



# HEROSI VS HORRORY

WYDANIE  
SPECJALNE



facebook

**BĄDŹ NA  
BIEŻĄCO!**

ZBIÓRKA NA WYDANIE PEŁNEJ WERSJI PODRĘCZNIKA  
I KWARTAŁ 2023 NA:

**wspieram.to**



## TWÓRCY

---

### **Autor gry**

Artur Szymała

### **Współautorzy gry**

Andrzej Stój, Dawid Wolski

### **Redakcja**

Karolina Kogut

### **Korekta**

Magda Malejko-Gryziak

### **Skład**

Bartosz Guzy

### **Projekt graficzny**

Bartosz Guzy

### **Ilustracje**

Bartosz Guzy, Adam Szary

### **Okładka**

Paulina Opak

### **Karta postaci**

Bartosz Guzy, Michał Macura

Szczególne podziękowania dla Mateusza Gamonía,  
za konsultację i pomoc przy projekcie.

---

Wydawnictwo Dark Rabbit  
NIP: 5471832783  
Ul. Szkolna 15a  
43-300 Bielsko - Biała  
Polska

Copyright © 2022 Wydawnictwo Dark Rabbit.  
Wszelkie prawa zastrzeżone. Dark Rabbit, Herosi vs Horrorry:  
Gra Fabularna, logotypy, pomysły, nazwy, ilustracje,  
grafiki ze świata Herosi vs Horrorry są zastrzeżone.  
Żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany,  
składowany lub transmitowany w żadnej formie  
elektronicznej, mechanicznej lub fotograficznej  
bez pisemnej zgody wydawcy.

## CO WŁAŚCIWIE CZYTAM?

Witamy Cię w grze fabularnej Herosi vs Horrorzy (w skrócie HvH)! Nie wiesz, czym jest gra fabularna? Nie ma problemu, już wyjaśniamy. Gra fabularna to najczęściej zabawa dla kilku osób (najlepiej trzech, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by bawić się w dwie osoby, a czasami nawet samodzielnie). Podczas rozgrywki jedna z osób zostaje tzw. Mistrzem/Mistrzynią Gry (dalej zwanym MG — więcej o tej roli w części „Zostałem MG. Co to oznacza?”). Zadaniem MG jest dbanie o przebieg i przestrzeganie zasad gry, podczas gdy pozostali gracze wcielają się w wykreowane postacie, decydując o podjętych przez nie działaniach. W grze HvH nie potrzeba ani planszy, ani pionków.

Wszystko, czego potrzebujesz, to kości do gry, karta postaci, coś do pisania oraz najważniejsze — wyobraźnia, bo właśnie w wyobraźni rozgrywać się będzie akcja Twoich przygód! Rzecz jasna niezbędna będzie jeszcze książka, którą trzymasz w rękach — ale ten element już masz! Zawarliśmy w niej najistotniejsze zasady oraz elementy opisu świata, a także gotowy do rozegrania scenariusz. Jeżeli masz zamiar rozegrać go jako gracz, odradzamy czytanie, bowiem — znając jego przebieg, znacznie popsujesz sobie zabawę. Dodatkowo do przygody dołączone są gotowe postacie w wersji elektronicznej. Uwaga: ta książka jest wprowadzeniem do gry HvH, a jej pełna wersja zostanie wydana w przyszłości. Znajdować się w niej będą m.in. dokładne zasady tworzenia postaci, pełny opis świata oraz przeciwników.

Jak zostało już wspomniane, w grze HvH używać będziesz kości — tradycyjnych sześciociennych (zwanymi dalej k6), a także dziesięciociennych (k10) oraz dwudziestociennych (k20). Są one łatwo dostępne np. w sklepach hobbystycznych — zarówno stacjonarnych, jak i internetowych. Podczas gry MG i gracze używają kości do rozstrzygania sytuacji spornych, w których wynik zadeklarowanej akcji nie jest pewny, np. próba pokonania arcywroga, uratowanie spadającego samolotu przed rozbiciem albo pościg za potworem. Jeżeli to dla Ciebie nowość, nie przejmuj się. Zasady zawarte w tej książce jasno

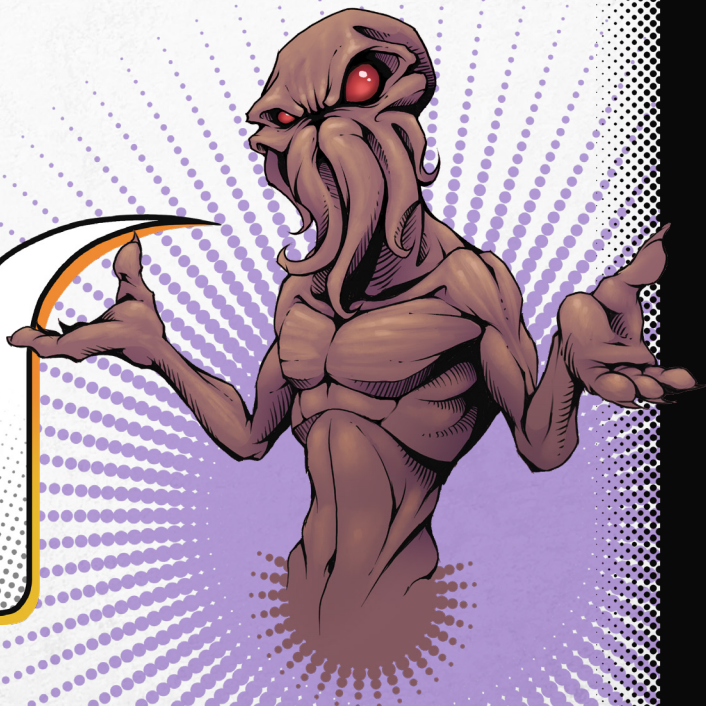
określają, jakim typem kości masz w danej chwili rzucić.

Czasami zasady wymagają od nas rzutu kilkoma kośćmi. W takim wypadku cyfra przed typem kostki określa, iloma kośćmi danego typu musimy rzucić — np. 2k20 to rzut dwoma k20. Z kolei zapis taki jak 2k10 + 10 oznacza, że rzucamy dwoma k10 i do sumy wyniku dodajemy 10. Generalnie można przyjąć, że — niezależnie jakimi kośćmi rzucisz — im wyższy wynik, tym lepiej!

Jako gracz zapewne zastanawiasz się, jakie jest Twoje zadanie i co w ogóle masz tutaj robić? Jak już wspominaliśmy, w grze fabularnej chodzi o wcielenie się w fikcyjną, wykreowaną postać — zupełnie tak, jak robi to aktor, jednak zamiast sceny mamy tutaj stół, przy którym zebraliśmy się wraz z grupą przyjaciół. Są oni jednocześnie pozostałymi aktorami pierwszoplanowymi i publicznością. Dla uzupełnienia całości, potraktuj MG jako pewnego rodzaju reżysera i scenarzystę — wszyscy jesteście częścią interaktywnej zabawy!

W grze HvH Ty oraz Twoi przyjaciele wcielacie się w postacie superbohaterów zwanych Herosami. Waszym zadaniem jest walka z Horrorami — istotami z innych wymiarów, twórcami Kreatorów, czyli pozaziemskich najeźdźców, pragnących zniszczyć ludzkość. To od Was zależy przyszłość planety, albowiem tylko Wy posiadacie moce, które są zdolne przeciwstawić się okropieństwu spoza czasu i przestrzeni. Zrzeszeni pod skrzydłami organizacji Legion Ultima, tworzyście jedną z wielu drużyn superistot chroniących Ziemię. Tak, to nie błąd — istot, bowiem nie wszyscy z Was są ludźmi. Jednakże, w zniszczonym wojną świecie, w którym przysłało Wam żyć, nikt nie patrzy na takie detale. Liczy się tylko to, pod czym sztandarem walczy dana persona.

**WITAJ! NAZYWAM SIĘ  
CLUE'LHU. BĘDĘ TWOIM  
PRZEWODNIKIEM PO ŚWIECIE  
HEROSI VS HORRORY**



## CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ

CO CZYTAM?

## JAK GRAĆ?

Pora, aby wytłumaczyć Ci, jak przebiega dokładnie gra HvH. Jak wcześniej wspominaliśmy, gry fabularne skupiają się wokół wcielania się gracza w wykreowaną postać. Dla ułatwienia stworzyliśmy pięć gotowych postaci – wraz z ich opisami.

Najważniejszym zadaniem (oraz istotą całej zabawy) jest wyobrażenie sobie takiej postaci – jak wygląda, jak się porusza, jak mówi, jakie są jej charakterystyczne zachowania. Kolejnym krokiem jest zrozumienie, dlaczego dana postać robi to, co robi, co ją motywuje oraz do czego dąży. Dla Twojej wygody gotowe postacie mają już określone swoje motywacje oraz tło fabularne. Wystarczy, że przeczytasz opis i dłuższą (lub krótszą) chwilę zastanowisz się, jak najlepiej wcielić się w taką postać. W jaki sposób będzie się ona wypowiadać? Czy jest poważna, czy raczej komiczna? Czy kieruje się sercem, czy może zimną kalkulacją? Ważnym punktem w odgrywaniu postaci jest konsekwencja. Jeżeli już coś założysz, staraj się tego trzymać. Często musisz zadziałać zupełnie inaczej niż „Ty” w rzeczywistym świecie i niejednokrotnie wychodzą z tego zabawne, a czasami i emocjonujące sytuacje. Na tym właśnie polegają gry fabularne.

*JEŻELI JEDNAK STANOWI TO  
DLA CIEBIE TRUDNOŚĆ, NIE  
PRZEJMUJ SIĘ TYM ZA BARDZO.  
BAW SIĘ W SPOSÓB, KTÓRY  
JEST DLA CIEBIE NAJBARDZIEJ  
KOMFORTOWY.*

## STATYSTYKI

Ponadto dana postać jest opisana tzw. statystykami postaci. Jest to zbiór nazw i przyporządkowanych im liczb, które odpowiadają na podstawowe pytanie: jak dobra jest w danej dziedzinie moja postać? Te statystyki dzielą się na:

- **Parametry Główne**, które opisują zarówno cechy fizyczne postaci, czyli jej Budowę Ciała, Zręczność oraz Percepcję (skręcane do BC, ZR oraz PE w dalszej części tekstu), jak i cechy inne niż fizyczne: Inteligencję, Opanowanie oraz Werwę (skręcane dalej do INT, OP i WER). Im wyższa wartość danego Parametru, tym bardziej postać jest rozwinięta pod danym względem.

- **Parametry Pomocnicze**, które opisują cechy postaci będące wypadkową jej Parametrów Głównych. Dla przykładu: Wysportowanie jest wyliczane poprzez dodanie do siebie wartości BC i ZR, co obrazuje, że dobra kondycja to nie tylko masa mięśniowa, ale i gibkość. Dla Twojej wygody Parametry Pomocnicze zostały już wyliczone dla każdej postaci, dołączonej do tej książki. Są to: Prezencja, Koncentracja (K), Wysportowanie, Eter (E) oraz Witalność (W).

- **Umiejętności**, które opisują jak biegła w konkretnych dziedzinach jest nasza postać. Nie dotyczą one naturalnych predyspozycji, a raczej tego, czego postać jest w stanie się nauczyć. Do każdego Parametru Głównego przypisane są trzy umiejętności, dla których dany Parametr stanowi bazę. W większości przypadków będzie interesowała Cię suma danego Parametru i opartej na nim Umiejętności. Na przykład to, jak dobrze postać strzela ze swojego charakterystycznego, pokrytego starożytnymi runami rewolweru, zależy od ZR i umiejętności Broń Krótka. Gotowe postacie mają już wyliczone wspomniane wcześniej sumy (ważne: czasami wartość danej Umiejętności wynosi 0, ale nie oznacza to, że w ogóle nie możemy podejmować związanych z nią czynności – w takim wypadku bazujemy tylko na wartości Parametru Głównego).

## RZUTY

Masz już za sobą skrótowe przedstawienie swojej postaci oraz nakreślony szkic tego, co oznacza jej odgrywanie. Pora, abyśmy przedstawili teraz, jakimi zasadami rządzi się gra fabularna HvH.

Jak wspominaliśmy wcześniej, esencją gry fabularnej jest wcielenie się w swoją postać i odgrywanie jej, biorąc pod uwagę zarówno jej cechy osobowościowe, jak i statystyki, którymi jest opisana. Innymi słowy wąty, lecz genialny superbohater raczej nie będzie pchał się do walki w pierwszym szeregu. Zamiast tego będzie się starał wspomagać drużynę np. swoimi wynalazkami. Z drugiej strony, jeżeli przyjmemy, że taka postać jest wyjątkowo impulsywna i rzuca się w wir walki, pomimo kruchej budowy ciała (czego ponosi zazwyczaj bolesne konsekwencje), to takie zachowanie będzie jak najbardziej uzasadnione.

Istnieją jednak sytuacje, w których samo odgrywanie to za mało, by ocenić, czy podjęta akcja przynosi skutek. Wróćmy do przykładu naszego geniusza. Może i jest wąty, ale impulsywnie rzuca się w wir walki. Jak dowiedzieć się, czy kogoś trafił? Jak ocenić, czy sam został trafiony?

W sytuacjach spornych rozstrzygnięcie następuje poprzez wykonanie tzw. testu. Testować możemy Parametry Główne, Parametry Pomocnicze i Umiejętności.

#### Aby wykonać test:

Bierzemy do ręki dwie k20 (wspomniane wcześniej kości dwudziestościenne). Koniecznie muszą się one od siebie różnić, np. kolorem czy rozmiarem, musimy bowiem określić, która z nich to Kość Heroiczna, a która Pomocnicza, zanim wykonamy test.

Ustalamy razem z MG, co będziemy testować. Załóżmy, że testujemy Wysportowanie, ponieważ nasza postać impulsywnego geniusza (może pora nadać mu imię, powiedzmy, Impulser?) musi ratować się ucieczką i ma zamiar przeskoczyć na pobliski dach. Sprawdzamy wartość Wysportowania Impulsera — 7. Nie za dużo, ale w tych okolicznościach musi nam to wystarczyć.

Teraz wracamy do kości. Jak pamiętamy, jedną z nich oznaczyliśmy jako Kość Heroiczną, a drugą jako Kość Pomocniczą. Bierzemy do ręki obydwie (pamiętając, która jest którą) i rzucamy. W pierwszej kolejności patrzymy na Kość Heroiczną i dodajemy do wyrzuconej liczby oczek wartość naszej cechy. Sprawdzamy wynik — wypadło 7, co w sumie z Wysportowaniem (również 7) daje nam wynik 14.

Następnie prosimy MG o podanie stopnia trudności wykonywanego testu. W grze HvH wyróżniamy następujące Poziomy Trudności (PT):

Łatwy	10
Standardowy	15
Trudny	20
Bardzo Trudny	25
Ekstremalny	30
Legendarny	35

Trafienie w walce zależy od Obrony celu i wykorzystuje nieco bardziej rozszerzoną skalę (ale o tym więcej, gdy omawiać będziemy walkę).

Aby test wykonywanej akcji mógł być uznany za zdany, musimy łącznie uzyskać wynik co najmniej dorównujący temu podanemu przez MG. W naszym przypadku wskazany PT to Standardowy, czyli 15. Nasz wynik to 14, czyli porażka. Czy to jednak koniec? Czy Impulser spadnie z dachu?

Gdy wszystko idzie dobrze, nikt nie narzeka. A co, jeśli Ci nie wyszło? W takiej sytuacji spoglądamy na Kość Pomocniczą. Jeżeli wynik na niej spowodowałby, że zdalibyśmy test, możemy zmniejszyć wartość Potencjału (jednego z „zasobów” obecnych na karcie postaci) o jeden, aby to właśnie kostkę Pomocniczą brać pod uwagę przy rozstrzyganiu tego konkretnego testu, a Kość Heroiczną zignorować. Na kości Pomocniczej wyrzuciliśmy 16, więc – jeśli to jej użyjemy jako podstawy testu, otrzymamy wynik 23, czyli o wiele więcej, niż potrzebuje Impulser do przeskoczenia na drugi dach.

#### PRZESUNIĘCIA, DUBLETY, PRZERZUTY

W grze HvH oddaliśmy do Twojej dyspozycji więcej narzędzi, dzięki którym możesz modyfikować wyniki rzutu kośćmi na swoją korzyść. Po pierwsze: Przesunięcia, równe wartości WER. Gdy użyjesz pierwszego, możesz zwiększyć (lub zmniejszyć) wynik rzutu na Kości Heroicznej (lub Pomocniczej) o najwyższą wartość Przesunięcia. Gdy korzystasz z niego po raz kolejny, modyfikujesz wynik o następną, niższą wartość (dla przykładu, mając 3 przesunięcia, za pierwszym razem modyfikujemy wynik rzutu o 3, a podczas następnego testu — o 2). Jak widzisz, nie możemy wybrać wartości Przesunięcia, lecz zaczynamy od największej i kończymy na najmniejszej. Do jednego rzutu możemy wykorzystać tylko jedno Przesunięcie, jednocześnie pamiętając, że nie możemy przesunąć wyniku tak, aby przekroczyć 20, ani obniżyć go poniżej wartości 1 (czyli maksymalnej i minimalnej wartości na k20). Rzuty na obrażenia nie podlegają Przesunięciu.

CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ



JAK GRAĆ?

Kolejnym narzędziem w arsenale każdego superbohatera jest Dublet, czyli sytuacja, gdy podczas testu umiejętności wykonamy rzut Kośćmi Heroiczną i Pomocniczą, a na obydwu zostanie wyrzucony ten sam wynik. W takim wypadku spoglądamy na poziom danej umiejętności (ale nie jej sumę z danym Parametrem Głównym) i dodajemy ją do wyniku rzutu. Przykład: Impulser posiada Zręczność na poziomie 4 oraz Refleks na poziomie 3. Wykonując test, rzuca Kośćmi Heroiczną i Pomocniczą, a do wyniku na Kości Heroicznej (lub Pomocniczej, jeżeli wykorzystał Potencjał) dodaje sumę Zręczności i Refleksu, czyli 7. Na obydwu kościach wypadło 12, co wraz z sumą ZR i Refleksu, daje nam 19 (wystarczy na zdanie testu Standardowego). Dublet oznacza, że Impulser dodatkowo dodaje do testu wartość Refleksu, czyli 3. W sumie osiąga wynik 22 i zdaje test Trudny, a jeżeli zdecyduje się jeszcze na Przesunięcie o 3, zda test Bardzo Trudny.

Następnie mamy Przerzut, czyli narzędzie, które nie jest ogólnie dostępne. Można je zdobyć jedynie dzięki specjalnym umiejętnościom. Jak działa Przerzut? Bardzo prosto: jeżeli nie spodoba Ci się wynik wyrzucony na obydwu kościach i masz niewykorzystany Przerzut, możesz rzucić kośćmi jeszcze raz! Tylko tyle i aż tyle. Musisz jednak pamiętać, że będzie trzeba pogodzić się z wynikiem drugiego rzutu.



## AKCJE SUPERBOHATERSKIE

Ostatnim, lecz nie najmniej ważnym narzędziem są Akcje Superbohaterskie. Na początku każdej sesji (pojedynczego spotkania, podczas którego scenariusz jest rozgrywany, lecz nie musi być skończony), gracze tworzą wspólną pulę Akcji Superbohaterskich (losowanych z dostępnych do pobrania kart do samodzielnego wycięcia lub z tabelki poniżej, zgodnie z liczbą graczy) — po jednej na każdego gracza. W trakcie trwania sesji dowolny gracz może wybrać jedną z kart (każda ma zapisanych kilka efektów). Gracz wybiera jeden z dostępnych na niej efektów, który działa natychmiast. Raz użyta karta przepada i nie można użyć pozostałych efektów.

### KARTY AKCJI SUPERBOHATERSKICH dla grupy 1–3 graczy: rzuć 1k6

1. Odzyskaj połowę maksymalnej Witalności. / Odzyskaj 5 Koncentracji. / Odzyskaj 2 Potencjału.
2. Odzyskaj 20 Witalności. / Odzyskaj 4 Koncentracji. / Odzyskaj 2 Potencjału.
3. Zyskaj premię +5 do dowolnego testu (po rzucie). / Odzyskaj 2 Przesunięcia. / Odzyskaj 30 Witalności.
4. Odzyskaj 40 Witalności. / Zyskaj 1 akcję ruchową. / Rzuć dodatkowy czar prosty za darmo.
5. Zyskaj 1 darmowy atak z premią +3 do trafienia. / Zyskaj Przebicie (po rzucie na trafienie). / Odzyskaj 1 Przesunięcie i 1 Potencjału.
6. Twój atak jest Krytykiem (przed rzutem na trafienie). / Odzyskaj 20 Witalności. / Odzyskaj 5 Koncentracji.

### KARTY AKCJI SUPERBOHATERSKICH dla grupy 4+ graczy: rzuć 1k6

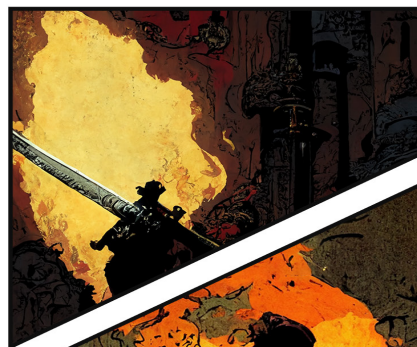
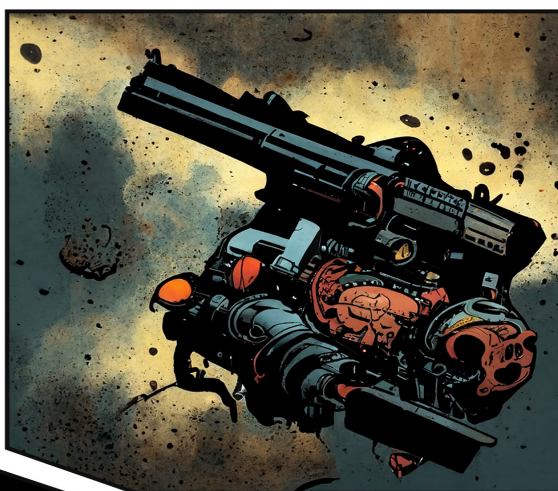
1. Odzyskaj połowę maksymalnej Witalności. / Odzyskaj 3 Koncentracji. / Odzyskaj 2 Potencjału.
2. Odzyskaj 15 Witalności. / Odzyskaj 4 Koncentracji. / Odzyskaj 1 Potencjału.
3. Odzyskaj 25 Witalności. / Zyskaj dodatkową akcję ruchową. / Odzyskaj 6 Koncentracji.
4. Zyskaj 1 darmowy atak. / Odzyskaj 20 Eteru. / Zyskaj darmową akcję ruchową, zwiększoną o 20 metrów.
5. Do końca tej rundy unikasz wszystkich ataków w zwarcu. / Odzyskaj 10 Eteru. / Wszystkie obrażenia, jakie zadasz w tej rundzie, zostają zwiększone o 5.
6. Twój atak jest Krytykiem (przed rzutem na trafienie). / Odzyskaj 25 Witalności. / Wszyscy gracze odzyskują po 15 Witalności.

W brutalnym świecie, gdzie superbohaterowie są jedyną nadzieją ludzkości, nie wszystko zawsze idzie jak z płatka. I tak oto, oprócz narzędzi pozwalających ingerować w wyniki rzutów kośćmi (generalnie ułatwień), mamy również utrudnienia. W pewnych określonych przez zasady sytuacjach (najczęściej okolicznościach niesprzyjających wykonaniu danego zadania) MG może nałożyć na Ciebie Fatum. Fatum najczęściej dotyczy pojedynczego testu lub utrzymuje się przez jakiś czas, ale zawsze oznacza to samo — zamiast dwoma k20, musisz rzucić dwoma k10, a następnie rozpatrzyć wyniki (dalej można używać Potencjału, Przesunięć oraz Przerzutów). Gdy na Kości Heroicznej wypadnie 1, naszą postać dopada Pech. Podejmowana akcja jest automatycznie nieudana, a gracz nie może

skorzystać z Potencjału, Przesunięć ani Przerzutów. Gdy natomiast wyrzucisz 20 na Kości Heroicznej (lub zamienisz kości, używając Potencjału), uśmiechnęło się do Ciebie szczęście! Jest to tzw. Krytyk, co oznacza, że Twoje działanie kończy się automatycznym („krytycznym”) sukcesem!

Znasz już podstawowe zasady gry HvH. Bardziej szczegółowe reguły są nakreślone w przykładowym scenariuszu. Jeżeli masz zamiar być graczem, przedstawi Ci je Twój MG. Jeżeli natomiast to Ty masz zamiar być MG, zapoznaj się z nimi i omów je z graczami w odpowiednim momencie scenariusza.

Teraz czas przejść do jednego z najistotniejszych elementów — czyli w kogo dokładnie możecie się wcielić.



CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ

JAK GRAĆ?

## KIM ZAGRAM?

Każda z postaci w grze HvH należy do pewnego Archetypu. W niniejszej wersji gry, która stanowi swego rodzaju preludium do pełniejszego wydania, oddajemy w Twoje ręce 5 Archetypów. Każdy z Archetypów odnosi się zarówno do klasycznych wyobrażeń superbohaterów z komiksów czy filmów, jak i do całości uniwersum HvH (więcej o tym w dalszej części). Postacie, w które możesz się wcielić, to superludzie, ale próżno szukać wśród nich kogoś niezniszczalnego albo nieśmiertelnego. Moce, którymi zostali obdarzeni, sprawiają, że zyskują oni przewagę, jednak w dalszym ciągu pozostają śmiertelnikami, nawet, jeżeli potrafią dobrze to maskować.

