

Super Hero Show

Wstęp

Scenariusz, który właśnie czytasz jest przygodą do systemu Savage Worlds, wykorzystująca rozszerzenie zasad z Almanachu Superbohaterów, więc jak łatwo się domyślić gracze wcielą się w role superobrońców sprawiedliwości. W przygodzie znajdują się już cztery gotowe postaci, ale przy lekkich przeróbkach scenariusza możliwe będzie wprowadzenie do gry herosów wymyślonych przez graczy. Wyjściowy status postaci to Weterani. Nie są oni już młodymi Nowicjuszami, którzy dopiero planują dopaść swoich pierwszych bandytów, ale sławnymi bohaterami na codzień pokazywanymi w telewizji. No właśnie, w tym scenariuszu bohaterowie nie są tajemniczymi obrońcami, którzy po godzinach, nocami ścigają bandytów i podrzucają ich na komisariaty. W tym świecie superbohaterowie to pełnoetatowi pracownicy, którzy łapią zbirów a godzinach pracy, przy okazji reklamując swoich sponsorów, działając cały czas na oczach kamer, tak by wszystkie ich widowiskowe walki oraz pościgi można było oglądać później w telewizji. Do tego prowadzony jest ranking kto złapał najwięcej bandytów, uratował najwięcej cywili... Nastaw się na widowiskową grę akcji z lekkim przymrużeniem oka.

Jeśli szukasz jakiś dodatkowych inspiracji to podzielę się z tobą tymi, które skłoniły mnie do stworzenia tej przygody. Pierwszą jest anime Tiger and Bunny (gdzie obwieszeni reklamami bohaterowie występują w telewizji – jedna z lepszych pozycji, jakie widziałem w zeszłym roku), drugą jest gra Devil May Cry (widowiskowe walki i punkty za widowiskowe akcje oraz kilka innych drobiazgów). Oczywiście dodaj do tego komiksy Marvela i już powinieneś być pewien, że rozumiesz klimat.

Super Hero Show

Akcja przygody ma miejsce w świecie podobnym do naszego, ale kilka lat temu pojawili się w nim ludzie posiadający nadprzyrodzone zdolności. Zaczęto nazywać ich Evoltami. Z powodu odmienności, spotykali się oni z napiętnowaniem i odosobnieniem. Wizerunek odmieńców postanowiły odmienić wielkie koncerny, chcąc przy tym przy okazji zarobić. Wymyślono projekt Super Hero Show, gdzie największe firmy wynajdywały najbardziej utalentowanych Evoltów i tworzyły im wizerunek superbohaterów, którzy będą łapać bandytów, ratować ludzi i przy okazji reklamować swojego sponsora. W ten sposób powstałi herosi, w pięknych, obwieszonych reklamami strojach, którzy działają w imię sprawiedliwości i dla dobra społeczeństwa. Oczywiście dokonania herosów muszą widzieć też widzowie, więc powstała specjalna stacja (SH Show), na której ciągle puszczone są reklamy sponsorów, najnowsze wiadomości związane z herosami, nagrania i powtórki ich największych dokonań, informacje o herosach... Sami herosi mają do swoich strojów doczepione kamery, ponad to gdzie tylko można towarzyszy im ekipa filmowa, nagrywając każdą sekundę poczynań bohaterów.

Sam program stworzony jest jak konkurs, gdzie bohaterowie dostają punkty za takie rzeczy jak szybkie pojawienie się na miejscu akcji, złapanie przestępcy, uratowanie cywila, widowiskowe popisy itd. Co 3 miesiące robione jest podsumowanie punktów i bohater z największą ilością punktów zostaje Czempionem sezonu co wiąże się z dużym prestiżem, podwyżką, pojawianiem się w reklamach, teledyskach, komiksach... Dlatego każdy bohater stara się aby jak najlepiej wypaść w rankingu. Jednak wbrew pozorom rywalizacja nie jest niezdrowa. Herosi na codzień wspólnie

trenują, spędzają ze sobą czas w czasie dyżurów kiedy nie ma żadnych przestępstw, niektórzy wspólnie wychodzą na piwo lub w inny sposób spędzają ze sobą czas. Bardzo rzadko zdarzają się samotnicy, którzy robią wszystko by zdobywać punkty, podrzucając innym świnię, przeszkadzając i zyskując sobie tylko wrogów wśród współpracowników. Najczęściej herosi ze sobą współpracują w czasie akcji, mimo tego, że każdy ma osobną pulę punktów.

Prowadzenie przygody

Nie ma co ukrywać, że jest to przygoda akcji – w końcu kiedy gra się superbohaterami to akcja jest tym co powinno nakręcać scenariusz. Dlatego musisz postarać się aby opisy były żywe i widowiskowe. Gdy walka zaczyna schodzić do opisów na poziomie "*Trafiasz za 10 obrażeń? Stoi. On wyrzuca 5, czyli pudło. Ok, kolejne karty*", to przygoda zaczyna spełniać swoją podstawową rolę- nie ma w niej już mocy i to znak, że walka trwa zbyt długo albo jesteście zbyt zmęczeni by dalej grać. Ale nie o tym. Przygoda ma jeden bardzo ważny aspekt, który warto wykorzystywać w opisach, otóż gracze występują w nieustannym reality show! Warto więc abyś przynajmniej co jakiś czas zamiast powiedzieć "*Ok, wskoczyłeś na dach ich samochodu, trudno ci się utrzymać, ale w końcu wbijasz miecz w dach i...*", spróbuj tak "*WOW! Nasz akrobata chyba chce skoczyć z ciężarówki na furgonetkę! Widzieliście to salto? Za to właśnie fani go kochają!*", albo zamiast "*Wbiegasz na stację metro*" powiedz "*Jako pierwsza na stację metro wbiega Bullet Storm, zawsze zwarta i gotowa, chociaż mówiono, że jej kondycja po ostatnim sezonie znacznie spadła.*". Jeśli przesadzisz z takimi opisami to sesja stanie się trochę długa, ale jeśli umiejętnie będziesz takie wstawki "od komentatora" dorzucał w odpowiednich chwilach to sesja stanie się dużo barwniejsza.

Kolejną rzeczą, którą warto wykorzystać jest fakt, że BG są na oczach kamer. Jeśli raz na scenę czy dwie to podkreślisz to gracze będą pamiętali o tym, że to naprawdę nietypowa przygoda. Jednym ze sposobów na to jest opisanie jak gracz prezentuje się w kamerze, np. "*Kamerzysta robi najazd na twój twarz w chwili gdy wyciągasz tego drania ze sklepu.*" lub "*Masz wrażenie, że twój sponsor nie będzie zadowolony z tego, że podarłeś logo jego firmy.*". Druga zagrywka to widownia. Co prawda nagrania są puszczone z opóźnieniem, a nie na żywo, ale nic nie stoi na przeszkodzie aby powiedzieć "*Grupa nastolatków przed telewizorem zaczęła skandować "Lion! Lion", gdy rzuciłeś tą ciężarówką w powietrze*" albo "*Matka Toma weszła do pokoju dokładnie w chwili gdy odstrzeliłaś mu łeb. Możesz być pewna, że nigdy już nie pozwoli dziecku oglądać twoich wyczynów*". Takie wstawki stosuj jeszcze rzadziej, ale możesz nimi podkreślać najistotniejsze, najciekawsze wyczyny bohatera.

Ostatnim narzędziem narracji jest fakt, że wszystko na bieżąco ogląda reżyserka, która przez comlinki ciągle porozumiewa się z graczami. Za jej pomocą możesz wpływać na działania graczy, zmuszając ich do ciekawszych pomysłów albo podpowiadając im gdy nie mogą czegoś wymyślić. "*Mad! Przestań w kółko ich okładać! Rzuć czymś, kimś, zrób coś żeby widzowie nie zasnęli przed telewizorami!*", "*Na miłość Boską, Bullet! Jak jeszcze komuś odstrzelisz twarz to przesuną nam czas antenowy na 23!*". Gracze na pewno nie polubią reżyserki.

Aby utrzymać klimat przygody wprowadzimy do niej również zasadę opcjonalną.

Show musi trwać!

BG uczestniczą w SH Show występują w rankingu w którym zdobywają punkty, na podstawie czego określa się jak heros dobrze sobie radzi w danym sezonie. Aby gracze byli motywowani do walki o lepsze efekty będą za zdobywane punkty zdobywali nagrody. Za każde **1000** zdobytych punktów gracz zyskuje (do wyboru):

- 1) Jeden fuks superbohaterstwa (patrz almanach superbohaterów strona 22), albo
- 2) Dwa zwykłe fuksy, albo

3) Kartę przygody (o ile z nich korzystacie).

Zdobyte bonusy po sesji znikają, nie da się ich chomikować. Więc korzystajcie z nich by show był jak najbardziej widowiskowy!

Wiadomo już co fajnego można zrobić za zdobyte punkty, ale jak się je osiąga? Program ma już ustalone kryteria punktów i przydziela je uczestnikom SH Show za określone akcje. Poniżej znajdziesz kilka przykładowych kategori, ale w czasie przygody nie bój się wymyślać własnych:

- 1) Pierwszy na miejscu akcji – 25 punktów;
- 2) Drugi na miejscu akcji – 5 punktów;
- 3) Pierwsza krew/pierwszy złapany – 10 punktów;
- 4) Widowiskowy popis – 10 punktów;
- 5) Uratowanie cywila – 100 punktów (max 500 w jednym odcinku);
- 6) Złapanie bandyty – 200 punktów (max 1000 w jednym odcinku);

Nie bój się z własnej inicjatywy dodawać własnych punktów (ulubieniec widowni, największa wtopa itd.). Rozdawaj punkty aby mobilizować i nagradzać. No i żeby zabawa była przyjemniejsza.

Zasady z Almanachu superbohaterów

Przygoda ta korzysta z następujących zasad z Almanachu:

- Podstawowy poziom mocy
- Wrodzona moc, ale nie naturalny rozwój
- Odepchnięcie
- Nieśmiertelne legendy
- Super Karma
- Ignorujemy zasadę "Obrońca bez broni"
- Wrodzona odwaga
- Drużyny superbohaterów (Najlepiej aby siedzibą bohaterów była wyznaczona do tego część wieżowca należącego do stacji SH Show)
- Fuksy bohaterstwa (zdobynamy je za punkty tak jak mówi o tym zasada **Show musi trwać!**)

Szkic przygody

Witamy w programie!

Cóż, wejście musi być z wykopem aby gracze załapali o co chodzi w przygodzie. Nie mamy czasu na wprowadzenia bo właśnie obrabowano bank. Uciekający bandyci porzucili samochód i steroryzowali linię metra. Jak gracze ich zatrzymają? To nie koniec atrakcji bo bandyci mają ze sobą ładunki wybuchowe i czmychną do kanałów. Będzie widowiskowo, a co najważniejsze gracze zrozumieją jak funkcjonuje SH Show.

Zwykli niezwykli

Ale co robi superbohater gdy złapie już przestępców i zatrzyma spadający samolot? Ogląda telewizję? Ćwiczy w parku? Łapie bandytów na drugi etat? Samo pracowanie jako superheros również nie jest tylko ciągiem widowiskowych akcji. Występowanie w reklamach, podpisywanie autografów. Głównym wyzwaniem z którym zmierzą się na tym etapie jest prowadzący programu "Voice of America", który zaprasza bohaterów na wywiad. Będzie bezczelnie prowokował i ubliżał, chcąc pokazać, że Evolci to podgatunek człowieka. Czy gracze pozwolą się poniżyć czy utrzymają

dobrze imię?

Pozostaje pytanie dlaczego reporterka pozwoliła bohaterom na wystąpienie w tym okropnym programie?

Coś jest nie tak

Kolejna szansa na punkty. Znani z telewizji porywacze kobiet po raz pierwszy popełniają błąd, ktoś poinformował policję. Czas aby herosi wymierzili sprawiedliwość. Tylko ostrożnie! Bandyci oglądają telewizję i są odpowiednio przygotowani. Mają nawet wyrzutnię rakiet.

Bandyci zostają aresztowani, ale w nocy popełniają samobójstwo. Policja została poinformowana przez sąsiada, który nawet nie pamiętał dlaczego to zrobił. Śledztwo zostawia tylko jeden trop. Ekscentrycznego bogacza, James Pierson który prawdopodobnie ma powiązania z okultyzmem. Chyba już wiadomo w jakim celu porywał kobiety.

Wizyta samej śmierci

Nie ma wiele czasu do stracenia, kto wie co szaleniec robi z kobietami. Nalot na jego dom kończy się kiepsko – zastają tylko ochronę, po porwanych nie ma ani śladu. Czarnoksiężnik był przygotowany na pojawienie się herosów i zaszył się gdzieś w mieście. Informuje drużynę, że już nic nie zdołają zrobić. Dzisiejszej nocy nastąpi apokalipsa.

Nawet jeśli gracze się pośpieszą trafią już na koniec rytuału. Przywołuje na świat Ocastę, indiańskie bóstwo, które znów ma zacząć nieść ludziom chaos i cierpienie. Pierwszą jego ofiarą okazuje się Pierson, ale niedługo zagłada może spotkać cały Nowy Jork. Trzeba działać szybko.

Nowy porządek

To ostatnie sceny scenariusza. Bohaterowie muszą dostać się do głównego wroga, pokonując po drodze jego sługi i omijając kilka niebezpieczeństw. Czeka ich jeszcze spotkanie z Piersonem, który cudem przeżył. Reżyserka ostrzega, że to czarnoksiężnik i każde jego słowo może być ukrytym zaklęciem – należy go zabić jak najszybciej. Czarnoksiężnik chce jednak podzielić się z drużyną niewygodną dla Reżyserki prawdą – to ona przyczyniła się do przebudzenia demona w równej mierze co mag. Co zrobią herosi? Czy w ogóle dopuszczą do głosu Piersona? Co by się nie stało czeka ich jeszcze starcie z indiańskim bogiem... A później już tylko napisy końcowe lub wyrównanie rachunków z panią reżyser. Bądź co bądź SH Show już nigdy nie będzie taki sam, a ludzie jeszcze długo będą spoglądali nerwowo w stronę Statuy Wolności, bojąc się, że znów pojawi się tam demoniczna wieża.

