpieczone cele, bohaterowie będą mogli aresztować pojmanych przestępców (nawet tych super), by móc ich przesłuchać. Podstawowa Wytrzymałość celi to 15 plus modyfikator za jakość siedziby. Cele wyposażone są też w kamery.

Oczywiście superbohaterowie nie potrzebują specjalnych cel, by móc chwycić i aresztować superzłoczyńców. Jeśli zamkniesz przestępcę w zwykłym pomieszczeniu, jego bazowa Wytrzymałość to 10 i nie ma ono kamer, które zwracają szczególną uwagę na więźniów.

CENTRUM DOWODZENIA (+1)

Centrum dowodzenia to miejsce, gdzie drużyna może się spotykać, by planować swoje działania. Beznadziejne centrum dowodzenia może składać się z tablicy, planu miasta, kilku szpilek chorągiewek i (ewentualnie) paru krzeseł. Najlepsze centrum ma holograficzne mapy połączone z satelitami, tak by móc szybko uzyskać podgląd dowolnego miejsca w mieście, kraju czy na świecie.

W sali spotkań mieści się też wyposażenie służące do komunikacji i monitorowania rozmów. Jakość siedziby określa możliwości tych urządzeń komunikacyjnych. Podstawowy sprzęt może pozwalać na śledzenie komunikacji w jednym mieście, zaś najlepszy system umożliwi natychmiastową komunikację z innymi planetami czy wymiarami (jeśli oczywiście grają one jakąś rolę w waszej kampanii).

GARAŻ (+2 ZA POJAZD)

W siedzibie mieści się garaż dla pojazdów, w którym można przeprowadzać też ich naprawy. Za każdym razem, gdy to pomieszczenie jest wykupione, w siedzibie pojawia się miejsce do bezpiecznego parkowania jednego z pojazdów drużyny (do wyboru graczy) oraz wszelkie narzędzia potrzebne do utrzymywania go w dobrym stanie.

Na testy Reperowania pojazdu wpływa modyfikator jakości siedziby. Dla uproszczenia załóż, że narzędzia z jednego garażu nie mogą być używane w innym, nawet jeśli pojazdy są tego samego rodzaju.

GENERATOR (+1)

Większość siedzib bohaterów podłączonych jest do elektrowni. Nie tylko oznacza to, że gdy ogłoszą dwudziesty stopień zasilania, kwatera jest bezbronna, ale też, że większe siedziby mogą zostać odkryte poprzez monitorowanie wykorzystywania mocy. Dzięki generatorowi bohaterowie mogą mieć własne zasilanie. Siedziby poza miastami muszą posiadać generator.

KUCHNIA I JADALNIA (+1)

Nawet superbohaterowie muszą jeść. Jeśli siedziba ma być też miejscem, gdzie bohaterowie mają mieszkać, potrzebne będzie miejsce do przechowywania, gotowania i spożywania jedzenia. Zależnie od jakości siedziby kuchnia może być prostym zestawem mikrofalówki i lodówki albo czymś porównywalnym z pięciogwiazdkową restauracją, mającą nawet kandelabry w jadalni.

Dodaj +1 do kosztu, jeśli kwatera główna jest wyposażona w szklarnie, hydroponiczne systemy czy inne sposoby samodzielnego pozyskiwania żywności.

KWATERY MIESZKALNE (+1 NA 4 BOHATERÓW)

Superbohaterowie muszą też spać. Kwatery mieszkalne mogą być połówkami we wspólnej sali i publiczną prywatną toaletą, ale mogą być też osobistymi sypialniami dla każdego z bohaterów, wyposażonymi w łóżka z baldachimem i oddzielne łazienki – zależnie naturalnie od jakości siedziby.

SALA ĆWICZEŃ (+4)

Sala ćwiczeń może być prostą siłownią albo nowoczesną, sterowaną przez komputer salą z promieniami śmierci i robotami, na których możesz ćwiczyć ciosy. Gdy superbohater w sali ćwiczeń wykorzystuje rozwinięcie, by zwiększyć poziom umiejętności (ale nie kupuje nowych), może zwiększyć poziom jednej dodatkowej umiejętności o jeden stopień, jeśli nie przekroczy tym samym poziom odpowiedniej cechy. Sprawia to, że sala ćwiczeń jest bardzo pożądana!

SPECJALISTYCZNA BIBLIOTEKA/ LABORATORIUM (+1)

W przeciwieństwie do ogólnej biblioteki taka biblioteka lub laboratorium jest poświęcona tylko jednemu przedmiotowi. Jest to dziedzina Wiedzy





wybrana przy zakupie tego pomieszczenia. Wykorzystywanie tej biblioteki czy laboratorium zapewnia premię do tej Wiedzy równą modyfikatorowi za jakość siedziby.

SZPITAL (+2)

To mały szpital (choć w biednych kwaterach może być to tylko czyste łóżko i apteczka), gdzie zranieni bohaterowie mogą odpocząć, nie przyciągając uwagi postronnych. Oprócz typowych modyfikatorów za stan wiedzy medycznej i dokładność opieki, odpoczynek w szpitalu dodaje modyfikator jakości siedziby do testów Leczenia i testów

KOSZT TELEPORTU

Koszt	Rodzaj
+1	Szybki dostęp do zewnątrz, do 1 km od bazy
+2	Do 2 km od bazy
+3	Zasięg 15 km
+4	Zasięg 150 km
+5	Wszędzie na tej planecie
+8	Wszędzie w każdym wymiarze

Wigoru przy naturalnym leczeniu ran w siedzibie (pamiętaj jednak, że 1 na teście Leczenia zawsze oznacza porażkę).

TELEPORT (+1 DO +8)

W tym pokoiku mieści się portal międzywymiarowy, pozwalający osobom mającym odpowiednie kody natychmiast podróżować do innych miejsc – a może nawet do innych wymiarów. Nie musi być to prawdziwy „teleport”, ale na przykład tajny tunel prowadzący na ulicę na powierzchni.

Typowy „teleport” może być używany na raz tylko przez jedną postać. Dodaj +1 do kosztu, jeśli może z niego korzystać na raz do 5 bohaterów, +2 za 10 na raz.

WARSZTAT (+2)

Baza posiada warsztat, gdzie możesz tworzyć i reperować urządzenia mechaniczne, elektryczne, mechatroniczne i elektroniczne. Do wszelkich testów Reperowania (poza tymi dot. pojazdów) dodajesz modyfikator jakości siedziby.

DODATKI

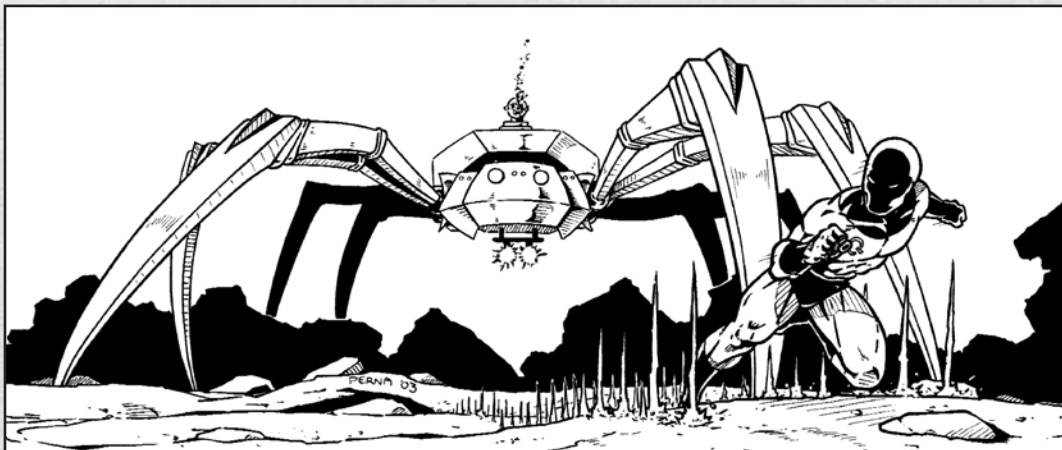
Oprócz specjalnych pomieszczeń, baza może mieć inne funkcje, niekoniecznie niezbędne do codziennych działań.

BEZPIECZNY DOSTĘP (+1)

Do siedziby dostać się mogą tylko osoby posiadające odpowiedni klucz (implant, kartę kodową, mistyczny amulet). Jeśli spróbuje tego ktoś inny, uruchomi alarm ostrzegający za pomocą klaksonów, duchów-strażników, sygnałów radiowych, czy podobnych alertów wszystkie osoby mające prawo wejścia do bazy.

KAPSUŁY RATUNKOWE (+1 ZA 3 UCIEKINIĘRÓW)

W siedzibie umieszczono ukryte „kapsuły ratunkowe”, dające możliwość szybkiego jej opuszczenia w razie niebezpieczeństwa. Może być to tunel prowadzący do rwącej rzeki, mały teleport, rakietka krótkiego zasięgu itd. Kapsuła jest raczej niewielka i zmieści się w niej najwyżej 3 bohaterów. Można w niej oddalić się od bazy na około 2 kilometry, co pozwoli na szybką ucieczkę.



SYSTEMY OBRONNE (SPECJALNY)

Możesz też wydać punkty siedziby na stworzenie systemów obronnych, na podstawie rozdziału Supermoce. Każdy punkt siedziby kupi dwa punkty supermocy: możesz też skorzystać z dwóch niższych modyfikatorów, by zmienić koszt systemów obronnych.

Typowe systemy obronne to działa czy karabiny (*atak dystansowy*), strażnicy (*śludzy*) czy pułapki, jak sieci czy klatki (*oplątanie*). Jak zawsze MG ma ostatnie słowo, jeśli chodzi o to, jakie moce są dozwolone do zainstalowania w siedzibie.

Systemy obronne dotyczą całego obszaru siedziby – wnętrza i zewnątrz... chyba że wybierzesz odpowiedni modyfikator.

Jeśli siedziba posiada bezpieczny dostęp, to aktywowanie supermocy może być automatyczne. Jeśli aktywacja mocy wymaga testu, to poziom odpowiedniego współczynnika wynosi k4 dla beznadziejnej siedziby i rośnie wraz z poprawianiem się stanu bazy, aż do k12 dla najlepszej. Jeśli kwatery główna nie jest zabezpieczona, systemy obronne muszą być ręcznie aktywowane i wykorzystują odpowiednią umiejętność operatora.

Modyfikatory:

- **Tylko otoczenie (-2):** Systemy chronią tylko teren wokół budynku.
- **Tylko jedno pomieszczenie (-3):** Systemy chronią tylko jedno pomieszczenie wybrane przy wykupieniu tej mocy. Możesz zainstalować je potem w innym pokoju, ale kosztować będzie cię to 1 punkt siedziby.

UKRYTA (+3)

Wasza baza jest bardzo dobrze ukryta: może pod ziemią lub pod wodą, ewentualnie jest w jakiś sposób zamaskowana... Wszystkie próby odnalezienia was wiążą się z karą -4 do testu, jeśli jesteście akurat w kryjówce.

Baza może być umieszczona pod ziemią, w wulkanie, pod wodą czy w kosmosie i nie mieć tej cechy. W takich wypadkach nie posiada ona specjalnego maskowania i łatwo jest monitorować wasze komunikacje. Może kosmiczna baza jest widoczna na radarach, a baza w wulkanie nie ma takiego specjalnego rozsuwanego dachu i nadal jest widoczna z powietrza.

BUDOWNICZY

No ale kto buduje te wszystkie pomieszczenia? To dobre pytanie i będziesz pewnie musiał na nie odpowiedzieć.

Jeśli baza jest ukryta, to budowniczy muszą być godni zaufania. Może istnieje coś w rodzaju „funduszu” dla bohaterów czy specjalna firma pracująca tylko dla nich i dla wojska? Może jeden z bohaterów ma kogoś w rodzinie albo starego przyjaciela w branży budowlanej?

Nawet jawne bazy muszą dbać o bezpieczeństwo. Jeśli grupa ma wrogów – a kto nie ma – to mogą przeniknąć oni na plac budowy i umieścić w budynku różne podsłuchy, pułapki czy wirusy w systemie komputerowym.



ZAMASKOWANA (+2)

Siedziba jest zamaskowana tak, by przypominała zwykły budynek, szkołę, hotel, czy piwnicę w domu twoich rodziców, cokolwiek. Komputery, kostiumy, pojazdy i inne supernowoczesne urządzenia tropiciele zbrodni ukryto za sekretnymi przejściami, obrazami, obracającymi się biblioteczkami itp.

Jeśli cały budynek ma być niewidoczny, wybierz dodatek Ukryty.

PRZYKŁADOWE SIEDZIBY

Oto kilka przykładowych siedzib stworzonych za pomocą tego systemu. Są dość ogólne i mogą być użyte w każdym świecie superbohaterskim, może tylko z minimalnymi zmianami.

Po nazwie bazy podaliśmy jej koszt w punktach siedziby. Liczby w nawiasach w rubryce Pomieszczenia oznaczają ilość dostępnych pomieszczeń oraz liczbę wolnych pokoi.