Do Twojej dyspozycji są Cyborg, Chimera, Ezoteryk, Symbiont oraz Super Żołnierz. Każda z tych postaci posiada inne parametry, uzbrojenie, moce oraz specjalne umiejętności — wszystko jest zawarte w ich opisie.



**CYBORG**



**CHIMERA**



**EZOTERYK**



**SYMBIONT**



**SUPERŻOŁNIERZ**

## RAY „BLASZAK” EVANS

Cyborg to efekt tajnego eksperymentu, w wyniku którego udało się połączyć ludzkie ciało z zaawansowaną technologią. Połączenie to zaowocowało stworzeniem zabójczej maszyny — automatu do obrony ludzkości, wewnątrz którego wciąż znajduje się serce. Wiadomo, że zanim znany nam świat leżał w gruzach, tego typu badania prowadziło wiele ośrodków w wielu krajach. Dopiero gdy ludzkość została przyparta do muru, zdecydowano się na ogólnoświatową naukową współpracę, której efektem są właśnie cyborgi.

„Blaszak” Evans to wiecznie zamyślony brodac z długich brązowych włosów, złapanych w luźny kucyk. Miłośnik cygar, dobrej whisky i amerykańskiego futbolu.

Człowiek o strzaskanym ciele, zamknięty w metalowym pancerzu, który chroni go od śmierci, ale jednocześnie czyni outsiderem.

Ray wygląda na trzydzieści, ale ma prawie pięćdziesiąt lat. Był żołnierzem, członkiem elitarnego oddziału wsparcia pierwszych superbaterów. Jego jednostka była przydzielona do wsparcia Tytana, słynnego Herosa. Podczas rutynowej misji trafili w prawdziwe piekło. Szczelina, na którą się natknęli, była większa niż wszystko, co do tej pory ludzie widzieli. Udało się ją zamknąć, ale poniesiono ogromne straty.



Ray, ze zmiażdżonym kręgosłupem, oderwaną ręką i połamanymi nogami, trafił do najlepszych specjalistów. Bezsilni lekarze zdołali go ustabilizować, ale śmierć była jedynie kwestią czasu. Jedyne ratunkiem okazało się zamknięcie Raya w sztucznym ciele cyborga. Jednakże, podczas operacji coś poszło nie tak. Ciało odrzuciło wszczepy... Jedyne ratunkiem było zahibernowanie Evansa do czasu znalezienia rozwiązania.

Ray został przebudzony dwa lata temu. Utracił niemal wszystko: rodzinę, znajomych, normalne życie. Uchwycił się więc tego, co mu zostało — służby dla kraju i ludzkości.

### WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE ODGRYWANIA POSTACI

- Unikasz wszelkich spotkań towarzyskich. Reagujesz gniewem, ilekroć spotkasz jakiegos swojego fana, zwłaszcza takiego, który Ci zazdrości.
- Jako żołnierz wykonujesz bez wahania rozkazy przełożonych.
- Uważasz, że jesteś niezniszczalny, dlatego podczas walki ponosis cię brawura i podejmujesz niepotrzebne ryzyko (o ile oczywiście takie zachowanie nie łamie rozkazów).

CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ

KIM ZAGRAM?

## CYBORG: ZALETY

Zalety to cechy specjalne postaci, wybierane na etapie jej tworzenia, niedostępne na późniejszych etapach rozgrywki.

### TWARDZIEL

Ulepiono Cię ze zdecydowanie twardszej gliny niż resztę ludzi. A właściwie to nie z gliny, a ze stopów metali i syntetycznych włókien węglowych. Na stałe zwiększasz swoją Witalność, Wysportowanie i Siłę Woli o aktualny poziom umiejętności Wytrzymałość (w trakcie rozwoju postaci premia może rosnąć).



### BARDZIEJ MASZYNA NIŻ CZŁOWIEK

Podczas walki koncentrujesz się tylko na wyniku starcia. Zimna kalkulacja zastępuje emocje, a automatyczne procedury przejmują kontrolę nad mięśniami.

Do zakończenia starcia stajesz się całkowicie odporny na wszystkie efekty Fatum nałożone na Ciebie zarówno przez wrogów, jak i przez okoliczności — jednak nie przez siebie samego.

## ATUTY

Atuty to wszelkie elementy wyposażenia bądź treningu, lub np. niesamowite serum, które stają się znakiem rozpoznawczym każdego superbatera. Można je wykupić także po stworzeniu postaci, a każdy posiada cztery poziomy zaawansowania: Uczeń (czyli etap obrazujący zaznajamianie się z danym Atutem), Adept (doświadczony użytkownik), Mistrz (perfekcja w użyciu danego Atutu) oraz Arcymistrz (postać wyciska maksimum z danego Atutu). Gotowe postacie posiadają dany Atut na wspomnianym w opisie poziomie.

### PANCERZ ZESPOLONY

To, co Cię zdecydowanie wyróżnia, to pancerz, który stał się już na zawsze częścią Twojego ciała. Jego konstrukcja jest oparta o ultralekkie stopy metali, dzięki czemu nie zwiększa on w znaczącym stopniu wagi noszącego i nie krępuje ruchów — co więcej, wręcz je wspomaga.

**UCZEŃ:** Twoje ciało zamienia się w doskonały pancerz, który posiada następujące parametry ochronne: w zwarcu 16, balistyczny 12. Ponadto na stałe zwiększasz swoją umiejętność Technika lub Hakowanie o 2.

**ADEPT:** Zwiększasz na stałe wartość pancerza balistycznego o 4.

**MISTRZ:** Pancerz wspomaga twoje ruchy, dzięki czemu zwiększasz na stałe parametr Wysportowanie o 6.

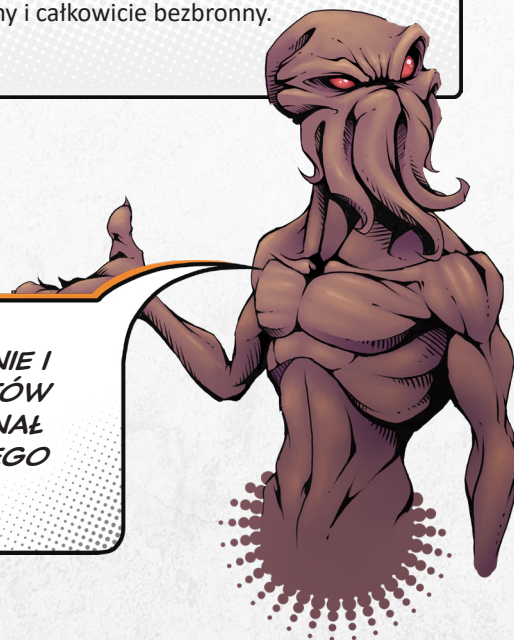
### CYBER ZASILANIE

Najtęższe naukowe umysły przez dziesięciolecia starały się stworzyć uniwersalne źródło zasilania. Efekty ich pracy zostały zamknięte w rdzeniu podłączonym do pozostałości Twoich organów wewnętrznych. Nie masz najmniejszego pojęcia, jakie procesy zachodzą pod Twoją cybernetyczną skórą, ale fakt pozostaje faktem — zastępują one wszelkie zewnętrzne źródła energii, niezbędne Twojemu organizmowi.

**UCZEŃ:** Nie potrzebujesz tlenu, żywności, wody ani żadnych innych substancji do życia. Twój organizm staje się całkowicie samowystarczalny. Możesz normalnie funkcjonować pod wodą, w próżni, w bardzo wysokiej temperaturze itp.

**ADEPT:** Oprócz standardowego sposobu na leczenie możesz wejść w tryb naprawczy. Skupiasz się wyłącznie na odbudowie (wpadasz w pewnego rodzaju trans) i odłączasz od realnego świata na okres 10 minut, aby usunąć wszystkie uszkodzenia (wyleczyć wszystkie rany). Będąc w transie, jesteś traktowany jako cel nieruchomy i całkowicie bezbronny.

*POPRZECZ ROZWIJANIE I WYKUPYWANIE ATUTÓW ZWIĘKSZASZ ARSENAŁ SUPERMOCY SWOJEGO HEROSA!*



## PODZESPOŁY Z PRZYSZŁOŚCI

Nanotechnologia wypełnia Twoje ciało, pozwalając Ci na modyfikowanie jego kształtu za pomocą woli, ale w ograniczonym zakresie.

**UCZEŃ:** Twoje ciało coraz bardziej przypomina zaawansowany komputer, wyposażony w super zabójczą broń. W ramach akcji ruchowej, wydaj 1 K, aby twoja ręka przekształciła się w dowolną standardową (nielegendarną) broń, która ma Celność zwiększoną o 2, a Obrażenia — o 4. Przemiana utrzymuje się tak długo, jak tylko chcesz, a za jej pomocą możesz normalnie ranić Horrory.

**ADEPT:** Jw., przy czym od teraz nie musisz poświęcać akcji ruchowej ani wydawać Koncentracji na wytworzenie broni.

## SILNIKI ODRZUTOWE

Umiejętność latania nie szkodzi (zazwyczaj), a wręcz, w wielu przypadkach, może uratować skórę. Twoje cybernetyczne ciało zostało usprawnione o silniki, pozwalające Ci na unoszenie się ponad ziemią.

**UCZEŃ:** Montujesz na plecach lub w stopach silniki, dzięki którym możesz wznosić się w powietrze oraz lewitować, przy czym maksymalna odległość w metrach, jaką możesz pokonać w trakcie jednej tury, jest równa Twojej wartości umiejętności Moc.

**ADEPT:** Jw., przy czym moc silników jest tak duża, że możesz już swobodnie latać z trzykrotnie większą prędkością.

## SPECJALIZACJE

Specjalizacje to cechy odzwierciedlające przebyte wykształcenie i/lub zaprawienie w boju.

### PEWNA RĘKA

Gdy masz palec na spuście, Twoja dłoń nawet nie drgnie. Nie odważy się.

Zasada działania:

Kara wynikająca z dodatkowych strzałów zmniejszona jest o 2.

### WYGAR

Wiesz, jak strzelić tak, aby nie trzeba było poprawiać.

Wymagania: Można korzystać tylko podczas strzelania z Broni Długiej.

Aktywacja: 2 K (každorazowo), akcja darmowa.

Zasada działania:

Raz na scenę walki zwiększ swoje trafienie i zadawane obrażenia o wartość OP. Efekt utrzymuje się do końca tej tury.

BROŃ DŁUGA: KARABINY	OBRAŻENIA	CELNOŚĆ	ATAKI	ZASADY SPECJALNE PRZY TRAFIENIU
Laserowy	5 + 2k20	+3 / +5 / +3	1-2	W ramach akcji darmowej wydaj 2 K. W tej turze broń zyskuje Przebicie pancerzy przeciwników Doświadczonych.

TOPORY	TYP	OBRAŻENIA	CELNOŚĆ	OBRONA	ZASADY SPECJALNE
Berdysz	DW	BC + 3k10	+6	+3	---



CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ

KIM ZAGRAM?

# CHIMERA

MARK „PIRANIA” ARMSTRONG

Nikt dokładnie nie wie, skąd pochodzisz, do czego dążysz ani dlaczego walczysz po stronie ludzkości. Odpowiedzi na te pytania znasz tylko Ty.



Chimery pojawiły się wraz z pierwszymi wyrwami, gdy dziwne istoty spoza światów wypełzły ze swoich międzywymiarowych kryjówek i zderzyły się z naszą rzeczywistością. Okazało się, że ich esencja jest szybko rozrywana przez nieznaną im prawa natury, chyba że... uda się im szybko „zespolic” z istotą ludzką. Międzywymiarowa materia ulega wtedy wchłonięciu przez komórki ciała, tworząc — no cóż — chimeryczną istotę. Dzięki temu połączeniu istota spoza czasu jest w stanie przeżyć, a „obdarowana” osoba zyskuje moce, o których ludzkość pisała jedynie w mitach i legendach. Obecnie przemiana w chimere odbywa się zarówno z własnej woli, jak i pod przymusem — zwłaszcza w wyniku porwania przez jeden z bluźnierczych kultów.

„Pirania” to drobny czarnoskóry mężczyzna, wyglądający na czterdziestkę. Aż do przesady dba o swój wygląd i higienę — zawsze jest gładko ogolony (goli nie tylko zarost na twarzy, ale też głowę), nosi czyste, wyprasowane ubrania i wypolerowane na połysek buty. Jest grzeczny i spokojny.

To tylko pozory. Podczas akcji wstępuje w niego diabeł. Kiedy ujawni swoje prawdziwe oblicze i drapieżną naturę, znikają resztki człowieczeństwa. Liczą się jedynie rozkazy, pokonanie wroga, oślanianie towarzyszy.

Mark nie pamięta większej części swojej przeszłości. Wie, że miał rodzinę, normalną pracę, hobby i zwykłe życie, tak samo jak miliony ludzi na Ziemi. Powiedziano mu również, że wpadł w złe towarzystwo, które okazało się być kultem. Został poddany przemianie w istotę o cechach abominacji i przez długi czas służył sekcje jako skrytobójca. Został jednak przez nich zdradzony. Wysłano go na samobójczą misję, z której miał już nie wrócić. Niedoszli sojusznicy popełnili błąd, sądząc, że jest jedynie wykonującym rozkazy drapieżnikiem. Skontaktował się z

Instytutem i — z pomocą superbohaterów — rozbił sektę. Pozwolił, by wydobyto na powierzchnię jego ludzki umysł, ale zabronił robić cokolwiek z ciałem. Jeszcze nie zdecydował, czy ostatecznie sprzymierzy się z siłami broniącymi Ziemię, czy poszuka szczęścia gdzieś indziej. Na razie wykonuje rozkazy.

## WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE ODGRYWANIA POSTACI

- Nie uważasz się za człowieka. Ludzie to Twoi sojusznicy — być może tymczasowi, być może na zawsze. Na ten moment opłaca Ci się być lojalnym, dlatego nie sprawiasz problemów i wykonujesz rozkazy.
- Kiedy robi się niebezpiecznie, tracisz ludzkie odruchy. Stajesz się drapieżnikiem, walczącym, by zwyciężyć. Nie wahasz się przed wykorzystaniem jakiegokolwiek przewagi.
- Odzyskałeś ludzki umysł, ale pewne odruchy pozostały. Jesteś przyzwyczajony do wykonywania rozkazów i nie działasz z własnej inicjatywy, dopóki w grę nie wchodzi przetrwanie.

## CHIMERA: ZALETY

Zalety to cechy specjalne postaci, wybierane na etapie jej tworzenia, niedostępne na późniejszych etapach rozgrywki.

### ODBICIE

Twoje zmysły wykraczają poza znany nam wymiar, dzięki czemu wyrabiasz w sobie coś na kształt szóstego zmysłu. Zwiększasz na stałe swój Refleks o 4. Ponadto, jeżeli nie jesteś zaskoczony, możesz w ramach akcji darmowej wydać 1 Koncentracji, aby anulować dowolny atak dystansowy (strzała, pocisk) lub atak bronią miotaną (granat, włócznie, nóż), wymierzony w ciebie. Chęć skorzystania z zalety można zadeklarować dopiero po teście trafienia wykonanym przez przeciwnika. Dotyczy również psioniki oraz zaklęć, które tworzą pociski.

### TATUAŻE CIENI

Twoje ciało pokrywają tatuaże nie z tego świata, które wywołują ból głowy u każdego, kto się im przygląda. Te dziwne i nienaturalne kąty zdają się wysysać myśli. W ramach akcji darmowej wydaj 4 Koncentracji, aby aktywować tatuaż i zmienić swoje ciało wraz z ekwipunkiem w żywy cień. W efekcie wszelkie obrażenia, spowodowane przez ataki niemagiczne zostają zredukowane o połowę (po odliczeniu wartości pancerza). Będąc w takiej formie, możesz przenikać przez stałe powierzchnie do grubości 5 metrów za każdy punkt umiejętności Moc (za wyjątkiem żywych istot, przeciwników itd.). Ponadto, jeżeli działasz w ciemności lub w półmroku, znacznie trudniej Cię wykryć. Otrzymujesz wówczas premię +5 do testów Infiltracji. Efekt utrzymuje się przez liczbę rund równą połowie Twojej umiejętności Moc.

## ATUTY



Atuty to wszelkie elementy wyposażenia bądź treningu, lub np. niesamowite serum, które stają się znakiem rozpoznawczym każdego superbhatera. Można je wykupić także po stworzeniu postaci, a każdy posiada cztery poziomy zaawansowania: Uczeń (czyli etap obrazujący zaznajamianie się z danym Atutem), Adept (doświadczony użytkownik), Mistrz (perfekcja w użyciu danego Atutu) oraz Arcymistrz (postać wyciska maksimum z danego Atutu). Gotowe postacie posiadają dany Atut na wspomnianym w opisie poziomie.

### NAJSZYBSZY

Międzywymiarowa moc przepętia Twoje ciało, pozwalając Ci na przemieszczanie się z miejsca na miejsce w oka mgnieniu.

**UCZEŃ:** Wszystkie testy Inicjatywy otrzymują premię równą wartości twojej umiejętności Moc.

**ADEPT:** Raz na scenę walki, jeżeli Twoja postać jest szybsza od wszystkich przeciwników, możesz wykonać darmową akcję ruchową lub jeden darmowy atak.

### MIĘDZYWYMIAROWE KULE ANIHILACJI

Międzywymiarowe. Kule. Anihilacji. Jeżeli istnieje coś, co nie wymaga dalszego tłumaczenia, ponieważ sama nazwa zawiera w sobie wyczerpujący opis, to z pewnością są to Międzywymiarowe Kule Anihilacji. Hmm? Dalej wątpliwości? Dobrze więc, już wyjaśniamy. Dzięki mocy „ducha spoza czasu”, potrafisz sprawić, że wystrzeliane przez Ciebie pociski nie przejmują się ziemskimi prawami fizyki. Dobrze, że Einstein tego nie widzi.

**Wymagania:** Można korzystać tylko podczas strzelania z Broni Krótkiej.

**UCZEŃ:** Twoje naboje przestają podlegać prawom fizyki i każdy z nich może być przez Ciebie sterowany przy użyciu Twoich nadnaturalnych zdolności. Od teraz, kiedy trafisz wybranego przeciwnika, powodujesz Rykoszet, czyli zadajesz innemu celowi w zasięgu 10 metrów od pierwotnego celu obrażenia podstawowego ataku obniżone o jedną kość — Ty wybierasz, którą chcesz odrzucić.

**ADEPT:** Za każdym razem, kiedy wyrzucisz Krytyk podczas testu trafienia, odzyskujesz 1 Przesunięcie lub 1 Potencjał. Rykoszet pocisków zwiększony jest do zasięgu 20 metrów od trafionego przeciwnika.

**MISTRZ:** Wydaj 5 Eteru, aby wykonać w tej turze tylko jeden strzał (w ramach akcji bitewnej), którego trafienie i obrażenia zwiększone są o wartość Twojej umiejętności Moc. Trafiona istota nie może wykorzystywać zdolności specjalnych w swojej następnej turze.

CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ

KIM ZAGRAM?

## CHIMERA: ATUTY

## INNY WYMIAR

„Istota”, która w Tobie utknęła, nie zerwała całkiem kontaktu ze swoim rodzimym planem egzystencji. Co więcej, pozwala Ci do niego podróżować razem z nią (przy okazji chroniąc Cię przed całkowitą utratą zmysłów).

**UCZEŃ:** Wybierasz jeden przedmiot, który ukrywasz w innej rzeczywistości (wkładasz go do wymiaru o średnicy nie większej niż pół metra). Na życzenie, w ramach akcji darmowej, wydaj 1 Koncentracji, aby pojawił się on przed tobą (najczęściej w ręce). Obiekt możesz zmieniać, jednak w tym samym czasie w skrytce może znajdować się tylko jeden. Ponadto, kiedy osiągniesz w tym Atucie stopień Adepta, możesz przechować dodatkowy przedmiot.

**ADEPT:** Kiedy atak (lub inna zdolność wroga), sprowadzi Cię poniżej połowy Witalności lub zabierze przynajmniej 10 Witalności, możesz aktywować moc Atutu, aby natychmiast przenieść się do innego wymiaru. Przebywasz tam do początku swojej następnej tury. Wtedy pojawia się z powrotem w odległości do 10 metrów od poprzedniej lokalizacji, nie tracąc żadnej akcji. Aktywacja może być wykonana nie częściej niż raz na scenę walki i jest akcją darmową.



## SPECJALIZACJE

Specjalizacje to cechy odzwierciedlające przebyte wykształcenie i/lub zaprawienie w boju.

## ILE FABRYKA DAŁA

Udało Ci się dotrzeć do końca morderczego (dosłownie) szkolenia. Nie ważne, czy prowadził je zasuszony mistrz, emerytowany superbohater, czy szef tajemnej organizacji szkolącej płat-

nych zabójców — żaden element uzbrojenia nie ma przed Tobą tajemnic. W zasadzie to wiesz o nim nawet więcej niż standardowy Heros. Dużo, dużo więcej.

Zasada działania: Zwiększasz na stałe liczbę ataków wszystkich broni, jakimi się posługujesz, o 1.

BROŃ KRÓTKA: REWOLWERY	OBRAŻENIA	CELNOŚĆ	ATAKI	ZASADY SPECJALNE PRZY TRAFIENIU
Przeklęty Colt	3 x ZR	+5 / +2 / X	1	Dublet: darmowy atak

WALKA WRĘCZ	TYP	OBRAŻENIA	CELNOŚĆ	OBRONA	ZASADY SPECJALNE
Styl starożytny	DW	BC + 8 + k6	+5	+5	---

PANCERZ NOWOCZESNY	W ZWARCIU	BALISTYCZNY	OBRONA	WYSPOWARTOWANIE
Pancerz wspomagany	10	10	+1	+1

## SVEN „MIRAŻ” LINDER

Ludzkość interesowała się okultyzmem i ezoteriką od wieków, jeszcze na długo przed pojawianiem się wyrw i tego, co z nich wypęzło. Wtedy też wszyscy, parający się mistyczną sztuką, indywidualiści, mogli triumfalnie krzyknąć chórem: „A nie mówiłem?”.

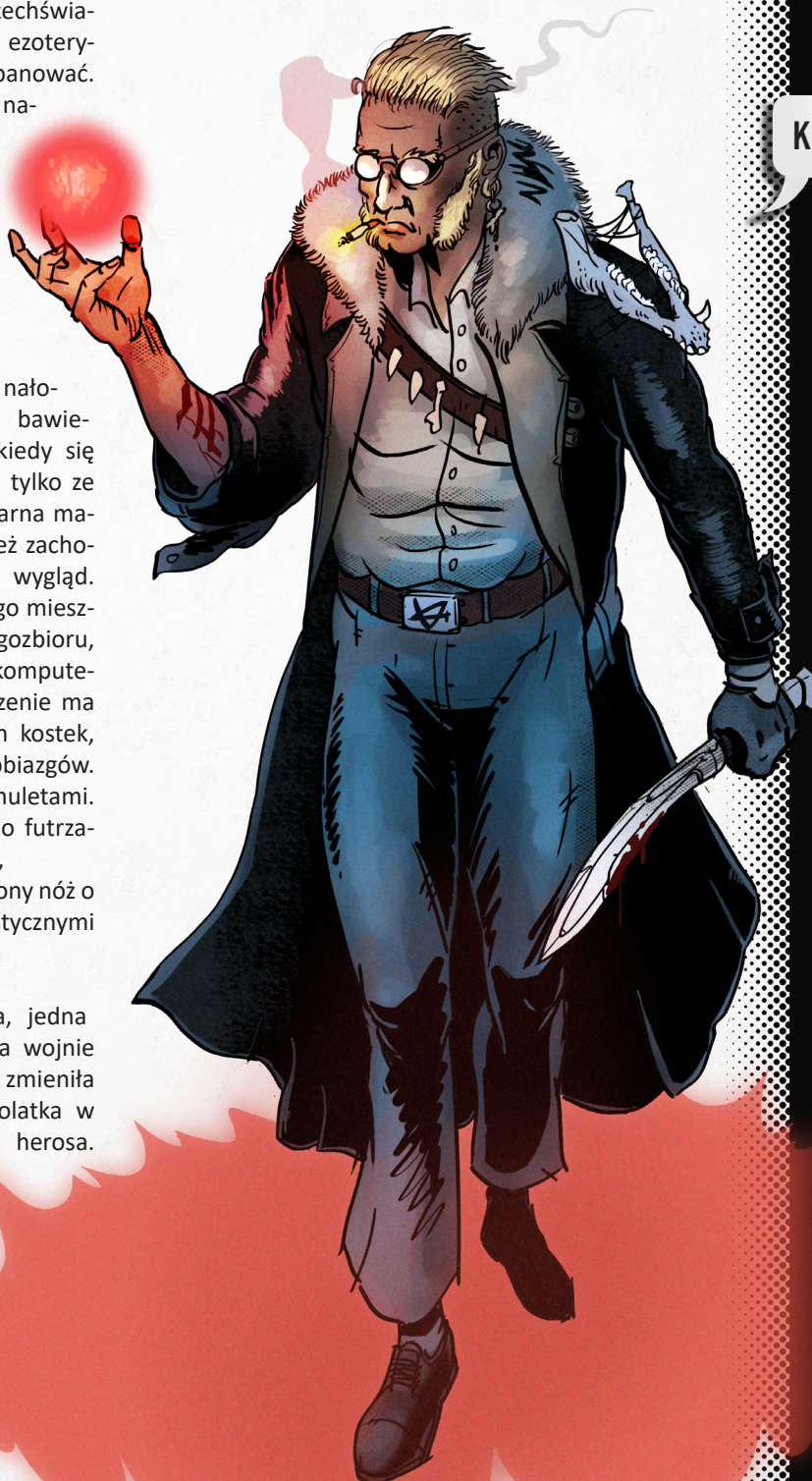
Wiedza posiadana przez ezoteryków jest niezmiernie cenna w starciu z Kreatorami, abominacjami i bezkształtną, międzywymiarową materią. To jednak nie koniec. Po otwarciu wyrw okazało się, że do naszego wszechświata wdarła się nieznaną siłą, nad którą ezoterycy mogli w ograniczonym zakresie zapanować. Tylko kwestią czasu było nieuchronne nazwanie jej — jakże kreatywnie — magią. Niemniej jednak, to określenie najlepiej oddaje naturę sił, z którymi igrają: nieznaną, opartą na rytuałach oraz sekretnych, zapomnianych symbolach i runach.