Postaci graczy

Dlaczego gotowce?

Bo to gotowy scenariusz. Gdyby w grze grało się zwykłymi ludźmi sprawa byłaby łatwiejsza, bo potęga postaci byłaby ograniczona. Ale gdy na przykład supersiłacz zostanie zastąpiony przez superbiegacza może się okazać, że kolosalna brama będąca jedną z przeszkód w scenariuszu okaże się przeszkodą nie do ominięcia. Podobnie może stać się w drugą stronę, a na przykład bohater z lataniem może dostać się na szczyt wieży dużo szybciej niż reszta bohaterów (co prawdopodobnie zakończy się jego dramatyczną porażką i osłabieniem składu drużyny). Dlatego zachęcam do skorzystania z przedstawionych propozycji. Po prostu te postaci mają moce dobrane w taki sposób by być przydatnymi w czasie zabawy i nie zaburzać jej równowagi.

A może jednak inwencja graczy?

Niektórzy gracze nienawidzą grania gotowcami. Jeśli ktoś będzie chciał zmienić imię albo wymienić Chojraka na Krwiożerczego to jeszcze nic złego się nie stanie. Każdy ma prawo dostosować postać do swojej wizji. Zamiana superskoków na superwigor też jeszcze nie powinna być kłopotem. Gorzej gdy ktoś zechce całkowicie przebudować moce postaci lub stworzyć bohatera od zera. Najważniejsze w tym wypadku jest, że wszystkie postaci są na poziomie Weterana i mają na koncie 40 PD.

Jednak jeśli gracze zagrają własnymi postaciami musisz mieć świadomość, że ten scenariusz nie wystarczy ci do poprowadzenia przygody i wymusi na tobie odrobinę pracy. Musisz każdą scenę w scenariuszu przeanalizować i zastanowić się w jaki sposób się ona zmieni przez to, że brakuje mocy predefiniowanych postaci oraz jak wpłyną na nie bohaterowie o nowych zdolnościach.

Weźmy na przykład scenę z bramą. Mad Lion będzie mógł ją podnieść i będzie musiał ją trzymać w czasie gdy inne postaci będą pod nią przechodziły. Ale gdy w drużynie zamiast niego pojawi się ktoś niematerialny? Będziesz musiał dodać po drugiej stronie mechanizm otwierający bramę, niematerialny przejdzie przez ścianę i w ten sposób pomoże przejść drużynie. A ktoś kontrolujący umysły będzie mógł do tego zmusić strażników, o ile dodasz jakiś po drugiej stronie bramy. Na tym właśnie polega twoja praca. Musisz tak dostosować wyzwania by nowe postaci były sobie w stanie na nowe sposoby poradzić ze starymi wyzwaniami ze scenariusza. Nie jest to trudne, ale wymaga uwagi i przemyślenia.

Poniżej przedstawiam czwórkę proponowanych przeze mnie gwiazd telewizji:

Mad Lion – Zeszlóroczny czempion, siłacz i prawdziwy heros. Niegdyś człowiek z marginesu dziś bez wahania ryzykuje swoje życie by udowodnić mieszkańcom Nowego Jorku swoją wartość. Jest w stanie podnieść opancerzony wóz, skoczyć na kilka metrów w górę albo biec z szybkością 70 km/h.

Bullet Storm – Jedyna uczestniczka programu nie będąca Evoltem a zwykłym człowiekiem. Szkolona od młodości zabójczyni, której tajemniczy pracodawca zmusił ją do wstąpienia do turnieju by reprezentowała zwykłych ludzi, udowadniając, że nie są gorsi od Evoltów. Robi wszystko aby ten cel zrealizować, chociaż w jej profesjonalizmie znajduje się coraz więcej sympatii dla "odmieńców". Strzelec wyborowy, mistrz kamuflażu oraz dywersji.

Thunderbird – Człowiek błyskawica. Młody i nienawidzący swojej pracy ponieważ w rzeczywistości bardzo nie lubi ryzykować życia. Marzy o zostaniu malarzem, ale póki co jego obrazy nie sprzedają się najlepiej. Jest bohaterem tylko dlatego, że to najbardziej dochodowy zawód jaki mu się trafił. Na codzien miły i sympatyczny, nie lubi żalić się, że przed każdą akcją serce wali mu jak szalone. Potrafi teleportować się tak szybko, że bywa w trzech miejscach na raz, lecz się poprzez dotykanie odbezpieczonych przewodów i strzela z rąk błyskawicami.

Iron Dragon – Bogacz, który występuje w programie by reklamować swoją własną firmę. Najbardziej towarzyski z grupy, stara się wszystkim pomagać nie tylko w akcji ale również w życiu prywatnym. Ma narzeczoną, która uparcie go namawia aby zrezygnował z uczestnictwa w SH Show, bo inaczej może nie dorzyć ślubu. Potrafi ciskać żelaznymi słupami, podnieść samochód za pomocą siły woli albo wyrwać przeciwnikowi pistolet z ręki.

Mad Lion

Zlitujcie się, to miało być wyzwanie? Następnym razem nie wzywajcie mnie do niczego łżejszego niż czołg. Rozwalony sklep? Pepsi płaci.

Imię: Levi Curtsinger

Sponsor: Pepsi

Pierwszy raz miałeś problemy z prawem gdy rzuciłeś w nauczyciela biurkiem. Wtedy też ludzie zdali sobie sprawę z tego, że jesteś Evoltem. Od tamtej pory nic już nie było takie łatwe jak mogłoby się wydawać. Od zawsze żyłeś na granicy prawa, nie mając żadnych autorytetów ani szacunku dla otaczającego cie społeczeństwa, ponieważ społeczeństwo nie potrafiło zaakceptować ciebie. Prawdopodobnie skończyłbyś w więzieniu (choć żadne kraty cie nie zatrzymają więc prawdopodobnie zostałbyś po prostu zabity), ale nagle zaczęło się robić głośno o SH Show. Zdałeś sobie sprawę z tego, że to właśnie może być twój sposób na zdobycie wymarzonego uznania. Ciężki okres dorastania sprawił, że nie masz najlepszego charakteru, ale masz determinację by stać się najlepszym.

Cechy: Duch k6, Siła k12+7, Spryt k6, Wigor k12, Zręczność k6

Umiejętności: Hazard k4, Pływanie k6, Rzucanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k12, Wspinaczka k6, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k6

Charyzma: -3, **Tempo:** 24, **Obrona:** 8, **Wytrzymałość:** 17 (2, ZC)

Zawady: Arogancki, Chojrak, Nawyk (drobna-palenie cygar), Wredny

Przewagi: Krzepki, Niezwykłe zamaszyste cięcie, Punkty mocy, Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce)

Sprzęt: Pancierz bojowy (+2, ZC), hełm taktyczny z wbudowanym pasywnym noktowizorem, ciężkie rękawice (Si+k4), telefon komórkowy, wbudowany w broję pistolet z kotwiczką, 1160 dolarów

Obciążenie: 14,5, **Udźwig:** 8 ton, **Obladowanie:** 0

Supermoce:

- Supercecha (9) – Siła +8, Wigor +1 (nadmudzka kondycja)
- Superwytrzymałość (9) +6 Wytrzymałości (nadmudzka kondycja)
- Atak wręcz (2) - +1k6 do obrażeń, ataki są bronią ciężką (niesamowita siła)
- Superskoki (2), odskok od ściany. - Skacze na 2" wzwyż i na 4" w dal, jeśli na dystansie 2" napotka przeszkodę, może odbić się i skoczyć dalej (supersiła)
- Superszybkość (3) – tempo x4, ataki przeciwko postaci mają modyfikator -1 (nadmudzka kondycja)

WSKAZÓWKA: Niezwykłe zamaszyste cięcie rani wszystkich w zasięgu ciosu. Czasem warto ten zasięg zwiększać wykorzystując do tego na przykład znaki drogowe czy samochody. W ekstremalnych sytuacjach możesz też użyć ciężarówka dosłownie zmiotając wszystko w okolicy (nie licz na to, że okoliczne budynki i sama ciężarówka to przetrwają).

Walcząc z bardzo wytrzymałymi wrogami pamiętaj, że nadal działa zasada Odepchnięcia. Korzystaj z tego by rzucać wrogów z dużych wysokości.

Bullet Storm

Jestem na dachu. Dwóch. Broń maszynowa i gotowa do strzału wyrzutnia rakiet. Czy dam radę? A czy kiedyś nie dałam?

Imię: Karen Cash

Sponsor: Nike

Jako sierota nie miałaś łatwego życia. Nie miałaś nawet czternastu lat kiedy wpadłaś w narkotyki i drobną przestępczość. Nie pożyłabyś zbyt długo gdyby nie ludzie w czarnych garniturach, którzy zabrali cie z ulicy. Reszta twojego życia to nieustanny, morderczy trening. Mając dwadzieścia lat byłaś już żywą maszyną do zabijania gotową do funkcjonowania w każdym teatrze działań i z każdym uzbrojeniem. Stała się bezlitosnym zabójcą działającym dla rządu.

Jej życie zmieniło się gdy miał powstać SH Show. Nagle dostała nowe, zaskakujące zlecenie. Wstąpić do programu i udowodnić, że człowiek wcale nie jest gorszy od tych "zmutowanych dziwadeł". Póki co sprawnie dotrzymuje kroku innym uczestnikom programu i zaczyna poznawać normalne życie, czyste od ciągłych treningów i... Naprawdę wolisz ratować ludzi niż w samotności mordować szefów mafii.

Cechy: Duch k8, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k12

Umiejętności: Rzucanie k12+1, Skradanie się k12, Spostrzegawczość k12+1, Strzelanie k12+2, Walka k12+1, Włamywanie k8, Wspinaczka k8, Zastraszanie k8

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 9, **Wytrzymałość:** 6 (1)

Zawady: Bezlitosna, Służba, Zobowiązanie (nigdy nie pozwolić skrzywdzić dziecka na swoich oczach), Koszmary.

Przewagi: Akrobata, Dobywanie, Szybki cios, Opanowany, Punkty mocy, Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce), Złodziej

Sprzęt: Pancierz z durasplotu (+1, ZC), Aktywne google noktowizyjne, commlink, telefon komórkowy, strój moro, nóż (Si+k4), ostrze wysuwane z podeszwy buta (Si+k4), 860 dolarów

Obciążenie: 10,5, **Udźwig:** 30, **Obladowanie:** 0

Supermoce:

- Supercecha (1) – Duch +1 (Zatwardziały charakter)
- Superumiejętność (10) – Rzucanie +5, Skradanie +1, Spostrzegawczość +6, Strzelanie +3, Walka +4, Włamywanie +1, Wspinaczka +1, Zastraszanie +3 (Morderczy trening)
- Atak dystansowy (12) gadżet, szybkostrzelność 3, PP 2, zwiększone obrażenia – 3k6, 12/14/48, Sz 3 (brak kar za wiele strzałów), PP 2 (I-44 "Inferno", prototypowy pistolet)
- Linoskoczek (1) gadżet – linka z kotwiczka w urządzeniu na przedramieniu.

WSKAZÓWKA: Jeśli myślisz, że twoja postać używając broni palnej nadaje się tylko to headshotów i dosłownej eksterminacji bandytów, to rozważ możliwości skorzystania z ataków mierzonych. Wystrzelenie przeciwnikowi karabinu z ręki to modyfikator jedynie -4, więc na dystansie 20 metrów masz na to 75% szans. Nie dość, że wystrzelisz broń to drugim strzałem trafisz ją w powietrzu posyłając ją w daleką podróż (lub rozbijając w drobny mak).

Inferno nie jest idealny do skrytobójstwa. Dlatego też mistrzowsko rzucasz nożem.

Thunderbird

Na litość boską, on prawie mnie zastrzelił! Że niby jestem szybszy od pocisków? A wiesz jaki to jest stres gdy musisz zejść z toru strzału?

Imię: Jeffrey Vang

Sponsor: Red Bull

Jesteś najmłodszym uczestnikiem programu. Swój dar odkryłeś mając jedenaście lat, chociaż nie byłeś z niego najszczęśliwszy i skrzętnie ukrywałeś go przed wszystkimi z wyjątkiem najbliższej rodziny. Bardzo dbałeś i nadal dbasz o to aby nikt nie domyślił się, że jesteś Evoltem. Bardzo rzadko zdarza ci się skorzystać z mocy w życiu codziennym (czasem skorzystasz z teleportacji gdy spóźnisz się na zajęcia, albo dotkniesz w domu niezabezpieczonego przewodu by wyleczyć bolące rany). Jesteś więc zwykłym chłopakiem, który nie za bardzo lubi bójki i niebezpieczne szaleństwa. W zasadzie do kursu Krav Magi zmusił cię kolega ojca bo lekcje po znajomości były za darmo, a mieszkasz w niebezpiecznej dzielnicy. Ale robisz wszystko by unikać przemocy.

Od niedawna chodzisz na studia artystyczne i pragniesz zostać malarzem. Szkoła jest jednak bardzo droga i twoich rodziców nie stać na twoją edukację. Próbowałeś z ulotkami, w barach, konkursach malarskich... ale pieniędzy nigdy nie wystarczało. Po długich namowach rodziców zgłosiłeś się do SH Show. Przerazają cię te pociski, walki, pościgi. Ale zrobisz wszystko by zarobić na studia i zostać znanym artystą.

Cechy: Duch k8, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k10

Umiejętności: Leczenie k6, Prowadzenie k4, Rzucanie k10, Skradanie się k6, Spostrzegawczość k6, Walka k10, Wyśmiewanie k6

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 6 (1 + 4 pancerza przeciwko energii)

Zawady: Biedak, Podopieczni (rodzice), Słaby punkt (Powietrze – poważna), Tchórz

Przewagi: Gracz zespołowy, Grad ciosów, Oburęczny, Podwójne uderzenie, Punkty mocy, Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce)

Sprzęt: Pas defensywny (+1, ZC), dwa wibronoże (Si+k6+2, 2PP, BC), commlink, telefon komórkowy, 380 dolarów.