BAZA SAMOTNIKA (5)

Rozmiar: Mała; **Położenie:** Centrum miasta (obszar miejski); **Jakość:** Przeciętna

Pomieszczenia (3/1): Centrum dowodzenia, komputer

Dodatki: Brak

Ta baza samotnego obrońcy może być jedynym schronieniem miejskiego herosa albo też miejscem, gdzie ukrywa się przed niechcianymi fanami. Owa niewielka kryjówka leży w wielkim mieście.

Jest w niej radio mogące odbierać komunikaty policyjne i innych służb ratunkowych w całym powiecie, i podłączony do Internetu porządny pecet. Jako że nie ma w niej pomieszczeń służących kuchni ani zakwaterowaniu, mieści się tu tylko jeden mieszkaniec, śpiący na kanapie i żywiący się konserwami podgrzany na kuchence turystycznej. Superbohater pewnie często zagląda do miejscowego baru!

PIERWSZA SIEDZIBA (10)

Rozmiar: Duża; **Położenie:** Śródmieście (obszar miejski); **Jakość:** Przeciętna

Pomieszczenia (10/7): Centrum dowodzenia, kuchnia/jadalnia, kwatery mieszkalne (dla 4).



Dodatki: Bezpieczny dostęp

Ta siedziba ma służyć niewielkiej drużynie właśnie rozpoczynającej karierę superbohaterów. Choć na razie nie ma w niej zbyt wiele sprzętu, to jednak jest dużo miejsca, by jakiś dodać. Bazę zaprojektowano jako „dom z dala od domu” i umieszczono w niej sypialnie oraz podstawowy system komunikacji.

STACJA NA ORBICIE (20)

Rozmiar: Duży; **Położenie:** Wysoka orbita okołozemska (w kosmosie); **Jakość:** Dobra

Pomieszczenia (10/4): Centrum dowodzenia, garaż, generator, kuchnia/jadalnia, kwatery mieszkalne (dla 4), specjalistyczna biblioteka (Inne wymiary).

Dodatki: Kapsuła ratunkowa (x2; mini-wahadłowiec)

Ta niewielka stacja kosmiczna jest umieszczona na wysokiej orbicie okołozemskiej i idealnie nadaje się dla niewielkiej drużyny posiadającej możliwości lotu kosmicznego. Laboratorium stacji jest specjalnie przystosowane do badań nad innymi wymiarami. W garażu mieści się mały wahadłowiec. Choć w bazie może mieszkać tylko 4 bohaterów, to jednak ma ona nadal 4 wolne pokoje, w przyszłości więc będzie tam miejsce dla dodatkowych członków drużyny. W kapsułach ratunkowych zmieści się 6 ludzi.

KRYJÓWKA GENIUSZA ZŁA (20)

Rozmiar: Duży; **Położenie:** Pod wodą; **Jakość:** Dobra

Pomieszczenia (10/2): Centrum dowodzenia, generator, kuchnia/jadalnia, biblioteka, cele (4), kwatery mieszkalne (dla 12)

Dodatki: Zamaskowana (jako podmorska stacja badawcza), systemy obronne (*atak dystansowy* [3]: działka, *Zasięg 12/24/48*, *Obrażenia 3k6*, *SzS 1*), systemy obronne (*śludzy* [5]: 10 strażników), kapsuła ratunkowa (mała łódź podwodna), bezpieczny dostęp.

Ta kryjówka jest zamaskowana jako centrum badań oceanograficznych – wiele kopuł na morskim dnie połączonych tunelami. Zauważ, że choć jest tu 10 strażników, baza posiada tylko jedną kapsułę ratunkową. Działka są ukryte w suficie każdego pokoju i uaktywniają je alarmy. Są w pełni zautomatyzowane (*Strzelanie k8*).

ROZDZIAŁ SZÓSTY: JAK GRAĆ?

Gry o superbohaterach oferują wiele różnych możliwości graczom i MG. Poniższy rozdział przedstawia kilka modeli kampanii, które możesz wykorzystać by bawić się komiksowymi wzorcami i stylami gry.

CZAS NA ROZWALKĘ!

Bohaterowie wdzierają się do kwatery Profesora Tytana, toczą epicki bój ze stworzonymi przez niego mutantami i samym nadludzko silnym naukowcem, wreszcie ratują porwaną dziennikarkę. Taki styl gry nastawiony jest raczej na szybkie pojedynki niż na negocjacje czy interakcje z BNami. To w porządku. W komiksach czasem również kilka numerów poświęca się przede wszystkim na walkę. Widowiskowe pojedynki jak najbardziej mieszczą się w konwencji, a mechanika jest po to, by ułatwić ci tworzenie ciekawych przeciwników i niezwykłych warunków pola bitwy.

Nie zaprzataj sobie głowy motywacjami bohaterów – od „dlaczego” ważniejsze jest „w jaki sposób” będą tłukli złych ludzi po głowach. W takim modelu bohater walczy ze złem po prostu dlatego, że jest bohaterem. Pewnie ma własne życie, ale odgrywa ono marginalną rolę, gdy nadchodzi czas starcia ze złowrogim przeciwnikiem. To może trochę ekstremalny przykład, ale bywało, że bohater żywił cieplejsze uczucia wobec swojego nastoletniego pomocnika niż dziewczyny swojego zwykłego alter ego. Po drugie, warto zauważyć, że w przygodach superbohaterskich ważny jest styl opisu, jego dostosowanie do realiów świata... upraszczając – gra o bohaterach ma znacznie większy budżet efektów specjalnych niż większość innych gier. Wielu MG nie może z początku przyzwyczać się do tego, że BG mogą przechodzić

przez ściany i rzucać samochodami. Odpowiedzi na to są dwie – w komiksowym stylu gry bohaterowie ograniczeni są przez swoisty kodeks superbohaterski – nie zabijają, dotrzymują słowa, zawsze chronić niewinnych itd. Po drugie, przeciwnicy są równie potężni, a wyzwania stojące przed herosami równie epickie. Jeśli w grze akcji bohaterowie





wie muszą chronić naukowca przed terrorystami, to w grze o superbohaterach terroryści zmieniają się w superłotrów, zaś cała akcja może toczyć się w kosmosie.

Oczywiście, nie każda sesja musi kończyć się wielką eksplozją, ale pamiętaj, gdy akcja zamiera, zza rogu musi wyskoczyć wściekły robot. Superbohaterowie powinni zawsze umieć więcej, niż zwykli bohaterowie i to powinno być podkreślane na każdym kroku. Przygody w takich kampaniach również powinny być proste. Ekwiwalentem „siedzicie w karczmie” jest w przygodach o superbohaterach – „trwa napad na bank, co robicie”? Choć w komiksach rzadko to się zdarza, innym dobrym motywem jest szturm na siedzibę geniusza zła – superbohaterski ekwiwalent dungeon crawl.

Bohaterowie w kampanii kładącej nacisk na akcję definiowani są przede wszystkim przez swoje supermoce. Nie ma w tym niczego złego, ostatecznie po to gramy superbohaterami. Co więcej, gracze pragną te moce wykorzystywać w walce. MG musi zwrócić uwagę na kilku specyficznych typów przeciwników. Pierwszy to Szturmowcy – legiony przeciwników bez twarzy. Oddziały mutantów, klonów czy robotów bojowych (zwłaszcza te ostatnie warte są uwagi, jako że pozwalają graczom żyć

się bez trosk o moralność). Takich Szturmowców superłotry wysyłają masowo, a ich zadaniem nie jest tak naprawdę zranić bohaterów, ale ich osłabić czy odwrócić ich uwagę. Dzięki mechanice SW możesz łatwo wprowadzić legiony Blotek, którymi zajmą się BG.

Drugim kluczowym rodzajem superłotra jest Wielki Zły. To właśnie z tym przeciwnikiem bohaterowie będą mierzyć się pod koniec przygody, czy kampanii. Przy tworzeniu arcywrogów postaci warto znać drobną sztuczkę: opisz moce bohatera jednym zdaniem. Przeciwnikiem jest ktoś, kogo moce z nimi się nie zająbiają. Dla przykładu, Sky Knight dysponuje ogromną siłą i potrafi latać. Zatem wrogiem Sky Knighta powinna być osoba, przeciwko której siła i lot nie przydadzą się na wiele. Taki jest holomorficzny duch, Stardust, czy komputer-geniusz zbrodni MIND. Aby pokonać takich wrogów, gracz musi wysilić spryt i spróbować naciągnąć supermoce... lub wymyślić inny, niekonwencjonalny sposób na pokonanie przeciwnika. Sky Knight w takim przypadku powinien wykorzystać swoje umiejętności naukowe.

Warto zauważyć też, że mimo wszystko nie należy odbierać graczom ich mocy... chyba że o to proszą, na przykład deklarując, że są one zakłete

w amulecie, który łatwo zgubić. W takim stylu gry nacisk kładzie się na supermoce i taktykę. Mimo tego, dalej możesz korzystać z łatwości wprowadzania sojuszników. Po stronie bohaterów mogą stanąć na przykład ujęci ich szlachetnością mieszkańcy miasta, oddział policji, a może nawet oddział żołnierzy odzianych w wojskowe pancerze wspomagane.

MOC I ODPOWIEDZIALNOŚĆ

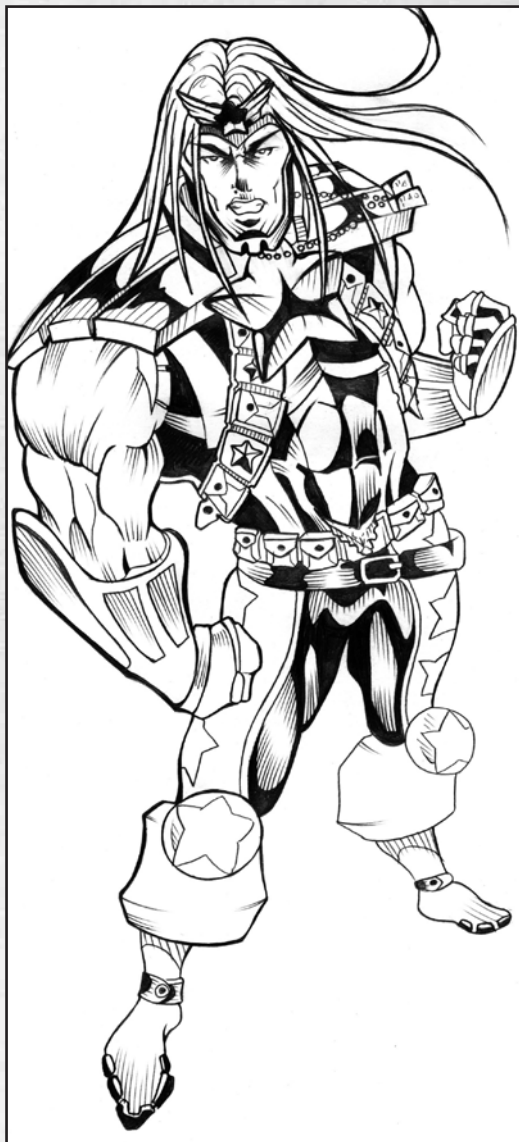
W takim stylu kampanii nacisk kładzie się raczej na zwykłe i codzienne strony życia bohaterów. Walka ze złem tutaj nie pełni roli centralnej, a jest jedynie utrudnieniem, przeszkadzającym w organizowaniu sobie życia codziennego. W poprzednim przykładzie grałeś Supermanem, który udaje czasem Clarka Kenta. Tutaj odgrywasz Petera Parkera, który czasem tylko nakłada maskę, jednak pod spodem jest sobą. Ba, w takim wypadku miłośnicy oper mydlanych mogą spędzić całą sesję ani razu nie używając swoich mocy.

Często supermoce są bardziej przekleństwem niż samymi zaletami, a bycie superbohaterem jest straszliwie niewygodne. Wielu bohaterów waha się między życiem prywatnym a byciem stróżem prawa. Motywacja jest tutaj kluczowym czynnikiem. Nie wystarczy powiedzieć „superlotr zabił mi ojca, teraz się mszczę”. Tak naprawdę najlepsi superbohaterowie są motywowani przez znacznie bardziej skomplikowane idee – osierocenie, samotność, wrogość rówieśników. To, kim jest bohater, jest równie ważne jak to, skąd pochodzi.

Dlatego tworząc postać w takim stylu kampanii, bohater powinien nie tylko określić swój Secret Origin (Narodziny Mocy), ale dokładnie opisać zwykłą przeszłość, zaczynając od najbliższej rodziny. Rzadko kiedy w wypadku bohaterów tego typu jest ona kompletna. Herości ryzykujący życiem, z reguły zostali bardzo ciężko doświadczeni przez los – nikt normalny przecież nie włożyłby kolorowych rajtuzów i nie skakał po mieście. Poza rodziną bohaterowie mają też przyjaciół, partnerów, narzeczonych czy, choć to dość rzadkie, małżonków i dzieci. Możesz dać bohaterom za darmo przewagę Koneksje, równoważoną przez

możliwość ściągnięcia kłopotów przez ich przyjaciół, jak w zawadzie Podopieczny.