„Miraż” to blondyn, okularnik oraz nałogowy palacz, o irytującym nawyku bawienia się swoją kolekcjonerską Zippo, kiedy się stresuje. Uznawany za dziwaka — nie tylko ze względu na swoje zainteresowania (czarna magia go fascynuje, a nie przeraża), ale też zachowanie. Kompletnie nie dba o swój wygląd. Je, kiedy ktoś mu o tym przypomni. Jego mieszkanie, jeśli nie liczyć pokaźnego księgozbioru, jest praktycznie puste. Nie lubi się z komputerami, zresztą — z wzajemnością. Kieszenie ma pełne kolorowych kamyków, drobnych kostek, guzików i innych bezużytecznych drobiazgów. Dla niego są one jednak cennymi amuletami. Na każdą akcję zakłada ciężki płaszcz o futrzanym kołnierzu, z wewnętrzną kieszenią, w której trzyma kukri — ciężki zakrzywiony nóż o ostrzu ozdobionym runami i innymi mistycznymi symbolami.

Siostrą Miraża była Czarna Włócznia, jedna z bohaterek Szwecji, która poległa na wojnie w starciu z abominacją. Jej śmierć zmieniła chorowitego, tchórzliwego dwudziestolatka w zdeterminowanego i kompetentnego herosa. Sven nie otrzymał supermocy od nikogo. Swoje zdolności zdobywał latami, przepełnionymi ciężką i intensywną nauką.

### WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE ODGRYWANIA POSTACI

- Motywuje cię zemsta na Kreatorach i abominacjach. Zrobisz wszystko, co trzeba, by zniszczyć każdy ślad ich obecności na Ziemi.
- Nie dostrzegasz znaków „Nie palić”.
- Wyśmiewasz abominacje, zwłaszcza te, które próbują zastraszać swoją potworną formą. Nie takie rzeczy już widziałeś.



CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ

KIM ZAGRAM?

## EZOTERYK: ZALETY

Zalety to cechy specjalne postaci, wybierane na etapie jej tworzenia, niedostępne na późniejszych etapach rozgrywki.

### MISTRZ ILUZJI

Potrafisz skutecznie manipulować umysłami innych — do stopnia, w którym trudno odróżnić fikcję od rzeczywistości. W ramach akcji darmowej, wydaj 2 Koncentracji, aby wykonać przeciwstawny test Wiedzy Tajemnej przeciwko Sile Woli celu. Jeżeli wygrasz, możesz zastosować jeden z dwóch efektów:

- W trakcie walki nakładasz na ofiarę Fatum do początku Twojej następnej tury.
- Poza walką skupiasz uwagę celu na sobie lub innej osobie/przedmiocie. Wówczas wszystkie testy Wyczulonych Zmysłów i Refleksu udają mu się tylko na Krytyku. Efekt utrzymuje się przez liczbę rund równą twojej Inteligencji, jeżeli użyto go wobec przeciwników Szeregowych i Doświadczonych lub 1 rundę, jeśli użyto go przeciwko Elitarnemu wrogowi.

## SKUPIENIE

W zasadzie widziałeś to wszystko już wcześniej, na długo zanim świat runął w gruzach. Sam fakt, że coś ma dwanaście macek zamiast oczu oraz ciało jak galaretowaty ślimak, to jeszcze nie powód, żeby się dekoncentrować — no szanujemy się.

Za każdym razem, kiedy odzyskujesz Koncentrację, Przesunięcie lub Potencjał, przywracasz o jeden punkt więcej. Ponadto zwiększasz na stałe swoją Koncentrację o wartość Inteligencji.



## ATUTY

Atuty to wszelkie elementy wyposażenia bądź treningu, lub np. niesamowite serum, które stają się znakiem rozpoznawczym każdego superbahatera. Można je wykupić także po stworzeniu postaci, a każdy posiada cztery poziomy zaawansowania: Uczeń (czyli etap obrazujący zaznajamianie się z danym Atutem), Adept (doświadczony

użytkownik), Mistrz (perfekcja w użyciu danego Atutu) oraz Arcymistrz (postać wyciska maksimum z danego Atutu). Gotowe postacie posiadają dany Atut na wspomnianym w opisie poziomie.

### WIEM, JAK TO ROBIĆ

Jak już wspominaliśmy, przed pojawieniem się wyrw Twoja wiedza z zakresu okultyzmu uważana była za — delikatnie rzecz ujmując — dziwną. Wystarczyło jednak parę amorficznych stworzeń, roznoszących w pył najbliższe duże miasto, a nagle z dziwaka stałeś się autorytetem. Dzięki temu, co siedzi Ci w głowie, innym łatwiej jest mierzyć się z niebezpieczeństwami nowej codzienności.

**UCZEŃ:** W momencie rozpoczęcia walki, w ramach akcji ruchowej, odkrywasz słaby punkt przeciwnika. Wykonaj test Mocy i wybierz jednego sprzymierzeńca za każdy PT uzyskany powyżej łatwego (możesz wybrać samego siebie). Te osoby, do początku Twojej następnej tury, zamieniają wynik na jednej kości obrażeń na maksymalny. Dotyczy to wszystkich rzutów na Obrażenia (każdego ataku, który trafił wroga).

**ADEPT:** Jw. Ponadto, jeżeli użycie tego Atutu pozwoliło zranić przeciwnika, efekt słabego punktu przenoszony jest na kolejną Fazę.

### MANTRY

Ciężko Ci powiedzieć, skąd dokładnie znasz sylaby zapomnianego języka, składające się na prาดawną mantrę, zdolną wykrzywiać czasoprzestrzeń — albo wolisz tego nie pamiętać. Nie nam osądzać. Ważne, że działa.

**Wymagania:** Zasięg wzroku.

**UCZEŃ:** W ramach akcji darmowej, raz na scenę walki możesz unieruchomić jedną grupę Szeregowych przeciwników lub jednego Doświadczonego wroga (wówczas tracą oni swoją następną akcję ruchową). Jeżeli na cel zostanie wybrana istota Elitarna, może ona spróbować obronić się przed atutem Bardzo Trudnym testem Siły Woli.

**ADEPT:** Jw., przy czym pierwszy atak w walce w zwarcu lub atak dystansowy, wykonywany przez każdą z ofiar, jest chybiony.

**MISTRZ:** W ramach akcji darmowej, do początku Twojej następnej tury, redukuje wszystkie otrzymywane obrażenia inne niż magiczne (bądź psioniczne) o wartość twojej umiejętności Moc. Można użyć raz na scenę walki.

## TAJEMNE ŚCIEŻKI

Czy wspominaliśmy już o Twojej wiedzy z zakresu okul... Tak? Niemniej, powtórzmy: mało kto wie na temat sztuk tajemnych tyle, co Ty. Tam, gdzie inni po prostu wypowiadają słowa zaklęć, Ty zauważasz miejsca, gdzie należy właściwie zaakcentować, by uzyskać naprawdę potężny efekt.

**UCZEŃ:** Zwiększasz na stałe swoje umiejętności Moc: Magia oraz Siła Woli o 2.

**ADEPT:** Koszt wszystkich zaklęć Prostych zostaje zredukowany do 2 Eteru, ale nie może już być obniżany dalej w żaden inny sposób.

**MISTRZ:** Magiczne osłony, aury, przedmioty, atuty itp., które zapewniają ochronę przed obrażeniami, zyskują wytrzymałość zwiększoną o dwukrotność Twojej umiejętności Moc. Ponadto, raz na sesję, w ramach akcji darmowej, możesz wytworzyć dodatkową osłonę magiczną, której wartość ochronna równa jest trzykrotności Twojej umiejętności Moc.

## SPECJALIZACJE

Specjalizacje to cechy odzwierciedlające przebyte wykształcenie i/lub zaprawienie w boju.

### OSŁONA MAGII

Potrafisz zmusić magiczną energię, by chroniła Cię, niczym niewidzialny całun tworzący drugą skórę.

**Zasada działania:** Chroni cię mistyczna aura, która wchłania 20 obrażeń (przed odliczeniem pancerza). Osłona może być łączona i kumuluje się z innymi aurami, tarczami energetycznymi itp. Osłona regeneruje się na koniec starcia lub po 3 rundach w ramach akcji darmowej, jeżeli wydasz 5 Eteru.

### ODWAŻNY I SZYBKİ

Każdy Twój ruch emanuje pewnością siebie. Potrafisz wycofać się ze starcia w zwarcie, przez cały czas nie spuszczać wzroku z przeciwnika i tym samym — nie dając mu czasu na reakcję.

**Zasada:** Wycofując się z walki w zwarcie, nie dasz przeciwnikom ataku okazjonalnego. Ponadto na stałe zwiększasz swój Refleks o 1.

CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ



KIM ZAGRAM?

Zaklęcia w grze HvH zdobywamy z czasem, ciągle rozszerzając swój repertuar znanych czarów. Na opis czaru składają się następujące elementy: nazwa, koszt (czyli ile Eteru trzeba wydać za każdym razem, gdy rzuca się zaklęcie), zasięg (odległość, na jaką działa czar), Poziom Trudności (trudność testu Mocy, który musimy zdać) oraz działanie (efekt udanego czaru).



### GNIEW ENALIOS

Proste — rzucenie tego zaklęcia nie pozbawia Cię akcji ruchu ani akcji bitewnej.

Koszt: 5  
Zasięg: Wzrok  
Poziom Trudności: 14

Działanie: Przywołujesz energię z odległej, chaotycznej domeny, która potrafi siać zamęt na poziomie nuklearnym. Zadajesz ofierze 10 Obrażeń.

### GOREJĄCY WZROK

Złożone — rzucenie tego czaru pozbawia Cię akcji bitewnej

Koszt: 2  
Zasięg: Rzucający  
Poziom Trudności: 11

Działanie: Twoje oczy rozświecila blask żywego ognia, który pozwala Ci widzieć wszystko to, co jest niewidzialne lub korzysta z kamuflażu bądź podobnych sztuczek. Dodatkowo widzisz w ciemnościach. Efekt utrzymuje się przez godzinę.

### BICZ ANTYMATERII

Złożone — rzucenie tego czaru pozbawia Cię akcji bitewnej.

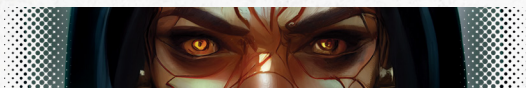
Koszt: 7  
Zasięg: Rzucający  
Poziom Trudności: 20

Działanie: Przywołujesz w swej dłoni magiczny bicz stworzony z materii z „odwrotnego wymiaru”, którym możesz smagać wrogów. Zasięg broni to 25 metrów, a trafienie równe jest  $3 \times \text{WER}$ . Możesz wykonać jeden atak w turze za każde 3 pełne punkty WER. Każdy cios zadaje 3k6 obrażeń. Przed tak powstałymi ranami nie chroni żaden zwyczajny pancerz ani test Siły Woli. Bicz utrzymuje się przez godzinę.

Podbicie (Przed rzuceniem czaru możesz zdecydować się podnieść jego PT o 5. Jeżeli Ci się powiedzie, rozpatrujesz poniższy efekt czaru. Niepowodzenie oznacza brak efektu, a zużyty Eter przepada): Jak w wersji bazowej, przy czym możesz przyzwać dodatkowy bicz. W efekcie podwajasz liczbę ataków możliwych do wykonania w jednej turze, ale jednocześnie obniżasz ich trafienie do  $2 \times \text{WER}$ .

BRŃ KRÓTKA: REWOLWERY	OBRAŻENIA	CELNOŚĆ	ATAKI	ZASADY SPECJALNE PRZY TRAFIENIU
Energetyczny rewolwer	2 x ZR + 1k10	+4 / X / X	1	Wyrzucenie 10 na k10 generuje kolejny rzut k10 (jedenrazowo dla każdej kości).

PANCERZ	W ZWARIU	BALISTYCZNY	OBRONA	WYSFORTOWANIE
Zbroja Beowulfa	10	10	---	---



Tak jak chimera powstaje poprzez zespolenie się ludzkiego organizmu oraz bezcielesnej istoty z ukrytego wymiaru, tak symbiont jest tworzony w dużo łatwiejszych do zrozumienia okolicznościach. Kluczem do sukcesu jest tutaj zaszczepienie obcego organizmu w ciele nosiciela. Organizm będący wynikiem pokręconych eksperymentów Kreatorów. Innymi słowy — abominacji. Jak się okazuje, gdy fragment takiego monstium zostanie przeszczepiony człowiekowi, zaczyna się rozwijać i synchronizować ze swoim nosicielem, pod warunkiem, że jego wola jest dostatecznie silna. Symbiont i nosiciel toczą niejednokrotnie nieustającą wewnętrzną walkę o dominację nad ciałem. Przeznaczeniem słabych nosicieli jest przeistoczyć się w kolejną abominację, a silnych — stawiać im czoła. Oł, taka natura wszechświata.

Liv to wysoka, chuda Szwedka irańskiego pochodzenia, która nie potrafi usiedzieć pięć minut w bezruchu. Wydaje się roztrzępana, jakby słuchała jednym uchem tego, co się do niej mówi. I tak jest w istocie, ponieważ jej uwagę często zajmuje fragment zarodka abominacji, tkwiący w jej rdzeniu kręgowym. Potwór, którego nazywa Drzazgą, nie jest jednak niehumanicznym monstrem, a ciekawskim dzieckiem, poznającym świat dzięki Hellgren — dzięki temu, co mu powie i pokaże. Nie jest w stanie powstrzymać się od obserwowania czegoś ciekawego, co zmusza Liv do ciągłego noszenia lustrzanek. Zbyt często jej oczy poruszają się niezależnie.

Jedno (kontrolowane przez człowieka) patrzy do przodu, a drugie (kierowane przez Drzazgę) krąży jak szalone.

Liv nosi podarte dżinsy i połataną bluzę z kapturem, na którą narzuca koszulkę jakiejś metalowej kapeli. Kiedy jest zimno, zakłada dodatkowo ćwiekowaną skórę. Ten „kostium” ma względy praktyczne. Drzazga nie jest w stanie zapamiętać, że ubranie jest Hellgren potrzebne i zdarza mu się je uszkadzać, zwłaszcza podczas walki.

Liv chroni swoją przeszłość. Kilka lat temu została porwana przez kultystów, zabrana do siedziby ich sekty i niemal złożona w ofierze. Przeznaczono jej rolę nosiciela dla potężnej abominacji, która była darem od Kreatora. Została uratowana w ostatniej chwili przez Tytana,

herosa-weterana. Ocalił jej życie, ale nie był dość szybki, by powstrzymać kultystów przed wszczęciem jej fragmentu zarodka abominacji.

### WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE ODGRYWANIA POSTACI

- Zadajesz czasem jedno pytanie za drugim, jak kilkuletnie dziecko.
- Zdarza ci się też mówić do Drzazgi na głos.
- Lubisz zastraszać przestępców i łotrów, popisując się swoją potworną formą.



CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ

KIM ZAGRAM?

## SYMBIONT: ZALETY



## AGRESYWNY SYMBIONT

Twój symbiont raczej nie należy do istot spokojnych — w jasny sposób okazuje poirytowanie. W ramach akcji bitewnej, wyrzucasz ze swojego organizmu dziesiątki pocisków, które ranią wszystkie istoty znajdujące się z tobą w zwarcu (jednak nie więcej ofiar, niż wynosi Twoja BC). Obrażenia takiego ataku równe są  $2 \times BC$  + wartość umiejętności Moc.

## WYSSANIE

Symbiont potrzebuje pokarmu — część dostarczasz mu Ty, a część musi pochodzić z zewnątrz, inaczej zacznie pożerać Ciebie. Gdy uda Ci się zranić przeciwnika, odbierasz mu 1 Przesunięcie oraz 1 Potencjału i 1 Koncentracji, a także 10 Eteru. Jednocześnie Twoja postać sama odzyskuje 1 Koncentracji. Zaletę można wykorzystać raz na danego przeciwnika podczas sceny walki. Zaleta działa w ten sposób przeciwko Doświadczonym i Elitarnym przeciwnikom. W przypadku przeciwników Szeregowych, efekt Wyssania zapewnia zranienie osobno pięciu różnych przeciwników.

## ATUTY

Atuty to wszelkie elementy wyposażenia bądź treningu, lub np. niesamowite serum, które stają się znakiem rozpoznawczym każdego superbaterera. Można je wykupić także po stworzeniu postaci, a każdy posiada cztery poziomy zaawansowania: Uczeń (czyli etap obrazujący zazna-

jamianie się z danym Atutem), Adept (doświadczony użytkownik), Mistrz (perfekcja w użyciu danego Atutu) oraz Arcymistrz (postać wyciska maksimum z danego Atutu). Gotowe postacie posiadają dany Atut na wspomnianym w opisie poziomie.

## MACKI

No cóż, to w zasadzie tłumaczy się samo przez się, ale co tam: Twój symbiont jest w stanie przybierać kształt wielu macek — im silniejszy organizm żywiciela, tym mocniejsze macki.

UCZEŃ: Nigdy nie wywołujesz ataków okazjonalnych u przeciwników. Na stałe zwiększasz swoje Wysportowanie o 2.

ADEPT: Możesz wspinać się po dowolnej powierzchni, nie tracąc opcji ruchu bądź sprintu.

## MORFUJĄCA ZBROJA

Dzięki mocom symbionta potrafisz ukrywać pod swoją skórą pancerz (choć proces ponownego oblekania ciała w taką zbroję to raczej mało przyjemny widok dla osób postronnych). Jest to przydatne, gdy chcesz się gdzieś zakraść incognito, ale jednocześnie mieć pewność, że możesz liczyć na niezawodną ochronę. Albo gdy po prostu, po całym dniu walki z abominacjami, nie masz już siły jej ściągać.

UCZEŃ: Zbroja, którą posiadasz (Atlas), zostaje całkowicie zasymilowana z symbiontem. Na żądanie może całkowicie zniknąć pod twoją skórą (lub wewnątrz organów), dzięki czemu staje się tymczasowo niewidoczna dla osób postronnych (jednak sama nie oferuje ochrony w takiej postaci). Aktywowanie zbroi i jej materializacja to akcja darmowa.

## KOLCE

Jesteś niczym jeżozwierz z innego świata. W ramach ataku możesz miotać we wrogów ostrymi jak szpilety kolcami, wystrzeliwanymi bezpośrednio z Twojej skóry. Dobrze, że jesteś po tej właściwej stronie.

UCZEŃ: Symbiont potrafi wyrzucać z siebie pociski o następującym profilu:

BROŃ DŁUGA	OBRAŻENIA	CELNOŚĆ	ATAKI	ZASADY SPECJALNE PRZY TRAFIENIU
Kolce	Moc + 2k10	+4 / +2 / X	1-2	---

ADEPT: Jw. Ponadto zyskujesz 1 dodatkowy Atak.

## ABSORBUJĄCE ORGANY

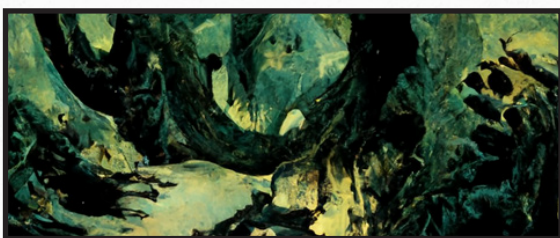
Po zespoleniu z symbiontem, Twoje wnętrzości stały się nieco... gąbczaste. I nie chodzi tu o ich strukturę, a raczej zdolność wchłaniania różnych przedmiotów oraz ich częściowego trawienia w trybie błyskawicznym. Co dziwne, dotyczy to także m.in. energii kinetycznej. Jakim cudem? Nie wiadomo. Czasami lepiej nie wiedzieć.

Aktywacja: 1 K (každorazowo), akcja darmowa.

UCZEŃ: Redukujesz otrzymane obrażenia (z jednego źródła, pojedynczego pocisku itp.) o 5. To Ty decydujesz, kiedy atut jest aktywowany, ale możesz używać go nie częściej niż raz na rundę.

ADEPT: Jw., przy czym wchłaniasz aż 10 obrażeń.

MISTRZ: Jw., przy czym wchłaniasz aż 15 obrażeń.



## KAMUFLAŻ

Twoja skóra to żywy kamuflaż, który ułatwia Ci zlanie się z otoczeniem.

UCZEŃ: Zwiększasz na stałe Infiltrację o 3.



CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ

## SPECJALIZACJE

Specjalizacje to cechy odzwierciedlające przebyte wykształcenie i/lub zaprawienie w boju.

### WIDZENIE W CIEMNOŚCIACH

Nie potrzebujesz światła, by widzieć. Twoje oczy błyskawicznie adaptują się do całkowitego mroku.

Zasada działania: Twój wzrok doskonale radzi sobie nawet w całkowitych ciemnościach. W efekcie ignorujesz Fatum, wynikające z braku światła.

### ZAINTERESOWANIE

Może to i prawda, że współczesny świat to ciągła walka o przetrwanie i życie w stanie gotowości, ale posiadanie hobby potrafi znacznie ułatwić przeżycie kolejnego dnia. Odciągnięcie myśli od koszmarów codzienności potrafi być zbawienne.

Zasada: Wybierz umiejętność, której jeszcze nie posiadasz i zwiększ ją do 3 (już uwzględnione w statystykach).

WALKA WRĘCZ	TYP	OBRAŻENIA	CELNOŚĆ	OBRONA	ZASADY SPECJALNE
Styl brutalny	DW	3 x BC + 1k6	+BC	+4	Wyrzucenie 6 na k6 generuje kolejny rzut k6 (jednokrotnie dla każdej kości).

PANCERZ	W ZWARCIU	BALISTYCZNY	OBRONA	WYSPORTOWANIE
ATLAS	12	14	---	---

Obrażenia w walce w zwarcu lub dystansowe (wybierasz podczas zakupu) otrzymują premię +3.

KIM ZAGRAM?

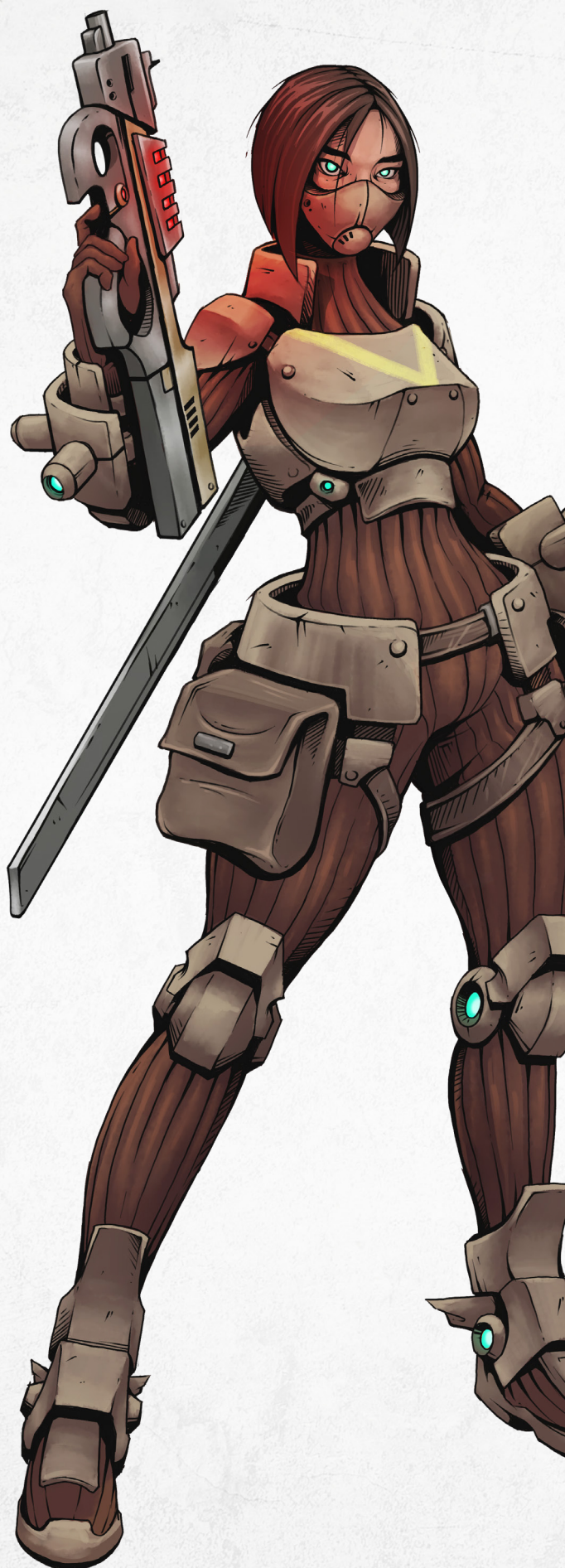
Każdy kraj potrzebuje armii. A każdy żołnierz w niej służący potrzebuje wzoru do naśladowania — czyli dokładniej rzecz ujmując Ciebie. Na długo przed tym jak świat zmienił się w Pandemonium, niemal wszystkie mocarstwa prowadziły aktywnie badania nad sposobem przemienienia zwykłego żołnierza w nadczłowieka. Wraz z pojawieniem się wyrw oraz obcego materiału genetycznego, wspomniane badania wystrzeliły niczym z procy. Terapia genetyczna, serum modyfikujące metabolizm czy nawet naświetlanie nieznanym wcześniej ludzkości rodzajem promieniowania — sposoby na stworzenie superżołnierza istnieją, jednak różnią się zazwyczaj poziomem subtelności.