Obciążenie: 3, **Udźwig:** 30, **Obładowanie:** 0

Supermoce:

- Teleportacja (6), szybka teleportacja (przemiana w błyskawice)
- Atak dystansowy (8) obszarowy, wariant żywiołowy (elektryczność), niegroźne obrażenia – 2k6 obrażeń, 12/24/48, średni wzornik wybuchu (strzał błyskawicami z dłoni)
- Odmienny materiał (7), pochłanianie, wymaga aktywacji (ciało z błyskawic)
- Odporność (4) (niepodatny na elektryczność)

WSKAZÓWKA: Masz trzy teleportacje w rundzie. Jesteś w stanie pojawić się na polu walki, wykonać swoje ataki (mając na polu walki do dyspozycji jedną teleportację), a na koniec zniknąć z pola walki. Tchórzowskie i nudne na dłuższą metę, ale jeśli przeciwnicy nie mają zakładników, a za to masę broni palnej z wolframową amunicją – warto zadbać o swoje życie i nie dać się głupio zastrzelić.

I pamiętaj by korzystać z gracza zespołowego. Sam jesteś w stanie otoczyć człowieka i używać z bonusów za walkę w wielu na jednego!

Iron Dragon

Kochanie, mówiłem ci, że pociski się mnie nie mają. Wiem, że to mogło strasznie wyglądać, ale nie musisz się martwić. Tak, nie zrobię nic głupiego. Oczywiście, że pamiętam o kolacji!

Imię: Micheal Crane

Sponsor: Crane Inc.

Nie ma co ukrywać, dopisało ci szczęście. Jesteś z bogatej rodziny i wieku trzydziestu lat przejąłeś prosperującą firmę komputerową po swoim ojcu, który stare lata postanowił spędzić na relaksie i zwiedzaniu świata. Skończyłeś dobre studia, masz śliczną narzeczoną, którą bardzo kochasz (Lynda Bagby). Wszystko w twoim życiu zawsze miało sens oraz swoje miejsce. Jesteś prawdziwym farciarzem.

Zostałeś też pobłogosławiony tajemniczą mocą. Od małego potrafiłeś wyginać łyżeczki siłą woli i trenowałeś swój dar do takiego stopnia, że teraz podnosisz nawet samochody. Byłeś pewien, że nie otrzymałeś tego talentu przez przypadek. Tak jak zawsze byłeś za wspieraniem swoimi pieniędzmi potrzebujących, tak rozumiałeś, że swojej mocy też nie możesz używać tylko dla siebie. Zawsze starałeś się nią jakoś przysłużyć społeczeństwu (choć ukrywając swoją tożsamość), a kiedy wystartowało SH Show zrozumiałeś, że musisz się zapisać. Twoją tożsamość zna tylko narzeczoną i uczestnicy programu. Twa miłość nie jest jednak szczęśliwa z twoich bohaterских zapędów. Martwi się, że za bardzo ryzykujesz życiem, a przecież i tak robisz już bardzo wiele dla innych.

Cechy: Duch k12+6, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k8

Umiejętności: Przekonywanie k6, Pilotowanie k6, Prowadzenie k6, Rzucanie k10, Spostrzegawczość k6, Walka k8, Wyśmiewanie k8, Zastraszanie k6

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6 (15 przeciwko metalowi), **Wytrzymałość:** 7 (2, ZC)

Zawady: Bohaterski, Lojalny, Podopieczna (narzeczoną), Słaby punkt (Elektryczność – poważna)

Przewagi: Obrzydliwie bogaty, Punkty mocy, Szycha, Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce)

Sprzęt: Pancerz bojowy (+2, ZC), Hełm taktyczny, ciężkie rękawice (Si+k4) commlink, sztuczne skrzydła (w pancerzu), aktywny noktowizor (w hełmie), stymulatory medyczne, system maskujący (wbudowany w pancerz), ponad 10 000 dolarów na koncie.

Obciążenie: 17, **Udźwig:** 30, **Obladowanie:** 0

Supermoce:

- Kontrolowanie materii 1 poziom (5), oplątanie – postać potrafi kontrolować metal (zdolności magnetyczne)
- Telekineza 4 poziom (6) broń ciężka, większy zasięg, ograniczenie (tylko metal) – Siła telekinezy wynosi k12+2, wpływa tylko na metal, jej zasięg to 24' (zdolności magnetyczne)
- Odchylanie 6 (3), ograniczenie (tylko metal) (pole magnetyczne)
- Superobrona +9 (4), chwycić i rzuć, ograniczenie (tylko metal) (pole magnetyczne)
- Supercecha (6) – Duch +6 (niezwykła siła osobowości)
- Nieustraszony (2) (niezłamany duch)

WSKAZÓWKA: Rzucaj wrogami którzy mają na sobie wiele metalu (np. solidne pancerze), miażdż Oplątaniem tych którzy są trudni do trafienia za pomocą miotania przedmiotami.

Pamiętaj, że masz na sobie metalowy pancerz. Gdy użyjesz sam na sobie telekinezy będziesz mógł latać.

Witamy w programie!

Wchodzimy z wykopem

To przygoda akcji więc darujemy sobie nudne wstępy i tutaj i na sesji też daruj ich graczom. Zaczynij sesję wcielając się w rolę prezentera SH Show. *"Zuchwały skok na bank, ale odważna obsługa zdążyła włączyć alarm! Zdesperowani bandyci opanowali pociąg metro na pierwszej stacji i pokonują kolejne stacje! Policja już zabezpiecza poszczególne przystanki, ale czy zdołają zatrzymać uzbrojonych bandytów bez strat? Gra toczy się o miliony dolarów! Czy to nie Iron Dragon? Tak! Właśnie wbiega na stację! Po tym żelaznym obrońcy sprawiedliwości zawsze mogliśmy spodziewać się gotowości".*

Zwróć się bezpośrednio do gracza. Ma dobry początek sezonu, pierwszy odcinek w tym wydaniu, a on już zgarnia 25 punktów, niech wykorzysta dobrą passę. Oddaj pałeczkę graczowi, niech opisz swoją postać, szczególnie strój z reklamami. Pociąg za minute będzie na stacji. Co zrobi Iron? Pociąg jest za ciężki, ale może zechcieć zniszczyć tory i wykoleić pojazd (Reżyserka powinna być tutaj stanowcza *"Zapłacisz za to, Crane?! Poza tym w środku jest dwóch maszynistów!").* Bez problemu gracz może za to wyrwać drzwi i wskoczyć do pędzącego pociągu (Test Zręczności lub oberwie stłuczenia, jeśli wolisz być bardziej surowy, tylko opisz to humorystycznie, a nie złośliwie). Tak czy inaczej gracz wpada do pociągu pod lufy trzech uzbrojonych w kałasznikowy bandziorów. Wszyscy natychmiast otwierają ogień! Iron jest zbyt odważny by przejąć się ogniem zaporowym, poza tym pociski się od niego odbijają, więc nie marnuj czasu na kostkologie. Zapytaj gracza jak planuje rozprawić się z bandytami i niech wykona tylko odpowiednie testy przeciwstawne. Może ich na przykład związać barierkami, pogrozić za pomocą noży które sami mają w kieszeniach lub po prostu tradycyjnie spuścić im łomot za pomocą rąk i nóg. Im bardziej widowiskowo postąpi tym entuzjastyczniej opisz to komentator. Tak czy inaczej 600 punktów trafia na konto Irona, pociąg nagle zaczyna gwałtownie zwalniać. Kilkanaście sekund później w jednym z przednich wagonów następuje eksplozja! Zaraz kolejna! Gdy gracz dobiega na miejsce widać tylko rozpruty wagon i zawałoną ścianę metra!

Totalna destrukcja

"Bandydzi mieli ładunki wybuchowe! Reszta zbirów musiała zwiać do kanalizacji miejskiej, zostawiając nieszczęsnego Irona za sobą!". Pozostała trójka już słyszy reżyserkę "Chwila przerwy, ale bądźcie w gotowości. Mogą wyleźć wszędzie, a musicie stawić się błyskawicznie... Cholera, porwali ciężarówkę! Levi, jesteś najbliżej, Jeffrey, dołącz do niego jak najszybciej. Karen do helikoptera stacji!".

Siedziba drużyny

Siedziba Herosów znajduje się na dziewiątym piętrze biurowca SH Show. Generalnie jest tam tylko wielka, komfortowa hala treningowa, przebieralnie no i automat z napojami. Mimo to bohaterowie często tam siedzą plotkując. Jeśli postanowicie kontynuować SH Show po skończeniu tej przygody na piętrze biurowca jest wiele pomieszczeń tylko czekających na zagospodarowanie!

Siedziba herosów (12)

Rozmiar: Duża, **Położenie:** Centrum miasta, **Jakość:** Dobra

Pomieszczenia (10/9): Sala treningowa

Dodatki: Brak

Nie zapomnij przyznać Mad Lionowi punktów za to, że jako drugi wpada na miejsce akcji. Ciężarówka pędzi środkiem drogi, dosłownie roztrzucając na boki wszystkie inne pojazdy na drodze. Pozwól graczowi opisać swoją postać, strój oraz to jak wchodzi na scenę. No i co zrobi gracz? Jeśli stanie na trasie ciężarówki to może się to skończyć boleśnie, chociaż ciężarówka powinna wyjść z tego zderzenia w gorszym stanie. Nie jest złym pomysłem zatrzymać pojazd np. za pomocą ciosu znakiem drogowym lub rzutu pustym samochodem. W samochodzie przebywało trzech bandytów, ale opisz graczowi tylko dwóch, do trzeciego niedługo wrócimy. Jeśli kasacja ciężarówki była mało skuteczna może się okazać, że Mad ma jeszcze do załatwienia dwóch bandziorów uzbrojonych w Uzi. Jest największym twardzielem w mieście więc na pewno sobie poradzi i zgarnie punkty.

Korzystając z zamieszania i swojego szczęścia, ostatnio uzbrojony desperat wpada do budynku i szybko dostaje się na dach pobliskiego szpitala gdzie porywa helikopter, próbując dalej uciekać. „*Thunder, załatw to!*”

Dostanie się do helikoptera to żadne wyzwanie dla człowieka błyskawicy, ale wyzwaniem jest inny problem. Pilot specjalnie leci nad zatłoczonymi ulicami. Zrobienie mu krzywdy pewnie skończy się tym, że pojazd spadnie na ulicę zabijając niewinnych! Pozwól graczowi na wymyślenie jakiegoś rozwiązania. Ciekawym pomysłem może być na przykład zabranie do helikoptera innego

pilota (np. z helikoptera stacji) tak by mógł posadzić helikopter, a wtedy bandytę można wywalić przez okno. Inne rozwiązanie to po prostu wywalić bandytę i usiąść za sterami. Problem jest taki, że Thunder nie potrafi pilotować, a bezpieczne posadzenie helikoptera to przeciętny test lub katastrofa. Wprost możesz powiedzieć graczowi że dostanie +4 do tego testu jeśli po prostu spróbuje uderzyć helikopterem w najbliższą przeszkodę, a zaraz obok jest opuszczony plac budowy... To będzie piękna eksplozja!

Po zakończonym wejściu Mada i Thundera możesz sobie pozwolić na „najazd kamerą z lotu ptaka” opisując rozbite samochody, dymiące ruiny, tłum gapiów, fontanny po wyrwanych hydrantach... „*Oto zło ukarane w wielkim stylu!*”, krzyczy prezenter, „*Chłopaki, sponsorzy was zabiją*”, mówi reżyserka.

I odrobina finezji na koniec

Została jeszcze Bullet Storm, ona też musi mieć swój popis. Nagle w jej słuchawkach odzywa się reżyserka „*Cholera, to nie wszyscy. Trzej zajęli sklep i mają zakładników. Helikopter wysadzi cie na dachu budynku.*”

Trzej bandyci. Dwaj stoją przy zakładnikach, trzeci kręci się po sklepie, żre batoniki, opróżnia stoiska z piwem. Na wszelki wypadek zamknął wcześniej wszystkie drzwi. Wspinaczka, otwieranie zamków, skradanie się. Z tym Bullet poradzi sobie bez problemu. Najrozsądniej będzie cicho usunąć wolnego bandziora, a później z zaskoczenia załatwić dwójkę przy zakładnikach. Ale nie jest to jedyne ani nawet najlepsze rozwiązanie. Daj się jej popisać. W przypadku skrajnej głupoty daj jej jakąś podpowiedź.

Pierwsze punkty w sezonie zdobyte. Bandyci ujęci. Gracze mogą wracać do bazy. Oczywiście na ulicy, przy sklepie czy przy wejściu do metro już stoją tłumy fanów oczekujące na uściski, autografy i przemowy. Kontakt z fanami jest ważny, w końcu bohaterowie są żywymi reklamami i nie mogą zawieść sponsorów, bo poleci im po wypłacie.

Bandyci

Użyj współczynników Przystępców z podręcznika głównego. Część ma kałasznikowy, pozostali Uzi lub zwykłe pistolety.

Stacja

W kilku słowach podsumuj całą sytuację jako prezenter. Na ekranach telewizorów pokazuje

się cała czwórka bohaterów z podliczonymi już punktami za akcje. Jeśli ktoś dobił do tysiąca to może przerobić punkty na fuksy i karty przygody.

Po walce z fanami postaci trafiają do studia, gdzie czeka ich jeszcze rozmowa z presenterką. Ta podsumuje ich wyczyny, oraz poinformuje, że na jutro umówiła całą czwórkę na wywiad popularnym programie *Voice of America*. Poprosi o odpowiednie podejście do tematu i dobre zareklamowanie SH Show. Nie będzie wdawała się w zbyt osobiste dyskusje. Gdy wyczerpie temat – po prostu wyjdzie.