Mistrz Gry, nie czyni jednak z rodziny bohatera stada kozłów ofiarnych. Jak gracz ma przywiązać się do swoich fikcyjnych bliskich, jeśli co przygodę porywają mu dziewczynę, ranią matkę czy niszczą dom? Owszem, to też ma miejsce w komiksach, ale nie powinieliśmy w tym przesza-





dząc. Tutaj powinieneś przyjrzeć się historii bohatera – jeśli gracz zaznaczył, że Kapitan Kurczak ma nieprzyzwoicie wręcz szczęśliwą rodzinę, spytaj go wprost, czy możesz w nią uderzyć („Słuchaj Franek, rodzina Nadmuchiwanego Mana jest dość nudna, mogą trochę namieszać? Dostaniesz dodatkowego fuksa.”).

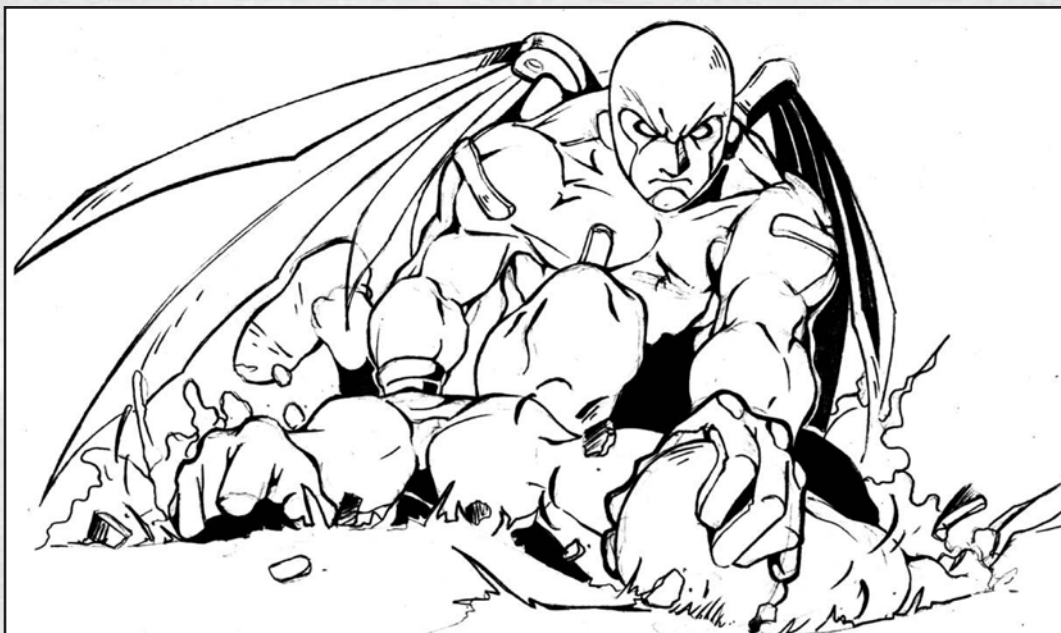
Skoro mówimy już o BNach, to warto wspomnieć o trzech typach superłotrów właściwych takiemu podejściu do kampanii: Pierwszy to Superprzestępca – zwykły kryminalista, posiadający jednak supermoce. Taki typ łotra jest najprostszą antytezą bohatera, przypominając mu o tym, że jest on wartościowym członkiem społeczeństwa. Jego motywacja jest prosta – wzbogacić się. Jednak jego historia może być równie bogata co superbohatera i często jest on również zwykłym człowiekiem, mającym żonę i dzieci. Przez to BG mogą nawet się z nim utożsamiać lub spróbować przywrócić go społeczeństwu.

Na drugim końcu spektrum są Urażeni Złoczyńcy, których podstawową motywacją jest osobista zemsta na bohaterze. Taki łotr może zacząć jako zwykły przestępca (nawet bez mocy, zdobędzie je w trakcie wywierania zemsty), a wsadzony do więzienia przez bohatera znajdzie swój cel. Takie

postaci są często bardziej płaskie, niż typowi przeciwnicy, ale nadrabiają to stylem.

Ostatnim typowym przykładem superłotra jest Zły Brat Bliźniak. Taki łotr jest pod wieloma względami podobny do bohatera, będąc niejako jego lustrzanym odbiciem. Oczywiście, nie musi oznaczać to rzeczywistego pokrewieństwa, np. łotr może używać tego samego stylu walki, pochodzić z tego samego środowiska czy mieć takie same moce jak bohater. Warto pamiętać tutaj o deformacjach – łotry są z definicji mniej ludzcy niż bohaterowie. W takim modelu kampanii najlepszymi przeciwnikami są tacy, którzy są związani z bohaterem, mając wspólną przeszłość, styl czy nawet ideały. Niech każdy gracz wspomni o przeciwniku dla swojego bohatera czy nawet stworzy go samemu.

Przygody w takich kampaniach powinny mieć wydźwięk osobisty. Tutaj możesz pobawić się w randki z dziewczynami dokładnie w tym samym czasie, kiedy superłotr rabuje bank i zaciera ręce, gdy BG staje przed trudnym dylematem moralnym. Wykorzystuj prywatne życie bohatera jako zahaczki przygód – niech to właśnie dziewczyna bohatera będzie w porwanym odrzutowcu, a ulubiony nauczyciel odkryje nowy izotop poszukiwany przez złoczyńców, niech to ich podziwia porwany ksiądz.



Specyficzną odmianą takiego modelu kampanii jest podejście komediowe. Oczywiście, śmiech powinien mieć miejsce na większości sesji, w końcu to rozrywka, ale chodzi mi tutaj o taki styl gry, gdzie moce wykorzystuje się w zwykłych, codziennych celach. Coś w rodzaju Christmas Special, gdzie Meteor Kid musi wykorzystać superszybkość i moc władania ogniem, by zrobić świąteczne zakupy w Wigilię.

JESTEM CHOLERNYM BATMANEM!

Ten styl gry nawiązuje do tak zwanego Dark Age – Mrocznego Wieku, rozpoczętego przez kultowy komiks „Watchmen”. Jest brutalny, bohaterowie zabijają przeciwników, a supermoce wywierają czasem bardzo realny efekt na środowisko. Dla porównania: gdy Meteor Kid rzuca kulą ognia w przeciwnika, domyślnie zadaje „komiksowe obrażenia”, możliwe do uleczenia stosunkowo łatwo. Gdyby to był Mroczny Wiek, wróg otrzymałby obrażenia III stopnia i zajęłoby się od niego otoczenie.

W takim stylu gry obecny jest ból i krew. To przyziemny, brudny i ponury świat, którego bohaterowie często są w istocie antybohaterami – nie superłotrami, ale też nigdy nie są kryształowo czysti. Lubują się w wielkich spluwach i broni zaprojektowanej tak, by krzywdziła. Nie ubierają się w typowe kostiumy, często wybierając nieco bardziej egzotyczne wariacje zwykłych ubrań, bez większego powodu umieszczając wszędzie kieszenie i pasy na amunicję. Innym ważnym motywem, którym fascynowali się rysownicy i scenarzyści, był cyberpunk – wielu takich bohaterów jest cyborgami, ma metalowe części ciała i rozpacza nad utratą człowieczeństwa. Taki heros ma więcej wad niż zalet. Ich motywacje często zderzają się z prawdziwą rzeczywistością – możesz tutaj spróbować wykorzystać gatunkowe klisze (superłotr zawsze ucieka, bohater nosi kolorowy kostium, ukrywając się w cieniach) i bezlitośnie aplikować je w świecie.

Należy tutaj podkreślić jedną rzecz. Gry o superbohaterach nigdy nie rozgrywają się w normalnym świecie! Nawet nie chodzi tutaj



o bezceremonialnie naginane prawa fizyki (jeśli bohater próbuje podnieść statek, to – nawet gdyby możliwe byłoby istnienie supersilnych bohaterów – okręt zapadłby się pod własnym ciężarem), ale też o nastawienie mieszkańców świata. Czasem ma się wrażenie, że bohaterowie otoczeni są przez idiotów, którzy nie mogą obronić się sami, a nawet wręcz nie zasługują na pomoc. Często jest to oczywiście spowodowane przez głupich scenarzystów, jednak warto zważyć, że bohater z definicji stoi ponad masami i powinien ich bronić. W Mrocznym Wieku masy mogą jednak być z definicji złe i skorumpowane.

Skoro bohater w takim świecie jest antybohaterem, to łotr powinien być... antyłotrem. Innymi słowy, jego motywacje są bardzo często szlachetne, posiada on własny kodeks honorowy, jednak czyni źle. Wyobraź sobie upadłego anioła, który początkowo pragnął karać grzeszników, co czyni poprzez okaleczenia i oślepienia. W takim modelu kampa-





nii często trudno jest odróżnić dobro od zła, zaś „bohaterowie” nie zawsze wygrywają.

Innym superłotrem jest Zły CEO. Co prawda to wynik lat 80. i cyberpunka, jednak taki wróg (razem z jego odmianą, Złym Politykiem) jak najbardziej mieści się w konwencji. Warto zauważyć, że wprawdzie nie ma supermocy (może poza wysoką wartością Sprytu i posiadanymi gadżetami), mogą mu jednak służyć najemni superludzie. Rzadko tutaj geniusz zła okazuje się być obcym (jeśli już, to robotem). Prawdziwe zło to takie, które pochodzi od ludzi.

Gracze lubią być moralnie dwuznaczeni, więc jeśli drużyna będzie składać się z amoralnych łajdaków, którzy rzadko kiedy okazują łaskawość, nastaw się na taki styl gry. W dłuższych kampaniach doskonale się on sprawdza, jako że przedzej czy później bohaterowie będą musieli zmierzyć się z dylematami moralnymi. Często z drużyny wybić się może Ostatni Sprawiedliwy – gracz stworzy kryształowo czystego bohatera, który odróżniać się będzie od jego „brudnych” kumpli. Pamiętaj, by unikać poważnych konfliktów wewnątrzgrupowych, najlepiej włączyć je do fabuły kampanii.

KOSMICZNI STRAŻNICY, DO BOJU!

Taki styl gry również wywodzi się z lat 80. Jednak wpływem decydującym nie był cyberpunk, a *Gwiezdne Wojny*. Tutaj bohaterowie wyruszają w kosmos! Może zresztą nawet nie wyruszają, a ich dom jest wśród gwiazd. Klasycznym przykładem jest tutaj seria *Green Lantern*, która zmieniła zaniebýwanego dotąd bohatera w Strażnika Kosmosu. Taki styl różni się jednak nieco od typowej space opery: bohaterowie nie są pyłkiem na tle bezkresu – latają przez kosmos, przemieszczają planety i w pojedynkę wojują z olbrzymimi armiami. Są automatycznie potężniejsi od zwykłych herosów – ziemia może stać się po prostu zbyt mała dla takich potężnych istot. Supermoce są tutaj sercem gatunku, są widowiskowe i wpływają na olbrzymi obszar. Superpotężny bohater wymaga superpotężnych wrogów – Pożeraczy Planet,

Bogów Zniszczenia, armii, Przebudzonych Duchów Gwiazd...

Zresztą, skoro jesteśmy przy potężnych bohaterach: podobne przygody mogą toczyć się w innych wymiarach – czy to wśród bogów, czy w mistycznych przestrzeniach. Tak jak kosmiczny styl przypomina space operę, mistyczne przygody mogą przywołać na myśl klasyczne gry fantasy. Pomyśl też nad przeniesieniem superbohaterów w inną konwencję – high fantasy, opowieści o muszkieterach, filmu *Wuxia*, czy komediowej wersji epoki kamienia łupanego. Takie przygody są dobrą odskoczną, jednak także mogą szybko się znudzić. Oczywiście, można spróbować walki bogów Olimpu, dowodzonych przez bohaterów, przeciwko panteonowi egipskiemu, można też zadumać się nad znaczeniem mocy w bezkresnej kosmicznej pustce.

DROGA DEDUKCJI, MIKOŁAJU!

W takim stylu gry bohaterowie są detektywami. Możesz też pójść o krok dalej, nawiązując do konwencji czarnego kryminału. Przygody detektywistyczne są jednak możliwe w każdej konwencji. Czasem, nawet dość często, dochodzi w nich do walki, to jednak bohaterowie przed użyciem swoich mocy muszą popracować głową. Pamiętaj przy wymyślaniu tajemnic, że nie mają być one realistyczne. Około 80% przestępstw podobno pozostaje nierozwiązanych. W takim wypadku dobrze sprawdzają się różnego rodzaju kryminalne zagadki z pism w rodzaju *Detektywa* lub przerebione zagadki logiczne.

Nie bój się umieszczać w grach kretyńsko łatwych tropów – przeciętny BN to idiota i dopiero dzielni bohaterowie są na tyle spostrzegawczy, by uznać, że szkło na zewnątrz oznacza, iż ktoś wybił szybę od wewnątrz. Cały urok Sherlocka Holmesa brał się stąd, że doktor Watson, narrator, nie zauważał oczywistych tropów, które mógł widzieć tylko Holmes. Oczywiście, gdy tylko gracze odkryją, że z łatwością mogą rozwiązać każdą zagadkę – podkręć poziom trudności, wprowadzając mylne tropy i oszustwa.