„Furia” to szatynka o lodowatych, niebieskich oczach. Atletycznie zbudowana, o ciele poznaczonym dziesiątkami blizn. Ubiera się w pozbawiony dystynkcji mundur, wzmocniony elementami ciężkiego pancerza piechoty Legionu Delta. Nigdy nie rozstaje się ze swoim znakiem firmowym — ciężkim mieczem noszonym w pochwie na plecach.

Lancaster pochodzi z amerykańskiej rodziny, z liczącą wiele pokoleń tradycją służby w armii. Jest zawodowym żołnierzem, doskonale wyszkolonym oficerem z doświadczeniem w boju. Do niedawna gardziła superbohaterami. Uważała ich za zło konieczne, ale sądziła, że ludziom niepotrzebni są dziwacy w trykotach. Wystarczy dobrze wyszkolony i wyposażony żołnierz. Zdanie — w pewnym stopniu — zmieniła dwa lata temu, kiedy podczas walki z abominacją straciła niemal cały oddział. Ciężko ranna, przetrwała wyłącznie dzięki przemianie w Furie — istotę, którą jest obecnie.

### WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE ODGRYWANIA POSTACI

- Służysz w wojsku, co oznacza lojalność i wykonywanie rozkazów bez szemrania. Jako oficer jesteś też przyzwyczajona do tego, że twoje rozkazy są wykonywane. Trudno ci się przyzwyczaić do tego, że z cywilami jest inaczej, niż z żołnierzami.
- Masz nawyk mówienia do wszystkich po nazwisku. Nigdy nie stosujesz ksywek.
- Nie lubisz się popisywać i strofujesz niepotrzebne przechwałki podwładnych.



## ZALETY

Zalety to cechy specjalne postaci, wybierane na etapie jej tworzenia, niedostępne na późniejszych etapach rozgrywki.

### IKONA

Jak już było wspomniane, jesteś wzorem do naśladowania i inni wpatrują się w Ciebie jak w obrazek. W ramach akcji darmowej, raz na scenę, możesz wesprzeć sojusznika, który znajduje się w promieniu 50 metrów. Wybraniec otrzymuje jedną dodatkową turę, w której może ponownie działać. Darmowa tura postaci rozgrywana jest natychmiast po Twojej turze. Ponadto zwiększasz na stałe swoją Charyzmę o 4.

### FINISZUJĄCY CIOS

Wiesz, jak uderzyć, aby mieć ostatnie słowo w potyczce. W ramach akcji darmowej po udanym trafieniu przeciwnika wydaj 3 Koncentracji, aby: zamienić kostki, którymi rzucasz, na obrażenia: z k6 na k10 lub z k10 na k20 (dotyczy pierwszego celnego ataku) albo zdezorientować istotę, która została przez Ciebie zraniona w tej turze. Wówczas wszystkie ataki twoich sojuszników, skierowane w tę istotę, otrzymują premię +5 do trafienia. Efekt utrzymuje się do początku twojej następnej tury.



## ATUTY

Atuty to wszelkie elementy wyposażenia bądź treningu, lub np. niesamowite serum, które stają się znakiem rozpoznawczym każdego superbohatera. Można je wykupić także po stworzeniu postaci, a każdy posiada cztery poziomy zaawansowania: Uczeń (czyli etap obrazujący zaznajamianie się z danym Atutem), Adept (doświadczony użytkownik), Mistrz (perfekcja w użyciu danego Atutu) oraz Arcymistrz (postać wyciska maksimum z danego Atutu). Gotowe postacie posiadają dany Atut na wspomnianym w opisie poziomie.

### GNIEW

Sekretem Twojej mocy jest czysta, nieskrępowana wściekłość, która na polu bitwy zmienia Cię w kogoś na wzór starożytnych berserkerów. Twoje zmysły stają się wyostrzone, a mózg szybciej przetwarza informacje, minimalizując ryzyko wykonania niewłaściwego ruchu.

**UCZEŃ:** Kiedy udaje Ci się zranic przeciwnika, wpadasz w Gniew i otrzymujesz 1 Przerzut, który możesz wykorzystać w trakcie tego starcia. Efekt Gniewu utrzymuje się przez liczbę rund równą twojej umiejętności Moc.

**ADEPT:** Jw., przy czym, gdy wpadasz w Gniew, możesz wydać 1 Potencjału, aby otrzymać dodatkowy Przerzut.

CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ

KIM ZAGRAM?

**NATURALNY DOWÓDCA**

Gdy pojawiaasz się na polu bitwy, wszyscy stojący po Twojej stronie instynktownie wiedzą, za kim podążać. Twoje słowa dają im siłę, a co najważniejsze — również nadzieję.

**UCZEŃ:** Za każdym razem, kiedy przemawiasz do postaci neutralnych lub sprzymierzonych, możesz wykonać darmowy Przerzut testu umiejętności Charyzma.

**ADEPT:** Jeżeli walczysz z przeciwnikiem Elitarnym, możesz w ramach akcji bitewnej zainspirować sojuszników. Wykonujesz wówczas test Charyzmy, a za każdy PT, jaki uda ci się osiągnąć, możesz przywrócić im po 5 Witalności. Akcja może być wykorzystana raz na scenę walki.

**ZEMSTA**

Gromadzisz w sobie pokłady stłumionej energii, którą możesz zalać przeciwników. Jej źródła, podobno, należy szukać w supermitochondriach, które zastąpiły te standardowe w Twoich komórkach. Teraz jesteś niczym mała chodząca elektrownia nuklearna, gotowa wybuchnąć w każdej chwili.

**UCZEŃ:** Po otrzymaniu rany wpadasz w Tryb Wendety i wytwarzasz wokół siebie potężną falę destrukcyjnej energii. Wszyscy wrogowie w promieniu 10 metrów otrzymują 10 obrażeń, niezależnie od posiadanego pancerza. Efekt Trybu Wendety utrzymuje się przez liczbę rund równą Twojej umiejętności Moc.

**SUPERŻOŁNIERZ: SPECJALIZACJE**

Specjalizacje to cechy odzwierciedlające przebyte wyszkolenie i/lub zaprawienie w boju.

**STRASZLIWY ATAK**

Twój dawny dowódca zwykł mawiać, że „liczy się jakość, nie ilość”. Nosisz jego słowa w sercu aż po dziś dzień. W końcu lepiej przywalić raz, a porządnie, niż klepać kogoś niczym wygiętą blachę.

**Wymagania:** Tylko dla broni jednoręcznej.  
**Aktywacja:** Akcja darmowa.

**Zasada działania:** Nie możesz wykonać w jednej turze więcej niż dwóch Ataków (nie dotyczy ataków darmowych i okazjonalnych). Ciosy zyskują Przebicie pancerza, obniżając jego wartość o połowę (zaokrąglając w górę). Jeżeli cios jest dodatkowo Krytykiem, całkowicie pomija pancerz wroga.

BRON DŁUGA: KARABINY	OBRAŻENIA	CELNOŚĆ	ATAKI	ZASADY SPECJALNE PRZY TRAFIENIU
Szturmowy	PER + 2k6	+3 / +3 / +3	1-2	---

MIECZE	TYP	OBRAŻENIA	CELNOŚĆ	OBRONA	ZASADY SPECJALNE
Angurvadal	J	BC + 6 + 2k6	+5	+4	Używając aktywnie tarczy, otrzymujesz premię +2 do Obrony w Zwarcu.

PANCERZ	W ZWARCIU	BALISTYCZNY	OBRONA	WYSPORTOWANIE
Pancerz Ra	12	8	+1	---
Widzenie w ciemnościach				



CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ

KIM ZAGRAM?

## O CZYM JEST TA GRA?

W grze HvH gracze wcielają się w superbohaterów zwanych Herosami, pracujących dla Legionu Ultima. Organizacja ta walczy z Horrorami — istotami z innych wymiarów, stworzonymi przez Kreatorów, pozaziemskich najeźdźców, pragnących zniszczyć ludzkość.

Walka toczy się na wielu płaszczyznach. Raz postacie będą tropić wpływowych kultystów, pragnących sprowadzić zagładę na swoją metropolię, innym razem ruszą do boju, by walczyć ramieniem z ramieniem z żołnierzami próbującymi zamknąć Wyrwę — bramę do wymiaru z piekła rodem. Jeszcze innym razem po odmienionym, pełnym abominacji pustkowiu, poszukując obdarzonego supermocami złoczyńcy, którego naukowe badania mogą być przydatne w walce z Horrorami.

W tej grze konwencja komiksu superbohaterckiego łączy się z horrorem rodem z mitologii Lovecrafta, tworząc spójną, pełną akcji, dramatycznych wyborów i grozy całość.

### WOJNA Z KREATORAMI

Żyjący na Plutonie obcy od wieków obserwowali ludzkość. Kiedy urosła w siłę i ruszyła na podbój kosmosu, poczuł się zagrożeni. Próbowali zniszczyć cywilizację, zmieniając ziemski ekosystem. Zarodniki wysłane na Ziemię spowodowały powstanie abominacji i innych potworności, do dziś żyjących w najdzikszych ostępach planety. Zdarzyło się jednak coś, czego Kreatorzy nie przewidzieli. Część ludzi dotkniętych przemianą obudziło w sobie niezwykle, nadnaturalne zdolności.

Tak powstał pierwszy Herosi.

Porażka skłoniła Kreatorów do bezpośrednich działań. Armia obcych dostała się niepostrzeżenie na ziemską orbitę. Wykorzystując swoją okultystyczną technologię, Kreatorzy otworzyli na powierzchni dziesiątki wyrw — bram do obcych przestrzeni, pełnych plugawych istot o bluźnierczych kształtach. Następnie uderzyli w ośrodki miejskie, niszcząc całe dzielnice.

Herosi stanęli na wysokości zadania. Setki superbohaterów ruszyły do walki w obronie ludzkiej cywilizacji. Dzięki olbrzymiemu poświęceniu, udało się odepchnąć flotę Kreatorów z ziemskiej orbity, zamknąć największe wyrwy i zabić albo odesłać plugastwo, które się przez nie przedostało.

Choć główny atak został odparty, wojna jeszcze się nie zakończyła. Wschodnie wybrzeże Azji raz za razem jest atakowane przez gargantuiczne abominacje. Ponadto większa część powierzchni Australii została odmieniona, a w obrębie tego, pełnego Horrorów, nienaturalnego pustkowia prawa fizyki działają inaczej. W metropoliach rośnie w siłę Kult Lovecrafta — elitarny klub, będący przykrywką dla służb Kreatorów. Albowiem nie wszyscy obcy odeszli. Garstka czai się pośród ludzi. Korumpują oni wpływowych polityków, zbierają informacje o ludzkich słabościach, gromadzą siły do kolejnego ataku, a nawet otwierają nowe Wyrwy. To oni są najważniejszym powodem istnienia Legionu Ultima.

Ale nie tylko obcy są wrogami. Supermoce otrzymali różni ludzie. Niektórzy używają ich, by czynić dobro, a inni ukrywają swoje zdolności, nie chcąc brać na barki zbyt wielkiej odpowie-



działności. Są również tacy, którzy korzystają z otrzymanego daru dla własnych korzyści: by zdobyć bogactwo, władzę albo osiągać inne, egoistyczne cele. Kryminaliści obdarzeni supermocami nigdzie nie zniknęli. Wojna i jej następstwa jedynie zachęciły ich do większej aktywności. Herosi muszą mierzyć się również z nimi.



Na szczęście nie wszystkie istoty powstałe wskutek kontaktu z innymi wymiarami są wrogami ludzkości. Niektóre symbionty i chimery zachowały albo wykształciły w sobie człowieczeństwo i sprzymierzyły się z ludźmi, stając się jednymi z najcenniejszych nabytków Legionu Ultima. Ponadto wielu mistyków oraz czarodziejów, również tych władających czarną magią, walczy z Horrorami i wspiera ludzkość w starciu z Kreatorami.

Herosem nie czyni bowiem pochodzenie, ale serce oraz skłonność do wielkich poświęceń i wzięcia na swoje barki ciężaru walki w obronie ludzkości.

## OBLICZE WROGA

Zwykli ludzie nie wiedzą, kim są Kreatorzy. Ich pochodzenie, przeszłość, charakter wcześniejszych kontaktów z ludzkością oraz plany pozostają tajemnicą Legionu Ultima i garstki wtajemniczonych. Dla przeciętnego Ziemianina to po prostu kolejne nadnaturalne zagrożenie, co prawda potężniejsze od wszystkiego, z czym Herosi musieli się wcześniej mierzyć, ale wciąż jedno z wielu. Ludzie nie wiedzą, że obcy są odpowiedzialni za mutacje, powstawanie abominacji i innych wynaturzeń, drastyczne zmiany ekosystemu niektórych obszarów ani powstanie samych Herosów. Nie wiedzą również, że Kreatorzy przebywają na Ziemi już od tysięcy lat.

W ciągu ostatnich dziesięcioleci, zwłaszcza w okresie po uderzeniu obcych — co miało miejsce kilkanaście lat temu — ludzie odnaleźli wiele

śladów, wskazujących na ich obecność na Ziemi. To oni byli odpowiedzialni za narodziny tradycji Enalios w starożytnej Grecji i powstanie sekretnego kultu, który dziś jest znany jako Lokkamet. Wpływali na egipskich faraonów, chińskich cesarzy i senat Rzymu. Przez wieki traktowali ludzi jak dzieci, nie widząc w nich zagrożenia. Zmieniili swoje nastawienie dopiero po lądowaniu na Księżycu.

Kreatorzy wiedzą o Ziemi znacznie więcej, niż jej mieszkańcy wiedzą o Plutonie. Nie znaczy to jednak, że wróg pozostaje całkowicie nieznany.

Ich społeczeństwo trwa w stagnacji. Mimo to posiadają dostęp do technologii, o której ludzkość będzie jedynie mogła marzyć przez najbliższe dekady, zwłaszcza w dziedzinie biologii. Znają się na magii tak dobrze, że uczynili z niej dziedzinę nauki. Termin „okultystyczna technika” (w skrócie okultech) jest powszechnie wykorzystywany przez Legionistów do opisywania podstaw technologii Kreatorów.

Członkowie Legionu Ultima są świadomi, że obcy to nieśmiertelni, naturalni psionicy o zmiennokształtnych, obdarzonych rozmaitymi mocami ciałach. Nie ma ich zbyt wielu. Każdy Kreator jest wielkim indywidualistą, przekonanym o swojej wyjątkowości. Nie odczuwają emocji tak jak ludzie, aczkolwiek rozumieją je i potrafią wykorzystać.

Obecnie z pewnością pali ich wstyd upokorzenia za klęskę po doskonale przygotowanej inwazji. Wstyd, który z pewnością zmieni się w gniew.



CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

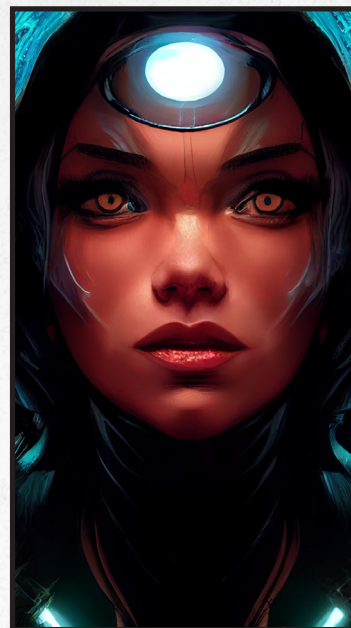
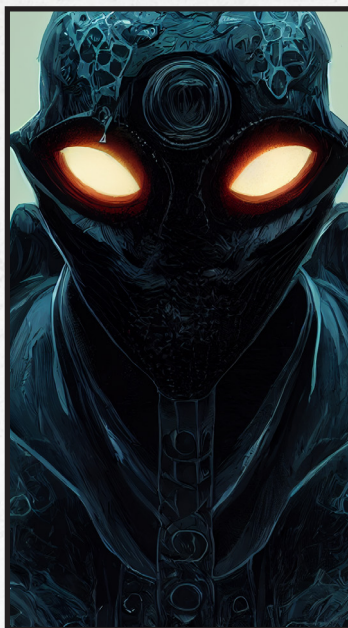
FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ

FABUŁA



## SŁUŻY LUDZKOŚCI

Legion Ultima to tylko jeden z kilku Legionów, legionów, które współpracują dla dobra ludzkości. Legion Alfa to cywilny personel pomocniczy, odpowiedzialny za odbudowę zniszczeń, powstałych wskutek działań wojennych oraz starć Herosów z Horrorami, złoczyńcami i innymi zagrożeniami. Legion Delta to żołnierze, wspierający superbohaterów w ich staraniach. Legion Onyx stara się infiltrować sekretnie bractwa, sekty i kultury, w poszukiwaniu sług Kreatorów lub bytów z innych wymiarów. Członkowie tego legionu gromadzą również tajemną wiedzę i przeprowadzają magiczne eksperymenty.

Przyłączając się do Legionu Ultima, Heros nie tylko obarcza się niebezpiecznymi obowiązkami, ale również zyskuje pewne przywileje. Najważniejszym jest ochrona tożsamości, która rozszerza się także na bliskich. Jest zwolniony z odpowiedzialności za zniszczenia, do których doszło w trakcie wykonywania zadań, jeśli nie było to działanie celowe i niezwiązane z misją. Ma dostęp do poufnych źródeł informacji oraz wygodnych i szybkich środków transportu, może korzystać z zaawansowanej medycyny, zaś jego ubezpieczenie zdrowotne nie ma limitu kwoty. Oczywiście otrzymuje też solidne wynagrodzenie — jest to jednak trzeciorzędna kwestia, biorąc pod uwagę to, jak wielką odpowiedzialnością się obarcza, należąc do Ultimy.

Rzecz jasna, nie każdy może wstąpić do tego Legionu. Mogą to zrobić wyłącznie najpotężniejsi Herosi, w dodatku obdarzeni tymi cechami charakteru, które odróżniają człowieka z darem od superbohatera.

Legion nie jest jedyną organizacją skupiającą Herosów. Część państw posiada własne, lokalne grupy, działające pod ich jurysdykcją. Sojusze militarne również zadbały o to, by w ich szeregach znalazły się osoby obdarzone supermocami. W miastach działają też samotne wilki i niewielkie drużyny niezależnych Herosów, zwykle ograniczając obszar działań do jednej dzielnicy albo części metropolii. Dla jednych są uosobieniem bohaterstwa. Dla innych — zwykle tych, którzy w jakiś sposób ucierpieli podczas akcji tych superludzi — nie różnią się wiele od złoczyńców.

## INNI GRACZE

Świat nie jest czarno-biały. Supermoce nie budzą się wyłącznie w przyszłych Herosach i złoczyńcach. Dla niektórych to przepustka do kariery — polityka, modelki, aktorki, celebryty albo najemnika. Wystarczy niewielki talent, by móc wykonywać swoją pracę lepiej, niż normalni ludzie. Prawo nie nadąża za zmieniającą się rzeczywistością. Ograniczenia obowiązujące wszystkich, nie dotyczą posiadających supermoce. Kolejne afery prowadzą do wzrostu nienawiści do superludzi, dodatkowo podsycanej przez sługi Kreatorów.

Ci, którym zależy wyłącznie na własnej wygodzie, najmuje się do pracy dla najbogatszych — korporacji i multimiliarderów. Potrzebują ludzi obdarzonych mocami do ochrony własnych interesów, a także — by zyskać przewagę nad konkurencją. Informacje o istnieniu grup wyszkolonych agentów, zajmujących się korporacyjnym sabotażem, infiltracją, kradzieżą własności intelektualnej, a nawet porwaniami lub mordami, to coś więcej, niż tylko plotki.

## ŻYCIE PO WOJNIE

*Nic nie jest takie samo jak przed wojną, choć ludzie starają się żyć tak, jak żyli wcześniej. Większość zniszczeń została naprawiona. Odbudowano miasta, infrastrukturę, przywrócono łączność i inne kluczowe usługi. Metropolie są jednak strzeżone przez służby porządkowe oraz wspierające je organizacje, w tym Deltę i Ultimę. Drony i satelity wypatrują znaków tworzenia się nowych wyrw. Wszystko to daje poczucie bezpieczeństwa, ale jednocześnie bycia obserwowanym.*

*Mimo wszelkich starań, nie ma miesiąca bez bitwy, rozgrywającej się na ulicach jednego z miast. Abominacje, plugawe bestie wezwane przez jeden z kultów czarnej magii, złoczyńców albo sługi Kreatorów, rozpoczynają orgię zniszczenia, którą — przy mniejszych lub większych stratach — udaje się Herosom powstrzymać. Zwykli ludzie oswoili się już z widokiem maszyn budowlanych, z rozbiórkami uszkodzonych budynków, ze złymi wieściami o rannych lub zabitych. Prawie każdy odbył*

*szkolenie i wie, jak zachować się w takiej sytuacji: uciec, schronić się w bezpiecznym miejscu, a po wszystkim pomóc tym, którzy ucierpieli. Mało kto poddaje się strachowi. Większość rozumie, że wojna jeszcze trwa i bezwarunkowo wspiera swoich protektorów.*

*Im dalej od dużych ośrodków miejskich, tym cichsze i spokojniejsze staje się życie. Tu zmieniło się najmniej — oczywiście mowa o bezpiecznym otoczeniu, z dala od miejsc o odmienionym ekosystemie i terenów opanowanych przez abominacje albo pełnych plugawych bestii o bluźnierczych kształtach, które przeszły przez wyrwę i żyją na Ziemi do dziś. W takich miejscach mieszka niewielu cywilów. To linia frontu, gdzie aż roi się od wojska i superludzi. Mimo podjętych wysiłków, część planety wciąż znajduje się pod kontrolą wrogich istot, w tym Kreatorów oraz ich sług.*

*Mówi się, że środkowa Australia, część północnej Azji oraz południowe stany Meksyku zostały zbyt mocno odmienione przez wyrwy i okultech, by ludzie mogli tam kiedykolwiek wrócić.*



CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

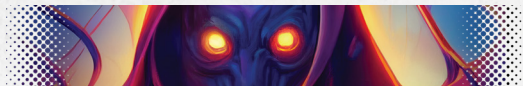
PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ

FABUŁA

## PORADNIK MISTRZA GRY



A więc to Ty jesteś osobą, która zdecydowała się zostać MG? No i super.

Witamy w świecie, w którym możesz wprowadzać swoje pomysły w życie. Bez ograniczeń. No, tak jakby.

MG to jedna z osób, które biorą udział w grze fabularnej. Jest jednym z graczy, jednak nie odgrywa roli wyłącznie jednej postaci. Do zadań MG należy:

- przygotowanie scenariusza przygody (tym, na ten moment, nie musisz się przejmować — przygotowaliśmy przykładowy scenariusz w dalszej części tekstu);
- zapoznanie się z zasadami gry (tym też się nie przejmuj — oprócz zasad wprowadzających, które znalazły się w poprzednich rozdziałach, w tekście przygody przygotowaliśmy specjalne ramki ze skróconymi regułami);
- odgrywanie postaci Bohaterów Niezależnych (BN) w taki sposób, aby gracze mogli odczuć, że rozmawiają z kimś, kto jest częścią tego świata. Oczywiście bez przesady. Mało kto jest profesjonalnym aktorem, a Twoim znajomym zapewne wystarczą takie elementy jak zmiana tembru głosu, czy dodanie jakiegoś charakterystycznego zachowania (maniakalny śmiech, mówienie o sobie w trzeciej osobie — tego typu rzeczy);
- ogólne prowadzenie gry, w tym utrzymywanie właściwego tempa rozgrywki (balans pomiędzy akcją, a spokojniejszymi fragmentami historii — zbyt dużo jednego lub drugiego potrafi znużyć),
- dbanie o dobre relacje między graczami w trakcie gry (reagowanie, gdy ktoś ewidentnie przegina i dąży do konfliktu) oraz pilnowanie równego podziału „czasu antenowego” pomiędzy graczami (obserwowanie, czy któraś z postaci zanedbnie pcha się na pierwszy plan, lub odwrotnie — czy jedna z postaci sama nie pozostaje w tyle i nie może się przebić).

**WSZYSTKIE POWYŻSZE PUNKTY MOŻNA STREŚCIĆ W JEDNYM ZDANIU, KTÓRE DOSKONAŁE OPISUJE OGÓLNA ROLĘ MG:**

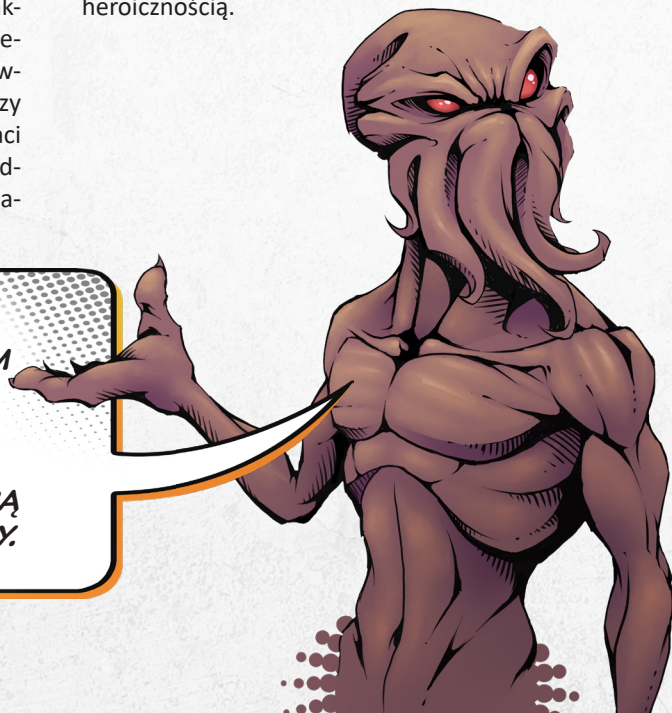
**MG TO KTOŚ, KTO DBA O DOBRĄ ZABAWĘ GRACZY PODCZAS GRY.**

Gra HvH opowiada o zmaganiach superludzi, Herosów, z niewypowiedzianym złem, które dotarło na Ziemię zarówno z kosmicznej pustki, jak i spoza czasu. Kluczem do dobrego prowadzenia takiej gry jest pamiętanie, kim są gracze — ostatnią nadzieją ludzkości, symbolami lepszego jutra oraz jedynymi osobami, które w skuteczny sposób mogą oprzeć się mocy Kreatorów.