Możesz wykorzystać tą scenę aby gracze poznali również innych uczestników programu.

Elodie Moreaux

Reżyserka programu. To ona odpowiedzialna jest tak naprawdę za to kiedy i jak na miejscu akcji pojawią się bohaterowie. Ona również nadzoruje ich działania oraz jest bezpośrednią ich przełożoną. Na codzień jest pełną wdzięku, lekko chłodną piękną o długich nogach i długich, jasnych, mocno kręconych włosach. W rzeczywistości jest Evoltem ale skutecznie to maskuje. Jej darem jest umiejętność kontrolowania umysłów. Jedyne czego pragnie to ogromna popularność programu. Dla tego celu robi wszystko, nawet przyzwie starożytne bóstwo by tylko znaleźć interesującego przeciwnika.

Cechy: Duch k12, Siła k6, Spryt k12+1, Wigor k8, Zręczność k8

Umiejętności: Przekonywanie k10, Prowadzenie k6, Spostrzegawczość k8, Walka k4, Wypytywanie k8, Wyszukiwanie k8, Wyśmiewanie k10, Zastraszanie k8

Charyzma: 6, **Tempo:** 6, **Obrona:** 4, **Wytrzymalność:** 6

Zawady: Chciwa (poważna), Mówka, Mściwa (drobna)

Przewagi: Charakterną, Charyzmatyczną, Punkty mocy, Szycha, Śliczna Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce)

Sprzęt: Elegancki strój, nie nosi przy sobie broni ani niczego podobnego.

Obciążenie: 0, **Udźwig:** 30, **Obladowanie:** 0

Supermoce:

- Kontrolowanie umysłów (17), czyszczenie wspomnień, zmiana wspomnień, dodatkowe umysły – Elodie potrafi kontrolować umysły nawet 4 osób w jednym czasie. Ponadto jej moc pozwala jej na trwałe zmiany w umysłach swoich ofiar. Jeśli ma wystarczająco czasu może trwale przebudować wszystkie wspomnienia swojej ofiary. UWAGA: Elodie w ramach jednej akcji może przejąć kontrolę nad jedną osobą i może wykonywać tylko jednej takiej akcji w rundzie. Gdy korzysta ze swojej mocy jej oczy z niebieskich stają się ciemnofioletowe (test spostrzegawczości z -2 pozwala to zauważyć). Kobieta nie zdaje sobie jednak sprawy z tej wady swojej mocy.

Konkurencja

W SH Show BG nie są jedynymi uczestnikami. Program ma kilku stałych uczestników, ale ich liczba co sezon się zmienia. Jedni odchodzą, inni tracą sponsorów. Często też jakaś firma ze chce się zareklamować i znajdzie Evolta który w jej imieniu wystąpi. Generalnie inni uczestnicy programu nie powinni za bardzo pojawiać się w przygodzie – to gracze mają być tutaj najważniejsi. Ale jeśli zdarzy się w czasie przygody, że gracze nie będą chcieli

czegoś zrobić „bo nie” albo będą zbyt brodzić w błocie i się ociągać to może na scenę wkroczyć któryś z drugoplanowych herosów. Specjalnie nie podaję ich statystyk. Oni mają się pojawiać, pomagać, zgarniać BG punkty sprzed nosa i znikać. Poniżej podaję kilka przykładów, ale nie bój się dodawać też własnych herosów.

Blob – Człowiek-guma. Potrafi rozciągać swoje ciało, wysuwać z niego dodatkowe ręce i ogon, rozrastać się do wielkości nosorożca, a nawet tak się przekształcać, że przyjmuje wygląd innych ludzi.

Dark Slayer – Milczący i tajemniczy mistrz miecza. Podobno żyje ponad tysiąc lat i jest nieśmiertelny. Na pewno nic co ma kaliber poniżej wyrzutni rakiet nie jest w stanie go zatrzymać, bo nawet odcięta kończyna odrasta mu po kilku dniach.

Red King – Gra twardziela, ale występy w telewizji już go męczą i pragnie odejść z branży. Potrafi ładować moc kinetyczną w niewielkie przedmioty przez co wybuchają po kilku chwilach, co oznacza, że na oczekaniu tworzy „granaty”. Zazwyczaj wykorzystuje tę moc rzucając kartami do gry.

Ice Wind – Sympatyczny, pomocny i uwielbia podrywać kobiety. Gdy zechce jego ciało zamienia się w lód, ponadto kontroluje ten żywioł strzelając sopłami, zamrażając wrogów czy przywołując lodowe ściany.

Wątki osobiste

Przygoda została stworzona w taki sposób by gracze mogli przejść przez nią w sposób wygodny i przyjemny. Gotowi bohaterowie zostali stworzeni głównie dlatego, żebyś się nie martwił, że BG zaskakującym zestawem mocy totalnie zmienia bieg przygody (choć oczywiście możesz się o to pokusić). Opisani bohaterowie uzbrojeni są jednak również w ciekawe osobowości, które warto rozwijać. Jeśli Twoi BG nie lubią za mocno wczuwać się w BG możesz pominąć te propozycje, ale mogą dodać one odpowiedniej głębi dla bohaterów prowadzonych przez graczy, którzy lubią analizować osobowość swojej postaci. Wątki te możesz wprowadzić również później, jeśli zdecydujesz się kontynuować przygodę i zamienić ją w całą kampanię z mocnym wstępem.

Mad Lion

Szantaż – Namolny dziennikarz lub dawny kumpel gangu zaczyna szantażować Leviego, że ujawni całą jego przeszłość i zagrozi skandalem. Co robi BG? Dziennikarz może zrobić po prostu wszystko aby dowieść prawdy przez co stanie się prawdziwym zagrożeniem dla herosa, który będzie musiał odciągnąć go do innej sprawy... lub zabić, wracając do swojej kryminalnej przeszłości. Kolega z gangu może żądać pieniędzy albo czegoś znacznie ciekawszego... Jak uwolnienie brata z więzienia – oczywiście siłą. I co tutaj zrobić? Złamać prawo czy zrezygnować z programu i ryzykować więzieniem?

Bullet Storm

Sierociniec – sierociniec do którego w najmłodszych latach trafiła Karen stał się obiektem zainteresowania gangów. Zaczynają wykorzystywać smarkaczy do handlu narkotykami i przymierzają się do zabrania starszych dziewczynek by przygotować je do życia kobiet ulicy. Zabicie kilku ulicznych bandytów czy ich aresztowanie to zdecydowanie zbyt mało. Temu potworowi trzeba będzie ukręcić łeb, zlokalizować głównego bossa i... cóż, więzienie nie pomoże bo się wykpi – jedyne wyjście to jego śmierć. A co jeśli Boss gangu ma poparcie polityczne i Organizacja nie zgodzi się na działanie przeciwko niemu?

Thunderbird

Chory ojciec – Pech chciał, że ojciec Jeffreya ciężko zachorował. Leczenie jest bardzo drogie i trzeba będzie wybrać pomiędzy studiami a życiem ojca. Należy szukać każdego możliwego źródła zarobku i gdy sytuacja będzie wydawała się już nie do uratowania trafi się dobra finansowo propozycja. Sponsor proponuje nagrywaną w nocy walkę na śmierć i życie między swoim pupilkiem a wyhodowanym przez konkurencję potworem-zabójcą. I to na arenie na której teleportacja nie zapewnia pełnego bezpieczeństwa. Czy chłopak przełamie swoje wewnętrzne tchórzostwo i zaryzykuje życie w nierównej walce?

Iron Dragon

Póki śmierć nas...- Ten wątek można wprowadzić bez problemu w główny bieg kampanii. Wystarczy aby porwaną kobietą stała się narzeczona Irona. Jej zniknięcie może być naprawdę potężną motywacją dla herosa. A jej śmierć na ołtarzu może stać się najbardziej dramatyczną sceną w kampanii. Zrezygnuj z tego jednak jeśli twoi gracze bardzo głęboko przeżywają porażki tego typu (dlatego podstawowa kampania pomija ten temat)

Zwykli niezwykli

Dzień jak codzien

„Dzisiaj macie już wolne, wypocznijcie przed tym wywiadem”. Tymi słowami kończy się superbohaterski dzień pracy. I co teraz mają zrobić ze sobą BG? Od Ciebie i Twoich graczy zależy jak przebiegnie ta scena. Z jednej strony może okazać się nudną sceną, kiedy gracze nie będą absolutnie zainteresowani poznaniem codziennego życia swoich BG, a zechcą przejść „do kolejnej rozwałki” albo kiedy po prostu nie podsunie im się wystarczająco interesujących scen. W takiej sytuacji cały ten podrozdział będziesz musiał skrócić do krótkiego opisu w stylu „Posiedzieliście w barze, przed telewizorem czy na siłowni i jakoś wam ten dzień zleciał”. Będzie to mniej ambitne podejście do tematu, ale nie ma co kogoś zmuszać do odgrywania.

Twoim celem na tym etapie jest pokazać graczom jak wygląda codzienne życie superbohaterów w świecie w którym są oni bohaterami z telewizyjnego show. Dokonasz tego wrzucając graczy w różne sceny z chwil gdy są oni „w cywilu”. Poniżej podaję listę propozycji.

- **Kolekcyjne karty** – Gracz mija sklep z różnymi gadżetami, na wystawie którego są kolekcyjne karty z wizerunkami i opisami uczestników SH Show. Dwóch bohaterów jest prawie wykupionych, innych prawie nie ma, ale karty z podobizną oglądającego wystawę BG są praktycznie nieruszone. Co gorsza właśnie jakiś dzieciak kupuje karty i wybiera wszystkie poza tym z BG. Czy gracz jakoś zareaguje?
- **Telewizja** – Superbohaterstwo to zawód jak każdy inny, a znudzeni ludzie po pracy oglądają telewizję. Jak zwykle odmóźdzająca papka. Durne reality show, stare filmy oglądane po kilka razy, w wiadomościach o jakiejś zaginionej dziewczynie, w SH Show właśnie dwójka prezenterów dyskutuje o tym kto ma największe szanse. Podobno Blob jest w wyjątkowej formie i może tym razem zostać Czempionem.
- **Ukochana** – Iron Dragon musi przetrwać spotkanie ze swoją ukochaną. Czeka ich przyjemny wieczór, który skończy się słowami „Codziennie mam wrażenie, że to nasz ostatni dzień. Wiesz jak się czuję gdy widzę w telewizji, że ludzie do ciebie strzelają, próbują spalić, wysadzić. Skończ z tym. Utrzymujesz szpitala, wspierasz organizacje humanitarne... Po co masz jeszcze narażać swoje życie? Jak mam wziąć ślub z kimś kto mnie może w każdej chwili uczynić wdową?”

- **Sieroty** – BG na ulicy zaczepia dziecko z koszulką oznaczoną logo niedalekiego sierocińca. Prosi o datek, bo dzisiaj prawie nic nie zbierali, a dotacje nie wystarczają na posiłki... Jak zachowa się gracz? Da pieniądze? A może przyłączy się do zbierania, zachęcając innych by także wsparli sierociniec?
- **Bar** – Wielu rozładowuje stres przy kartach i piwie. Akurat trafiła się rozmowa na temat SH Show. Ktoś zaczyna głośno krytykować herosa, którym jest siedzący w barze BG. Kiepsko wyraża się nie tylko o jego image i sposobie bycia ale również o jego mocy i w ogóle o przydatności. Później schodzi się na to po co w ogóle w mieście niby potrzebni są herosi... Czy w którymś momencie heros włączy się do rozmowy?
- **Inni herosi** – Jeśli gracze nie należą do tych, którzy lubią nadawać swoim postaciom głębi odgrywanymi scenkami możesz spróbować oddać codzienność superbohaterstwa z perspektywy innych uczestników programu. Np. Dark Slayer może zechcieć upić się i wspominać jakim złym człowiekiem był 800 lat temu i teraz pokutuje za swoje grzechy, tak naprawdę licząc, że w końcu dane mu będzie umrzeć. Zbyt epickie? No to Ice Wind poprosi o korepetycje z matematyki, bo za tydzień ma sprawdzian z całego semestru a przez to całe superbohaterstwo nie ma czasu na samodzielną naukę.
- **Menadżer** – poza reżyserką każdy ma też menadżera reprezentującego ich sponsora. Z uporem maniaka potrafią oni dzwonić, namawiać do występowania w reklamach, teledyskach, wywiadach itd. ponadto mają pomysły na różne teksty/hasła reklamowe, które herosi mogą wykrzykiwać w czasie akcji. Oczywiście każde ustępstwo ze strony graczy będzie płatne extra.
- **Gazety** – Temat nagłówka to początek nowego sezonu SH Show, prezentacja uczestników, oparte na plotkach dywagacje, który z herosów jest w najlepszej kondycji, a kto zdaje się opadać z sił i stylu. Ponadto oczywiście artykuły sportowe, polityczne, w kronice policyjne o kolejnej zaginionej kobiecie.

Oczywiście możesz wymyślić własne sceny, w których gracze będą mogli zaznać trochę codziennego życia swoich herosów. Możliwe, że zauważyłeś, że w dwóch miejscach pojawia się wspomnienie o znikających kobietach. Obecnie nie jest to najważniejsze, ale niedługo to wydarzenie wyjdzie na pierwszy plan. Jeśli chcesz żeby gracze wyczuli, że to ważny element możesz wspomnieć o nim jeszcze w innych miejscach. Nie jest to jednak bardzo istotne, więc nie musisz się na to silić. To przygoda o superbohaterach, a nie śledcza, więc nie musisz wymagać w tym względzie od drużyny nadludzkiej spostrzegawczości.

Jeśli uznasz, że dość już tej codzienności możemy przewinąć czas do punktu kulminacyjnego tego rozdziału.