Skoro już wspomnieliśmy o czarnym kryminalu, tutaj bohaterami mogą być zamaskowani detektywi – nie posiadający supermocy jako takich, jednak dysponujący gadżetami. Cała drużyna takich awanturników jest mało prawdopodobna, więc możesz też taką kampanię zbliżyć do stylu pulp – opowieści przygodowych. Stylistyka noir ma wiele wspólnego ze Złotym Wiekiem (patrz poniżej): bohaterowie mogą zabijać, lotry rzadko kiedy mają supermoce i często chodzi o coś więcej, niż zbrodnię. W filmie noir jednak częściej to poszukiwanie prawdy jest ważniejsze od ostatecznego ukarania winnych.

KTO WIE, JAKIE ZŁO CZAI SIĘ W SERCACH LUDZI?

Złoty Wiek komiksów to temat na odrębny rozdział. Tutaj jednak chodzi nam o dość brutalne, pulpowe przygody rozgrywające się w latach 30 i 40. XX wieku. W tej erze proste było odróżnienie dobra od zła, a wrogiem zwykle był albo kosmita czy robot, albo agent sił wroga – nazista czy komunist. Superlotry rzadko mają moce. Bohaterowie mierzą się zazwyczaj ze zwykłymi przestępcami czy psychopatami i w przeciwieństwie do wielu następnych mogą zabijać. Oczywiście, nadal są dobrzy – bohater nie zabije łotra bezpośrednio, śmiejąc mu się w twarz, ale na pewno nie skoczy za nim w kwas.

Klasyccy bohaterowie Złotego Wieku są tylko nieco bardziej skomplikowani, niż w modelu Czas na rozwałkę. Mają proste, oczywiste motywacje do walki ze złem, z rzadka wykraczające poza „patriotyczny obowiązek”. Niemal obowiązkowy jest dziecięcy pomocnik i kolorowy kostium.

Łatwo do tego modelu wprowadzić wroga. Będzie nim oczywiście Zły Nazista/Komunista. Innym prostym wrogiem jest Szalony Naukowiec i jego Stwór. Z czasem takich wrogów wzbogacano o osobiste wątki, jednak w Złotym Wieku są oni przede wszystkim potworami, które należy zniszczyć. Są groteskowi w wyglądzie czy zachowaniu, postępują jak szaleńcy... Tutaj również możesz wprowadzić wrogów bez twarzy – czasem zresztą literalnie.



GROCH, FASOLA, SILNA WOLA

Z systemu supermocy możesz skorzystać też, by stworzyć widowiskowych bohaterów inspirowanych anime. Często herosi mają tam niezwykle moce i wyróżniają się kostium, niewiele więc będziesz potrzebował, by stworzyć kampanię w takiej konwencji. W typowym anime *shonen*, kierowanym do chłopców i skupiającym się na akcji, często motywacją bohatera jest „być najlepszym”. Jego przeciwnikami stają się więc rywale, chcący pokonać go w walce, zaś drużyna składa się z pomocników uzupełniających jego umiejętności lub rywalizujących z bohaterem, ale mimo wszystko z nim zaprzyjaźnionych. Podobne drużyny często tworzą *magical girls*, czyli zaklęte obroczynie jakichś ideałów. W ich wypadku często oparte są one o jakiś motyw przewodni (planety,

zwierzęta, klejnoty szlachetne), ale źródło ich mocy jest bardzo podobne.

Przeciwnicy mają często bardziej złożone motywacje niż bohaterowie. Co rusz posługują się tak zwanymi Potworami Tygodnia, co daje spore



pole do popisu Mistrzowi Gry chcącemu wprowadzić niezwykłych, charakterystycznych przeciwników na każdej sesji – z reguły taki Potwór ma jakiś wyraźny motyw przewodni (Drakonina wysyła na wrogów tylko potwory podobne do smoków) i w przeciwieństwie do głównych wrogów, są tylko pionkami.

W innym rodzaju anime bohater jest kimś wyjątkowym, wybrańcem, jedyną osobą, która może czegoś dokonać. To świetny sposób, by wciągnąć bohatera w kampanię czy wpakować zwykłego gościa w niezwykłą sytuację bądź przekazać mu niezwykle moce. Anime, podobnie jak gra w gatunku Moc i odpowiedzialność, nierzadko skupia się mocno na prywatnym życiu bohatera, jego osobistych uczuciach i więziach. Nie należy o nich zapominać.

NASTOLETNI STRAŻNICY

W takiej kampanii bohaterowie są młodzi. Mają po kilkanaście lat i podobnie jak w stylu gry Moc i odpowiedzialność często mierzą się z problemami dorastania, odrzucenia przez społeczeństwo... jednak da się tutaj dołożyć trochę przemocy i kopania tyłków. To bardzo sympatyczny model kampanii, gdyż łatwo ją przerobić na komedię, jak i wprowadzić poważniejsze tematy – bo kto nie doświadczył trudności wieku dojrzewania? Możesz też pójść o jeden krok dalej – rozegrać kampanię superdzieci!

Bohaterowie w takim modelu mogą być młodszymi wersjami już istniejących herosów (lub łotrów!), ich potomkami lub po prostu zwykłymi dzieciakami z niezwykłymi mocami. Początkowo może im towarzyszyć opiekun, jednak często potem spotyka go tragiczny los, dostarczając młodzieży niezbędnej motywacji (albo przechodzi na ciemną stronę mocy). Młodzi bohaterowie często kierują się modą, własnymi wierzeniami czy przeżyciami przy wyborze kostiumu czy supermocy. Podkreślaj ich rozwój w miarę postępu kampanii, niech uczą się i poznają tajemnice. Bardzo fajnie taki system sprawdza się, gdy gracze też są młodzi.

Przy tworzeniu przeciwników musisz dokonać ważnego wyboru, ustalić czy są starzy czy młodzi. Łotry w wieku od trzydziestki w górę będą, chcąc



nie chcąc, symbolizować autorytety, rodziców czy nauczycieli. Młodszy będą tutaj bardziej odpowiednim przeciwnikiem – rywalami albo bardzo groźnym przypomnieniem, że nastolatki to jednak wredne bachory.

Skoro już mówimy o zmianie wieku bohaterów, można też przekreślić gałkę w drugą stronę i zagrać... superdziadkami. Choć konwencja komediowa („za moich czasów to były cyborgi”) jest tutaj jak najbardziej słuszna, to jednak można dodać tutaj sporą dawkę patosu. Wyobraź sobie starego, siwego bohatera, który nadal toczy swoją wojnę o wartości, które wydają się być nieaktualne...

MOŻEMY BYĆ HEROSAMI, CHOĆ NA JEDEN DZIEŃ

W końcu możemy dojść do specyficznego rodzaju kampanii, spopularyzowanego przez seriale telewizyjne – superbohaterów bez masek. Chodzi tutaj o zwykłych ludzi, którzy w zwykłym świecie zyskują niezwykle zdolności. Taka kampania rozgrywać się będzie nie w zwykłym uniwersum z superłotrami i przyzwoleniem na stereotypy gatunku, ale na naszej Ziemi. Tutaj również możesz sterować prawami fizyki i zmniejszać lub zwiększać realizm, jednak w takim modelu kampanii BN będą dużo bardziej inteligentni.

Podstawową różnicą jest brak rozmaitych komiksowych praw typu „dwaj nieznanzi sobie bohaterowie zawsze walczą”. Nie jest to gra o superbohaterach jako takich, ale o ludziach z supermo-

cami. Fakt, mogą być tu obecni złe i dobre postacie, ale zapomnieć możesz o problemach, które w komiksowych historiach po prostu przyjmuje się jako coś naturalnego (skąd superłotry biorą pomocników?). Pierwszą zasadą, którą musisz ustalić przy tworzeniu takiej kampanii, jest to, czy





istnienie supermocy jest oczywiste dla mieszkańców świata. Jeśli tak, zbliży się on do komiksowych rzeczywistości, ale nie będzie w nim superbohaterów, zaś moce wykorzystywane będą do bardzo różnych celów. Jeśli nie, to rozgrywać się będą różne walki za kulisami, zapewne o rząd dusz czy władzę nad światem.

Przeciwnicy bohaterów będą albo normalnymi ludźmi pragnącymi usunąć „zarazę”, albo mutantami żądnymi wpływów. Przygody w takiej rzeczywistości będą często obracały się wokół przeżycia we wrogim świecie i często będą mówiły o bezsilności wynikającej z posiadania supermocy.

To najmniej komiksowy spośród prezentowanych tu wariantów, opierający się na znanych serialach telewizyjnych. Tym niemniej, można w ten sposób wciągnąć do gry osoby nie lubiące klasycznych opowieści o bohaterach.



Innym przykładem na umieszczenie gry w naszej rzeczywistości jest pozwolenie graczom na granie samych siebie. Tutaj jednak również łatwo zabrnąć w kontrowersyjne tematy, dlatego najlepiej jest się trzymać prostych, wesołych przygód. Za przeciwników mogą wtedy służyć pani z warzywniaka, złowrogi kanar czy szalony profesor-wykładowca ze szkoły.

GORYLE ZAWSZE SĄ FAJNE

Zakończmy tę wylizankę chyba najbardziej naturalnie komediowym pomysłem. Zwierzęcy superbohaterowie. Wbrew pozorom gatunek ten ma długą tradycję. Goryle jako bohaterowie czy łotry wywodzą się jeszcze ze Srebrnego Wieku komiksów. Podobno każdy goryl na okładce komiksu zwiększał jego sprzedaż. Zwierzęcy bohater może być obdarzonym inteligencją i humanoidalną sylwetką (choć niekoniecznie) zwykłym zwierzakiem albo też przybyszem z mieszkańcem alternatywnego wymiaru. W tym drugim przypadku gra będzie o wiele bardziej kreskówkowa, z gadającymi kurczakami w roli superłotrów. Możesz też „na chwilę”, dzięki mocy szalonego czarodzieja czy naukowca, zamienić już istniejących bohaterów w zwierzaki, zazwyczaj naczelne.

Poważna gra w takiej konwencji jest trudna, ale nie niemożliwa. Pomyśl na chwilę, co czułaby inteligentna istota, która trafia do świata zamieszkanego przez szalone, aroganckie szympanse z pędem do samozniszczenia, które gardzą nią tylko z tego powodu, że ma pióra i skrzydła. Kaczor Howard (kultowy komiks, nie tragiczny film) zaczął właśnie od takiego założenia.

WSZYSTKO, CO SOBIE WYMARZYŁEŚ

Oczywiście, nie oznacza to, że tych konwencji nie możesz łączyć ze sobą. Większość gier znajduje się będzie gdzieś pomiędzy tymi przykładami. Używaj tych idei, by wybierać kolejne przygody, dopóki nie znajdziesz stylu gry, który najbardziej spodoba się tobie i twoim graczom.

ROZDZIAŁ SIÓDMY: PEACEKEEPERS – ZARYS SETTINGU

Wiedzieliśmy już wcześniej o życiu na obcych planetach – obcy przybywali do nas z różnymi przesłaniami, ale dzięki superbohaterom, zwłaszcza tym z elitarnej grupy Front Line, nie zagrażali nam zbyt. Dziwiliśmy się, że obcy – nie wszyscy – są tak zadziwiająco człiekokształtni. Dopiero rok temu dowiedzieliśmy się o Ultimianach.

To nie jest ich prawdziwa nazwa. Określiliśmy ich tak, bo wszyscy, co do jednego, są nadludźmi. W jakiś sposób milenia temu usunęli z naszej galaktyki istoty w oczywisty sposób od nich odmienne, przeprowadzając zagładę „obcych” według nich gatunków. Są potężni, wysoko rozwinięci i agresywni. Przewyższali mocą nawet Spartana, najsilniejszego z Ziemijskich superbohaterów; i zaatakowali nas, w odwecie za bliżej niesprecyzowane „nieposłuszeństwo”.

Walczyliśmy. Walczyli tak superbohaterowie, jak i zwykli ludzie. Posłaliśmy do boju gigantyczne roboty i bomby atomowe. I zwykli ludzie ginęli milionami, a superbohaterowie dziesiątkami. A po trzech dniach inwazja skończyła się tak szybko, jak się zaczęła. Superzłoczyńca – kobieta znana jako Cesarzowa – zaatakowała Ultimian za pomocą nieznanego nikomu wcześniej broni energetycznej. Po raz pierwszy udało nam się zabić kilku z nich... Nie spodziewaliśmy się jednak, że Ultimianie uciekną. Zniknęli bez słowa. Cesarzowa twierdzi jednak, że wróć.

Zdewastowano wielkie miasta. Verity City, niegdyś znane ze swoich superbohaterów, leży w gruzach i nie zostanie odbudowane. Zniszczono stolice, ginęli i władcy i obywatele. Niektóre państwa de facto się rozpadły. Jednak na szczęście infrastruktura jest względnie nienaruszona. Prezydent USA może nie żyć, ale działa kanalizacja, prąd i Internet.

Ultimianie zdewastowali sporą część Waszyngtonu. Rządem Tymczasowym kieruje Prezydent Chad Lake, niedawny Sekretarz Obrony. Dzięki federacyjnemu charakterowi USA poszczególne stany są bardzo samodzielne, do tego stopnia, że Teksas utrzymuje się i zamierza oderwać się od rządu federalnego. W Europie sytuacja jest podobna: niektórzy superzłoczyńcy mogli wykroić sobie własne państewka, ogłaszając się królami, czy... właśnie, cesarzami. Cesarzowa przejęła niewielką dolinę na Bałkanach, proklamując powstanie Imperium Ludzkości. Chaos i zamieszanie po walce z obcymi zaogniły także już istniejące konflikty. Wiele krajów rozwijających się wykorzystało osłabienie potężniejszych narodów, wielu maniaków religijnych uznało Ultimian za karę boską i tak zaczęły rodzić się konflikty.