Takim postaciom nie można odmawiać brawury. Posiadają supermoce, które często umożliwiają im rozwiązywanie problemów w sposób, co najmniej, nieszablonowy, więc gracze nie mogą czuć się skrępowani. Jeżeli jedna z postaci potrafi latać, nie może nagle zostać uziemiona tylko dlatego, że cała drużyna miała razem dostać się na szczyt góry, idąc po krętej ścieżce. Wspomniane supermoce mogą ich także pchać w kierunku podejmowania szalonych, lecz odważnych decyzji. Pozwól im się z nimi zmierzyć i sprawdzić swoje siły. Nie demotywuj, ale jednocześnie staraj się zaoferować „alternatywne rozwiązanie.” To superbohaterowie i tak powinni się czuć.

Dodatkowo, jednym z plusów bycia Herosem jest sława. Postacie graczy to osoby rozpoznawalne, których sama obecność krzepi serca zwykłych ludzi. Może i świat został częściowo pogrzebany pod gruzami, lecz wieści o charakterystycznie ubranych, niosących ratunek jednostkach szybko się rozchodzą. Daj graczom odczuć, że ludzie ich podziwiają i szanują, nawet jeżeli mogą wydawać się straszni (oczywiście nie w każdych okolicznościach — jeżeli postacie zaważyły ważne zadanie i ktoś ucierpiał, mogą stać się celem werbalnych ataków i krytyki).

Postacie w grze HvH może i nie są niezniszczalne, ale pamiętaj o tym, że ponad wszystko są Herosami. Dlatego bardzo ważne jest, aby przez cały czas czuli, że ich działania służą wyższemu celowi, a oni sami mają okazję do wykazania się heroicznością.





Poniżej znajdziesz tekst przygody zatytułowanej „Mgły nad Gotlandią”, której zadaniem jest wprowadzenie zarówno Ciebie, jak i graczy, w świat oraz reguły HvH. Zawiera on ramki, w których opisujemy wymagane zasady, gdy są one potrzebne. Przeczytaj go (najlepiej kilkakrotnie), zanim przystąpicie do gry. Pamiętaj jednak, że nikt nie oczekuje, że zasady będziesz znać na pamięć. Jeżeli w trakcie prowadzenia konieczne będzie zatrzymanie na moment gry i przeczytanie informacji w odpowiedniej ramce, należy to zrobić bez skrupowania. Oczywiście możesz też improwizować. Najważniejsze, by pamiętać, że:

***MG TO KTOŚ, KTO DBA O  
DOBRA ZABAWĘ GRACZY  
PODCZAS GRY!***

Więcej informacji o świecie, więcej potworów, więcej archetypów postaci oraz bardziej szczegółowe zasady będzie można znaleźć w przyszłości — w pełnej wersji podręcznika do HvH. Tymczasem — dobrej zabawy!



CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

**PORADNIK MG**

PRZYGODA

BESTIARIUSZ

**PORADNIK MISTRZA GRY**

## MGŁY NAD GOTLANDIĄ

**UWAGA: JEŻELI CHCESZ UCZESTNICZYĆ W GRZE HVH JAKO GRACZ, ZAKOŃCZ LEKTURĘ W TYM MIEJSCU!**

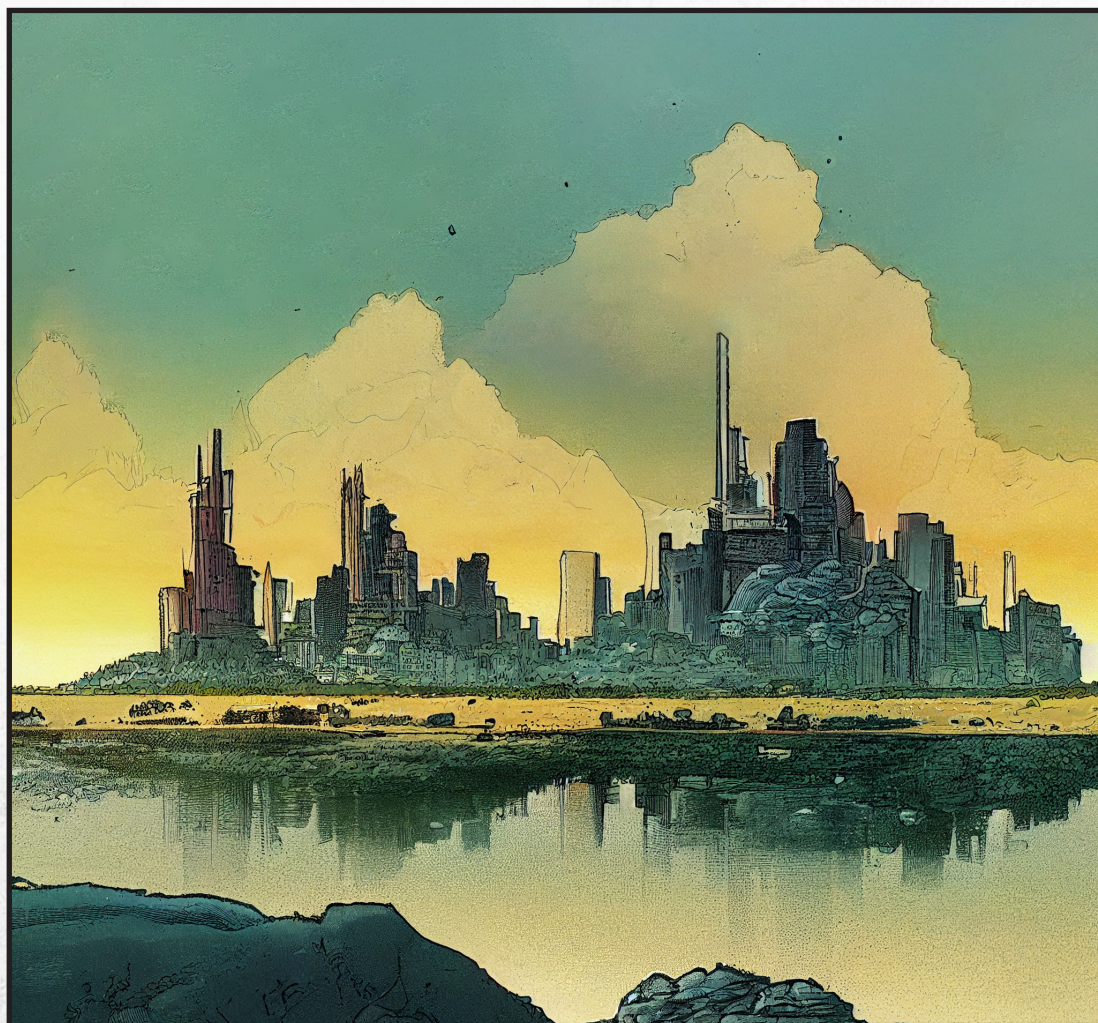
„Mgły nad Gotlandią” to scenariusz wprowadzający zarówno graczy, jak i MG w świat HvH. Zamieszczone w niniejszej książce gotowe opisy postaci, zostały stworzone właśnie z myślą o tym scenariuszu, który dodatkowo zawiera wygodne odniesienia do zasad w miejscach, gdzie są one po raz pierwszy wprowadzane. Nie pozostaje nic innego, jak rzucić się w wir przygody!

Gotlandia to jedno ze spokojniejszych, bardziej bezpiecznych miejsc w Europie. Odizolowana, samowystarczalna, stała się domem dla ludzi pragnących jedynie żyć w spokoju. Niestety, wróg ludzkości skierował swoje myśli ku temu właśnie miejscu, dominując mieszkańców i pchając ich w otchłań szaleństwa. Ofiarą obcych może stać się również Tytan, weteran wojny, mentor bohaterów graczy. Jeśli drużyna nie powstrzyma jego potwornej przemiany, czeka ich walka z przeciwnikiem trudniejszym niż wszyscy, z którymi przyszło się im do tej pory mierzyć.

## TŁO PRZYGODY

Akcja przygody ma miejsce w Gotlandii. Visby, będące przed wojną małym miasteczkiem, obecnie jest jednym z większych ośrodków w tej części świata. Izolacja sprawiła, że wyspa uniknęła większości problemów, które dotknęły pozostałe obszary globu. Z czasem na Gotlandię zaczęli ściągać uchodźcy — przede wszystkim Szwedzi, ale również liczne grupy Rosjan z Obwodu Kaliningradzkiego, Litwinów, Estończyków i Polaków. Część z nich wyemigrowała potem do innych miejsc, ale — na ten moment, na wyspie pozostało blisko pięćdziesiąt tysięcy ludzi.

Niewiele osób zdaje sobie sprawę, że krótko po wojnie dowództwo założyło na wyspie ośrodek badawczy, mający na celu wykrywanie niezamkniętych Wyrw i miejsc, w których mogą otworzyć się nowe. Do ochrony naukowców skierowano tu parę superbohaterów: Dimmę (Lenę Kleman), młodą Szwedkę, oraz legendarnego Herosa Tytana (Jamesa Hardmana). Oboje przybyli tu incognito i przez długi czas udawało im się zachować swoją prawdziwą tożsamość w tajemnicy. Na Visby życie toczyło się tym samym, leniwym tempem. Niestety, wkrótce miało się to zmienić.





Tytan od wielu miesięcy walczył o ocalenie swojego człowieczeństwa. Miał sny (jego zdaniem prorocze), w których zmieniał się w abominację i w potwornej postaci ruszał na Visby, by mordować niewinnych ludzi. Podzielił się swoimi obawami z przyjaciółką, dyrektorką ośrodka badawczego Krestin Sandel. Dowiedział się od niej, że jego obawy mogą być uzasadnione. Nie przypadkiem ośrodek został założony właśnie w tym miejscu. Głęboko pod ziemią znajdowała się niewielka szczelina, którą jej zespół zamknął.

Nie była to jednak prawda. Dyrektor laboratorium, jak również część załogi oraz niektórzy mieszkańcy Visby, byli od dawna pod wpływem Kreatora. Obca istota wypaczyła ich postrzeganie świata. I tak, zamiast pracować nad sposobem detekcji Wyrw, skoncentrowali wysiłki na ich tworzeniu.

Jednakże Kreator, choć niezwykle inteligentny i sprytny, popełnił błąd. Nie rozumiał ludzkiej psychiki, nie był więc w stanie zauważyć, że ludzie przestali się zachowywać normalnie. Opętani przez niego mieszkańcy Visby zdziwaczeli. Mury ruin pokryły graffiti zapisane w nieludzkim alfabecie. Podpita i naćpana młodzież zaczęła zbierać się w opuszczonych budynkach. Kilka z nich podpalamo. Ludzie nieświadomie okaleczali się. Lunatykowali. Porozumiewali się w obcym języku.

Dimma nie dostrzegła tego od razu, ale ostatecznie nie umknęło to jej uwadze. Podjęła krótkie śledztwo, starając się zrozumieć, jak szeroki zasięg ma kult i kto mu przewodzi. Przestała węszyć po kilku dniach, gdy tylko doszła do wniosku, że Tytan najprawdopodobniej jest zdrajcą. W swojej kwaterze ukryła nagranie, na którym podzieliła się tymi podejrzeniami, a następnie skontaktowała się z dowództwem, prosząc o wsparcie, ze względu na abominację zaobserwowaną w pobliżu brzegu Gotlandii.

W tym momencie na arenę wkraczają bohaterowie graczy.

## WPROWADZENIE

Bohaterowie są grupą wysłaną na pomoc Dimmie i Tytanowi. Mają rozkaz przedostać się na lądowisko (poruszają się helikopterem), skąd zostaną odebrani przez parę superbohaterów strzegących Visby. Dimma ma przekazać szczegółowe informacje dotyczące abominacji, którą dostrzegła niedaleko miasteczka. Bardzo ważne jest, aby chronić cywilów, ale kluczowym zadaniem ma być obrona placówki pracującej nad sposobem wykrywania i zamykania wyrw. Zgodnie z raportami, naukowcy są bardzo blisko przełomu.

Dimma miała nadzieję, że zgłoszenie kontaktu z abominacją nie wzbudzi podejrzeń u członków kultu. Niestety, była w błędzie. Dyrektor placówki doskonale wiedziała, że w pobliżu Gotlandii nie ma istoty na tyle dużej, by wzywanie wsparcia było uzasadnione. Ruch bohaterki zmusił ją więc do przedwczesnego wcielenia w życie planu, nad którym pracowała z resztą kultystów od wielu tygodni.

Na spotkanie ze śmigłowcem bohaterów wysłała swoich ludzi — zwykłych żołnierzy oraz mutujących w potworne formy ochotników. Część z nich ma odciągnąć uwagę drużyny, angażując ich w walkę, podczas gdy pozostali zlikwidują Dimmę. W międzyczasie Tytan zostaje wezwany do laboratorium, gdzie ma rzekomo przetestować farmaceutykę chroniącą przed mutacją. Oczywiście to podstęp. Dyrektor zamierza go opętać, a następnie otworzyć wyrwę. Przejść ma przez nią istota, która przemieni Tytana w abominację.

**Możesz rozpocząć przygodę od przeczytania albo sparafrazowania poniższego tekstu:**

*Morze Bałtyckie nie znajduje się pod ścisłym monitoringiem Instytutu. Zarówno Wybrzeże, jak i wyspy są rzadko zaludnione. Nie ma tu wielu abominacji ani aktywnie działających kultów. Przynajmniej nie było do tej pory.*

*Przed kilkunastoma minutami, Dimma, jedna z młodszych superbohatek, poprosiła o pomoc. Dimma mieszka razem z Tytanem na Gotlandii, gdzie strzegą ośrodka zajmującego się badaniem wyrw. Wezwanie było krótkie i mówiło jedynie o gargantuicznej abominacji zaobserwowanej nieopodal brzegu. Tylko wy znajdujecie się wystarczająco blisko, by zareagować.*

CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ

Gracze mogą mieć (i w zasadzie powinni!) pytania dotyczące szczegółów misji. Kim jest Dimma i Tytan? Czy inni herosi są w stanie pomóc drużynie w przypadku, gdyby zaszła taka potrzeba? Czy poradzą sobie z „gargantuiczną” abominacją? Na temat Dimmy nie wiedzą zbyt wiele, ale Tytan, jako żywa legenda, na pewno będzie doskonale znany każdej postaci. Odpowiedz uczciwie na pytania drużyny. Podkreśl, że wyzwanie może być bardzo trudne, ale nie ponad ich możliwości. Przede wszystkim — i na to trzeba położyć szczególny nacisk — muszą oni działać samodzielnie, ponieważ nie ma szans, by wsparcie Herosów, którzy nie wykonują obecnie misji dla Instytutu, dotarło wystarczająco szybko.

Tak czy inaczej, wkrótce okaże się, że pierwotne założenia misji są nieaktualne i bohaterowie muszą improwizować. Będzie to prawdziwy test współpracy — działania jako zgrany zespół, a nie tylko przypadkowa grupa ludzi posiadających supermoce.

Kiedy gracze nie będą mieć już więcej pytań, zakończ wprowadzenie i przejdź do pierwszej sceny przygody.



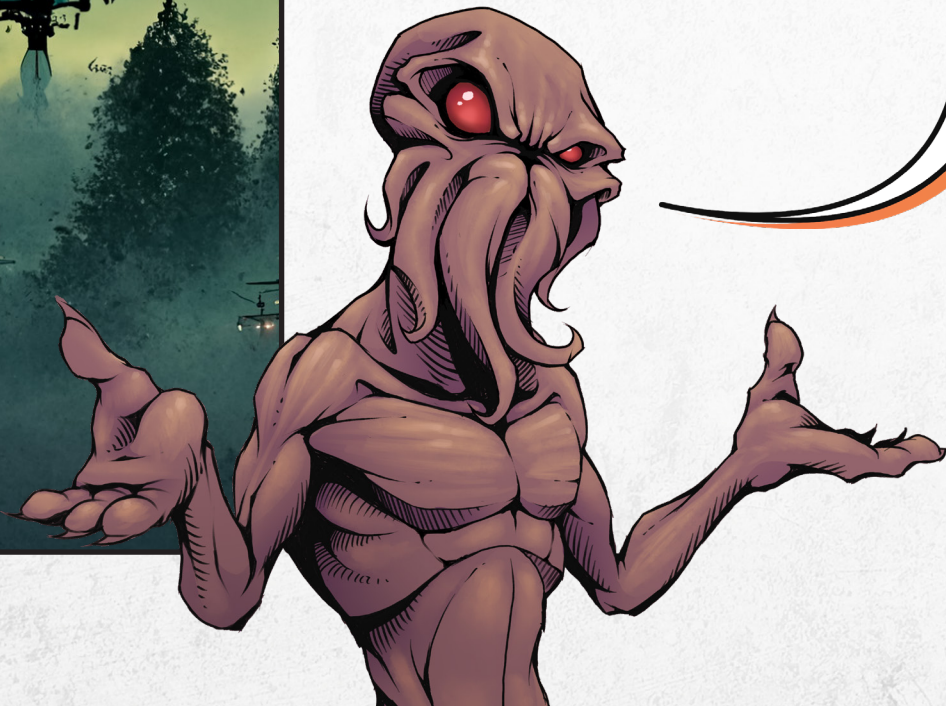
## SCENA 1: LĄDOWANIE

Nic nie zapowiada jakichkolwiek problemów przy lądowaniu. Co prawda, samo lądowisko zasnuwa gęsta mgła, ale może to być interpretowane na korzyść drużyny. Wygląda na to, że Dimma wykorzystuje swoje moce, by ukryć przed ciekawskimi oczami tożsamość ludzi sprowadzonych helikopterem. Niestety nie wszystko idzie po myśli bohaterów. Kultysci, którzy podsłuchiwali komunikację Leny z dowództwem, są ukryci w pobliżu. Jedna z protoabominacji chwytą motocykl i ciska nim w śmigłowiec, gdy ten obniża pułap. Maszyna zaczyna niebezpiecznie szybko zbliżać się do powierzchni lądowiska, a kultysci ruszają do ataku na Dimmę.

**Możesz rozpocząć tę scenę od przeczytania albo sparafrazowania poniższego tekstu:**

*Lądowisko skrywa gęsta mgła. Wirnik rozwiewa ją dopiero, kiedy maszyna podchodzi do lądowania. Nierówny, zarośnięty trawą kwadrat z popękanego betonu jest pusty. Kiedy jesteście kilkanaście metrów nad ziemią, słychać potworny zgrzyt i huk. Coś ciężkiego uderzyło w ogon helikoptera, niemal go łamiąc. Maszyna, wirując, zaczyna opadać w stronę ziemi. Pilot walczy ze sterami, próbując posadzić ją bezpiecznie, ale helikopter go nie słucha. Za chwilę rozbijecie się o płytę lądowiska. Co robicie?*

Jeśli bohaterowie nic nie robią, maszyna uderzy dziobem o beton. Postaciom nic się nie stanie. Reszta załogi zostanie jednak ciężko ranna. Jeśli grupa im nie pomoże, mogą umrzeć. Co więcej, z maszyny zaczyna wyciekać paliwo. Wystarczy iskra, by helikopter stanął w ogniu.



## WITALNOŚĆ MIARĄ ŻYWOTNOŚCI POSTACI

W grze HvH parametr pomocniczy Witalność określa, ile obrażeń przyjąć może postać, zanim straci przytomność lub — co gorsza — wyzionie ducha.

Gdy tylko postać otrzyma obrażenia lub utraci zdrowie wskutek jakiegoś wrogiego efektu, należy odjąć wartość utraconego zdrowia od Witalności (W).

Gdy Witalność spadnie do 0, postać traci przytomność i jest bezbronna.

Wszelkie obrażenia, które przekroczą granicę 0, przyjmują wartości ujemne (kumulatywnie). Gdy postać otrzyma ilość obrażeń równą ujemnej wartości jej Witalności — umiera.

Przykład: Postać posiada Witalność na poziomie 25. Gdy Witalność spada do 0, postać traci przytomność, lecz to nie wystarczy, aby ją zabić. Postać umiera dopiero, gdy jej Witalność spadnie do poziomu -25.

Jeżeli Witalność postaci spadnie do wartości ujemnej, jakiegokolwiek działania (jak np. użycie Akcji Superbohaterskiej), w wyniku którego W wzrasta do wartości co najmniej 1, powoduje odzyskanie przytomności. Dodatkowo, po skończonej walce, każda z postaci otrząsa się z otrzymanych obrażeń, a jeżeli jej W wynosi mniej niż 5, regeneruje się do tego właśnie poziomu.

W oparach mgły postacie widzą również Dimmę, desperacko broniącą się przed grupą napaśników. Czworo ludzi oraz napuchnięta, mackowata potworność — protoabominacja — to zbyt wiele dla samotnej bohaterki. Drugie monstrum sunie w stronę rozbitej maszyny.

Wskaż graczom te zagrożenia i daj im chwilę, aby mogli zdecydować, jak sobie z nimi poradzić. Dimma jest poważnie ranna i nie przetrwa bez pomocy dłużej niż dwie rundy. Tyle samo czasu potrzebuje protoabominacja, by dotrzeć do wra-ku śmigłowca.

## RUNDA I TURA

Runda to jednostka miary czasu, najczęściej podczas walki. Jedna runda to mniej więcej 5 sekund czasu w grze, ale nie oznacza to, że masz jednocześnie 5 sekund czasu rzeczywistego na podjęcie decyzji! Runda obrazuje, co potrafią zrobić uczestnicy interakcji w ciągu 5 sekund. W ramach rundy zawarte są tury wszystkich

postaci uczestniczących w danej interakcji (zarówno graczy, jak i tych kierowanych przez MG). Innymi słowy, runda to sekwencja tur.

Aby określić kolejność działań postaci, należy wykonać test Inicjatywy. Rzucamy wówczas 2k20 (pamiętając, by określić która z kości to Kość Heroiczna, a która — Kość Pomocnicza), po czym do wyniku, jaki wypadł na Kości Heroicznej, dodajemy sumę wartości ZR i Refleksu (pamiętając o możliwej zamianie kości dzięki Potencjałowi).

Postać z najwyższym wynikiem działa jako pierwsza, a następnie swoje ruchy wykonują kolejno gracze z drugim i trzecim wynikiem itd. Dla przeciwników jednego typu (np. ludzi opętanych przez Abominację), wykonuje się jeden rzut, po czym działają oni w tym samym czasie, jeden po drugim.

Inicjatywa najczęściej pojawia się podczas walki. Możecie ją ustalić albo w chwili rozpoczęcia starcia, albo nieco wcześniej, ale musicie trzymać się ustalonej kolejności.

Co możesz zrobić w swojej turze?

Możesz wykonać 1 akcję ruchową oraz 1 akcję bitewną lub użytkową, a dodatkowo — do 4 akcji darmowych. Alternatywnie możesz wykonać 1 akcję całotuwową.

Wykonując akcję ruchową, przemieszczasz się o liczbę metrów równą Wysportowaniu.

Wykonując akcję bitewną, możesz zaatakować przeciwnika lub rzucić czar (zarówno siejący zniszczenie, jak i np. leczący). Co ważne, w ramach jednej akcji bitewnej możesz rzucić tylko jeden czar złożony, ale możesz wykonać więcej niż jeden atak (o tym później).

Wykonując akcję użytkową, możesz zrobić coś, co nie jest związane z atakowaniem przeciwników, np. wspiąć się po ścianie, spróbować wyłączyć pole siłowe lub zażyć medykament przywracający Witalność.

Wykonując akcję darmową, możesz zrobić coś, co nie wymaga skomplikowanych czynności (np. powiedzieć coś szybko), rzucić prosty czar lub aktywować zdolność specjalną (czyli odpowiedni Atut, Zaletę lub Specjalizację, jeżeli ich opisy na to pozwalają).

Wykonując akcję całotuwową, możesz rzucić mistrzowskie zaklęcie lub wykonać Sprint (czyli poruszyć się o odległość równą dwukrotności Wysportowania).

CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ

Przeciwnicy nie są wrogami, których pokonanie jest ponad siły drużyny. Problemem jest przede wszystkim podzielenie sił i próba poradzenia sobie ze wszystkimi problemami na raz. Możesz wykorzystać dobre pomysły graczy oraz odpowiednie opisy, by podkreślić, że wcielają się w prawdziwych superbohaterów:

Bohater może podnieść nad głowę wrak śmigłowca (miejmy nadzieję, że bez załogi w środku) i cisnąć nim w protoabominację (Standardowy test BC). Druga postać może zapalić paliwo, wywołując potężną eksplozję.

Rzucenie w protoabominację możliwe jest dla postaci, które posiadają BC 6+ i traktowane jest jako akcja bitewna. Heros musi wykonać Standardowy test BC (podnieść wrak) i sprawdzić, czy udało mu się nim trafić ofiarę. W tym celu przeprowadza Trudny test Wysportowania. Sukces oznacza trafienie z pełną siłą (zadane obrażenia to  $3 \times BC + 2k20$ ), natomiast porażka zapewnia tylko częściowy efekt (obrażenia to  $2 \times BC + 1k20$ ).