Voice of America

Musisz się w tej scenie wykazać sporym wyczuciem. Musisz obserwować reakcje swoich graczy i ocenić w którym momencie jeszcze są zainteresowani wywiadem, a w którym odpowiedzi zmierzają już ku zakończeniu i BG chcieliby już jak najszybciej opuścić studio. Myślę, że odpowiednią ilością pytań w wywiadzie jest po dwa na gracza. Warto nagradzać graczy za wyjątkowo ciekawe i klimatyczne odpowiedzi za pomocą fuksów oraz Kart Przygody.

Reporter, Daniel Harrell, osobiście nie ma nic przeciwko Evoltom, ale zapłacono mu za to, że postawi herosów w negatywnym świetle i sprowokuje nieprzyjemne dyskusje. W końcu widzowie wolą pikantne dialogi, a nie przyjacielskie pogaduszki. Poniżej podaję listę pytań, które warto aby się pojawiły:

- **Prawdziwy człowiek** – „Nike uważa, że wspiera zwykłego człowieka pośród Evoltów. Coraz częściej jednak na forach i stronach fanowskich pojawiają się głosy, że także jesteś Evoltem. Spośród najciekawszych spekulacji pojawia się sokoli wzrok, nadludzka zwinność oraz talent do szybkiej nauki. Jakie masz do tego podejście? Poddałabyś się badaniom aby udowodnić, że jesteś w 100% człowiekiem?” (to pytanie skierowane do Bullet Storm).
- **Oznaczanie** - „Co myślicie o ustawie w myśl, której Evolci o niebezpiecznych mocach powinni być oznaczani? W końcu niektórzy z nich są dużo groźniejsi niż terrorysta obwieszony ładunkami wybuchowymi.”
- **Uczłowieczanie** - „Co myślicie o przeprowadzaniu operacji uniemożliwiającej Evoltom korzystanie z mocy? Można by ją stosować przeciwko przestępcom, posiadaczom niebezpiecznych umiejętności oraz tym, którzy chcą być po prostu normalnymi ludźmi. Są stronnictwa, które uważają, że wszyscy Evolci powinni zostać „uczłowieczeni”. A jakie jest wasze zdanie na ten temat?”
- **Incognito** - „Jesteście w sumie wielkimi sławami. Dlaczego ukrywacie się za maskami, nie chcąc zdradzić swoim fanom kim tak naprawdę jesteście? Nie lubicie rozgłosu, wstydzicie się?”
- **Sens SH Show** - „Jak wygląda główny cel waszego działania? Powszechnie wiadomo, że SH Show jest reżyserowany. Niektóre działania opóźnia się aby dopaść ludzi bardziej widowiskowo albo, żeby zrobić odpowiednią przerwę na reklamy. Czy to naprawdę jest

superbohaterstwo? Robicie to dla ratowania ludzi czy dla aktorstwa i show?”

- **Pojedynki** - „Ludzie często dywagują między sobą, które z was jest lepsze. Nie uważacie że sezon w którym herosi otwarcie walczyliby między sobą zamiast łapać przestępców mogłby zaspokoić ciekawość ludzi i ucieszyć wielu waszych fanów? Dlaczego odmawiacie walki między sobą? Może planujecie jakąś zmianę w tym zakresie?”
- **Służba** - „Skoro chcecie łapać przestępców to czemu nie wstąpicie do policji tylko pracujecie dla telewizji i sponsorów? Zamiast podpisywać autografy oraz ćwiczyć kwestie od sponsorów moglibyście wziąć się za coś pożyteczniejszego. Na przykład policja nie potrafi sobie od dwóch tygodni poradzić ze zniknięciami kobiet w mieście. Dlaczego herosi nie pomagają w śledztwach tylko wkraczają do akcji gdy bandyci są już znani?”
- **Zła passa** – „Ostatni sezon był najsłabszym w twojej karierze. Myślisz, że twoja kariera coraz większymi krokami idzie ku zmianie branży?”

„Levi, kończcie wystąpienie”, nagle commlink Mad Liona się odzywa, „Nastolatka zdążyła wezwać policję gdy ktoś wtargnął do jej domu, porywacze uciekają... Podstawię wam helikopter za 3 minuty.”

Co zrobi Lion? Najpewniej herosi w w zaskakujący i nagły sposób będą chcieli wyjść. Prezenter będzie próbował ich zatrzymać, z jeszcze kilkoma pytaniami. Fani nagle zdadzą sobie sprawę, że to ostatnia szansa na autografy. Te 3 minuty mogą okazać się sporym wyzwaniem. Nikt nie wyłączył kamer, więc wyjście ze studia pojawi się na pewno w jutrzejszym programie. Ochrona próbuje rozgarnąć fanów, ale nie idzie im to najlepiej. Do graczy zależy czy wyjdą ze studia siłą (co nie będzie trudne dla człowieka potrafiącego podnieść samochód) czy znajdą jakiś sposób na wyjście z klasą. Najważniejszy jest czas. Za każdą zmarnowaną minutę gracze będą mieli o jedną rundę mniej na pościg w przyszłej scenie.

Efekty spotkania

Jutro program pojawi się w telewizji. Agresywne lub nieprzyjemne postawy graczy mogą skończyć się z bardzo dużą niechęcią społeczeństwa. Internet zaleje się nienawistnymi komentarzami, rozmowami itd. Jeśli gracze będą zachowywać się w bardzo nieodpowiedni sposób możesz dać im -1 do Charyzmy za każdym razem gdy rozmawiają z kimś w swoich superbohaterskich strojach.

Jeśli BG wypadną szczególnie dobrze mogą spodziewać się od sponsorów około 1000 dolarów premii. A od Ciebie fuksa lub Karty Przygody.

Bardzo istotnym elementem jest to jak gracze opuszczą studio. Jeśli potraktują fanów bezlitośnie lub brutalnie to oglądalność programu znacznie spadnie. Niezadowolona reżyserka i sponsorzy mogą grozić zwolnieniem, a przynajmniej znacznym obniżeniem pensji.

Coś jest nie tak

Kolejny odcinek

Czarna furgonetka pędzi prawie pustymi ulicami miasta, goniona przez dwa radiowozy, co nie przynosi wielkiego skutku. W powietrzu unosi się helikopter policyjny, który szybko dogania drugi, należący do SH Show, z herosami w środku. *„Bądźcie ostrożni! Mają zakładniczkę, nie mamy pewności, że w kryzysowej sytuacji nie spróbują jej zabić!”*.

Porywacze mają statystki zwykłych Bandytów oraz dodatkowo k6 w prowadzeniu. Wszyscy Wszyscy mają pistolety z wolframowymi pociskami (broń ciężka), więc gracze mogą boleśnie odczuć ich ataki na swojej skórze. W kluczowym momencie pościgu ktoś wykopie tylne drzwi furgonetki i pojawi się w nich mierzący w herosów bandzior uzbrojony w... wyrzutnie rakiet. Nie jest sukcesem uniknąć postrzału. Taka zbłąkana rakietka w środku miasta to cywile do ratowania, walące się części budynków, płonące samochody.. No i szansa na punkty!

Gdy szanse na ucieczkę spadną do zera (np. furgonetka się rozbije) jeden z bandytów weźmie dziewczynę na zakładnika. Daj uczciwe szanse jej uratowania (test inicjatywy) ale nie lituj się nad tą uroczą BN-ką. Bandyty są bezwzględni i gdy zrozumieją, że i tak zostaną dorwani – zabiją ją. Gdy gracze zmiękną na widok lufy przy skroni niewinnej osoby bandyci zażądają bezpiecznego transportu za granicę (samolot, statek, cokolwiek). Nie są w rzeczywistości szczególnie rozgarniętymi ludźmi.

Porwana

Czy gracze skojarzyli, że właśnie dorwali ludzi, którzy od jakiegoś czasu porywali kobiety w mieście o czym mogli dowiedzieć się we wcześniejszych rozdziałach? Będą próbowali zgłębić te informacje czy zadowolą się zdobytymi punktami? Jeśli postanowią zasięgnąć języka mogą spróbować podjąć następujące tropy:

- **Dziewczyna** – Jeśli herosi uratowali jej życie może stać się cennym źródłem informacji. Dziewczyna ma 17 lat, pochodzi z porządnej rodziny, ojciec jest pastorem. Starsi bracia wyjechali na studia do innych miast. Bandyty włamali się do jej domu kiedy już spała, a rodzice wyjechali na wspólny urlop dwa dni temu. Ocknęła się gdy ktoś potknął się na

schodach i natychmiast wezwała policję. Co jak widać uratowało jej życie. Jej dom znajduje się na przedmieściach, bez problemu wskazuje adres. O bandytach nic nie wie poza tym, że dla kogoś pracują bo kilka razy wspominali o swoim „Szefie”.

- **Porywacze** – Na przesłuchanie jest niewiele czasu bo bandytów za chwilę zabierze policja, ale udany test Zastraszania lub Przekonywania (zależnie od tego czy BG będą chcieli wiedzę wymusić czy zdobyć odwołując się do rozsądku zatrzymanych) można dowiedzieć się kilku rzeczy:
 - **sukces** - „Haha, ta jedna dziewczyna nic nie zmieni. Za kilka dni i tak wszystko będzie skończone” (bandyci nie zdradzą nic więcej, ta informacja to raczej wynik ich pychy a nie umiejętności przekonywania BG)
 - **1 przebicie** – Tutaj bandyci będą już bardziej rozmowni. Zdradzą, że ich zleceniodawca nakazywał im porywać wskazane przez siebie dziewczyny i dostarczać za każdym razem w inne miejsce, gdzie zamaskowany je odbierał i oddawał im gotówkę. Był jakimś fanatykiem religijnym i mówił, że pieniądze nie mają dla niego znaczenia bo niedługo i tak świat się skończy. Dlatego też płacił naprawdę dobrze.
 - **2 przebicia** – Kilka dni temu ktoś do niego zadzwonił i zwrócił się Peterson, Person... jakoś tak. (jeśli gracze pójdą tym tropem i któreś zda test Wyszukiwania lub Wypytywania z -2 to dowie się, że jedyną osobą o podobnym nazwisku i posiadającą wystarczające pieniądze jest James Pierson)

Szansa na test jest tylko jedna (pamiętaj o zasadach testów wspomaganych), później bandziorów zgarnie policja. Oczywiście herosi będą mogli zajrzeć do więzienia, ale wszyscy bandyci będą martwi. Jeden z nich w nocy zabije pozostałych, a na koniec sam wbija sobie nóż w gardło.

- **Martwi przestępcy** – Nikt nie przychodził spotkać się z bandytami. Ci byli bardzo dokładnie przeszukani i zamknięci. To było niemożliwe aby do środka dostał się nóż myśliwski, ale jednak to za pomocą takiego właśnie narzędzia zabito wszystkich w celi. Wszyscy są zszokowani tym dziwnym wydarzeniem. Powinieneś opisać to wydarzenie na tyle nieprawdopodobnie by gracze mogli mieć szansę domyślić się, że to nie było dzieło zwykłego człowieka. W rzeczywistości to Elodie chciała aby plan Jamesa się powiódł i postanowiła osobiście mu pomóc by nie został zbyt szybko aresztowany. Weszła do środka korzystając ze swojej mocy kontroli umysłu i przy okazji czyszcząc wspomnienia każdego kto ją widział. Była na tyle ostrożna, że usunęła swój obraz nawet ze wspomnień

sprzedawcy u którego kupiła nóż.

- **Samochód** – To nie jest udany trop. Samochód wydaje się być kradziony. Zarejestrowany jest na fikcyjną osobę i niewiele da się z tym zrobić. Za to dokładne przeszukanie samochodu i test spostrzegawczości pomoże znaleźć kartki w które bandyci wywalili gdzieś na tył samochodu. Są to kserokopie jakiegoś pergaminu czy czegoś podobnego, mówiące o przebudzeniu Chaosu i Cierpienia. Późniejszy udany test Wyszukiwania może wykazać, że sądząc po języku oraz odwołaniach mowa musi o bóstwie zwanym Ocastą, pochodzącego z dawnych wierzeń i symbolizującego cierpienia krążące po świecie.
- **Telefony** – Gracze nie są urodzonymi detektywami, więc można im na ten trop jakoś zwrócić uwagę, np. możesz opisać leżący na siedzeniu w samochodzie telefon albo też komórkę wypadającą z kieszeni któregoś z bandytów po ciosie. Najbardziej bezczelnym rozwiązaniem jest telefon który po prostu nagle zacznie dzwonić. W mniej radykalnej wersji znajdują sms z wiadomością gdzie mają odstawić dziewczynę. W tej mocniejszej i bardziej oczywistej ktoś zadzwoni z tekstem „Macie dziewczynę? Odstawcie ją na White Street 78, gdzie przedostatnim razem”. Jeśli gracze będą odpowiednio opryskliwi to rozmówca nie zorientuje się w czym rzecz (Mad Lion zawsze jest odpowiednio wredny, od reszty możesz zażądać na przykład testu przekonywania).
- **Odbiorca** – Facet czeka z samochodem w zniszczonym budynku dawnej rzeźni, która zbankrutowała, a teraz nikt nie chce kupić budynku w kiepskiej lokalizacji. W okolicy kręcą się ochroniarze (statystyki kultystów, mają w uzbrojeniu uzi oraz pistolety 9mm), a wewnątrz czeka ich przywódca (te same współczynniki, ale jest Figurą). Można się niego zabrać na dwa sposoby:
 - **Śledzenie** – Jeśli bandyci nie otrzymają dziewczyny lub herosi im ją podrzuca (wymaga testu Przekonywania z -2 na policjantach by pozwolili jej od tak odejść z herosami) w końcu zapakują się do ciężarówki i odjadą.. Ich śledzenie podzielimy na trzy etapy:
 - Na początek trzeba śledzić samochód. Można to osiągnąć dwoma zdanymi testami prowadzenia (niezdanie któregoś pozwala kultystom na test Spostrzegawczości i przy jego zdaniu cała akcja przerodzi się w pościg).
 - Kultysty zatrzymują się rano w hotelu. Trzeba czuwać w nocy aby ich nie ominąć. Warto dowiedzieć się w których śpią pokojach co można osiągnąć testem Wypytywania na pokojówce, testem Przekonywania (oraz 20 dolarami) na recepcjonście lub też śledząc ich do ich pokoju (test Skradania).