Jednym z czynników, które sprawiają, że superłotr różni się od superbohatera jest to, że łotry nie chcą ginąć za cudzą sprawę. Najlepsi, najsilniejsi superbohaterowie walczyli na pierwszej linii i naturalnie zginęli. Większość superłotrów jednak przeżyła starcia i bez superbohaterów ma bardzo



KWESTIE PORUSZANE PRZEZ KAMPANIĘ:

1. **Prawdziwy świat wkracza do komiksowego** – poważne kwestie pojawiają się w typowym świecie superbohaterów. Bohaterowie muszą wykazać się nie tylko zdolnościami walki, ale też umiejętnościami negocjacji. To sytuacja po wielkiej katastrofie, czyli po klęsce Dobra – historie rzadko mówią, co się wtedy dzieje.
2. **Elita**. Może nie tak do końca, ale kampania traktuje o rozwoju i o odkrywaniu nowych możliwości. Bohaterowie są „Elitarną” drużyną, JLA tego świata – ale niekoniecznie muszą być superpotężni (na zasadzie ‘potrzebujemy bohaterów, ale mamy tylko was’).
3. **Symbolo nowej rzeczywistości** – bohaterowie są kimś więcej niż tylko gośćmi w maskach. Są obecni w telewizji, stają się wojownikami toczącymi bój o jakąś sprawę. To ich akcje będą kształtować proces odbudowy świata. Sami są nowymi, młodymi działaczami.
4. **Nieład i zagrożenie** – rozpad krajów, zdobycie władzy przez superzłoczyńców, wojenki i olbrzymia dewastacja. To czyni bohaterów jeszcze bardziej bohaterskimi.
5. **Zjednoczeni przetrwamy** – wiele zagrożeń (Projekt Phoenix, kultury, armie, korporacje, Cesarzowa, może nawet Ultimianie) jest bardzo potężnych. Tylko pracując wspólnie z innymi bohaterami (BN), rządami, korporacjami bohaterowie graczy mogą osiągnąć sukces.

ułatwione życie. Dzisiejsi superbohaterowie to albo młodzi nowicjusze bez doświadczenia, albo doświadczeni „drugoligowcy”, ewentualnie okaleczeni weterani wojny.

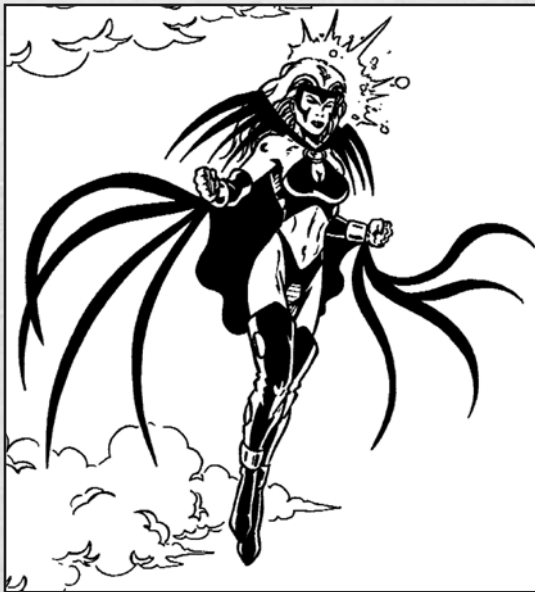
Ostojami stabilności są byty międzynarodowe: tak Narody Zjednoczone czy WHO, jak i wielkie korporacje, które werbują superbohaterów, czasem siłą zmuszając łotrów do pracy. Nie chodzi

tu tylko o obronę przed przestępczością, ale też o odbudowę świata. Narody Zjednoczone uznały za zadanie konieczność powołania nowej, elitarniej drużyny superbohaterów. Kogoś, kto będzie walczył w słusznej sprawie, symboli nowego świata, rodzącego się jak feniks z popiołów. Najlepszych superbohaterów na świecie, którzy będą aktywnie działać w służbie pokoju i stabilności. Obrońców pokoju. Peacekeepers.

ŚWIAT

Korporacje – Wielkie firmy przetrwały wojnę; mają wielu speców rozsianych po całym świecie. Państwa zostały bardzo osłabione, za to konkretny wzrosły w siłę. Wcześniej nie wynajmowano superludzi na tak wielką skalę, na jaką firmy robią to teraz. Superbohaterowie stają się coraz potrzebniejsi. Gdy największym zagrożeniem są psychopaci miotający ogniem, nadludzka siła przydaje się głównie do walki z nimi; ale teraz, gdy potrzeba zbudować dom, łatwiej jest wynająć jednego człowieka o nadludzkiej sile, niż wiele maszyn budowlanych. Normalnie, oczywiście, taki siłacz nie zostałby zatrudniony, bo jeden człowiek mógłby pozbawić pracy tysiące. Teraz jednak potrzeby ludzi rosną, a środki są znacznie rzadsze. Ludzie, którzy dawniej walczyliby ze złoczyńcami na ulicach miast, dziś pracują dla wielkich kompanii. Z drugiej jednak strony, nie brakuje takich, którzy na miarę swoich sił nadal starają się walczyć o swoje ideały.

Symbolo – Superbohaterowie działali w tym świecie od końca XIX wieku, będąc potężnymi symbolami pewnych idei. Każdy kraj miał własnych superbohaterów i superłotrów. W krajach, gdzie supermoce łatwiej uzyskać (głównie w rozwiniętych), wiele miast chlubiło się własnymi oddziałami obrońców sprawiedliwości. To sprawiało, że superbohaterowie są wzorcem do naśladowania, bardziej niż hollywoodzkie gwiazdy czy politycy. Teraz, po wojnie, ludzie pozbawieni są tych symboli i potrzebują nowych wzorców. Grupa cynicznych antybohaterów ukształtuje ten nowy świat zupełnie inaczej od grupy idealistów i romantyków.



Projekt Phoenix – Tajemniczy projekt rządowy mający szybko stworzyć nową grupę potężnych superbohaterów. Niektórzy w tajemniczeni twierdzą, że mają ciała Ultimian zabitych przez Cesarzową. To pożywka dla dziwnych maniaków spisków i innych szalonych planów.

DAO Industries – Ulisses Dao był znanym finansistą i wynalazcą. Projektował broń i sztuczne inteligencje, roboty i androidy. Dziś firma jest jedną z bardziej liczących się korporacji i pragnie przekonać ludzi do swojego wizerunku, w czym pomaga śmierć Ulissessa Dao na posterunku w trakcie inwazji.

Empress – Cesarzowa aktywnie pragnie objąć władzę nad światem, zbierając zwolenników i przekonując do siebie wielkie korporacje. Stworzyła własne małe państewko, Imperium Ludzkości w Europie i aktywnie głosi pogląd, że:

1. To ona pokonała Ultimian.
2. Oni kiedyś powrócą.
3. Dlatego ona musi przejąć władzę nad światem, by móc skutecznie przygotować go na ich powrót. Jest odbiciem wszystkich megalomanów w pancerzu, od Dooma po Lexa Luthora.

Verity City – kiedyś było to wielkie miasto, siedziba Front Line i od 1901 roku uważane było za ośrodek superludzi. Dzięki genialnym wynalazcom i technomantom stało się miastem przyszłości, lśniąca metropolią rodem z science-fiction. Teraz

to tylko kupa ruin. W ruinach Veirty City obecna jest wojsko i Gwardia Narodowa, próbujące uratować ocalałych. Nieliczni, którzy zdecydowali się zostać w mieście, przemierzają je, poszukując śladów superbohaterów, Ultimian czy zamieszkujących Verity superzłoczyńców. Forteca, siedziba FrontLine na Ziemi, została całkowicie zburzona.

Wojny – cały czas toczą się wojny i Peacekeepersi są niezbędni, by je ograniczyć oraz umożliwić odbudowę tych części świata, które tego potrzebują najbardziej. Wysoko rozwinięte kraje dadzą sobie radę – niestety, to właśnie biedne państwa potrzebują pomocy.

Inni obcy – na Ziemi obecna była pewna liczba przedstawicieli innych ras obcych. Większa część z nich zginęła, pozostali odkryli, że nie mogą skontaktować się ze swoimi pobratymcami, i, jeśli mogli, opuścili naszą planetę. Jeśli jacyś zostali, są bardzo nieliczni i z pewnością bardzo oddani Ziemi.

Styl życia – paradoksalnie, życie na poziomie „zwykłego człowieka” nie zmieniło się aż tak bardzo. Zmniejszyła się tylko liczba „zwykłych ludzi”. Pomijając dewastacje (trudno jest jechać autostradą do miasta, które jest ruiną), całkiem sporo ludzi wiedzie normalny żywot, chodzi do pracy, ogląda opery mydlane i słucha hip-hopu. Problemem są uchodźcy, także w wysoko rozwiniętych krajach, ale nimi zajmują się lokalne władze. Kraje rozwinięte mają praktycznie nadmiar żywności, wody



oraz lekarstw, i – jeśli władze są na tyle zorganizowane by o tym myśleć – bardzo chcą podzielić się nimi z biedniejszymi, ale nie mają za bardzo jak. To sprawia, że klasyczne scenariusze superbohaterskie jak najbardziej pasują do Peacekeepers.

Technika – Przeciętny mieszkaniec krajów rozwiniętych przed inwazją żył w nieco lepszych warunkach niż my. Zapewne znacznie więcej osób ma telewizory 3D, Internet jest szybszy i dostępny w krajach Trzeciego Świata, niektóre choroby mogą mieć eksperymentalne leki, wojsko może czasem korzystać z niezwykłych broni, latające samochody istniały jako egzotyczne prototypy, ale budynki nadal stawia się ze stali i betonu, autostrady są



zakorkowane, a może dziesięć najbogatszych osób stać na sztuczne oko.

Religia – Większość religii chrześcijańskich, podobnie jak judaizm i do pewnego stopnia islam zgadzała się, że wszystkie talenty oraz supermoce są darem od Boga, jednak człowiek może ich używać dla dobra i zła, i zostanie odpowiednio osądzony przez Stwórcę. Religie wschodu utrzymują, że posiadanie supermocy jest kroczkiem na drodze do samodoskonalenia.

FRONTLINE

FrontLine było amerykańską (i od 1992 r. ogólnosiwiatową) drużyną nadludzi. Z siedzibą w Verity City, grupa mogła pochwalić się imponującą listą asów, bohaterów i obrońców sprawiedliwości. Dla wielu mieszkańców świata, FrontLine było ideałem, do którego bohaterowie powinni dążyć.

Założona w 1945 roku FrontLine była wspólnym dziełem Valianta - patriotycznego superżołnierza, Sparrow, zamaskowanego detektywa, superszybkiej i superpięknej Meteor Maid i tajemniczego Swordsmana. Skład grupy i jej wrogowie zmieniali się z czasem. Przed inwazją Ultimian, do drużyny należeli:

- Spartan - tajemniczy grecki wojownik, uważany za najpotężniejszego i najsilniejszego z bohaterów Ziemi.
- Zeitgeist - niemiecki mistrz szybkości, mogący kontrolować upływ czasu.
- Black Knight - wiecznie opancerzony wojownik z mistycznego świata.
- Stream - piękna wojowniczką z Japonii, będąca też jednym z największych wynalazców na świecie.
- Red Shield - galaktyczny strażnik Ziemi, jego Czerwona Tarcza mogła tworzyć dziwne pola siłowe.
- Doodle - kreskówkowa kaczką potrafiącą zaburzać prawa fizyki swoją obecnością.
- Revenant - faraon-czarnoksiężnik, który powrócił do tego świata po tysiącu lat, by przywrócić mu równowagę.
- Saladin - olbrzymi wojownik z Bliskiego Wschodu.
- I wielu, wielu innych bohaterów ...

Jednak nie ma sensu opisywać ich wszystkich, ponieważ nie żyją, zabici przez Ultimian.

Jedynymi z członków FrontLine, którzy mogą być żywi, są prawdopodobnie Red Shield (zniknął gdzieś w kosmosie, być może uciekł) i praktycznie nieśmiertelna Doodle (także zginęła w akcji).

KULT ZASTĘPÓW ANIELSKICH

Kult prawdopodobnie zaczął istnienie jako jedna z wielu zwariowanych religii, głoszących rychły koniec świata, wielką wojnę między niebem a piekłem, jak również Wniebowzięcie wiernych, czyli wiarę w to, że prawi zostaną porwani do Nieba. Niestety, ostatnie wydarzenia udowodniły, że mieli oni rację - przynajmniej jeśli chodzi o wojnę i koniec świata. Gdy zaczęto jego odbudowę, radykalne tezy głoszone przez Kult Zastępów Anielskich zyskały mu tysiące nawróconych.