Możliwe jest również podpalenie rzuconego wraku, jednak musi być wykonane w tej samej rundzie, w której helikopter został rzucony (przez inną postać, jako akcja ruchowa). Jeżeli tak się stanie, paliwo wybucha i pokrywa płomieniami ciało protoabominacji, co w efekcie powoduje jej śmierć na końcu bieżącej rundy.

## WYKONYWANIE TESTÓW

Testy w HvH wykonuje się przez rzut 2k20 (czyli Kością Heroiczną i Kością Pomocniczą), po czym do wyniku dodaje się:

- sumę wartości testowanej umiejętności oraz odpowiadającego jej Parametru Głównego albo
- wartość Parametru Pomocniczego, albo
- wartość samego Parametru Głównego.

Celem testu jest zrównanie się lub przebicie wynikiem określonego przez MG Poziomu Trudności (PT). Jeżeli tak się stanie, test jest zdany i postać uzyskuje to, co chciała. W przeciwnym wypadku — no cóż — porażka.

Poziomy Trudności testów przedstawiają się następująco:

Łatwy — PT 10  
Standardowy — PT 15  
Trudny — PT 20  
Bardzo Trudny — PT 25  
Ekstremalny — PT 30  
Legendarny — PT 35

Jeżeli na k20 wypada 1, test automatycznie się nie udaje, a postać traci resztę akcji w tej rundzie (jeśli jakieś jeszcze posiadała).

Jeżeli na k20 wypadnie 20, test automatycznie się udaje i nie jest istotne, czy udało się osiągnąć lub przekroczyć podany PT.

Postać może wskoczyć między kultystów atakujących Dimmę i powalić wszystkich kilkoma celnymi ciosami.

## PROCEDURA WALKI W ZWARIU

Gdy w ruch pójda miecze, topory, pięści, kły, pazury lub macki, mówimy o walce w zwarcu. Biorąc pod uwagę mechanikę gry, jeżeli Ciebie i Twojego wroga dzieli odległość 1 metra, jesteście w zwarcu. Co ważne, nawet jeżeli masz w rękach broń dystansową (np. karabin), nadal obowiązują Cię reguły walki w zwarcu.

W zwarcu łatwiej okładać się bronią ręczną niż strzelać, dlatego, gdy ktoś próbuje strzelić do wroga podczas zwarcia, sam stwarza dla siebie zagrożenie. Wówczas wróg walczący bronią ręczną otrzymuje jeden darmowy atak (rozpatrywany przed strzałem). Jest to tak zwany atak okazjonalny.

Aby sprawdzić, czy trafiliśmy wroga, należy posłużyć się jednym z poniższych wzorów:

$BC + \text{umiejętność Broń Biała} + \text{Celność} + \text{rzut } 2k20$  (gdy walczymy bronią ręczną)

lub

$BC + \text{umiejętność Walka Wręcz} + \text{Celność} + \text{rzut } 2k20$  (gdy walczymy wręcz, bez broni).

Jeżeli postać posiada jakiegokolwiek premie (np. wynikające z Zalety, Atutu lub Specjalizacji), dodaje się je do wyniku testu. Celność to premia, którą otrzymujemy, walcząc daną bronią. Na karcie postaci wszystkie wartości z danego wzoru są już zsumowane, więc do rzutu 2k20 wystarczy jedynie dodać tę sumę.

OK, więc mamy już wynik. Co dalej? Teraz MG porównuje go z wartością Obrony w Zwarcu wroga. Jeżeli graczowi udało się uzyskać wynik równy lub większy niż ta liczba, atak jest celny.

A teraz najlepsza część starcia — sprawdzamy, jak mocno grzmotnęliśmy tę paskudę, która stoi na naszej drodze! Każda broń (lub styl walki) posiada rubrykę „Obrażenia”, w której znajduje się informacja, iloma kośćmi odpowiedniego rodzaju należy rzucić, aby określić zadane rany lub dokonane zniszczenia. Bierzemy do ręki odpowiednie kości, rzucamy, sumujemy i dodajemy podane w rubryce wartości (np.  $4k6 + 5$  oznacza,



że rzucamy czterema kośćmi sześciocennymi i do sumy dodajemy 5).

Nie oznacza to jednak, że wszystkie obrażenia zostaną odjęte od Witalności celu. Od wyniku rzutu na obrażenia należy najpierw odjąć wartość osłony energetycznej (jeżeli taka występuje), a następnie wartość pancerza w zwarcu. Otrzymany wynik to faktyczne zadane obrażenia, o które redukowana jest Witalność.

Gdy wartość Witalności przeciwnika, będącego BN spadnie do 0 lub poniżej, taki przeciwnik zostaje wyeliminowany.

Gdy podczas rzutu 2k20 na Kości Heroicznej wypadnie 20, następuje Krytyk. Trafienie jest automatyczne, a cios redukuje wartość pancerza celu o połowę.

Ta sama procedura jest stosowana, gdy przeciwnicy atakują BG.

**UWAGA:** W ramach akcji bitewnej, postać może wykonać więcej niż jeden atak daną bronią. Niestety, każdy atak obciążony jest pewną karą do wyniku testu trafienia. Każda z postaci ma na swojej karcie podane wartości sumy trafienia, zmodyfikowane w zależności od liczby zadeklarowanych ataków (jeżeli gracz chce wykonać więcej niż jeden atak, musi to zadeklarować przed pierwszym rzutem kośćmi).

Bohater może podnieść jedną z łopat wirnika, wykorzystując je w roli gargantuicznego miecza.

**ŁOPATA WIRNIKA:** DW,  $2 \times BC + 1k20$ , Celność: +6, Obrona: - tylko jeden atak w rundzie. Ponadto, jeżeli atak skierowany jest przeciw bandzie szeregowych przeciwników, wykonywany jest jeden test, rozpatrywany przeciwko każdemu z nich (tzn. jeden atak może zabić ich wszystkich).

Rzucenie gaśnicą między wrogów, a następnie trafienie w nią bronią albo ofensywną mocą, sprawi, że ta eksploduje i oślepi wszystkich w bezpośredniej odległości.

### PROCEDURA WALKI DYSTANSOWEJ

Jeżeli gracz woli utrzymywać wrogów na dystans, zamiast uderzać z bliska (czy to za pomocą karabinu, rewolweru, czy wystrzeliwanemu z ręki laserowi), wkraczamy w świat walki dystansowej.

Na wstępie należy zaznaczyć, iż ogólnie strzelanie do celu, który walczy w zwarcu z naszym sojusznikiem, to wymagające zadanie. Otrzymujemy wówczas Fatum do takiego strzału (tzn. zamiast 2k20 rzucamy 2k10), chyba że wydamy 1 Koncentracji, aby pozbyć się tego utrudnienia.

Aby sprawdzić, czy trafiliśmy wroga, należy posłużyć się jednym z poniższych wzorów:

ZR + umiejętność Broń Krótka + Celność + rzut 2k20 (gdy strzelamy z pistoletu bądź strzelby rozpryskowej)

lub

PE + umiejętność Broń Długa + Celność + rzut 2k20 (gdy strzelamy z karabinu bądź lasera).

Jeżeli postać posiada jakiegokolwiek premie (np. wynikające z Zalety, Atutu lub Specjalizacji), dodaje się je do wyniku testu. Celność to premia, którą otrzymujemy, strzelając z danej broni. Warto zaznaczyć, że broń dystansowa posiada różną Celność — w zależności od odległości, z jakiej strzelamy (statystyki trafienia na karcie postaci uwzględniają różne wartości dla dystansów: bliskiego, średniego, dalekiego oraz ekstremalnego; wartość x oznacza, że broń nie strzela celnie na taki dystans). Przed oddaniem strzału gracz powinien być poinformowany, w jakiej odległości znajduje się przeciwnik.

Teraz następuje moment, gdy osiągnięty przez gracza wynik zostaje przez MG porównany z

CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

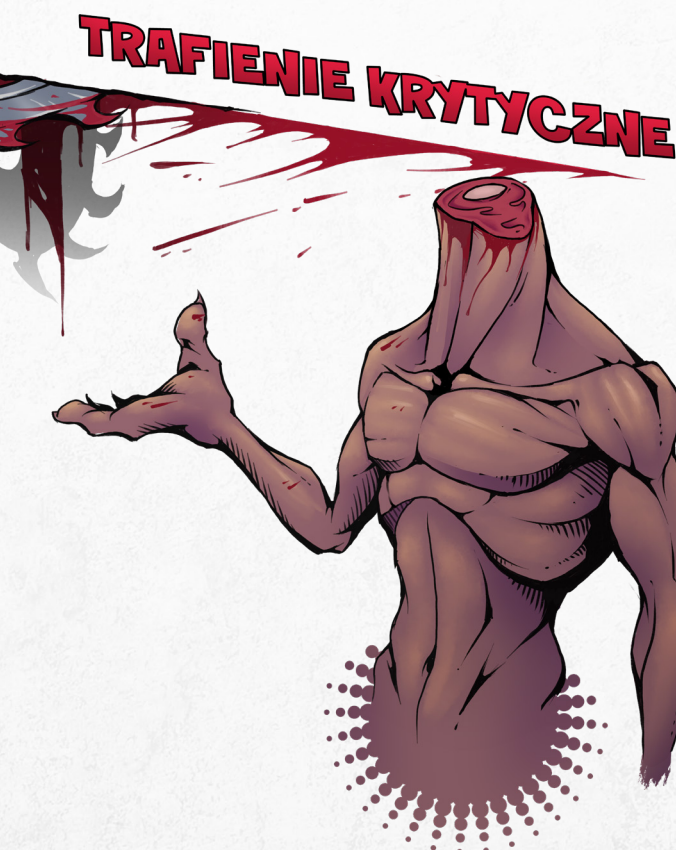
KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ



wartością Obrony Dystansowej celu. Jeżeli graczowi udało się uzyskać wynik równy lub wyższy niż ta liczba, strzał jest celny.

Następnie sprawdzamy zadane obrażenia, zgodnie z krokami podanymi w ramce Procedura walki w zwarcu.

W walce dystansowej efekt Krytyka jest identyczny jak w przypadku walki wzwarcu.

**UWAGA:** W ramach akcji bitewnej postać może oddać więcej niż jeden strzał. Liczbę strzałów, możliwych do oddania w swojej turze określa wartość Ataków broni (pamiętaj: gdy gracz chce oddać kilka strzałów, musi Cię o tym poinformować przed pierwszym rzutem). Każdy z takich strzałów jest obarczony karą (wartości te są podane na karcie postaci).

Jeżeli w drużynie jest ezoteryk, można wprowadzić dodatkową komplikację: jedna z abominacji będzie niewidzialna przez pierwsze dwie rundy walki (co oznacza, że aby trafić takiego niewidzialnego przeciwnika, trzeba wyrzucić Krytyk, czyli 20 na k20). To ona rzuciła czymś ciężkim w wirnik helikoptera i teraz jedynymi oznakami jej aktywności są wyrzucane w powietrze beczki i spadające znikąd ciosy. Na szczęście ezoteryk posiada w swoim arsenale czar „Gorejący Wzrok”, który pozwala zauważyć to, co niewidzialne.

## RZUCANIE CZARÓW

Rzucenie czaru przez postać, która jest do tego zdolna (tzn. ma możliwość uczenia się zaklęć od początku gry), zasadniczo sprowadza się do wykonania testu Mocy: Magii. Bierzymy do ręki 2k20, rzucamy, a do wyniku na kości Heroicznej (lub Pomocniczej, jeżeli zdecydujemy się na użycie Potencjału) dodajemy sumę Werwy i umiejętności Moc: Magia. Każdy czar ma określone PT, którego osiągnięcie jest konieczne do skutecznego rzucenia. A co, jeżeli osiągniemy więcej, niż potrzeba? Nic straconego.

Osiągnięty wynik jest jednocześnie poziomem PT testu Siły Woli, który musi zdać ofiara czaru, jeśli chce się mu przeciwstawić (bowiem nie każdemu czarowi można się przeciwstawić — dotyczy to jedynie tych, które dotyczą bezpośrednio daną postać).

Podczas rzucania czaru konieczne jest zużycie określonej w jego opisie ilości Eteru —

pozaziemskiej energii, wypełniającej świat niedostępny dla oczu zwykłych śmiertelników.

Krytyk podczas rzucania zaklęcia oznacza jedną z dwóch rzeczy (wybór gracza):

- koszt Eteru konieczny do rzucenia zostaje zredukowany do 0
- uzyskany PT zostaje zwiększony o 5.

Pech podczas rzucania oznacza zakończenie tury postaci, a także utratę 1k10 Eteru i Witalności. No cóż, wyzwolenie nieokiełznanej energii czasami kończy się boleśnią.

Jeżeli dany czar posiada taką opcję, może zostać Podbity. Podbicie czaru polega na zwiększeniu jego podstawowego PT o 5. Wówczas, jeśli postać zda test, może uzyskać dodatkowe efekty czaru.

Eter odzyskiwany jest podczas odpoczynku — 2 punkty za każdą godzinę relaksu.

Ach, jeszcze jedno. Jeżeli opis czaru nie podaje inaczej, obrażenia od czarów przenikają przez wszystkie pancerze inne niż magiczne. W końcu to magia, co nie?



## SCENA 2: NADCHODZĄCA ZAGŁADA

Scena rozpoczyna się w momencie, gdy pada lub ucieka ostatni z nieprzyjaciół. Los Dimmy i załogi śmigłowca zależy od starań bohaterów. Jeśli Lena otrzymała śmiertelną ranę, możesz rozważyć przekazanie ustami umierającej najważniejszych informacji („Mieszkanie Tytana, notatki. Ośrodek...”). W przypadku, gdyby śmierć bohaterki nie pasowała do stylu gry lubianego przez Twoją drużynę, Dimma, zamiast umrzeć, straci przytomność. Będzie stabilna, jednak przez najbliższe godziny, a może dni, nie będzie z nią żadnego kontaktu.

Lena, tak czy inaczej, zostanie wyłączona z dalszej akcji. Rany okażą się zbyt poważne, by mogła pomóc bohaterom w inny sposób, niż udzielając informacji. Dodatkowo pomocy prawdopodobnie będą potrzebować również członkowie załogi śmigłowca. W takiej sytuacji Dimma może zaoferować, że zaopiekuje się nimi.

W tej scenie istotne jest zdobycie przez postacie graczy kluczowych informacji na temat sytuacji w Visby. Jeśli Lena przeżyła, drużyna dowiaduje się od niej, że:

- W Visby działa sekta. Ludzie zachowują się dziwnie. Mówią w niezrozumiałym języku, lunatykują, okaleczają się, a odurzona młodzież odprawia szalone obrzędy zakończone podpaleniami.
- Tytan jest zdrajcą. W ostatnich dniach był wyjątkowo skryty. Dimma dopiero teraz uświadomiła sobie, że długie tygodnie unikał jej obec-

ności, za to dużo czasu spędzał w towarzystwie ludzi z placówki badawczej. Przypuszcza, że w jego mieszkaniu mogą znajdować się cenne informacje. Adres oczywiście przekaze bohaterom.

- Laboratorium jest z pewnością zinfiltrowane przez sektę (to żadna nowość, skoro ochrona tego ośrodka zaatakowała drużynę), ale Dimma nie wie, kto konkretnie jest zamieszany. Zgaduje, że dyrektor placówki, ponieważ Tytan dość często się z nią spotykał.

- Abominacja w wodzie była kłamstwem, które miało pozwolić ściągnąć postacie, nie wzbudzając podejrzeń. Niestety, ten plan się nie powiódł. Jeśli bohaterowie zabiją wszystkich kultystów, mogą wydobyć szczegółowe informacje od operatorów szyfrowanej radiostacji. Tylko oni dwaj słyszeli, jak Dimma wzywała wsparcie. Tę ostatnią informację grupa otrzyma oczywiście jedynie w przypadku, gdy dziewczyna przeżyje.

Te same informacje, ale ze zdecydowanie innej perspektywy, mogą przekazać również kultysty (o ile grupa pojmała żywcem choć jednego). Nie będą wiedzieć, że abominacja w wodzie była fortelem Dimmy, zaś Tytana będą widzieć w roli „wybrańca”, a nie zdrajcy. Najważniejsze jest jednak to, że również oni są w stanie potwierdzić podejrzenia o opanowaniu ośrodka i planach Krestin dotyczących Hardmana.

CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

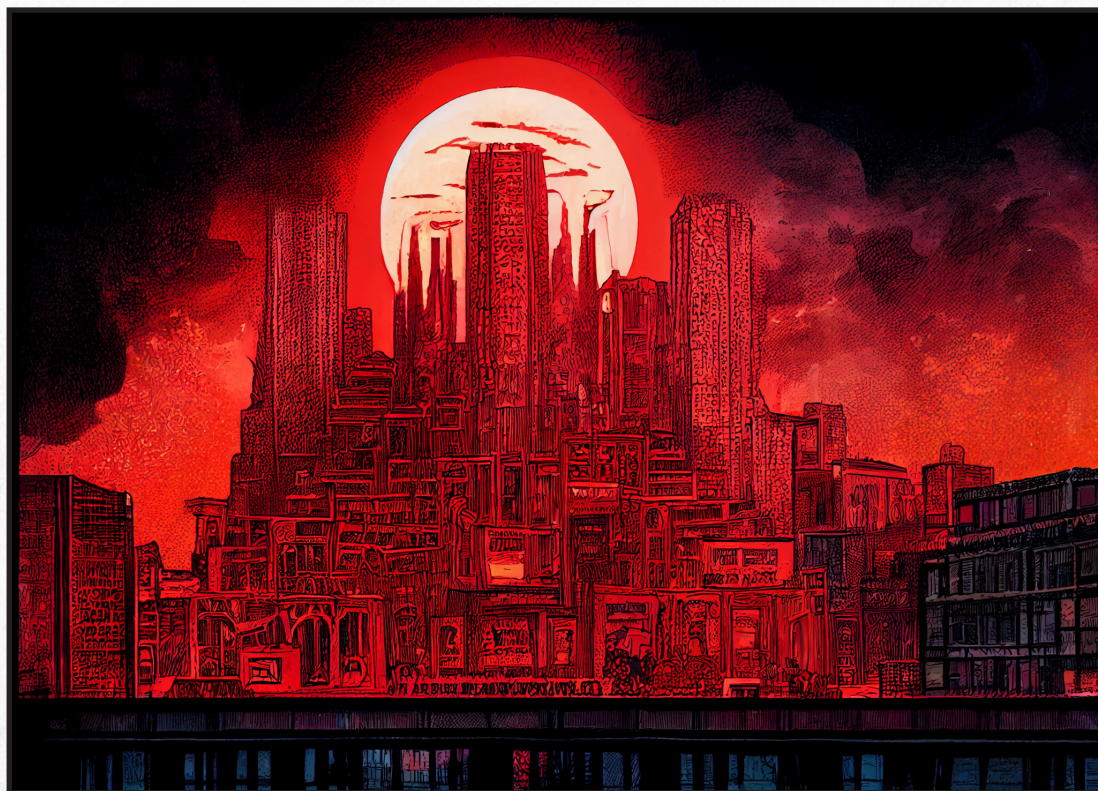
KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ



### SCENA 3: EKSPLOKACJA

Dysponując informacjami od Dimmy, bohaterowie prawdopodobnie ruszą bezpośrednio do ośrodka. Jest to niemal pewne, jeśli uda się im przesłuchać jednego z kultystów (jeńców z walki przy lądowisku albo operatora radiostacji). Członkowie sekty są fanatykami, ale są też próżni, — przy odpowiednim podejściu — nie powinno być problemu z wydobyciem od nich informacji. Bardzo Trudny test Charyzmy lub Trudny test Triku i Fortelu zapewni w tym sukces. Natomiast przemoc nie robi na nich wrażenia i w niczym nie pomoże (to już szaleńcy). Kultysty nie wiedzą, jakie plany Krestin ma względem Tytana, ale są pewni, że wezwanie posiłków przez Dimmę zmusiło dyrektora do działania i „wkrótce” wydarzy się coś ważnego.

Drużyna może wpaść na pomysł rozejrzenia się po Visby. Pozwoli im to na lepsze zrozumienie, co dzieje się w miasteczku oraz upewnienie się, że w ośrodku działają mroczne siły, powiązane z istotami odpowiedzialnymi za wojnę. Visby sprawia ponure wrażenie, dodatkowo spotęgowane przez fakt, że jest położone na kompletnym odludziu. Budynki mają zniszczone elewacje, z których odpada tynk, widać zacieki, a w niejednym oknie brakuje szyby. Na ulicach zalegają gnijące liście i śmieci. W okolicach centrum ludzie są żywi, a ich zachowanie nie wzbudza podejrzeń, ale im bliżej ośrodka, tym więcej jest obdartusów i meneli zachowujących się, jakby śnili na jawie. Pełno tu pustostanów, z wnętrza których dochodzą opętańcze chichoty. W większości przesiaduje młodzież, nie żałując sobie używek.

Im później dotrze tu grupa, tym mniej szczegółów widać. Visby tonie w oparach gęstej, cuchnącej mgły. Przesłania ona dziwne graffiti, które wywołuje ból głowy od samego patrzenia. Mgła wnika w pustostany, gasząc radosną wesołość. Kiedy miasteczko znika we mgle, z ulic znikają wszyscy, poza garstką ludzi wracających szybkim krokiem z pracy do domów oraz snujących się bezmyślnie otepiałych biedaków, którzy wyraźnie znajdują się pod coraz mocniejszym wpływem czarów Krestin Sandel.

Węsząc i rozpytując, bohaterowie mogą potwierdzić swoje obawy. W miasteczku widać silny wpływ kultu jakiegoś plugawego bóstwa. Większość z osób podatnych na czary członków sekty nie jest tego świadoma. Ich sny są jednak pełne ohydztwa. Widzą w nich bezkresne morze krwi, pod powierzchnią którego kotłuje się coś odrażającego, mackowatego. Nieliczni już słyszą głos tej istoty, wzywającej ich do modlitwy, bezwzględnego posłuszeństwa oraz krwawych ofiar. Lękają się tego głosu i tego, co się z nimi dzieje, albowiem z każdym dniem podszepty stają się coraz bardziej kuszące.

Jeśli bohaterowie graczy zdecydują się rozejrzeć po Visby, zwróć uwagę na to, jak są ubrani. Prawdopodobnie noszą mundury albo kostiumy (w przeciwieństwie do Dimmy, która ma na sobie „cywilną” odzież). Mogą budzić niepotrzebne zainteresowanie, lęk albo agresję. Zanim grupa wejdzie w obręb miasteczka, zapytaj graczy, czy bohaterowie nie zmieniają ubrania, ponieważ postacie są cały czas świadome tego, że się wyróżniają. Gracze jednak nie muszą dysponować taką wiedzą.





CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ

Mieszkanie Tytana znajduje się naprzeciwko supermarketu, nieopodal kwatery Dimmy. W środku panuje straszny bałagan. Stosy brudnych ubrań zalegają na podłodze przy niepościelonym łóżku. Śmieci wysypują się z kosza na podłogę przy zlewie wypełnionym brudnymi naczyniami. Biurko jest zawałone odręcznymi notatkami (charakter pisma pasuje do Tytana). Osoba, która jest ich autorem, opisuje bardzo realistyczne sny, ukazujące przemianę w abominację oraz późniejszy krwawy marsz ku centrum Visby (jeśli chcesz, możesz opisać graczom notatki Hardmana albo udostępnić im gotowe do wydrukowania materiały, zamieszczane na końcu tekstu przygody). Niepokojące jest skoncentrowanie nie tyle na samym przebiegu snu, co na wewnętrznych odczuciach. Autor wie, jak czuje się człowiek przechodzący przemianę i rozumie jej naturę. Dokładnie opisuje drapieżny sposób postrzegania świata przez abominację, jej nie naturalny głód, którego nie zaspokoi nic, oprócz pożeranych żywcem inteligentnych stworzeń. Miejscami pismo staje się niezrozumiałe — zapiski są prowadzone w obcym języku o nieznanym alfabecie. Niepokojąco przypominają teksty z graffiti, którym „ozdobione” są budynki w Visby. Z notatek wynika, że Tytan nawiązał nic porozumienia z dyrektorem Sandel. Podzielił się z nią obawami dotyczącymi możliwej przemiany w abominację. Krestin zapewniła go o chęci i możliwości pomocy i obiecała, że skontaktuje się z nim, kiedy wszystkie przygotowania (nie jest wyjaśnione jakie) się zakończą. Z kontekstu można wywnioskować, że jest to kwestia najbliższych dni lub tygodni.

## PRZYPADKOWE SPOTKANIA

Każda z poniższych krótkich scen może posłużyć do rozbudowy przygody lub przesunięcia konwencji w mniej lub bardziej poważną stronę.

## JAK KORZYSTAĆ Z TEJ LISTY?

Podanymi poniżej spotkaniami możesz, jako MG, urozmaicić sesję na wiele sposobów.

Po pierwsze, możesz wydłużyć scenariusz, wprowadzając dowolną ich liczbę. Nie dodają one opcji walki, a wręcz przeciwnie — mogą posłużyć za ciekawe momenty dla odgrywania postaci. Będzie to oczywiście wymagało od Ciebie nieco improwizacji w odgrywaniu BN. Jeżeli macie mało czasu, możesz zmniejszyć liczbę wykorzystanych spotkań lub w ogóle z nich nie skorzystać. Pamiętaj: to Ty kontrolujesz tutaj tempo i widzisz, czy gracze wolą przeć do celu, czy raczej wydają się znużeni.