- 5 rano – jeden z kultystów (ich przywódca) opuszcza hotel i za pomocą komunikacji miejskiej rusza do rezydencji Piersona. Należy zdać trzy testy Skradania (na ulicy, w autobusie i w parku przy samej rezydencji) porażka sprawi, że kultysta stanie się Aktywnym obserwatorem. Druga porażka w już przeciwnym teście sprawi, że cała akcja przerodzi się w pościg.
- **Wymuszenie** – Facet jest fanatykiem – zastraszanie, przekonywanie czy tortury nie pomogą. Na szczęście okazuje się być też idiotą. Ma przy sobie dokumenty po których da się stwierdzić jego tożsamość. Jest to Alex Raper, aktualnie ochroniarz Jamesa Piersona.

Dlaczego śledztwo?

Bo gracze są po pierwsze herosami, a po drugie... No graczami. Wielu ludzi z którymi grałem przez swoje życie gdy wyczuje tajemnicę stara się rozwiązać. To taki instynkt. Ale są też inni gracze którzy nie potrafią przejawiać inicjatywy albo tak mocno wczują się w bycie sławami, że uznają iż śledztwo jest dla glin. Dla nich właśnie pojawia się wątek dzwoniącego telefonu, który pchnie sprawę dalej.

Naturalnie i to może okazać się niewystarczające. Nie pozostaje Ci w tym wypadku inny wybór jak przewinąć trochę czas. Rytuał dojdzie do skutku w pełnym wymiarze i graczy czeka ciężka przeprawa z bogiem chaosu.

Gdy BG zbiorą już informacje i domyślą się, że głównym podejrzanym jest Pierson mogą zechcieć zebrać o nim trochę informacji. Udany test Wypytywania lub Wyszukiwania ujawni, że jest to bogacz z dobrze sytuowanego rodu pochodzącego jeszcze z czasów kolonizacji. Przebicie ujawni, że w rodzinie krąży indiańska krew. Dwa przebicia zdradzą, że prapraprapraprailestampra dziadek Piersona związał się z szamanką, a ród kilkakrotnie oskarżany był przez miejskich kaznodziejów o czczenie demonów i herezje. Niby mało ważne rzeczy, ale jak połączyć ze sobą magię i porywane kobiety to BG już się domyślą do czego niedługo dojdzie.

Do całej sytuacji wprowadzić należy postać reporterki. Najłatwiejszym sposobem będzie aby po prostu zapytała ona któregoś z BG czy mają jakieś informacje o tej sprawie z porwaniem. W końcu nie mają jeszcze powodów aby jej nie ufać. Jeśli tylko dowie się, że BG są na tropie Piersona postanowi sprawę opóźnić. Teoretycznie odłoży akcję BG o kilka godzin lub dzień „aby lepiej się przygotować”. W rzeczywistości ostrzeże go i da czarnoksiężnikowi czas aby przygotował się do rytuału.

Dlaczego? Ponieważ za wszystkim od początku stoi Elodie. Od długiego czasu w mieście grasują tylko zwykli przestępcy lub pojedynczy evolci, którzy nie mają szans z członkami SH Show. Poza tym przestępcy ze względu na herosów stają się coraz mniej liczni, nie ryzykują podejmowania ryzykownych przestępstw. Przez to spada oglądalność. Dlatego reżyserka pomaga Piersonowi i to ona podsunęła mu pomysł działania. Ma nadzieję, że pojawienie się potężnego bóstwa znowu przywróci SH Show do łask.

Wizyta samej śmierci

Rezydencja Piersona

Jeśli gracze włożyli odpowiednią ilość pracy w śledztwo zapewne już domyślają się, że za wszystkim stoi James Pierson. Reżyserka jednak nie chce przegapić takiej okazji. Trzeba w okolicę ściągnąć kamery, ewentualnie innych herosów. Wszystko powinno trwać wystarczająco długo by Pierson zdążył wywieźć chociaż część kobiet do portu, gdzie niedługo odbędzie się rytuał. Obecnie w rezydencji jest tylko służba oraz dziesięciu ochroniarzy (statystyki weteranów z podręcznika podstawowego, uzbrojeni są w pistolety maszynowe i glocki, ale w zbrojowni mają AK-47, a facet na balkonie ma pod ręką karabin snajperski, ponadto połowa z nich przy ataku superbohaterów założy na siebie pancerze bojowe). Daj graczom wolną rękę. Niech swobodnie zaplanują sobie ten atak. Do zdobycia jest spora pula punktów, reżyserka zaproponuje wezwanie większej ilości herosów, ale to gracze mogą zdecydować czy chcą podjąć większe ryzyko walki z uzbrojoną grupą i nie tracąc cennych punktów na rzecz innych herosów. Ochroniarze gdy zauważą, że atakują ich herosi będą starali się jak najszybciej wymienić magazynki na te oznaczone czerwoną taśmą (czyli z amunicją wolframową, która przebija CZ).

Gracze mogą też próbować przekraść się do środka albo dokonać dywersji i dać szansę w całym zamieszaniu wejść do środka Bullet. Gracze w rezydencji trafią na tajne przejście za obrazem w jadalni. W tajnej piwnicy znajduje się niewielkie pomieszczenie, siedem łóżek, osobno wydzielona toaleta. Warunki spartańskie ale nie poniżające. Widać, że jeszcze niedawno przetrzymywano tutaj kilka osób. Obecnie leżą tutaj naczynia, wszędzie wala się pościel, jakaś bielizna.

Przechytrzenie BG to jednak dla Piersona zbyt mało. Pragnie zaśmiać się w twarz tym, którzy chcieli mu przeszkodzić. Dlatego na środku pomieszczenia stoi teraz niewielki telewizor i kamera. Na ekranie widać postać w czarnej szacie, z twarzą pomalowaną na czerwono i z piórami wplecionymi w warkocz. To Pierson chociaż w takiej charakteryzacji nie przypomina człowieka widywanego w telewizji. Gdy tylko BG pojawią się w sali wybuchnie śmiechem.

„Spóźniliście się, Herosi. Zostało wam już tylko kilka godzin nim zniszczę ten świat i zbuduję go wedle swoich zachcianek”. Pierson będzie opryskliwy i pewny siebie. Napawa się swoim sukcesem nad herosami. W czasie rozmowy pozwól graczom na test Spostrzegawczości.

Zdany test pozwoli usłyszeć odgłos statku w tle. To już dobra wskazówka. Wiadomo gdzie szukać. Gracze mogą również skorzystać z Przekonywania lub Wyśmiewania, prowokując Piersona do podania dodatkowych wskazówek. „*I tak już nie zdążycie*”.

Poszukiwanie

Gracze mają niewiele czasu. Szkoda bawić się w liczenie minut, ale musisz graczom uświadomić, że każda stracona chwila to coraz wyraźniejsze widmo porażki. Po pierwsze gracze muszą zlokalizować port. Najłatwiej zrobić to z pomocą internetu (Wyszukiwanie) lub wypytać ludzi na miejscu (Wypytywanie). Gracze mogą poprosić też o zdobycie informacji reżyserkę. Najprawdopodobniej nie zdają sobie jeszcze z tego sprawy, ale to sprawi, że BG nie mają szans zdążyć na czas. Będzie udawała, że wyszukuje informacji o należących do Jamesa, poda je dopiero gdy będzie już po rytuale.

Jeśli BG zdobędą informacje sami muszą jeszcze dostać się na teren portu. Będzie im potrzebny do tego samochód albo helikopter. Możesz nawet pokusić się o zasady Wyścigu z czasem, chociaż proponowałbym zrezygnowanie z modyfikatora -2 bo nikt w drużynie nie posiada wysokich umiejętności rajdowych. Możliwe są też inne sposoby szybkiego dostania się do portu, na przykład Thunder Bird może skorzystać ze swojej błyskawicznej teleportacji, bo jest szybszy od samochodu. Iron Dragon może polecieć na miejsce korzystając ze swojego latania. Mad Lion może zechcieć biec (ale nie jest szybszy od samochodu więc powinieneś w takim wypadku zażądać testu), mogą też próbować wymusić podwiezienie na niewinnym kierowcy (choćby taksówkarzu) albo poprosić o wsparcie helikopter stacji. Ważne aby pościg był szybki, widowiskowy i.. nie za długi. Herosi są od walki, a nie od wyścigów.

Miejmy nadzieję, że bohaterowie zdążą na czas zlokalizować magazyn gdzie dokonywany jest rytuał. Czeka ich tutaj spotkanie z grupą kultystów. W zależności od tego jak szybko BG wejdą do środka rytuał będzie właśnie się kończył lub dopiero zaczynał. Wewnątrz jest trójka kultystów oraz ich przywódca, James. Dla jego popleczników możesz wykorzystać statystyki z podręcznika głównego, tutaj podaję umiejętności mistrza ceremonii:

James Pierson

Cechy: Duch k10, Siła k6, Spryt k10, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Prowadzenie k4, Rzucanie k8, Skradanie się k6, Spostrzegawczość k8, Walka k8, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k8

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 6

Zawady: Arogancki, Dziwactwo (pragnie władzy nad światem)

Przewagi: Obrzydliwie bogaty, Punkty mocy, Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce)

Sprzęt: Czarne szaty, sztylet, portfel z 10 tysiącami dolarów.

Obciążenie: 3, **Udźwig:** 30, **Obladowanie:** 0

Supermoce:

- Zarażanie – śmierć na miejscu, mocna (10) – dotyk śmierci
- Atak dystansowy – wariant żywiołowy, dodatkowe obrażenia, przebicie pancerza (10) – 3k6 obrażeń, 2 PP + nekromacja (jak radiacja) – testuje się rzucanie (wyssanie życia)
- Przeróżanie, groza (4) – wizja śmierci
- Sługi, przywołanie (9) – przyzywa 3 uzbrojone w miecze szkielety, zakute w płytowe zbroje

Walka ta nie wydaje się trudna dla czwórki superbohaterów. Podstawowym utrudnieniem będą tutaj porwane kobiety, związane i skneblowane. Gdy zacznie się walka Pierson i dwóch kultystów ruszy do walki, a trzeci będzie chciał błyskawicznie zakończyć rytuał, zabijając dziewczynę. Wystarczą im do tego 2 rundy o ile gracze dostali się do środka na czas, więc gracze muszą się postarać. Zabitego kultystę zastąpi rzecz jasna kolejny. Ważne, że nie muszą oni dokańczać modlitwy stojąc złowrogo nad ołtarzem. Pierwszy może tego spróbować, ale już drugi na pewno użyje ołtarza jako pełnej osłony. Zarówno Pierson oraz kultysty będą unikali otwartej walki. Będą używali dziewczyn jako tarcz i nie zawahają się przed zabójstwem.

Gorsza scenariusz zakłada, że BG w ogóle nie zdążają, ale o nim za chwilę. Skupmy się na efektach ewentualnego starcia:

Zwycięstwo BG – Ołtarz i tak zostaje zasilony krwią, więc gdy tylko walka się kończy z ziemi zaczyna się **przebudzenie**. BG uratowali jednak porwane kobiety (jeśli żadna nie zginęła to jest ich 8 i gracze dostają po 200 punktów).

Porażka BG – Tutaj nie będzie ani jednego punktu za uratowanych cywili, a zaraz pod stopami Piersona wyrasta ogromna wieża unosząc go ku niebu, a BG zostawiając na ziemi.

Nie zdążyliśmy...

Jeśli BG nie zdążą na miejsce rytuału w ogóle. Bo na przykład zamarudzą gdzieś zbyt długo albo w ogóle nie będą podejmowali wątku czeka ich niespodzianka, bo nagle na środku portu wyrośnie gigantyczna, mroczna wieża z czterema rogami a niebo zrobi się ciemne i złowieszcze. Teraz już chyba nie będą mieli wyboru. Bo kto uratuje Nowy Jork przed przedwiecznym złem jeśni nie herosi?

Rozmowa z Piersonem

Opisuję tą scenę w ramce ponieważ ciężko określić na którym etapie dojdzie do tej sceny. Istnieją trzy możliwości. Albo zaraz po przebudzeniu gdy Pierson będzie leżał krwawiący na ziemi albo gdzieś w wieży albo już na samym końcu gdy gracze będą próbowali uciekać z wieży helikopterem.

Rozmowa ta jest o tyle ważnym elementem, że ma uświadomić graczom jaki jest prawdziwy układ sił. Bo w rzeczywistości Bóstwo jest zwykłą bestią, Pierson pionkiem, a prawdziwym wrogiem Elodie.

Gdzie nie zacznie się rozmowa Pierson nagle zwróci na siebie uwagę i zacznie prosić o pomoc. Wie, że gracze nie będą dla niego litościwi, więc spróbuje użyć jako karty przetargowej swojej wiedzy o tym, kto pomagał mu w tym wszystkim i dzięki komu sprawa zaszła aż tak daleko. W tym samym czasie w commlinkach Elodie będzie żądała od BG by zabili Piersona jak najszybciej 'zabijcie go! To czarnoksiężnik, na pewno za chwilę coś zrobi!'

Gracze zlitują się nad kultystą czy posłusznie go zabiją? Może jednak oszczędzą Piersona i zyskają w ten sposób szansę na poznanie prawdy o swojej przełożonej, co pozwoli na jeszcze jedną konfrontację w finale. Może też ostrzec BG, że Elodie też jest Evoltem chociaż nie jest tego pewien. Widział jednak kiedyś jak zmienia jej się kolor oczu. Nie ma jednak pojęcia dlaczego (nic dziwnego skoro zdarzało jej się mieszać w jego wspomnieniach).