Zasadniczo są fundamentalistycznymi protestantami. Wierzą w Pismo Święte, boskość Jezusa i zbawienie przez wiarę, nie przez uczynki. Podobnie jak wiele innych fundamentalistycznych kościołów, są uprzedzeni względem superbohaterów, uważając ich za fałszywych bogów, demony czy w najlepszym razie siewców fałszywych nowin, bo bohaterowie byli przecież inspiracją dla mas. Świat ich zdaniem był moralnie niedoskonały. Dlatego też z radością powitali atak obcych na wielkie miasta, uważając go za dobry i sprawiedliwy. Wierzą, że śmierć i zniszczenie spowodowane inwazją Ultimian były częścią boskiego planu, ostateczną wojną między dobrem a złem. Ludzie, którzy mieli zginąć w wojnie, nie umarli, ale zostali przeniesieni do nieba lub piekła. Takie kazanie sprawiło, że Kult stał się bardzo popularną religią. Ludzie, którzy stracili kochane osoby, rodziny czy przyjaciół, nie mogąc pogodzić się z ich utratą, szybko przystąpili do sekty. Może wydawać się to naiwnym, życzeniowym myśleniem, ale wielu z nich doświadczyło olbrzymiego szoku po inwazji, śmierci miliardów oraz utracie swych najbliższych. *Five stages of grief, remember?*

Kult uważa Ultimian za aniołów zesłanych przez Boga w celu ukarania niegodziwców i wynagrodzenia prawych. Ludzie pozostawieni na Ziemi (ci, którzy przeżyli) mieli być pomiędzy dobrem a złem. Można jednak odkupić swoje winy. W tym celu należy wierzyć, przestrzegać nakazów Kultu i walczyć ze złem.



Dzięki swoim działaniom Kult jest teraz jedną z liczących się grup religijnych w USA, a to dzięki zapewnieniu pewnej, silnej i pozytywnej wiadomości i ostrzeżeniu związanym z inwazją. Niestety, zwalczają zarówno bohaterów i złoczyńców, uważając np. Cesarzową za swojego Antychrysta.

HISTORIA

Przed inwazją świat był taki sam jak dziś – no, może z dodatkiem superbohaterów i superłotrów. Walczyli w wojnach, po wszystkich stronach, równoważąc się wzajemnie. Valiant nie mógł zabić Hitlera, bo strzegła go nazistowska grupa *Ubermenschów*. Czasem historia była nieco inna od naszej – na przykład prezydenta Kennedy'ego zastrzelił Glare, początkujący superłotr, zabity przy próbie aresztowania, ale historia toczyła się bardzo podobnie.



Peacekeepers, podobnie jak wiele innych settingów zakłada, że rozwój superbohaterów odzwierciedla rozwój komiksów superbohaterskich. I tak, lata 30 i 40. to Złoty Wiek komiksów, pełen przemocy i walk z Nazistami. Lata 50 to czas gdy bohaterowie zeszli do podziemia, a potem od czasu do czasu gromili Komunistów. Lata 60 i 70. to Srebrny Wiek, czas niezwykłych przygód i dziwnych wynalazków. Lata 70 i 80. są Brązowym Wiekiem, gdzie problemy świata codziennego jak narkotyki czy przemoc przytłumiły nieco idealizm wcześniejszych epok. Przełom lat 80. i 90. to Mroczny Wiek, gdzie liczyła się już tylko przemoc, nie było ideałów, a bohaterowie stali się antybohaterami. Komiksy współczesne są bliskie brązowemu wiekowi – bohaterowie próbują być realni, ale fabuła chce przywołać też atmosferę niezwykłych przygód.

Dzieci oglądały kreskówki oparte na przygodach prawdziwych herosów, od czasu do czasu jakaś wyjątkowo bohatera akcja trafiała na pierwsze strony gazet. Choć superlotry często próbowały przejąć władzę nad światem, to jednak dzielni bohaterowie zawsze jakoś udaremnieli ich plany.

DALSZA SEKCJA PRZEZNACZONA JEST TYLKO DLA MISTRZA GRY! NAWET NAJDZIELNIEJSI BOHATEROWIE NIE MOGA ZAPUSZCZAĆ ŻURAWIA W PONIŻSZE NOTATKI!

TAJEMNICE HIPERSZEŚCIANU

Hipersześcian jest prawdopodobnie najpotężniejszym obiektem we wszechświecie. Jego posiadacz może niemal dowolnie kształtować materię i energię, tworząc potężne bronie, rzadkie pierwiastki czy zaburzać prawa fizyki bez żadnego wysiłku. Do końca nie wiadomo, dlaczego Hipersześcian tak się nazywa, ponieważ wygląda jak dość duża (rozmiarów piłki nożnej) sfera z czystego złota. Jest jednak bardzo lekka, co sugeruje, iż jest pusta wewnątrz. Posiadacz Hipersześcianu musi tylko trzymać go oburącz i zwizualizować życzenie. Oczywiście, sześcian nie zaburzy całej fizyki czy spraw natu-



ralnych – nie zakończy na przykład głodu na Ziemi, ale może stworzyć 6 miliardów bochenków chleba. Nie może wpływać na umysły istot inteligentnych, jego moc nie sięga też innych wymiarów. Obecnie ukryty jest na Ziemi, w czymś, co można nazwać kieszonkowym wymiarem, wejście do którego znajduje się na dnie oceanu atlantyckiego – w ruinach Atlantydy!

Legends Ultimian głoszą, że stworzył ich bóg zwany Pierwszą Myślą na swój obraz i podobieństwo. Rozkazał im doskonalić się i głosić jego surowe prawa wszystkim ludom ich rodzimej planety. Dziś, miliony lat po powstaniu ich cywilizacji, istnieje heretycka sekta zwana Pożeraczami Planet – twierdząca, że gdy Ultimianie prześcignęli swego boga, zabili go. Tak czy siak, to Ultimianie podczas swych podróży w kosmosie natknęli się na Hipersześcian i wykorzystali go, by ukształtować napotkane gatunki i planety zgodnie ze swoimi zamiarami.

Pozostałe podróżujące w kosmosie cywilizacje nie mogły tego tolerować. Zjednoczyły się i przekonały grupę dysydentów w Dominium Ultimian do wykradzenia Hipersześcianu. Jako że był to samobójczy, praktycznie niemożliwy i niezwykle ryzykowny pomysł, naturalnie powiódł się w stu procentach. Dysydenci ukryli się na niewielkiej planecie na uboczu uczęszczanych szlaków gwiazdnych, badając ograniczenia Hipersześcianu i wykorzystując jego moc, by usprawnić pewien gatunek małpoludów. Z czasem wymarli, jednak Hipersześcian nadal wpływał na młodą ludzkość, sprawiając w końcu, że pewna liczba ludzi wykształciła niezwykle umiejętności.

Dominium Ultimian czekał los wszystkich rozległych imperiów – dekadencja i upadek. Z wszechpotężnych kosmicznych półbogów stali się rządzącą kastą olbrzymiego państwa, które z czasem rozpadło się na kilkaset prowincji, zaś Senat Dominium zaczął pełnić rolę forum i zboru reprezentantów wszystkich planet. Dwie organizacje nie poddały się upadkowi – Czerwone Tarcze, niegdyś elitarne oddziały Dominium, zajęły się obroną prawa – i praktycznie jego stanowieniem. Wewnątrz Czerwonych Tarcz rodził się jednak złowrogi kult Pożeraczy Planet, marzących o kolejnych podbojach i dominacji Ultimian nad całym wszechświatem.

Yaz-lin, przywódca kultu wiedział, że musi ponownie odnaleźć Hipersześcian, rozsyłał więc

swych niewtajemniczonych agentów po wszechświecie. Jeden z nich, Yox-ol, na Ziemi znany jako Red Shield lub doktor John Oxford, natknął się na trop zaginionej cywilizacji Mu – ukrywającej Hipersześcian na innym, sąsiednim planie egzystencji. Nie zadał sobie trudu odszukania go, lecz poinformował Yaz-lina o swoim odkryciu. Nie spodziewał się, że kult od razu zaatakuje Ziemię – Red Shield w czasie pobytu na tej planecie zdążył polubić jej mieszkańców. Rozgniewany, opuścił Ziemię raz jeszcze, tym razem chcąc zmobilizować grupę Czerwonych Tarcz do walki z kultystami.

Yaz-lin dzięki temu ma poważny problem – w religijnym uniesieniu nie dowiedział się, kto właściwie posiada Hipersześcian ani jak do niego dotrzeć. Jego oddział składa się z pięciu czerwonych tarcz, kilku setek wojowników oraz około dwóch tysięcy techników itp. (zwykli ultimianie również posiadają nadludzkie moce). Planował po prostu zająć naszą planetę i rozpocząć poszukiwania na własną rękę, ale przeszkodziła mu w tym jedna Ziemianka.

CESARZOWA

Emmet Blandings jest geniuszem i chciwcem, nie uważa się jednak za geniusza zła. Pracował niegdyś w DAO Industries, gdzie stworzył własny pancerz wspomagany posiadający podstawową sztuczną inteligencję. Jego zwierzchnicy ukradli mu pomysł, odplacił więc im pięknym za niedobre tworząc robota-superzłoczyńcę, który odciągał uwagę superbohaterów, podczas gdy Blandings wykradał sekrety firmy. Z czasem zorientował się, że to całkiem zyskowny biznes, użył więc wynalazków Ulyssessa Dao, by usprawnić ten plan.

Zaprojektował androida w żeńskiej formie mającego za zadanie udawać geniusza zła, megalomankę w pancerzu, zakładając, że bohaterowie będą zwracać uwagę na superlotrzycę, nie na niego. Dlaczego kobietę? Po części by odwrócić od siebie uwagę, a także uważał, iż za mało jest genialnych i złych *femmes fatales*. Android miał sypać pseudoretoryką, atakować budynki, ale zostawiać ludzi przy życiu i zawsze uciekać z pola bitwy.

Zdziwiło go, że Cesarzowa szybko zyskała wsparcie – od gangów będących pod wrażeniem jej ataków, po mniej potężnych superlotrów (jak Unagi,





łuczniczka będący obecnie jej głównym egzekutorem). Cóż, pozwolił więc, by interes się kręcił, odgrywając przed światem rolę szalonego naukowca i wiernego sługi Cesarzowej.

Gdy nastąpiła inwazja, Blandings miał nadzieję wykorzystać swojego robota do zyskania sławy. Odkrył, że odpowiednio naładowany strumień cząsteczek może poważnie zranić Ultimian, chciał zostać zbawcą ludzkości.

Blandings nie wie jednak, że podstawowy program jego androida został zainfekowany eksperymentalnym programem AI Ulyssessa Dao: Levitas. W jego wyniku Cesarzowa zaczęła mieć własne plany – a mianowicie to, co głosiła już od dawna, przejąć władzę nad światem. Co gorsza, w ten sposób dowiedziała się o Hipersześcianie i zawarła pakt z Ultimianami. Gdy Blandings uruchomił jej eksperymentalny promień śmierci, Cesarzowa nawiązała kontakt z Yaz-linem, obiecując mu odnalezienie poszukiwanego przezeń obiektu. W rzeczywistości naturalnie, sama chce wykorzystać jego moc.

Blandings nie ma o tym pojęcia, choć wie, że Cesarzowa zaczęła działać na własną rękę. Sam sądzi, że to dowód jego własnego geniuszu i na razie jest zadowolony z reputacji głównego naukowca osoby, która chce rządzić światem.

KULT ANIELSKICH ZASTĘPÓW

Początki Kultu są rzeczywiście takie jak podano w części dla graczy. To, czego nie dodałem to fakt, że niektórzy z jego przywódców istotnie utrzymują kontakt z „aniołami”, czyli Pożeraczami Planet. Oni również, niezależnie od Cesarzowej, poszukują Hipersześcianu. Ideologia Pożeraczy Planet powoli przesiąka do wierzeń Kultu Anielskich Zastępów, a od czasu do czasu niektórzy z Ultimian maskują się jako kultysty, by lepiej poznać Ziemiaków i zrozumieć superbohaterów.

PROJEKT PHOENIX

Od Drugiej Wojny Światowej rządzący marzą o fabrykach superzołnierzy. Niestety, do tej pory było to tylko marzenie, supermoce najczęściej zyskuje się w wyniku wypadku lub jednorazowych procedur. Wojna z Ultimianami zaoferowała rządzącej jednak kilka nowych możliwości. Polegli bohaterowie sta-

nowili źródło nowego materiału genetycznego, zaś zabici przez atak Cesarzowej Ultimianie znacznie wzbogacili ten materiał.

Project Phoenix nie wie o Hipersześcianie, ale może się dowiedzieć. W świecie superbohaterów i telepatów można wydobyć informacje z mózgów martwych istot. Jeśli zabici Ultimianie zostaną w ten niezwykły sposób przesłuchani, Phoenix zatrzyma sekret Hipersześcianu dla siebie, chcąc stworzyć tajny rząd.

FRONTLINE

Red Shield był lojalny wobec grupy, która go przyciągnęła, jednak wyjawiał swoje sekrety tylko kobiecie, którą pokochał – Takeshi Ami, znanej jako Stream. Stream wspólnie z Ulyssesem Dao zaprojektowała system komputerowy FrontLine i umieściła tam zdobyte od RS informacje. System istniał w trzech kopiach – jedna została zniszczona wraz z Fortecą w Verity City, druga poważnie uszkodziła się, gdy BattleStation, orbitalny satelita FrontLine, został strącony na Ziemię przez Ultimian (spadł do oceanu kilka mil od wybrzeża Indii), zaś trzecia spoczywa w tajnej kryjówce Stream w ruinach Verity City.