Po drugie, możesz kontrolować ton przygody. Jeżeli Twoi gracze od początku podchodzą do tematu „na poważnie” i nie lubią się w żartach, warto pominąć elementy humorystyczne. Jeżeli zaś chcesz, aby nieco zbyt mroczna atmosfera została rozjaśniona, nie obawiaj się wprowadzenia scenek komediowych, a pominij te o bardziej ponurym klimacie.

Oczywiście, jako MG, masz prawo wprowadzić swoje pomysły na spotkania i jak najbardziej zachęcamy Cię do tego.

**PROTEST**

Kilkunastoosobowa grupa ludzi, noszących nakrycia głowy z metalicznego materiału, idzie przez Visby, wznosząc okrzyki przeciwko rządowym eksperymentom. Mają transparenty z hasłami typu „Precz z kontrolą umysłów!” i „Pycha kroczy przed upadkiem”. Próbuje przekonać przechodniów, by dołączyli do pochodu (dla chętnych mają specjalne kapelusze, chroniące przed sygnałem sprowadzającym mroczne sny oraz przed dominacją umysłu). Zmierzają ku ośrodkowi badawczemu. Jeśli bohaterowie zabawią dłużej w mieście, mogą spotkać tych ludzi przed główną bramą, próbujących dostać się do środka.

**FANI**

Grupa skromnie ubranych mieszkańców z zbliża się do bohaterów, próbując wciągnąć ich w zaulek. Nie mają złych zamiarów. Chcą poprosić o pomoc. Wspominają, że rozpoznali ich jako superherosów. Mówią coś o złej sile, która sprowadza na ludzi koszmary i sprawia, że dziwnie się zachowują. O głosie w głowie, który z nocy na noc staje się coraz wyraźniejszy. Błagają, by postacie coś z tym zrobiły. Ostrzegają jednak, że „ściany mają uszy” i „są tacy, którym miły jest ten obcy głos”.

**SZALONE ZAPISKI**

Chudy błydy szesnastolatek o długich blond włosach zebranych w niechlujny kucyk, notuje coś w niezrozumiałym języku. Zapytany o imię, odpowie bełkotliwie coś brzmiącego jak „Niels”. Ręce mu się trzęsą równie mocno jak głos. Można go spotkać w pobliżu pustostanów, siedzącego na murku albo rozpadającej się ławce. Na pytanie o te niezrozumiałe bazgroły stwierdza, że jeśli bohaterowie pomieszkają trochę w Visby, bez problemu odczytają jego zapiski.

**TARYFA**

Jeśli bohaterowie będą chcieli skorzystać z taksówki, spotkają Sile — krótko ostrzyżoną brunetkę o ciemnej karnacji i przeszywających jasnoniebieskich oczach. Wożąc ludzi, widzi bardzo dużo, ale trzyma język za zębami. Trudno ją przekonać, by opowiedziała o tym, co się dzieje w miasteczku, ale solidna łapówka może ułatwić to zadanie. Sile wie, że Tytan jest bohaterem. Podwoziła go wiele razy pod ośrodek. Mówił ciągle do siebie — coś o przemianie i eksperymentach. Sądzi, że wszystko, co się dzieje z ludźmi, jest wynikiem badań, ale nie doszukuje się w tym działań sekty, a raczej farmaceutyków, oczywiście testowanych za zgodą rządu.

**NIEUDANY BIZNES**

Ubrany w nieco pobrudzony garnitur czterdziestolatek ze skórzaną aktówką, idzie szybkim krokiem, nerwowo oglądając się za siebie. Właśnie wybiera się do portu. Chce się natychmiast wynieść z Gotlandii. Przed chwilą miał spotkanie biznesowe. Zamiast poważnej rozmowy, miał „przyjemność” słuchania dziesięciominutowego monologu na temat potwora żyjącego pod morzem krwi, który wkrótce przybędzie na wyspę.

Aktywność bohaterów powinna zostać nagrodzona szansą na powstrzymanie przemiany Tytana w potwora. Jest jednak możliwe, że herosi po prostu wezwą wsparcie i będą obserwować laboratorium. W takim wypadku Tytan ulegnie potwornej mutacji i ruszy na Visby. Drużyna będzie musiała się z nim zmierzyć, zanim otrzymają obiecaną przez radio pomoc.



## SCENA 4: KONFRONTACJA

Ośrodek badawczy nie jest fortecą nie do zdobycia. To cywilny kompleks, umocniony na szybko ogrodzeniem z siatki zwieńczonej drutem kolczastym oraz betonowym murkiem przy bramie wjazdowej. Zabezpieczeniem przeciwko samochodom, które mogłyby chcieć sforsować główną bramę, są stalowe słupy, chowające się pod jezdnię podczas przejazdu osób upoważnionych. Dostępu do pomieszczeń bronią grube metalowe drzwi z okienkami ze zbrojonego szkła, każde chronione zamkiem kodowym.

Najpilniej strzeżone sekrety kompleksu znajdują się dwadzieścia metrów pod ziemią. Dostęp do windy jest zabezpieczony biometrycznie. Pokonanie tych zabezpieczeń będzie wymagało udanego Bardzo Trudnego testu Techniki lub Trudnego testu Hakowania. Na poziomie zero korytarze i pomieszczenia są monitorowane kamerami przemysłowymi, nie ma ich jednak w podziemiu. Dyrektor Sandel zadbała, by nikt nie podglądał eksperymentów tam prowadzonych — oczywiście dlatego, że cały personel mający uprawnienia do wezwania windy, to co do jednego kultysty.

Podziemny kompleks jest stosunkowo niewielki. Długi korytarz prowadzi od windy do czterech pomieszczeń technicznych (dwóch po lewej i dwóch po prawej stronie) i kończy się dwuskrzydłowymi, wzmocnionymi drzwiami. Za nimi jest duża, wysoka na trzy kondygnacje hala. Jej środkowa część może zostać odcięta polem siłowym, które uniemożliwia przedarcie się (konsola sterująca jest w samym centrum

hali). W momencie pojawienia się bohaterów będzie ono zapewne uruchomione. Wyłączenie pola jest problematyczne. Bohaterowie muszą wykazać się pomysłowością (np. manipulować otoczeniem), a w ostateczności może zadziałać brutalna siła, jednak przeciążenie pola będzie o wiele trudniejsze.

### POLE ENERGETYCZNE

- Przeciążenie pola: Raz na rundę każda postać, która chce przebić się przez pole, wykonuje Trudny test BC. Zdanie go zapewnia jeden sukces, natomiast aby całkowicie się przez nie przebić, drużyna potrzebować będzie aż czterech sukcesów. Siłowe przeciążenie osłony jest traktowane jako akcja całotuwowa.
- Zamiast testu BC gracz może zdecydować się na Bardzo Trudny test umiejętności Moc, który również zapewnia jeden sukces.

To, jaką obstawą będzie dysponować Krestin, zależy od poczynąń bohaterów. W przypadku udanej infiltracji dyrektorka będzie sama, jednak w razie szarży na ośrodek wezwie ona znajdujących się najbliższej podwładnych jako wsparcie. Dwie protoabominacje pojawią się wtedy w drugiej rundzie walki, wypadając z górnych tuneli wentylacyjnych (zmorfowały swoje ciała, aby móc się nimi przecisnąć). MG musi wówczas wykonać za nie rzut na Inicjatywę, aby ustalić ich kolejność działań w rundzie. Pamiętaj, że potwory dołączają do starcia dopiero na początku drugiej rundy!

CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

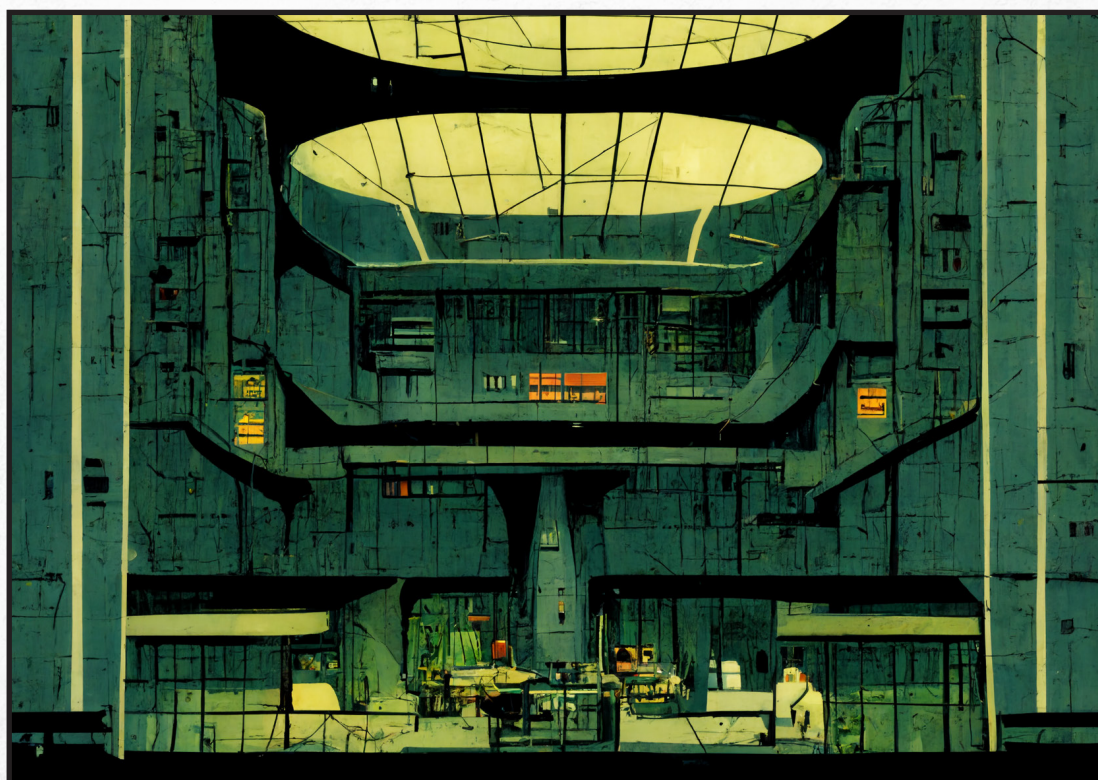
KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ



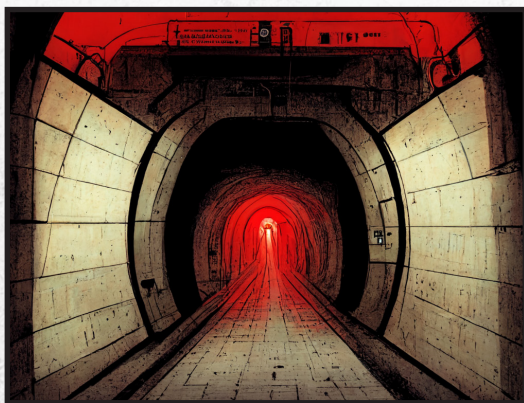
Infiltracja obiektu nie powinna sprawić bohaterom wielkich problemów. Pracują tu zwykli ludzie, których zmysły (i umysły) jest dość łatwo oszukać. Krestin pracowała tu miesiącami, nie budząc podejrzeń. Sądziła, że to właśnie brak nadmiernych zabezpieczeń stanowi najlepszą ochronę przed tymi, którzy w innych okolicznościach mogliby się zainteresować jej badaniami. Jedynie w przypadku otwartego ataku może zostać ostrzeżona, co pozwoli jej lepiej się przygotować do zbliżającego się starcia.

Prowadząc tę scenę, daj graczom się wykazać. Ich postacie są superherosami, obdarzonymi niezwykłymi mocami, a dodatkowo osobami, które przeszły solidny trening. Jeśli zapytają o możliwość wykorzystania otoczenia, pozwól im na to pod warunkiem zdania łatwego testu umiejętności, np.:

- pozbawienie ochroniarza przytomności i przebranie się za niego w celu przeniknięcia do podziemnego kompleksu — łatwy test Walki Wręcz, a następnie łatwy test Infiltracji lub Triku i Fortelu;
- przebranie się za urzędników i udawanie kontroli — łatwy test Charyzmy;
- oszukanie systemów elektronicznych — łatwy test Hakowania, a następnie łatwy test Infiltracji.

Nieudany rzut nie musi skutkować zaprzeczeniem szansy na infiltrację, ale powinien prowadzić do komplikacji. Drużyna może zostać rozdzielona, ktoś ciekawski może zacząć podążać jej śladem, strażnik, którego uniform włożył jeden z bohaterów, może zostać wezwany do przełożonego itp. To może być też dobry moment, by obniżyć ciśnienie, wprowadzając wątek komediowy, np. kiedy wścibski sprzątacznik niemal rozpoznaje w postaci superherosa i wypytuje ją, czy „naprawdę nie jest tą osobą, która...”, wymieniając kolejne heroiczne wyczyny bohatera.

Skutkiem porażki nie może być konieczność wykonania kolejnego testu (chyba że już Bardzo Trudnego). Jeśli nie masz pomysłu na interesującą komplikację, możesz po prostu wykorzystać rozwiązanie od początku przewidziane na wypadek porażki w teście, czyli uruchomienie alarmu.



Konfrontacja z Tytanem i Sendel nie musi wcale oznaczać konieczności walki z abominacją powstałą z ciała mentora bohaterów. Jeśli bohaterowie nie będą bierni, przybędą do ośrodka w momencie, kiedy Krestin Sandel otworzy Wyrwę. Tytan będzie już wówczas pod mocnym wpływem dyrektora, ale wciąż jeszcze będzie człowiekiem. Bohaterowie będą mieli zatem szansę przemówić mu do rozsądku i ukazać, kto tu naprawdę jest nieprzyjacielem. Prawdopodobne warianty finału są następujące:

- Tytan wierzy bohaterom (dzięki udanemu Standardowemu testowi Charyzmy, po uprzednim odegraniu sceny. W przypadku porażki można spróbować jeszcze raz, jednak PT wzrasta wówczas do Bardzo Trudnego). Krestin sama daje się opętać i przemienia się w potworną abominację. Wchłania ciało Tytana i zaczyna atakować bohaterów.
- Tytan nie wierzy bohaterom. Daje się opętać plugastwu z innego wymiaru i przemienia się w gargantuiczną abominację — monstrum z wieloma kończynami, zbyt wielkie nawet na halę, w której ulega przemianie. Potwór wydaje ogłuszający ryk i uderza w sufit, powodując zawalenie się całego kompleksu. Bohaterowie, przysypiani tonami gruzu i ziemi, tracą przytomność. Odzyskują ją dopiero w szpitalu, ocaleni przez siły Legionu, które docierają na miejsce już po... masakrze Visby dokonanej przez abominację powstałą z Tytana.

## WALKA Z KRESTIN

Walka z przemienioną Krestin jest znacznie trudniejsza niż starcie ze „zwykłymi” przeciwnikami, ponieważ pełni ona rolę głównego złoczyńcy w tej historii.

Z tego powodu starcie z nią podzielone jest na fazy — etapy potyczki, podczas których pani dyrektor stopniowo ukazuje swoje, coraz groźniejsze, oblicze.

- Walka rozpoczyna się od pierwszej fazy i przyporządkowanej do niej zasady (zazwyczaj jest to potężny efekt, wygenerowany przez bluźnierczą moc istoty).
- Dana faza starcia kończy się, gdy Witalność istoty spada do zera.
- Wszystkie nadmiarowe obrażenia, które otrzymała, są pomijane (Horror jest w stanie funkcjonować, nawet gdy jego Witalność spada do zera), a wszelkie efekty, które na nią działały (zarówno pozytywne, jak i negatywne), ulegają rozproszeniu.
- W następnej rundzie rozpoczynamy od rozegrania efektów z kolejnej fazy walki. Co ważne, potwór się regeneruje — jego Witalność, Eter i Koncentracja zostają przywrócone do maksymalnych wartości!
- Przechodzimy do rozegrania akcji w rundzie zgodnie z wcześniejszą Inicjatywą.
- Wszystkie fazy starcia tworzą jedną scenę walki! Herosi muszą zatem rozsądnie wykorzystywać swoje najmocniejsze Zalety i Atuty — zwłaszcza te, które działają raz na scenę walki. Ostateczne pokonanie wroga, dla którego przewidziano kilka faz walki, następuje po zredukowaniu jego Witalności do zera (lub poniżej) w ostatniej fazie walki!

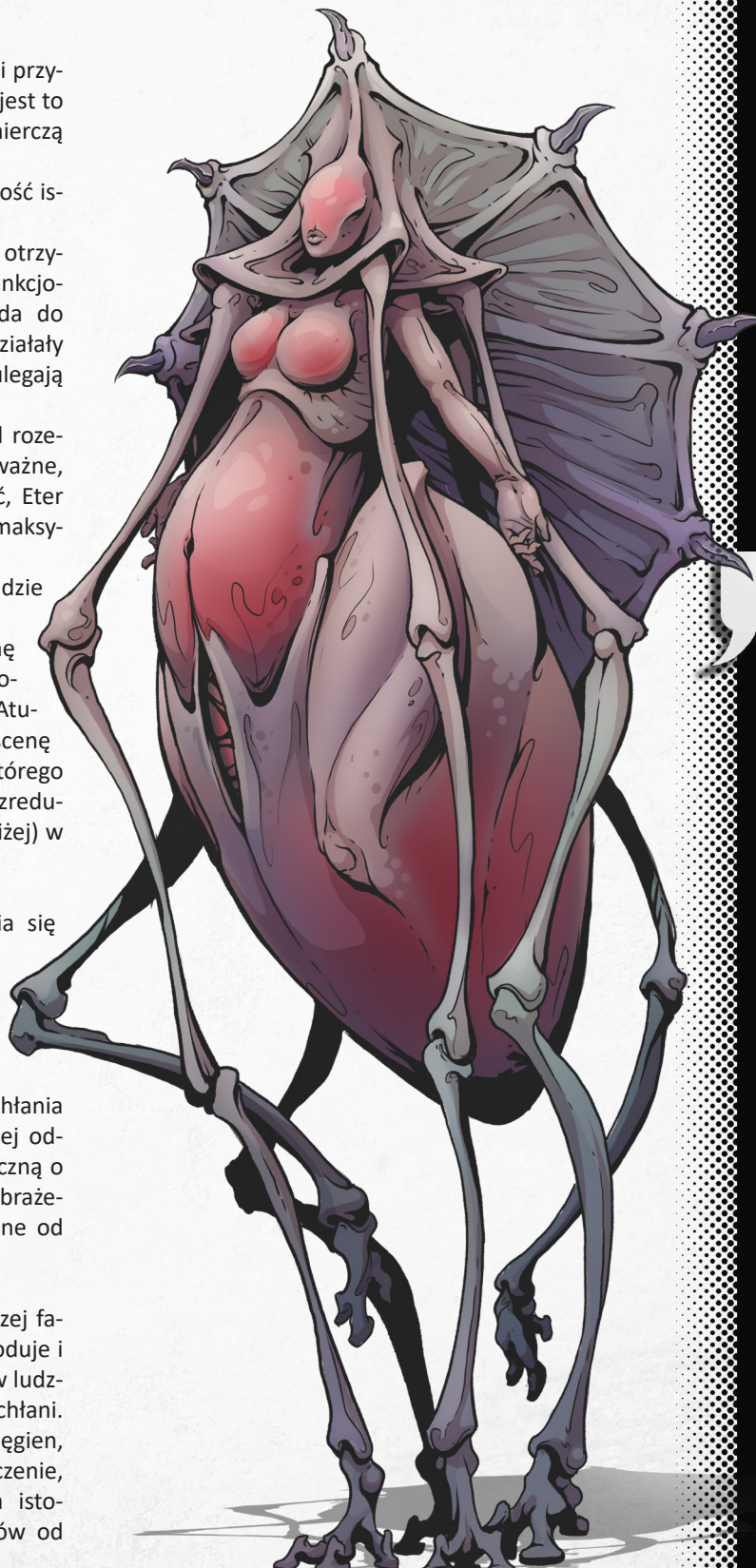
W przypadku Krestin starcie przedstawia się w następujący sposób:

**FAZA 1:** Po przeobrażeniu ukazuje swoje prawdziwe oblicze — istotę rodem z sennych koszmarów. Nadal jednak można dostrzec w niej ludzkie cechy i organy. Wchłania ciało Tytana, które zostaje wessane do jej odwłoku i zyskuje przez to Ośłonę Energetyczną o wartości 30 (a zatem wszelkie zadane jej obrażenia są w pierwszej kolejności odejmowane od wartości Ośłony)!

**FAZA 2:** Po pokonaniu potwora w pierwszej fazie walki, jego organizm dosłownie eksploduje i przypomina potworną mieszkankę organów ludzkich połączonych z istotą z najgłębszej otchłani. Dziesiątki odnóży, utworzone ze ścięgien, mięśni i kości, niemal rozrywają pomieszczenie, niszcząc wszystko wokół Krestin. Każda istota znajdująca się w promieniu 25 metrów od

niej, musi wykonać udany Bardzo Trudny test Wysportowania lub otrzymuje jedno uderzenie, zadające 15 + 1k20 obrażeń. Dodatkowo — każda ofiara zraniona w ten sposób traci jedno Przesunięcie oraz po jednym punkcie Potencjału i Koncentracji.

**ŚMIERĆ:** Po pokonaniu Krestin, z jej wnętrza udaje się wydobyć Tytana, który powoli zaczyna wracać do żywych.



CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ

## SCENA 5: EPILOG

Zgładzenie abominacji, która powstała z Krestin Sandel, uwalnia zwykłych ludzi od szaleństwa i zamyka wyrwę. Pozostali przy życiu kultysty (świadomi tego, co robili), w tym hybrydy, próbują wydostać się z wyspy, ale zostają — przynajmniej w większości — wyłapani. Na szczęście śmierć dyrektor Sandel pozwala mieszkańcom Visby wyrwać się z pólśnu. Przestają śnić koszmara, a wspomnienia o zimnym głosie szepczącym bluźnierstwa zaczynają się rozmywać, aż w końcu zostają całkiem wyrzucone z pamięci.

Ośrodek — o ile przetrwał — traci na znaczeniu. Ujawnienie zespołu Krestin jako zdrajców sprawia, że dalsze prowadzenie badań w określonym wcześniej kierunku nie ma już sensu. Nowemu kierownictwu zostaje wyznaczone zadanie analizy wyrwy stworzonej przez dyrektor Sandel oraz natury mutacji, którą przeszła przed bitwą z bohaterami. Tytan i Dimma zostają rozdzieleni. Dowództwo przenosi ich na odległe placówki. Dla Tytana może być to miejsce zsyłki, gdzie będzie mógł służyć aż do emerytury.

Uważni bohaterowie mogą nabrać podejrzeń, że ruchami dyrektor Sandel kierowała jakaś inna istota. Jeśli połączą ze sobą kawałki układanki: wizje mieszkańców Visby, wypowiedzi kultystów oraz to, co widać poprzez wyrwę, na pewno będą zainteresowani zrozumieniem źródła mocy Krestin oraz jej dalekosiężnych planów. Kreator, który inspirował Sandel, pozostaje w cieniu. Nie był nigdy obecny na wyspie w swojej fizycznej postaci. Jeśli chcesz poprowadzić ciąg dalszy tej przygody i dać bohaterom szansę na konfrontację z obcym, możesz umieścić w Visby dodatkowe ślady: namiary na członków sekty żyjących poza Gotlandią, wskazówki pomagające odkryć, za kogo podaje się Kreator albo podpowiedzi co do jego dalszych planów. Polowanie na tę istotę z pewnością zajmie drużynie co najmniej kilka długich przygód i może stać się głównym wątkiem rozdziału kampanii.

Jeśli bohaterom nie uda się powstrzymać przemiany Tytana, epilog ma zdecydowanie gorzki smak. Abominacja zniszczyła dużą część Visby. Były dziesiątki zabitych i setki rannych. Kiedy informacje o porażce Herosów dotarły do dowództwa Ultimy, ściągnięto potężne siły, którym udało się unieszkodliwić monstrum. W tym czasie Krestin, wraz ze swoimi zaufanymi ludźmi, opuściła Gotlandię, a jej poszukiwaniami zajmują się już inni członkowie Legionu.

## NAGRADZANIE GRACZY

W HvH, jak w większości gier fabularnych, główną nagrodą dla graczy jest dobrze spędzony czas i wspólne tworzenie unikatowej opowieści. Aby jednak zachęcić ich do dalszych przygód, w ramach nagrody, MG zazwyczaj oferuje szeroko pojęty „rozwój osobisty” postaci gracza. Aby tego dokonać, potrzebne będą Punkty Doświadczenia (PD), które gracz wydaje, by zwiększać możliwości postaci.

Ogólnie rzecz ujmując, za swój wkład w ukończenie scenariusza, gracz powinien otrzymać 3 PD. Jako MG, po zakończeniu scenariusza decydujesz samodzielnie (lub po wspólnej dyskusji z graczami), kto wykazał się największą inicjatywą, pomysłowością i/lub umiejętnościami odgrywania postaci. Za wyjątkowe zaangażowanie możesz przydzielić tym osobom po 7 PD.

Jeżeli uznasz, że ktoś nie wykazał się aż tak, aby zasłużyć na 7 PD, ale 3 PD to według Ciebie za mało, możesz śmiało przyznać 5 PD w ramach nagrody.

Po co właściwe graczom PD?

PD są formą waluty, wykorzystywaną po zakończeniu scenariusza, którą gracze wydają, by zwiększać możliwości swoich postaci, np. poprzez rozwój parametrów, umiejętności, atutów czy też ekwipunku.

Jak gracze mogą wykorzystać PD? To bardzo proste! Na potrzeby tej książki ograniczymy się do rozwoju parametru lub umiejętności, lecz pełna wersja gry zawierać będzie dodatkowe opcje.