Przebudzenie

Zbliżamy się do finału, więc musi być trochę mocniej. Nagle ziemia się rozpada, a przed BG wyrasta wielka, poskręcana, obwieszona łańcuchami wieża, która swym cieniem okrywa miasto. Niebo nagle pokrywa się czarnymi chmurami, które tworzą czarny wir zaraz nad zwieńczoną czarnymi rogami wieżą. Widać jak z leja wylewa się kilka, a za chwilę kilkanaście skrzydlatych monstrów rozlatując się po mieście.

Jeśli Pierson dokończył rytuał właśnie stoi na szczycie wieży do trzymanej w ręce kamery „*Oto ja! Jestem nowym panem tego świata*”, śmieje się przy tym jak na szaleńca przystało. Nagle na jego ramieniu ląduje koścista ręka i rozlega się głos jakby dolatywał z zaświatów „*Tak? A kim ty w ogóle jesteś?*”. Nagle szkielet podnosi Piersona bez najmniejszego wysiłku i zrzuca go z wieży. Rozlega się tylko przeraźliwy wrzask spadającego.

Jeśli Pierson już został pokonany u szczytu wieży po prostu staje odziany w rytualną zbroję szkielet z włącznią i świecącymi chorobliwą zielenią oczodołami. „*Hahaha, powróciłem!*”

Co by się nie działo trzeba potępować szybko i to bardzo. Najprostrzym rozwiązaniem może wydawać wdrapanie się na wieżę, ale krążą wokół niej w tym momencie już tysiące stworów. BG mogliby się po prostu nie przebić przez tą szalejącą masę, zwłaszcza, że nie wszyscy potrafią latać.

Gracze szybko zobaczą czarną, kamienną bramę. Niestety nigdzie nie ma klamki, a jest zbyt wytrzymała by ją rozbić nawet dla Liona. Może za to ją podnieść i w ten sposób umożliwić przejście towarzyszą. Gdy brama za nimi opadnie BG odetną się od Nowego Jorku, chociaż kamery nadal będą sprawne, a głos reżyserki wyraźny. To ostatni etap tej przygody. Należy przebić się na sam szczyt i pokonać głównego złego.

Ale do tego długa droga. Nagle posadzka pęka a z ziemi wychodzi kościana łapa, po chwili

za nią wychodzi cały szkielet, ubrany w szmaty i z tomahawkim w dłoni. Za nim pojawiają się kolejni... Spora zgraja, a na odwrót nie ma już czasu. Daj graczom powalczyć z nieumarłymi (wystaw ich na przykład 20, więcej może wydłużyć walkę i sprawdzić, że zawieje nudą, a 20 BG mogą zniszczyć w trzy rundy).

Hol

Po oczyszczeniu przedsionka z nieumarłych BG przechodzą przez zrujnowany przedsionek do gigantycznego, ciągnącego się na kilkanaście pięter w górę holu. Dwie pary schodów pod ścianami to jedynie wstęp do skomplikowanej płataniny stopni, balkonów i drzwi. Na środku sali stoi ogromny posąg totem okryty kamiennymi skrzydłami. Całe pomieszczenie ozdobione jest posągami orłów i wojowników. U samego szczytu widać ogromne drzwi, najpewniej prowadzącej dalej. Ale dostanie się tam wcale nie wygląda na łatwe. Oto co może spotkać BG po drodze:

- **Szkielety** – Co jakiś czas z jakiś bocznych drzwi wypada zgraja kościanych wojowników w metalowych zbrojach (+2), z różnorodną bronią. Nie ma większego sensu rozgrywania co chwila pełnej walki z hordą wrogów więc proponuję aby każdy BG musiał wykonać dwa-trzy testy Strzelania, Walki lub Ducha w przypadku Iron Dragona. Testy mają modyfikator -2. Jeśli BG nie zdobędzie dwóch-trzech sukcesów zostają zepchnięci w przepaść. Oczywiście walka jest uproszczona, ale opisy powinny być pełnokrwiste, szkielety mają spadać w przepaść, rozlatywać się na drzazgi itd.
- **Żywe posągi** – Kilka razy możesz przeprowadzić walkę z ożywionymi posągami. Kamień pęka a z wnętrza posągu wylatuje uskrzydłony demon lub kopia starożytnego wojownika. Nie są oni szczególnie niebezpieczni dla superbohaterów, ale warto pokusić się o to by skutki takiej walki miały wpływ na otoczenie. Na przykład Bullet może chwycić za stopy demona i tym sposobem dostać się na inny balkon. Wbite w ściany włócznie indiańskich wojowników mogą posłużyć jako drabiny.
- **Walące się piętra** – Nagle posadzka zaczyna pękać (np. po wyjątkowo silnym ciosie Liona albo rzucie indiańskiego wojownika) gracze muszą wykonać test Zręczności z -2 albo polecą dziesięć metrów w dół. Ponadto chyba trzeba poszukać innej drogi dalej.
- **Drzwi** – Czasem nie ma innego wyjścia i aby dostać się na inne piętro należy zaryzykować wejście do drzwi skąd jeszcze niedawo wypadła zgraja szkieletów. To istny labirynt, BG musi wykonać test Spostrzegawczości z -2 albo trafi na arenę gdzie zaczną atakować ich zgraje wrogów falami (Razem około 5 indiańskich wojowników, 3 demony i ze 20 szkieletów rozbitych na trzy fale co rundę każda).

Przeciwnicy

Szkielety – wykorzystaj statystyki szkieletów z podręcznika s. 153. BG mają ciężkie pancerze więc szkielety nie są w stanie ich zranić, ale mogą mierzyć w niechronione lokacje, popychać BG czy próbować ich rozbijać, chwycić oraz przewracać.

Indiański wojownik

Cechy: Duch k12, Siła k12+1, Spryt k4, Wigor k12, Zręczność k12

Umiejętności: Rzucanie k10, Spostrzegawczość k8, Walka k10, Zastraszanie k8,

Charyzma: -, **Tempo:** 8, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 12 (+2)

Sprzęt: wielkie tomahawki (Si+k8), wielkie oszczepy (Si+K8, 6/12/24), wielkie łuki (Si+k8, 24/48/96)

Zdolności specjalne:

- **Nieustraszony** – Odporny na strach i zastraszanie
- **Pancerz +2** – twarda skóra
- **Rozmiar +2** – ozywieni herosi mają ponad 2 metry wzrostu
- **Niezwykła siła** – ich ataki są bronią ciężką

Latając demon

Cechy: Duch k12, Siła k10, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k12+2

Umiejętności: Spostrzegawczość k8, Walka k12, Zastraszanie k8,

Charyzma: -, **Tempo:** 8, **Obrona:** 8, **Wytrzymałość:** 8 (+2)

Zdolności specjalne:

- **Nieustraszony** – Odporny na strach i zastraszanie
- **Pancerz +2** – twarda skóra
- **Niezwykła siła** – ich ataki są bronią ciężką

Boss

W kluczowym momencie posąg na środku sali porusza się, okrywający go kamień pęka, golem gwałtownie porusza skrzydłami i wrywa się z kamiennego więzienia. Najłatwiej opisać go jako skrzyżowanie pokrytego tatuażami wojownika o głowie orła i potężnych skrzydłach, na których bez trudu wzbił się w powietrze. Będzie on latał środkiem holu strzelając w BG promieniami światła ze swoich ślepi. BG będą więc musieli kryć się za kolumnami i kamiennymi murkami sami szukając dobrej okazji do strzału.

Latający wojownik

Cechy: Duch k12, Siła k12+3, Spryt k4, Wigor k12+4, Zręczność k12

Umiejętności: Rzucanie k10, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k10, Zastraszanie k8,

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 14 (2)

Zdolności specjalne:

- **Lot:** Potwór lata z szybkością 24 i wznosi się z szybkością 6
- **Świetlisty strzał** – 3k6 obrażeń +4 PP, zasięg 24/48/96, posiada wariant żywiołowy światła, BC
- **Nieustraszony** – Odporny na strach i zastraszanie
- **Pancerz +2** – twarda skóra
- **Rozmiar +2** – ożywieni herosi mają ponad 2 metry wzrostu

Sala żywiołów

Gdy BG otworzą już drzwi u szczytu holu wejdą do ciemnego, okrągłego pomieszczenia oświetlonego przez cztery blade pochodnie, płonące na niebiesko, żółto, czerwono i zielono. Każda pochodnia płonie przy wąskim korytarzu. Po przeciwległej stronie znajdują się rozległe schody a u ich szczytu ogromne drzwi w których znajdują się cztery otwory połączone ze sobą wyrzeźbionymi liniami. Nie trzeba długo zastanawiać się że w drzwiach należy coś umieścić aby można było przejść dalej. To bardzo prosta scena ale ma ona na celu przypomnieć BG, że każdy z nich ma indywidualne zdolności i musi współpracować zresztą by osiągnąć sukces. Będzie to niezbędne u szczytu wierzy.

Każda pochodnia oświetla wejście do korytarza gdzie znajduje się kryształ do zdobycia. Aby móc po niego sięgnąć trzeba wykonać drobne zadanie.

Niebieska – ta sala powiązana jest z żywiołem wody. Cała sala to olbrzymi basen na którego środku leży (tak, na wodzie) niebieski kamień wielkości pięści. Po tej wodzie można chodzić, ale warunek jest jeden – nie wolno wydać żadnego dźwięku (test Skradania z -2). Jeśli ta zasada zostanie złamana, kamień zapadnie się pod wodę, która natychmiast zamarznie, a temperatura w pomieszczeniu zacznie gwałtownie spadać. Jeśli ktoś nie zdąży wyskoczyć przez zamykające się drzwi (test Zręczności z -2) z pewnością zamarznie. Drzwi otwierają się po dziesięciu minutach.

Żółta – ta poświęcona jest żywiołowi powietrza. Przezroczysty kryształ unosi się w powietrzu i co kilka sekund uderzają w niego błyskawice o takiej sile, że zabiłyby każdego. Do tego przepaść pod spodem jest ogromna. Jedyne wyjście to umiejętność latania i odporność na wysokie dawki energii.

Czerwona – Jak łatwo się domyślić, ogień. Jest do długa korytarz na końcu którego znajduje się wyrzeźbiona paszcza smoka z której bije czerwony blask. Gdy ktoś jest w połowie korytarza smok otwiera paszczę i ziejże ogniem (4k6 obrażeń), który wypełnia cały korytarz. Później smocza paszcza zamyka się na dobre, może że ktoś ma siłę by podnieść pięć ton żywej skały i wyciągnąć czerwony kryształ ze smoczego pyska.

Zielony – Prawdziwa ścieżka zdrowia. Na końcu korytarza leży zielony kryształ a dostanie się do niego jest możliwe tylko przy ominięciu korytarza pełnego zabójczych pułapek jak ostrza na łańcuchach, spadające z sufitu kolce czy wirujące maczugi. Przedostanie się przez ten korytarz należy rozegrać na zasadach Wyścigu z czasem opartego o samą Zręczność... może, że ktoś zablokuje te wszystkie metalowe mechanizmy.

Zdobyte kryształy należy umieścić w drzwiach w określonej kolejności. Ogień → Powietrze → Ziemia → Woda. Nie ma być to bardzo długi element więc gracze mogą dojść do tego rozwiązania metodą prób i błędów. Tylko, że każda pomyłka będzie miała swój efekt. Za każdym razem gdy gracze włożą wszystkie kryształy pojawią się potwory pasujące do źle umieszczonych kryształów. Np. jeśli Ogień zostanie dopasowany dobrze, ale wszystkie trzy pozostałe umieszczone źle pojawią się potwory powietrza, ziemi i wody. Za każdym razem liczba potworów każdego żywiołu będzie zwiększona o jeden. Po każdej nieudanej próbie kryształy wypadają na ziemię i trzeba wszystkie lokować od nowa. Gdy w końcu gracze dobrze umieszczą kryształy – drzwi otworzą się.

Statystyki potworów:

Ognisty demon

Wielki płonący niedźwiedź z potężnym młotem

Cechy: Duch k12, Siła k12+3, Spryt k4, Wigor k12, Zręczność k12

Umiejętności: Rzucanie k10, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k10, Zastraszanie k8,

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 12 (2)

Sprzęt: Płonący kafar (k12+k8+4, 2 PP przeciw twardej zbroi, -1 do obrony, BC)

Zdolności specjalne:

- **Zionięcie ogniem** – Wzornik Zionięcia, przeciwstawny test Zręczności przeciwko Strzelaniu potwora lub 2k10 obrażeń i możliwość podpalenia

- **Nieustraszony** – Odporny na strach i zastraszanie
- **Pancerz +2** – twarda skóra
- **Rozmiar +2** – piekielny wojownik ma ponad 2 metry wzrostu

Powietrze ostrze

Ruchoma zbroja pokryta wzorami przypominającymi pióra. Z pustego hełmu biją dwa białe światła.

Cechy: Duch k12, Siła k10, Spryt k4, Wigor k10, Zręczność k12+4

Umiejętności: Rzucanie k10, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k12+2, Zastraszanie k8,

Charyzma: 0, **Tempo:** 12, **Obrona:** 9, **Wytrzymałość:** 9 (2)

Sprzęt: Naginata (k10+k6, +1 do obrony, BC)

Zdolności specjalne:

- **Ostrze wiatru** – Powietrzne ostrze może wykonywać ataki oparte na Walce swoją naginatą na dystans 10", posyłając falę ostrego powietrza
- **Teleportacja** – postać porusza się tak szybko, że prawie jej nie widać gdy przemieszcza się z miejsca na miejsce
- **Nieustraszony** – Odporny na strach i zastraszanie
- **Pancerz +4** – lekka zbroja

Tancerz lodu

Zbudowana z lodu pantera na dwóch łapach w której dłoniach pojawiają się zabójczo ostre, lodowe noże.