Stream zginęła na posterunku, stąd też sekret Red Shielda jest relatywnie nieznany wśród mieszkańców Ziemi, ale jej bliscy i znajomi mają dość wskazówek, by odkryć jedną z dwóch ocalałych baz danych. Jeśli ktoś dowie się, że Red Shield był Ultimianinem (a jakiś BN mógłby tego dokonać dokładnie analizując jego moce), można będzie podążyć po nitce do kłębka, dowiadując się w końcu o Hipersześcianie. Innym sposobem jest znajomość mistycznych tekstów – w legendach dawnych cywilizacji istniały wzmianki o boskich mocach dawnych Ultimian na Ziemi, którzy rządzili z Atlantydy.

CO BĘDZIE DALEJ?

Jeśli BG kompletnie skiepszcza robotę, Cesarzowa odnajdzie w końcu Hipersześcian i z jego pomocą spróbuje zawładnąć Ziemią, co jej jednak się nie uda dzięki członkom Kultu Zastępów Anielskich w jej organizacji. Ukrywający się na Ziemi Ultimianie zaatakują androidkę, wywiąże się bitwa i niezależnie od jej wyniku Ziemia zostanie zniszczona.

Red Shield jest w tej chwili na rodzimej planecie Ultimian, próbując zmobilizować pozostałe Czerwone Tarcze, by te pomogły w obronie Ziemi i wykorzeniły heretyków. Jeśli BG nie radzą sobie ze zdobywaniem sprzymierzeńców, może zdążyć dolecieć na Ziemię, by wesprzeć ich w bitwie z siłami Cesarzowej lub kultystami. Jeżeli BG zdołali rozprawić się z Cesarzową, jej miejsce może zająć ktoś inny – korporacje jak DAO Industries lub Projekt Phoenix.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

KSENIA MOLOKOWA

Zręczność k6, Spryt k8, Duch k8, Siła k4, Wigor k6
Umiejętności: Odwaga k4, Prowadzenie k6, Przekonywanie k8, Spozstrzegawczość k6, Strzelanie k6, Wiedza (polityka) k8, Wypytywanie k10+2, Wyszukiwanie k10+2, Wyśmiewanie k8, Zastraszanie k6.

Charyzma +4, Tempo 6, Obrona 2, Wytrzymałość 5

Sprzęt: Beretta (2k6, 12/24/28), palmtop.

Zawady: Arogancka, Lojalna, Uparciuch.

Przewagi: Badacz, Bogata, Charakterna, Śliczna, Koneksje (różne).

Supermoce: Brak.

Ksenia Grigoriewna Molokowa pochodzi z Woroneżu (Rosja) i dzięki swym talentom, uporowi i sile woli zdołała wyrwać się z zapadłej dziury, rozpoczynając pracę w dyplomacji. Po ataku na Nowy Jork zwolniło się wiele miejsc na górze i ambitna Ksenia stała się koordynatorką oddziału Peacekeepers.

Nie jest w zasadzie przywódczynią PK – drużyna odpowiadać będzie bezpośrednio przed Radą Bezpieczeństwa i Sekretarzem Generalnym. Zadaniem Kseni jest jednak informować drużynę o niebezpieczeństwach, doradzać im i pomagać w wyborze misji.

Mistrzu Gry, Ksenia istnieje tu po to, by mówić BG, co mają robić, pomagać im wyjść z ciężkich sytuacji oraz zastąpić ich przy zdobywaniu informacji. Jeśli chcesz zwiększyć dramatyzm sytuacji, niech Ksenia czasem się myli. Alternatywnie,

możesz uznać, że Ksenia ma też drugą tożsamość – Cesarzowa nie jest robotem, ale udaje sojuszniczkę BG! Osobiście nie lubię zdrad sojuszników, dlatego właśnie w mojej oficjalnej wersji Cesarzowa jest maszyną – ale nie musisz stosować się do tego zalecenia.

DOKTOR EMMET BERTRAND BLANDINGS

Zręczność k8, Spryt k12+4, Duch k8, Siła k6, Wigor k6
Umiejętności: Prowadzenie k6, Reperowanie k10, Strzelanie k8, Walka k8, Wiedza (mechanika) k12, Wyszukiwanie k10+2.

Charyzma -2, Tempo 6, Obrona 6, Wytrzymałość 5

Sprzęt: Narzędzia, plany.

Zawady: Służba (Cesarzowa), Tchórz, Ostrożny, Chciwy (drobna), Pacyfista (drobna – nie zabija).

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce), Opanowany, McGyver, Punkty mocy.

Supermoce:

- Wynalazca (24) Poziom 12 (geniusz).
- Supercecha (Spryt +6 – geniusz).

Blandings odgrywa obecnie rolę głównego wynalazcy Cesarzowej. Jest zadowolony ze swego losu, ale obawia się, że nie będzie mógł zapanować nad swym dziełem, dlatego też potajemnie wyposażył ją w wyłącznik awaryjny. Od MG zależy, czy on zadziała i gdzie jest umieszczony.

Blandings chciał po prostu szybko się wzbogacić i w pewnym sensie to osiągnął. Wie też, że nie do końca miał na myśli obecną sytuację i uważa, że plan wymknął mu się spod kontroli. Na razie więc gra swoją rolę i wykorzystuje pozycję, by wspierać wrogów Cesarzowej w celu ograniczenia jej wpływów (BG mogą otrzymać czasem jakiś przydatny wynalazek) oraz by tworzyć nowe wynalazki.

CESARZOWA ZŁA

Zręczność k8, Spryt k8, Duch k8, Siła k12+2, Wigor k12+1

Umiejętności: Odwaga k8, Przekonywanie k6, Rzucanie k8, Spozstrzegawczość k6, Walka k12+1, Zastraszanie k6, Wyśmiewanie k8.

Charyzma 0, Tempo 8, Obrona 8, Wytrzymałość 12
Sprzęt: Cesarskie berło (wielka maczuga, S+k10).





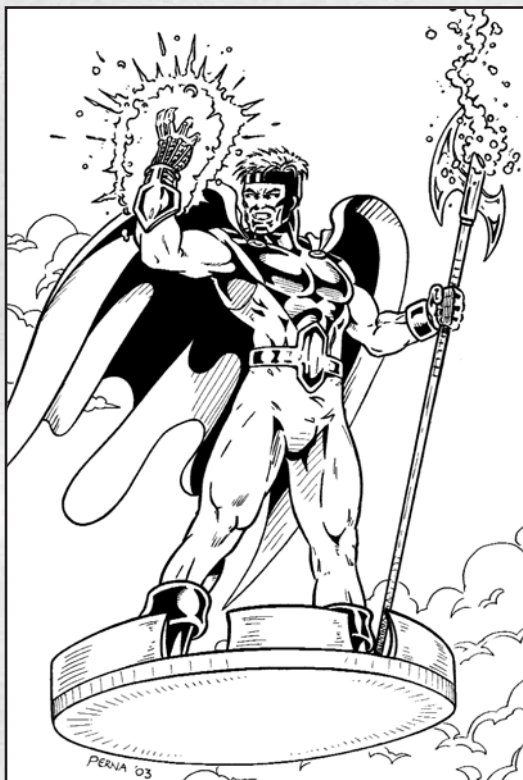
Zawady: Arogancka, Bezlitosna, Mówka (zapanuje nad światem!), Służba (Blandings), Świr (nie do końca rozumie, że jest robotem).

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce), Chyży, Niezwykle zamaszyste cięcie, Szybki cios, Punkty mocy.

Supermoce:

- Konstrukt (5) – +2 do wychodzenia z Szoku. Brak modyfikatorów z ran. Niepodatna na trucizny i choroby. Nie odnosi dodatkowych obrażeń od trafień mierzonych (android).
- Nieśmiertelność (1) – Nie starzeje się (android).
- Lot (6) – Lot z szybkością 32, -1 do trafienia gdy lata.
- Supercecha (8) Siła +4, Spryt +1, Wigor +2, Duch +1 (wielokrotne przebudowy, SI).
- Atak wręcz (4), odepchnięcie - +1k6 obrażeń, odepchnięcie na 1k10 cali (maczuga z litej stali).
- Superwytrzymałość (6) (twardy pancerz).

Cesarzowa to stworzony przez dra Blandingsa android mający symulować geniusza zła i megalomankę – nie ma jednak ona prawdziwej ideologii



i nie wie, co zrobić, gdy już zawładnie światem. Pierwotne cele Sztucznej Inteligencji, która zarażiła oryginalny program Blandingsa, uwzględniały zdobywanie pieniędzy i zwiększanie wpływu DAO, co nie było bez wpływu, jeśli chodzi o nową, wypadkową osobowość Cesarzowej.

UNAGI

Zręczność k12+2, Spryt k8, Duch k8, Siła k8, Wigor k10

Umiejętności: Odwaga k6, Przekonywanie k8, Reperowanie k4, Rzucanie k12+2, Skradanie k8, Strzelanie k12+6, Spostrzegawczość k12, Tropienie k4, Walka k6.

Charyzma 0, Tempo 6, Obrona 5, Wytrzymałość 8 (1).

Sprzęt: Łuk, zestaw różnych strzał (10 strzał – Zabójców bohaterów), inteligentny celownik.

Zawady: Chojrak, Wredny, Lojalny, Krwiożerczy.

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce), Czujny, Sokole oko, Pewna ręka

Supermoce:

- Widzenie w ciemności (1). Wymaga aktywacji. Nie ponosi modyfikatorów za ciemność (zmysł zen).
- Odchylanie (4): Ataki dystansowe na Unagi ponoszą karę -4 (wycucie wrogości).
- Czułe zmysły (2) Sokole oko. +2 do Spostrzegawczości, dwukrotnie dalszy zasięg wzroku (byste oczy).
- Supercechy (7): Zręczność +5, Wigor +2 (niezwykle zmysły i wycucie).
- Superumiejętności (10) Spostrzegawczość +4, Strzelanie +10, Rzucanie +4 (łucznictwo zen).

Unagi jest głównym egzekutorem Cesarzowej. Jako że, znajdując się pod kontrolą Blandingsa, Cesarzowa nie może zabijać, program AI znalazł rozwiązanie, wynajdując zabójcę na zlecenie. Unagi jest człowiekiem bez skrupułów i lubi mordować. Jego ulubionym sposobem zadawania śmierci są celne strzały i rozmaite trikowe manewry. Unagi jest też perfekcjonistą – nie spocznie, dopóki nie wykona zadania.

Unagiemu Cesarzowa powierza misje, w których jej obecność zaszkodziłaby realizacji planów, stąd jest możliwe, że BG natkną się na niego przypadkiem. Jego związki z Cesarzową nie są powszechnie znane.

ULTIMIANIE

ULTIMIANIN - OBYWATEL

Zręczność k8, Spryt k6, Duch k6, Siła k12, Wigor k8

Umiejętności: Odwaga k6, Skradanie k6, Spozrzegawczość k10, Strzelanie k8, Walka k8, Wiedza (o swoim zawodzie) k8.

Charyzma 0, Tempo 6, Obrona 6, Wytrzymałość 7.

Sprzęt: Rozmaite, narzędzia, blaster (3k6, 15/30/60, 10 strzałów, BC (3 wyrzwały), Dublet, PP3).

Zawady: Rozmaite. Wyznawcy są Lojalni wobec kultu.

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce), Krzepki, inne.

Supermoce:

- Lot (4) – Lot z prędkością 12.
- Regeneracja (5) – Wykonuje testy zdrowienia co godzinę.
- Odporność (16) – niemal całkowita osłona, podatny jedynie na broń energetyczną i pociski oparte o „czystą energię”.

Te statystyki obrazują zwykłego Ultimianina, niemającego doświadczenia w walce poza naturalnymi zdolnościami swej rasy. Większość Ultimian, na których natkną się BG, będzie wyznawcami Pożeraczy Planet, stąd też mogą mieć nieco potężniejsze statystyki. Nie wszyscy jednak są obłąkanymi poszukującymi mocy kultystami – inni chcą tylko pieniędzy, zobaczyć wszechświat albo uważają Dominium Ultimian za zbyt dekadentkie.

Na szczęście dla BG, pomimo posiadania supermocy, z reguły są tylko Blotkami. Warto zauważyć, że nic nie przeszkadza BG w zabraniu sprzętu Ultimian i wykorzystaniu ich własnej broni energetycznej przeciwko nim.

ULTIMIANIN - ŻOŁNIERZ

Zręczność k10, Spryt k6, Duch k8, Siła k12+2, Wigor k10

Umiejętności: Odwaga k8, Skradanie k6, Spozrzegawczość k10, Strzelanie k10, Walka k12,

Charyzma 0, Tempo 6, Obrona 8, Wytrzymałość 10 (2, ZC).

Sprzęt: Karabin blasterowy (3k6, BC (3 wyrzwały), 30/60/120, PP4, S3P), Pancierz bojowy (ciężki pancierz).

Zawady: Lojalny, Świr (fanatyk), Arogancki.

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce), Krzepki, Zaprawiony w walce, Opanowany.