Aby rozwinąć Parametr Główny (a co za tym idzie — najczęściej też Parametr Pomocniczy) lub umiejętność, gracz musi wydać zgromadzone PD. Dzięki temu może wykupić jeden z dwóch atutów podanych poniżej (albo obydwie, jeżeli ma wystarczająco dużo PD) i wykorzystać opisany efekt. PD można oczywiście gromadzić, by zebrać ilość pozwalającą na wykupienie odpowiedniego atutu.

### AKCELERACJA BIEGŁOŚCI

Koszt: 3

Efekt: Zwiększ na stałe wybraną Umiejętność o +1. Można wybrać wielokrotnie dla tej samej umiejętności.

### AKCELERACJA POTĘGI

Koszt: 10

Efekt: Zwiększ na stałe wybrany Parametr Główny o +1. Można wybrać wielokrotnie dla tego samego parametru.

„Mgły nad Gotlandią” mają miejsce jesienią. Bujna, dzika i nieco nienaturalna roślinność zagarnęła już duże połacie wyspy, ale część powierzchni wciąż jest uprawiana albo służy jako pastwisko. Pełno tu jednak opuszczonych zabudowań i domów pochłoniętych przez zieleń (choć obecnie raczej przez czerwień i brąz opadających, po gnijących liściach).

Przez większość czasu okolica będzie spowita mgłą. Akcja przygody rozpoczyna się późnym popołudniem, kiedy mgła już mocno zgęstniała. Rozwieje się dopiero w nocy, zapewne w trakcie lub po finałowej konfrontacji.

Tytan jest opisany jako mentor bohaterów, więc dobrze byłoby to umieścić we wprowadzeniu albo wpisać na kartę co najmniej jednej z postaci. Najprościej byłoby go opisać jako 50-letniego, czarnoskórego Kapitana Amerykę. Porządny, honorowy, zawsze na linii frontu. Człowiek, który zawsze robił to, co trzeba. Teraz, w obliczu siły, z którą nie jest w stanie walczyć (a tym bardziej wygrać), mając świadomość, że najlepsze lata ma już za sobą, a ostatni rozdział jego historii może być przemianą w abominację, zaczyna czuć lęk — pierwszy raz od kilkudziesięciu lat. To właśnie ten lęk sprawia, że daje się oszukać. Tytan mówi po angielsku i po szwedzku, z mocnym akcentem.

Dimma (co po szwedzku znaczy „Mgła”) powinna być postacią słabszą od BG. Portfolio jej mocy powinno się wiązać z otępieniem zmysłów i tworzeniem iluzji, ale musi być też dość sprawna fizycznie. Płynnie porozumiewa się po angielsku, szwedzku i niemiecku.



Poniższe fragmenty notatnika to najbardziej niepokojące z jego zapisków. Możesz wręczyć je graczom, jeśli drużyna trafi do mieszkania Hardmana.

Komórki rozpadają się i reformują w nowej, doskonalszej formie. Czuję tę przemianę wszystkimi zmysłami. Czas zwalnia, niemal staje w miejscu. Kształt staje się kwestią kaprysu, potrzebą chwili. Reformowanie wyzwala ogrom energii. Muszę ją uzupełnić. Głód jest namacalny. Zatrzuca myśli. Sprawia, że wszystko inne przestaje być ważne. Widzę Visby. Nie tak, jak teraz, ale inaczej, lepiej, jako żyjący organizm. Słyszę ludzkie krzyki i wyczuwam strach mieszkańców, kiedy — pełznąco/czołgając się/ idąc — uderzam, rozszarpuję, rozrywam i przeżyłam. Gdy chwytam, ściskam i miażdżę. Ulice czerwone od krwi, które zlizuję tuzinem języków. Formuję je wedle potrzeby i wchłaniania, kiedy przestają być potrzebne. Jestem Tytanem. Nie! Jestem już czymś więcej.

Krestin jest jedyną osobą, z którą mogą się dzielić swoimi  
myślami. Rozumie mnie, wie co to znaczy **ᲕᲣᲗᲠ ᲕᲣᲗᲠ** i  
śnił prawdziwe sny. Wie, jak mi pomóc. Jestem Tytanem.  
Jest tylko zwykłym człowiekiem, wiedziałbym gdyby mnie  
oszukiwała. Jej zrozumienie przemiany — tego co oznacza  
**ᲑᲣᲠᲗ**, świadczy o jej wiedzy, mądrości i doświadczeniu.  
Może mi pomóc. Tylko Sandel może mi pomóc.  
Mówi, że muszę być cierpliwy. Rozpoczęła już  
przygotowania, ale zajmą kilka **ᲙᲣᲗᲠ**. Wiem, że mam  
tyle czasu. Jestem Tytanem! Sam decyduję o swoim losie.

Uczucie nienasycenia jest wszechogarniające. Widzę dwunogi — te ohydne, ludzkie istoty. Dumne małpoludy niegodne, by oddychać tym samym powietrzem co ja. To nic innego niż pokarm. Pożywienie dla takich jak ja — istot doskonałych, o perfekcyjnej formie. Wiem, że ich mięso jest tym, co może nasycić mój głód. Tak! Tak! To brakujący element. Rodzaj ludzki to trzoda. Zwierzęta hodowlane, które rozpleniły się po świecie, przygotowując Błękitną Planetę na nasze nadejście.

Jestem częścią innego rodzaju. Doskonalszego, pozbawionego ludzkich słabości. Mam ზრატცჳჲ, ჟტჲჲ ჟტჲჲ. To wspaniałe uczucie, w końcu uwolnić się z ჴჳჲლმმ.

## BESTIARIUSZ

Poniżej znajdziesz współczynniki postaci drugoplanowych, które występują w przygodzie.

## KULTYSTA

Żołnierz pod rozkazami dyrektora ośrodka. Zdiscyplinowany, dobrze wyszkolony, o wysokim morale, ale to wciąż jedynie człowiek, którego superbohater powala jednym ciosem.

Banda jest przeciwnikiem zbiorowym, złożonym z określonej liczby wrogów. Każdy atak, który zada Bandzie przynajmniej 5 obrażeń (jest to jednocześnie maksymalna liczba obrażeń, jakie można zadać, ponieważ atak rozpatrywany jest przeciw pojedynczemu przeciwnikowi z bandy), eliminuje jednego przeciwnika.

Banda działa, dopóki ostatni z jej członków nie zostanie pokonany.

Obrażenia obszarowe eliminują każdorazowo 1k6 przeciwników (oczywiście, jeżeli zadano przynajmniej 5 obrażeń).

Walka z Bandą: Jak łatwo zauważyć, obrażenia zadawane przez Bandę mają zasadę „Specjalne”. Jest to podyktowane faktem, iż Banda nie jest przeciwnikiem godnym Herosów, a raczej drobną niedogodnością. Z tego powodu ataki wyprowadzane przez Bandę działają nieco inaczej, niż w przypadku przeciwników Doświadczonych i Elitarnych. Podczas walki z Bandą wyprowadza ona w każdej rundzie jeden atak w BG w jej zasięgu (czy to w zwarcu, czy w walce dystansowej). Jeżeli taki atak jest udany, Banda zadaje 5 obrażeń, które nie są redukowane przez wartość Pancerza postaci. Ma to zobrazować zmasowany atak. Ponadto Banda jest wykorzystywana przez złoczyńców do przeszkadzania postaciom graczy, a trafiony Heros zostaje pozbawiony 1 akcji (bitewnej, ruchowej lub użytkowej) w swojej nadchodzącej turze. To samo dzieje się, gdy Banda nie trafi — nasza biedna postać i tak zostaje przytłoczona, przez co traci akcję, ale nie otrzymuje obrażeń (innymi słowy, napierający tłum spowalnia ją, ograniczając ruchy i pole manewru).

Podczas określonej walki, Herosi mogą zmagać się z jedną Bandą, która zazwyczaj wspomaga silniejszych przeciwników (np. Abominacje).

## ROZIUSZONY TŁUM

										W	5*
BC	ZR	PE	INT	OP	WER	WYS	PRE	E	K		
4	4	4	4	4	4	5	-	-	8		
WALKA WRĘCZ		4	8	BROŃ DŁUGA		5	9				
WYTRZYMAŁOŚĆ		2	6	WYCZULONE Z.		3	7				
REFLEKS		2	6	SIŁA WOLI		2	6				

## Przeciwnik Szeregowy

\*Banda: Składa się z 10 członków, jednak w chwili, gdy ich liczebność spadnie do 5 lub mniej, natychmiast uciekają.

BROŃ DYSTANSOWA	ATAKI	OBRAŻENIA
Broń strzelecka	1	Specjalne
TRAFIENIE	10 / 14 / 10 / -	

BROŃ W ZWARCIU	TRAFIENIE	OBRAŻENIA
Walka Wręcz	11	Specjalne

PAN. BALISTYCZNY	5	PAN. W ZWARCIU	5
OBRONA DYSTANSOWA	23	OBRONA W ZWARCIU	25



## KULTYŚCI Z GOTLANDII

										W	5*
BC	ZR	PE	INT	OP	WER	WYS	PRE	E	K		
5	4	4	3	4	4	8	-	20	8		
WALKA WRĘCZ		5	10	BROŃ DŁUGA		4	8				
WYTRZYMAŁOŚĆ		3	8	WYCZULONE Z.		5	9				
REFLEKS		3	7	SIŁA WOLI		5	9				

## Przeciwnik Szeregowy

\*Banda: Składa się z 5 członków.

BROŃ DYSTANSOWA	ATAKI	OBRAŻENIA
Karabiny	1	Specjalne
TRAFIENIE	12 / 12 / 10 / -	

BROŃ W ZWARCIU	TRAFIENIE	OBRAŻENIA
Broń Biała	15	Specjalne

PAN. BALISTYCZNY	10	PAN. W ZWARCIU	10
OBRONA DYSTANSOWA	23	OBRONA W ZWARCIU	27

## PROTOABOMINACJA

Humanoidalna abominacja, większa i masywniejsza od człowieka, o częściowo amorficznym ciele (tkanki tracą swoje właściwości). Prymitywniejsza od ludzi, ale o silnie rozwiniętym, zwierzęcym instynkcie. Powinna mieć zdolność kamuflażu i doskonałe umiejętności skradania się, być silna, wytrzymała oraz odporna na broń zwykłych ludzi. Dwie takie istoty atakują Dimmę w pierwszej scenie, a kilka krąży w okolicy ośrodka (zapewne patrolując teren). W walce jeden na jeden superbohaer rozwała taką istotę w ciągu dwóch lub trzech rund, ale kiedy mają przewagę liczebną, są dużym wyzwaniem (dlatego Dimma może zginąć, jeśli nikt jej nie pomoże).

### PROTOABOMINACJA

										W	100
BC	ZR	PE	INT	OP	WER	WYS	PRE	E	K		
9	5	5	2	8	4	21	-	-	12		
SZPONY			6	15	INFILTRACJA			6	11		
WYTRZYMAŁOŚĆ			6	15	WYCZULONE Z.			6	11		
REFLEKS			6	11	SIŁA WOLI			6	10		
KOLCE			6	11	-						

#### Przeciwnik Doświadczony

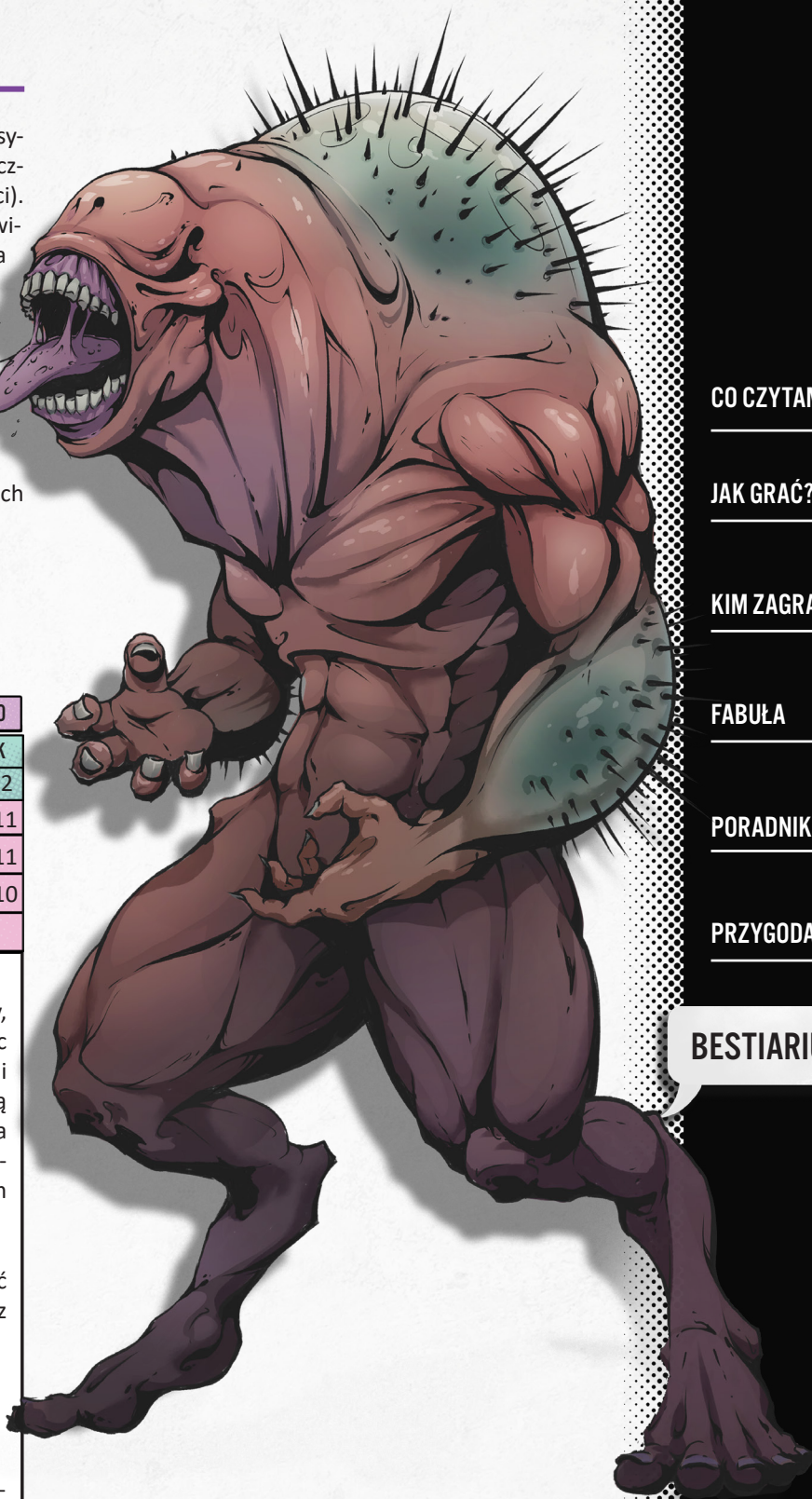
**Agonalny cios:** Kiedy zostaniesz pokonany, wybuchasz w promieniu 5 metrów, raniąc wszystkie ofiary przerażającymi toksynami (tylko osłony energetyczne i aury chronią przed tymi obrażeniami). Cele tracą 5 W, a jeżeli nie udało im się wykonać Bardzo Trudnego testu Wytrzymałości, otrzymują Fatum na okres swojej następnej tury.

**Morficzny organizm:** Potrafisz zmieniać strukturę swojego ciała, dzięki czemu możesz przeciskać się przez największe szpary.

**Pancernik:** Gdy tylko Twoja Witalność spadnie poniżej połowy, transformujesz organizm w opancerzoną kulę, po czym wyrzucasz z siebie dziesiątki przerażających kolców. Wszystkie ofiary w promieniu 25 metrów muszą wykonać Bardzo Trudny test Refleksu lub otrzymują jedno trafienie kolcem. W takiej formie wartość Twojego pancerza jest zwiększona do 25. Efekt utrzymuje się do początku Twojej następnej tury.

#### Postrzeganie ponadzmysłowe

Rozmiar: Duży (wszyscy atakujący otrzymują premię +2 do trafienia).



CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ

### PROTOABOMINACJA

BRŃ DYSTANSOWA	ATAKI	OBRAŻENIA
Kolce	1-2	15 + 2k6
TRAFIENIE	16 / 13 / - / -	

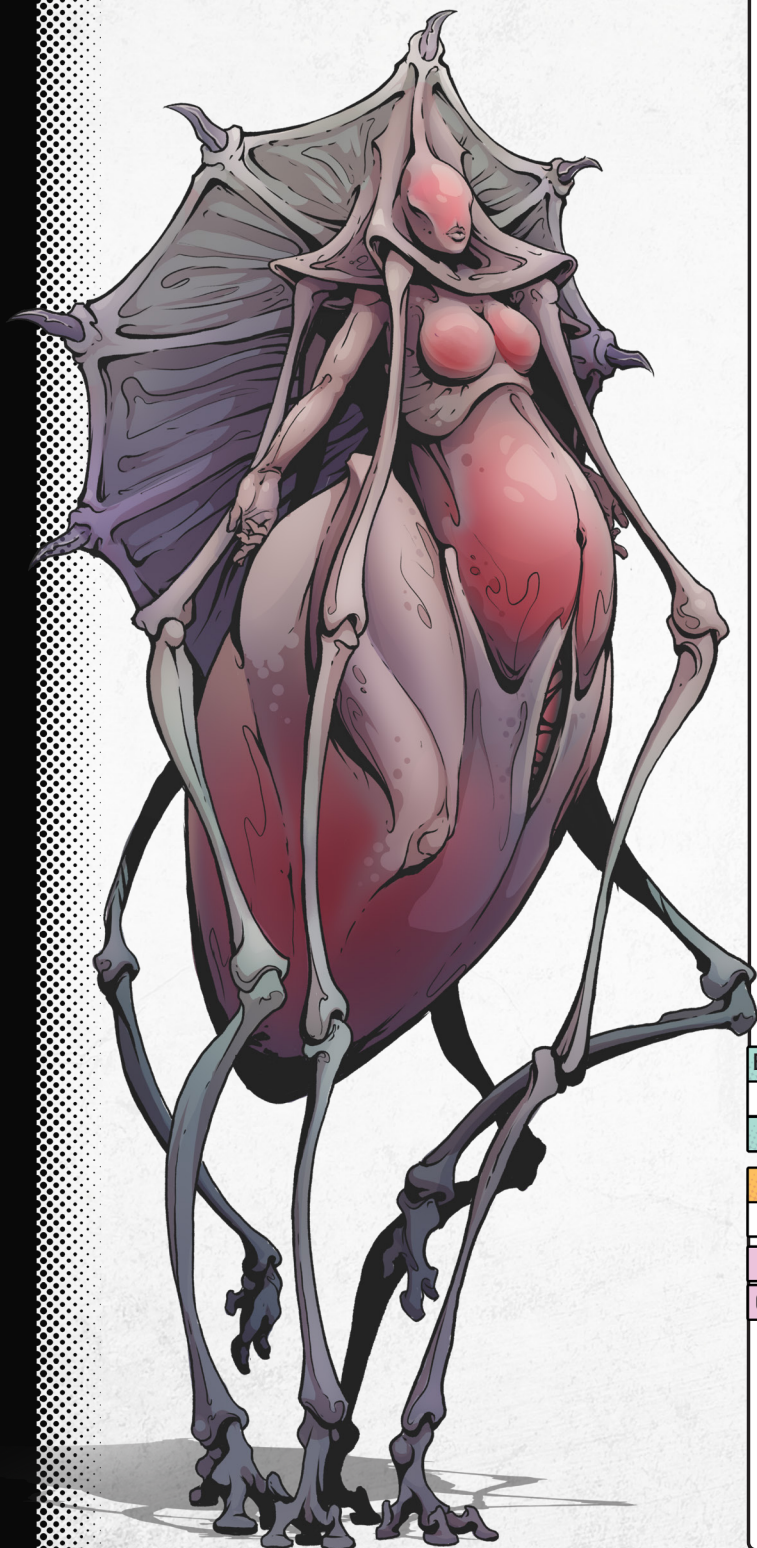
BRŃ W ZWARIU	TRAFIENIE	OBRAŻENIA
Szpony (T)	19	10 + 2k10

PAN. BALISTYCZNY	10	PAN. W ZWARIU	10
OBRONA DYSTANSOWA	28	OBRONA W ZWARIU	30

BESTIARIUSZ

## KRESTIN SANDEL - ABOMINACJA

Dyrektor instytutu. Wybitny naukowiec i bardzo utalentowana kultystka. Fizycznie nie stanowi zagrożenia, ale dysponuje mocą czarnej magii, która pozwala jej otwierać wyrwy, oczarowywać ludzi (za pomocą uroków), zsyłać sny i koszmary, a także wyprowadzać bezpośrednie ataki. Potwór, w którego przemieni się dyrektor Sandel. Bardzo potężny przeciwnik, który jest dużym wyzwaniem — nawet dla całej drużyny.



## KRESTIN SANDEL - ABOMINACJA

W 80

BC	ZR	PE	INT	OP	WER	WYS	PRE	E	K
12	8	5	8	8	8	30	-	40	16
ODNÓŻA			4	16	INFILTRACJA			6	12
WYTRZYMAŁOŚĆ			6	18	SIŁA WOLI			6	14

**Morficzny organizm:** Potrafisz zmieniać strukturę swojego ciała, dzięki czemu możesz przeciskać się przez najwęższe szpary. Ponadto nigdy nie generujesz ataków okazjonalnych.

**Pijawka:** Za każdym razem, kiedy wroga Ci istota chce wykorzystać Przerzuty, Przesunięcia lub Potencjał, musi stracić 5 Witalności. Efekt obejmuje obszar o promieniu 100 metrów.

**Wchłonięcie\*\*:** Raz na turę, w ramach akcji darmowej, możesz wydać 4 Koncentracji, aby wytworzyć odnóże, którymi możesz złapać ofiarę znajdującą się w odległości do 25 metrów. Cel musi zdać Bardzo Trudny test Refleksu, aby uniknąć zagrożenia. Pochwycone ofiary zostają wciągnięte do Twojego wnętrza, gdzie co rundę tracą 10 Witalności, niezależnie od posiadanego pancerza. Aby się wydostać, muszą poświęcić akcję całotutową, w efekcie czego wykonują jeden atak (dowolną posiadaną bronią). Jeżeli zadadzą nim przynajmniej 15 obrażeń, udaje im się wyzwolić.

**Plugawa krtań:** W ramach akcji bitewnej, uwalniasz z siebie straszliwą falę soniczną, która uszkadza wszystkie żywe istoty w promieniu 50 metrów. Zamiast rozchodzącej się fali możesz wydać 2 Koncentracji, aby zmienić ją w rodzaj pocisku, który trafia jeden cel. Atak ma zasięg 200 metrów, zawsze trafia i nie da się go w żaden sposób uniknąć.

**Postrzeganie ponadzmysłowe**

Rozmiar: Olbrzymi (wszyscy atakujący otrzymują premię +4 do trafienia)

BRON DYSTANSOWA	ATAKI	OBRAŻENIA
Soniczny atak	1	3k6
TRAFIENIE	Auto / Auto / Auto / -	

BRON W ZWARIU	TRAFIENIE	OBRAŻENIA
Odnóże (T)	20	24 + k6

PAN. BALISTYCZNY	15	PAN. W ZWARIU	15
OBRONA DYSTANSOWA	31	OBRONA W ZWARIU	30

• Przed atakiem chronią tylko aury magiczne itp.

• Wchłonięcie dostępne jest dopiero od 2 fazy walki!

### POSTRZEGANIE PONADZMYŚŁOWE

Istota nie musi korzystać ze słuchu, wzroku, węchu czy dotyku, a świat postrzega w zupełnie odmienny sposób niż ludzie. W niektórych przypadkach posiada odpowiednie narządy lub jej moc pozwala w naturalny sposób (tak jak ludzie) odbierać bodźce z otoczenia. W pozostałych przypadkach zdolność tę należy rozumieć następująco: istota postrzega wszystko wokół siebie w analogiczny sposób, jak istoty

żywe widzą za pomocą oczu, jednakże przeszkody takie jak ciemność, zasłony, magia itp. nie mają dla niej właściwie żadnego znaczenia. Takie istoty po prostu wyczuwają, co żyje, a co nie itd. Ten sposób postrzegania umożliwia im „widzenie” na odległość ok. 50 metrów. Jeśli ofiara dobrze ukryła się za skałą lub innym trwałym materiałem, wówczas abominacja zorientuje się o jej obecności dopiero, gdy zbliży się na odległość 25 metrów.



CO CZYTAM?

JAK GRAĆ?

KIM ZAGRAM?

FABUŁA

PORADNIK MG

PRZYGODA

BESTIARIUSZ

BESTIARIUSZ

# HEROSI VS HORRORY

## ZIEMIA POTRZEBUJE SUPERBOHATERÓW

W grze Herosi vs Horrorzy wcielasz się w Herosa, postać obdarzoną supermocami i należącą do Legionu Ultima. Organizacja ta walczy z Horrorami — ohydnyimi istotami spoza naszego świata, stworzonymi przez Kreatorów, pozaziemskich najeźdźców, pragnących zniszczyć ludzkość.

Ziemia, którą znasz, przestała istnieć. Hordy abominacji wylewają się przez międzywymiarowe wyrwy. Nastąpiła nowa era, w której tylko Ty możesz pomóc ludzkości się odrodzić. Pokaż, na co Cię stać — cały świat liczy właśnie na Ciebie!

### CO ZNAJDZIESZ W TYM PODRĘCZNIKU?

- WPROWADZENIE W ŚWIAT HEROSÓW VS HORRORÓW
- PODSTAWOWE ZASADY GRY
- PIĘĆ GOTOWYCH DO GRY POSTACI
- GARŚĆ PORAD DLA MISTRZA GRY
- GOTOWY DO ROZEGRANIA SCENARIUSZ



Dark Rabbit