Cechy: Duch k12, Siła k12, Spryt k4, Wigor k12, Zręczność k12

Umiejętności: Rzucanie k12, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k10, Zastraszanie k8,

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 10 (2)

Zdolności specjalne:

- **Lodowe ostrza** – Lodowy tancerz tworzy lodowe ostrza o zasięgu 10/20/40. Zadaje obrażenia k12+k4, potrafi atakować w rundzie do trzech razy bez żadnych kar. Atak jest BC.
- **Nieustraszony** – Odporny na strach i zastraszanie
- **Pancerz +2** – lodowa skóra

Kamienny wąż

Kamienny wąż o świecących chorobliwą zielenią oczach, zapadający się w ziemię jak w powietrze. Nigdy nie wiadomo skąd zaatakuje.

Cechy: Duch k12, Siła k12+2, Spryt k4, Wigor k12+2, Zręczność k12

Umiejętności: Spostrzegawczość k8 Walka k10, Zastraszenie k8, Skradanie k10

Charyzma: 0, Tempo: 10, Obrona: 7, Wytrzymałość: 11 (4)

Zdolności specjalne:

- **Zapadnięcie w ziemię** – wąż potrafi w akcji ruchu zapaść się pod ziemię i wyłonić pod przeciwnikiem. Wygrany przeciwstawny test Skradania przeciwko Spostrzegawczości zapewnia +2 do ataku i obrażeń. Przebicie zapewnia kamiennemu wężowi bonus +4.
- **Nieustraszony** – Odporny na strach i zastraszenie
- **Pancerz +4** – kamienna skóra
- **Niezwykła siła** – ich ataki są bronią ciężką

Szczyt wieży

Wieża otwiera się, odsłaniając przed BG widok Nowego Jorku, który właśnie atakuje fala demonów. Możesz pokusić się o opis potężnego czerwia, który właśnie miażdży wieżowiec, a Ice Wind i Blob próbują go unieruchomić, albo policjantów którzy bezskutecznie ostrzeliwiają się zza samochodu przed grupą indiańskich szkieletów do chwili aż pod nogami nieumarłych nie pojawia się eksplodujący As Kier.

Powietrze jest ciepłe i ciężkie, ale da się wyczuć zbliżającą się burzę. Między chmurami właśnie przeskakują pierwsze błyskawice. Gracze ostatnie stopnie wieży pokonują już pod gołym niebem, po łuku dostając się na szczyt wieży... potężny kamienny okrąg otoczony przerażającymi totemami, wyglądającymi jak ożywione kamienie, krzywiące się w niepokojących grymasach. Na platformie spokojnie stoi szkielet w drewnianej zbroi z włócznią w dłoniach i pióropuszem na głowie. Odrywa wzrok od miasta dopiero gdy pojawiają się BG. „*Śmiertelnicy? Tutaj? Jednego przed chwilą wywalilem na dół i już wraca czterech?*”.

Nieumarły będzie opryskliwy i pewny siebie. Powrócił na ziemię by przywrócić rządy chaosu i śmierci, nie ma zamiaru więc przejmować się grupką zwykłych ludzi. Prędzej czy później przekomarzanka z przedwiecznym złem doprowadzi do ostatecznego starcia. Wtedy też zacznie kropić deszcz.

Walką z Ocastą warto rozegrać tak jak to dzieje się w grach komputerowych. Nieumarły zamiast z każdą kolejną raną być coraz słabszy będzie nie tylko równie zdrowy ale będzie prezentował się jeszcze silniejszym wachlarzem mocy i inną taktyką!

Żadne zasady walki nie ulegają zmianie z wyjątkiem tego, że za jednym razem Ocasta nie może dostać więcej niż jednej Rany w ciągu rundy (więcej obrażeń nadal będzie jedną raną). Jeśli otrzyma już ranę i jej nie wyparuje wchodzi na „wyższy poziom mocy”. Poziomy są cztery (początkowy i po jednym na każdy poziom ran). Na czwartym poziomie będzie walczył aż do swojego zniszczenia.

Ah.. nie pomył się i nie zapomnij, że Ocasta to Figura.

Ocasta (zdrowy)

Włócznia Ocasty przemienia się w spory totem, który wbija w ziemię. Od totemu rozchodzi się nieprzekraczalna, połuskująca fioletem bariera, której nie da się przekroczyć. Na ziemi co turę pojawiają się czarne portale z których wygrzebuje się 1k4 Indiańskich wojowników. Ponad barierę wystaje tylko niewielka część totemu, ludzka czaszka z fioletowymi kryształami w oczodołach. Trafienie w czaszkę (-4 do trafienia) na chwilę wyłącza nieprzekraczalną barierę i pozwala zaatakować Ocastę. Bariera odnawia się zawsze na początku rundy Ocasty. Osobą która ma największe szanse na uszkodzenie czaszki i szybkie zranienie Ocasty w tym samym czasie to Bullet Storm i jej celne oko oraz szybkostrzelne Inferno.

Cechy: Duch k12, Siła k12+2, Spryt k4, Wigor k10, Zręczność k12

Umiejętności: Spostrzegawczość k12, Strzelanie k10, Walka k12, Zastraszanie k12, Skradanie k12, Wyśmiewanie k6, Wiedza (Okultyzm) k12, Wiedza (Historia) k12

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 8, **Wytrzymałość:** 11 (2)

Zdolności specjalne:

- **Nieustraszony** – Odporny na strach i zastraszanie
- **Pancerz +2** – Indiańska zbroja
- **Nieumarły** - +2 wytrzymałość, o jeden mniejsze kary za rany
- **Nerwy z tytanu** – kary za rany mniejsze o 2
- **Prawdziwa potęga** – w ciągu rundy może otrzymać najwyżej jedną ranę
- **Potęga żywiołów** – Ataki oparte na ogniu, wodzie, powietrzu, ziemi oraz elektryczności zadają Ocaście o połowę mniejsze obrażenia

Ocasta (1 rana)

Rozdrażniony nieumarły wyrzywa z ziemi totem, który ponownie przybiera postać włóczni. Przeszają pojawiać się nowi indiańscy wojownicy (ale ci którzy zdążyli się już pojawić na dal tutaj są do czasu aż BG ich nie zniszczą) za to na pewno zostały po nich na placu boju strzały i włócznie o metalowych grotach, a także metalowe tomahawki. Te gadżety będą bardzo przydatne dla Iron Dragona (w ostateczności może skorzystać też np. z wibronoży Thunderbirda).

Dlaczego mówiny o Ironie? Ponieważ nikt inny nie ma na tym etapie zbyt wielu szans w walce z przeklętym bóstwem. Po pierwsze korzysta on z kłutwy i niszczy Inferno Bullet Storm po drugie rozacza aurę śmierci, więc wejście z nim w zwanie to bardzo duże ryzyko. Jedyna nadzieja w panu Crane, który za pomocą swej mocy będzie atakował bóstwo na dystans, lekceważąc aurę śmierci.

Cechy: Duch k12, Siła k12+2, Spryt k4, Wigor k10, Zręczność k12

Umiejętności: Spostrzegawczość k12, Walka k12, Zastraszanie k12, Skradanie k12, Wyśmiewanie k6, Wiedza (Okultyzm) k12, Wiedza (Historia) k12

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 8, **Wytrzymałość:** 11 (2)

Zdolności specjalne:

- **Nieustraszony** – Odporny na strach i zastraszanie
- **Pancerz +2** – Indiańska zbroja
- **Nieumarły** - +2 wytrzymałość, o jeden mniejsze kary za rany
- **Nerwy z tytanu** – kary za rany mniejsze o 2
- **Prawdziwa potęga** – w ciągu rundy może otrzymać najwyżej jedną ranę
- **Psuj** – W ramach akcji wykonuje test Ducha i sprawia, że jedno urządzenie w zasięgu 12" przestaje działać.
- **Aura śmierci** – Gdy ktoś wejdzie w zwanie z Ocastą musi natychmiast wykonać test Wigoru -4 lub dostaje Szoku, a następnie otrzymuje 2k6+2 obrażeń i dopiero może podjąć swoją akcję. Aura śmierci manifestuje się jako otaczający Ocastę krąg fioletowych płomieni, w których da się dojrzeć twarze potępionych dusz.

Ocasta (2 rana)

Wściekły Ocasta falą uderzeniową zrzuca z wieży wszystkie przedmioty, którymi atakował go Iron. Zrzuca z siebie aurę śmierci i przyzywa upiornie zimny wiatr, który unosi go w powietrze ponad wieżą. Latanie sprawia, że nie da się go dorwać w walce wręcz, a otaczający go wiatr nie

pozwała trafić go za pomocą rzutu lub strzału. Gdyby tylko ktoś potrafił latać... Albo bardzo szybko się teleportować i wyprowadzać skuteczne ciosy wręcz.

Cechy: Duch k12, Siła k12+2, Spryt k4, Wigor k10, Zręczność k12

Umiejętności: Spostrzegawczość k12, Strzelanie k10, Walka k12, Zastraszenie k12, Skradanie k12, Wyśmiewanie k6, Wiedza (Okultyzm) k12, Wiedza (Historia) k12

Charyzma: 0, Tempo: 6, Obrona: 8, Wytrzymałość: 11 (2)

Zdolności specjalne:

- **Nieustraszony** – Odporny na strach i zastraszenie
- **Pancerz +2** – Indiańska zbroja
- **Nieumarły** - +2 wytrzymałość, o jeden mniejsze kary za rany
- **Nerwy z tytanu** – kary za rany mniejsze o 2
- **Prawdziwa potęga** – w ciągu rundy może otrzymać najwyżej jedną ranę
- **Siła wiatru** – Ocasta potrafi latać w Tempie 12, a szalejący żywioł sprawia, że ataki dystansowe przeciwko niemu mają modyfikator -6.
- **Władca błyskawic** – Ocasta potrafi ze swej włóczni wystrzelić błyskawicą zadającą 2k6 obrażeń i mającą zasięg 10/20/40. Przed każdym strzałem otacza go aura piorunów zadająca wszystkim w bezpośrednim kontakcie bóstwa 3k6 obrażeń. Te ataki to broń ciężka.

Ocasta (3 rana)

Czas na najbardziej przerażające oblicze bóstwa zniszczenia. Unosząc się w powietrzu staje w płomieniach i nagle zaczyna rosnąć przybierając ponad czterometrową postać płonącego zielonym ogniem szkieleta o ostrych kościanych palcach. Czas na czystą, destruktywną moc.

Cechy: Duch k12, Siła k12+7, Spryt k4, Wigor k10, Zręczność k12

Umiejętności: Spostrzegawczość k12, Strzelanie k10, Walka k12, Zastraszenie k12, Skradanie k12, Wyśmiewanie k6, Wiedza (Okultyzm) k12, Wiedza (Historia) k12

Charyzma: 0, Tempo: 6, Obrona: 8, Wytrzymałość: 16 (2)

Zdolności specjalne:

- **Nieustraszony** – Odporny na strach i zastraszenie
- **Pancerz +2** – Indiańska zbroja
- **Nieumarły** - +2 wytrzymałość, o jeden mniejsze kary za rany
- **Nerwy z tytanu** – kary za rany mniejsze o 2

- **Prawdziwa potęga** – w ciągu rundy może otrzymać najwyżej jedną ranę
- **Rozmiar +5** – w tej postaci Ocasta ma rozmiary godne boga zniszczenia. Jest rozmiarów słonia!
- **Pierwotna siła** – w tej postaci Ocasta potrafi niszczyć ściany. Jego ataki zadają k12+k6+7 obrażeń, a jego ataki są bronią ciężką.

Kamery

Nie zapominaj, że to wciąż jest telewizyjny show! Wewnątrz wieży BG mają w swoich strojach zamontowane kamery, a podczas pojedynku z Ocastą będą obserwowani z miasta przez kilkanaście kamer o niesamowitym zasięgu. Ten pojedynek musi zobaczyć cały świat!

Możesz pokusić się o opis gdzie ludzie zabarykadowani w domach przed szalejącymi demonami oglądają telewizję oraz relacje na telefonach komórkowych. BG muszą czuć, że jest to występ ich życia.

Koniec

Po Eliminacji Ocasta pada na ziemię, wracając do swojego pierwotnego rozmiaru, podrywa do góry swoją włócznię... ale jego koścista ręka rozpada się w pył. Spogląda na BG „*Kiedyś nie było takich śmiertelników...*”, wycedza i nagle krywa się płaszczem z czarnych piór znikając błyskawicznie. Demony zaczynają uciekać do ogromnego portalu nad swoją głową, a wieża porusza się niepokojąco i zaczyna osuwać w czeluści ziemi. BG ratuje helikopter stacji, który zjawia się niespodziewanie.

Ten odcinek stał się niesamowitym hitem pokazywanym w prawie wszystkich krajach świata, bohaterowie stali się niezwykle sławni i bogaci, podobnie jak sam program. Pierson zginął lub trafił za kratki, ale losy samego SH Show leżą w rękach BG. Czy postanowią zdemaskować Elodie? Jeśli tak czeka ich jeszcze jedna konfrontacja i nawet jeśli będzie to dyskusja, reżyserka postara się po kolei przejąć umysł każdego z BG, później wyczyścić im pamięć i odesłać do domu. Może ich przed tym uratować spostrzegawczość (zmiana koloru oczu) oraz zdecydowanie by ją zabić lub zamknąć w bezpiecznej celi, gdzie nie będzie w stanie zdominować strażników. Samo aresztowanie może być bardzo trudne gdy Elodie uda się przejąć kontrolę nad Mad Lionem lub Iron Dragonem... Tak czy siak po aresztowaniu czołowej postaci programu Show może mieć poważny problem. Z pewnością upadnie, może że któryś z BG znajdzie rozwiązanie. Może zostanie nowym reżyserem?

Z drugiej strony jest szansa, że Elodie zostanie w spokoju na swoim stanowisku. Wtedy Show naprawdę zacznie rozkwitać i stanie się najpopularniejszym programem w kraju. Możesz sobie pozwolić w zakończeniu na pokazanie kobiecej dłoni trzymającej kieliszek wina i głos w tle „*To było łatwiejsze niż myślałam...*”

Taki koniec uświadomi graczom, że coś zepsuli. Może zachęci do kontynuacji i poszukania drugiego dna? Tak czy inaczej to już zupełnie odrębna historia...