Supermoce:

- Lot (4) – Lot z prędkością 12.
- Regeneracja (5) – Wykonuje testy zdrowienia co godzinę.
- Odporność (16) – niemal całkowita osłona, podatny jedynie na broń energetyczną i pociski oparte o „czystą energię”.

Ten Ultimianin to typowy żołnierz armii najeźdźców. Zapewne pierwszych kilku, których BG napotkają, będzie Figurami, zaś gdy będą mogli już stawić czoła kilku Ultimianom naraz, będziesz mógł traktować żołnierzy jak Blotki.

ULTIMIANIN - CZERWONA TARCZA

Zręczność k10, Spryt k8, Duch k12, Siła k12+4, Wigor k12

Umiejętności: Odwaga k10, Skradanie k6, Spozrzegawczość k10, Strzelanie k10, Walka k12, Wśmiewanie k8, Zastraszanie k10.

Charyzma 0, Tempo 6, Obrona 8, Wytrzymałość 10.

Sprzęt: Czerwona Tarcza – gadżet.

Zawady: Lojalny, Świr (fanatyk), Arogancki, Straceniec.

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce), Krzepki, Błyskawiczny refleks, Szycha, Garda, Szybki cios, Twardziel, Zaprawiony w walce, Baczność!

Supermoce:

- Supercecha (3) (Siła +4), Gadżet (moc Czerwonej Tarczy).
- Lot (6) – Lot z prędkością 24.
- Regeneracja (5) – Wykonuje testy zdrowienia co godzinę.
- Odporność (16) – niemal całkowita osłona, podatny jedynie na broń energetyczną i pociski oparte o „czystą energię”.
- Kontrolowanie sił 5: Siła k12+2 (20) – destrukcja, Broń ciężka, średni wzornik wybuchu, gadżet, oplatanie, pole siłowe. (moc Czerwonej Tarczy).

To elitarni żołnierze Dominium. Ich Tarcze to broń stworzona dzięki mocy Hipersześciannu i nie istnieje żadna siła, mogąca ich zatrzymać





ZOMBIE, ROBOTY I OBCE ISTOTY

Można łatwo zmienić dowolnego wroga w kosmitę z innej planety czy wymiaru. Wybierz po prostu rasową moc i zastosuj ją do dowolnych statystyk superzłoczyńcy. Przykłady to między innymi



JASZCZUR

- Atak wręcz +1k6 [2PM]
- Atak wręcz +1k6 [2PM]
- Dodatkowe kończyny (ogon) [4PM]
- Latający przerażacz
- Lot z prędkością 2xTempo [4PM]
- Przerażanie (groza -2, straszliwy) [3PM]
- Supercecha (+1 Siła, +1 Wigor) [2PM]
- Supercecha (+4 Siła, +2 Wigor) [6PM]
- Zbroja +3 [2PM]

SIŁACZ

- Supercecha (+3 Siła, +2 Wigor) [2PM]

SOBOWTÓR

- Kameleon (głos) [5PM]

Jeszcze łatwiejsze jest zmienienie przeciwników w roboty, przy pomocy zdolności *konstrukt* lub w ożywione ciała, dodając moc *nieumarły*. Przestępcy mogą stać się robotami bojowymi stworzonymi przez superzłoczyńcę, albo strzegącymi bazy bohaterów. Łączenie takich mocy może sprawić, że znajdziesz trochę pomysłów na przygodę. Może

nekromanta ożywi eksponaty w muzeum paleontologii (nieumarte dinozaury), a może superzłoczyńca posługuje się robotem w kształcie smoka by budzić grozę wśród mieszkańców (konstrukt – smok).

KONSTRUKT

- Konstrukty dodają +2 do prób otrząśnięcia się z Szoku.
- Konstrukty nie otrzymują dodatkowych obrażeń za strzały mierzone (chyba że opis stwierdza inaczej).
- Konstrukty-Figury nie otrzymują kar za Rany.
- Konstrukty są niepodatne na choroby i trucizny.

NIEUMARŁY

- Nieumarli dodają +2 do Wytrzymałości.
- Nieumarli dodają +2 do prób otrząśnięcia się z Szoku.
- Nieumarli nie otrzymują dodatkowych obrażeń za strzały mierzone.
- Nieumarli – Figury ignorują dwa poziomy kar za Rany.
- Nieumarli są niepodatni na choroby i trucizny.







Archetypy	Niegroźny	29	Szpital.....	72
Bóstwo	Oszałamiający	29	Teleport.....	72
Czempion	Sieć.....	29	Warsztat.....	72
Duch.....	Pancerze		Supermoce	
ESPer	Hełm taktyczny	23	Atak dystansowy.....	14-18,
Gadździarz/Zbrojny	Pancerz ablacyjny.....	23	33, 52	
Kolos	Pancerz bojowy	23	Atak wręcz	13, 17, 33-34,
Mag.....	Pancerz z DuraSplotu.....	24	94, 96	
Mściciel	Pas defensywny	24	Burza	34-35
Psonik	Pojazdy		Cyklon	35
Sztuczny człowiek.....	Awionetka	30	Czułe zmysły	36, 94
Szybkobiegacz	Czołg szturmowy	30-31	Czytanie w myślach.....	36
Teleporter	Latająca ciężarówka.....	31	Dodatkowe akcje	36-37
Totem	Latający samochód	31	Dodatkowe kończyny	37, 96
Zmiennokształtny	Lekka łódź podwodna	31	Duplikaty	37
Żywiołak.....	Uzbrojony pojazd		Eksplodowanie	18, 38
Broń	patrolowy.....	31	Elastyczność, p. <i>Odmiennej</i>	
Blastery	Pojazdy, uzbrojenie		<i>material</i>	
Broń plazmowa	Ciężki laser.....	31	Iluzja.....	16, 38
Elektrolanca	Ciężkie działo	31	Interfejs	39
Gyrojet	Działo laserowe	31	Kameleon	16, 18, 39, 96
Inteligentny celownik	Działo PP	31	Konstrukt	39, 94
Megataser	Działo Pulsacyjne	31	Kontrola sił	40
Miotacz pianki	Przewagi		Kontrolowanie	
Miotacz siatki	Gracz zespołowy	12	energii	41-42
Neutralizator	Lider	12	Kontrolowanie	
Stunner	Przyjęcie ciosu	12	materii	42-43
Wibrobroń	Zdolności nadprzyrodzone		Kontrolowanie roślinności,	
Zabójcy bohaterów	(supermoce)	12	p. <i>Kontrolowanie materii</i>	
Inny sprzęt	Zmysł walki.....	12	Kontrolowanie	
Commlink	Siedziba, dodatki		umysłów	43-44
Dopalacze	Bezpieczny dostęp.....	72	Kontrolowanie zwierząt	44
Gogle noktowizyjne	Kapsuły ratunkowe.....	73	Kopanie	44-45
Holograficzny	Systemy obronne.....	73	Leczenie	45
wyświetlacz	Ukryta.....	73	Liny	32, 45
Kajdany neutralizujące	Zamaskowana.....	74	Lot	40, 45-46, 94-95
Pistolet z kotwiczką	Siedziba, pomieszczenia		Malenie	46-47
Plecak raketowy	Biblioteka/Komputer.....	70-71	Mimikra	18, 47
Repulsory	Cele więzienne.....	71	Niematerialny	17, 47-48
Sensory	Centrum dowodzenia.....	71	Nieśmiertelność	48, 94
Stymulatory	Garaż.....	71	Nieumarły	14, 17, 48-49, 96
Sztuczne Skrzela	Generator.....	71	Nieustraszony	49
Ubiór maskujący	Kuchnia i jadalnia.....	71	Niewidzialność	50
Urządzenie GPS	Kwatery mieszkalne.....	71	Odchylanie	50, 94
Nietypowe pociski	Sala ćwiczeń.....	71	Odmiennej materiał	14-15,
Klejący	Specjalistyczna biblioteka/		17-18, 50-51	
Lina.....	laboratorium.....	71-72	Odporność	14, 18, 51, 95

Oplątanie40, 43, 51-52
 Oszołomienie52
 Ożywienie 52-53
 Paraliż53
 Pojazd54
 Pozbawienie mocy54
 Przeróżanie55, 96
 Psuj55
 Radio55
 Raniąca aura56
 Regeneracja ... 17, 45, 56, 95
 Rośnięcie56
 Rozkład 56-57
 Siedziba 57, 69
 Słudzy14, 57
 Supercecha13-15, 17,
 58, 93-96

Superlingwista59
 Supermagia15, 18, 59
 Superobrona60
 Superprzewaga13, 60
 Superskoki60
 Superszybkość 61-62
 Superumiejętności ... 62, 94
 Superwytrzymałość . 62, 94
 Ścianołaz 17, 63
 Telekineza63
 Telepatia64
 Teleportacja64-65
 Uzdolniony65
 Wchłanianie65
 Widzenie
 w ciemności65-66
 Wodny66
 Wstrząs 15, 66-67
 Wycucie 13, 17, 67
 Wynalazca67, 93
 Zarażanie 67-68
 Zbroja14-15, 49, 68, 96
 Złe oko16, 68

Supermoce, modyfikatory

Gadżet49
 Warianty żywiołowe41
 Wymaga Aktywacji34
 Wymiana35

Zasady opcjonalne

Bohaterowie galaktyki 19
 Drużyny bohaterów21

Fuksy bohaterstwa22
 Konwencje gatunku 4, 20
 Naturalny rozwój20
 Nieśmiertelne
 legendy20-21
 Nie moja liga22
 Odepchnięcie 33-34
 Opcje ruchu w kampanii 20
 Pełnia mocy20
 Punkty drużyny21
 Super Karma 8, 21-22
 Uliczni herosi19
 Wrodzona moc20-21
 Wrodzona odwaga20

Zawady

Bajer9
 Bezlitosny9
 Charakterystyczny
 wygląd9, 18

Dwie postaci9
 Kalectwo9
 Śmiertelnie chory 11
 Mówka10, 94
 Nieludzka postać . 10, 15, 17
 Podopieczny 10
 Słaby punkt 11
 Służba 11, 17, 93-94
 Utrata mocy 11
 Wrażliwość11, 13, 18, 49



**Przeznaczenie
wypełni się
w 2011**



TO PTAK? TO SAMOLOT? TO SUPERBOHATER!

ALMANACH SUPERBOHATERÓW ZAWIERA WSZYSTKO, CZEGO TYLKO MOŻESZ POTRZEBOWAĆ, BY WPROWADZIĆ DO GRY OBDARZONYCH NADLUDZKIMI MOCAMI HEROSÓW I STWORZYĆ SETTING, W KTÓRYM STANĘLIBY W OBRONIE ZWYCZAJNYCH LUDZI.

PODRĘCZNIK PRZEDSTAWIA NOWE ZASADY I OPISUJE STYLE ROZGRYWKI ORAZ POZIOMY MOCY, KTÓRE POZWOLĄ CI UTRZYMAĆ KONWENCJĘ SUPERBOHATERSKĄ W RYZACH. MARZY CI SIĘ DRUGA LIGA OBRONCÓW KOSMOSU? NIC PROSZSZEGO. A MOŻE WOLISZ ZWIĄZEK SZYBKICH I WŚCIEKŁYCH Z KIEPSKIEJ DZIELNICY? ŻADEN PROBLEM.

PRZEDSTAWIAMY NOWE PRZEWAGI I ZAWADY. NOWE SPRZĘT. I REGULY KONSTRUOWANIA TAJNYCH SIEDZIB, WRAZ Z ROZMAITYMI SPOSOBAMI OPLACANIA TEGO PRZYWILEJU. DO TEGO, TYLKO U NAS ZNAJDZIESZ ZBIÓR DOSKONAŁYCH FELIETONÓW JAKUBA ERPEGISA OSIEJEWSKIEGO, POŚWIĘCONE PROWADZENIU KAMPANII DLA SUPERBOHATERÓW.

I, OCZYWIŚCIE, DZIESIĄTKI SUPERMOCY, DZIĘKI KTÓRYM BEZ TRUDU PRZYGOTUJESZ NAJROZMAITSZYCH SUPERBOHATERÓW ORAZ SUPERŁOTRÓW, BY ZMAGALI SIĘ W WYMYŚLONYCH PRZEZ WAS REALIACH LUB ŚWIĘCIE PEACEKEEPERS, POLSKIM SETTINGU DLA PRAWDZIWYCH HEROSÓW.

A TAKŻE BESTIARIUSZ ZAWIERAJĄCY PRZYDATNE SZABLONY, POZWALAJĄCE W MGNIENIU OKA PRZEOBRAZIĆ WIEWIÓRKĘ W ZMUTOWANĄ, JASZCZURCZĄ, ELEKTRONICZNĄ WIEWIÓRKĘ-ZOMBIE.

NIE ZWLEKAJ: PO RAZ PIERWSZY W HISTORII POLSKIEGO RPG MASZ SZANSĘ UBRAC MASEK I PELERYNĘ, BY RUSZYĆ DO WALKI ZE ZŁEM LUB NA PODBÓJ ŚWIATA!

DYSTRYBUTOR: www.kuznia gier.pl ODWIEDŹ: www.wydawnictwo gramel.pl

ISBN 978-83-931796-1-9



9 788393 179619

PATRONAT MEDIALNY

