

PROJEKT UBERMENSCH!

Awantgardowa epopeja o niezbalansowanych kombosach,
zadedykowana społeczności autorskie.fora.pl
i autorowi Mix-o-tronica.

Gra powstała w ramach XI edycji Nibykonkursu. Zgodnie z regulaminem, nawiązuje do dwóch z trzech wylosowanych haseł: demonów i Paragrafu 22.

Kiedy sytuacja na frontach II Wojny Światowej stawała się coraz tragiczniejsza, alianci zdecydowali się skierować do walki utrzymywane w ścisłej tajemnicy oddziały wciąż niedoskonałych superżołnierzy – biochemicznie usprawnionych wojowników, którzy mieli odwrócić niekorzystny układ sił.

Szybko okazało się, że nie tylko alianci dysponują oddziałami nadludzi. Okultystyczne eksperymenty, które prowadziły tajne paranaukowe sekcje państw Osi, pozwoliły nawiązać kontakt z alternatywnymi wymiarami i zyskać demonicznych sprzymierzeńców, którzy natchnęli najwybitniejszych wojowników Zła mistycznymi mocami.

Walka trwa. Los wojny leży w rękach Bohaterów.

WSTĘP

Gracze kierują poczynaniami Bohaterów – stojących po stronie aliantów nadludzi. Przyjdzie im wykonywać epickie zadania, które wpłyną na losy wojny.

Struktura rozgrywki jest klasyczna – jeden MG wymyśla zarys scenariusza, w obrębie którego poruszać się będzie wraz z Graczami, odgrywa bohaterów niezależnych, ale jest związany wyznaczonymi w podręczniku regułami, których nie wolno mu łamać. Wszyscy uczestnicy razem tworzą podczas sesji epicką historię straceńczej Misji, mającej odmienić niekorzystny dla aliantów bieg wojny. Istnieje możliwość rozgrywania mini-kampanii, na którą składałyby się epizody dłuższej operacji.

Realia historyczne zostawiamy w podręcznikach. Bawimy się w alternatywnej rzeczywistości, gdzie mamy rok 1944, Stany Zjednoczone przegrywają wojnę na Pacyfiku, Niemcy zajmują Moskwę i rzucają na kolana Związek Radziecki, a ostatnim punktem oporu w Europie jest bohaterska Wielka Brytania. Alianci liczyli, że dzięki strategicznym operacjom nadludzi uda się przejąć kontrolę nad najważniejszymi frontami i rozbić sojusz Osi, jednak nie mogli przewidzieć tego, że przeciwnik odpowie tym samym.

MECHANIKA

Głównym zadaniem mechaniki jest konstruowanie ciekawego szkieletu pod kolor heroicznego starcia. Dlatego ma pozwalać na konstruowanie kombinacji, podczas których Gracz będzie sam decydował, czy zaryzykować większą stawkę, żeby ugrać jeszcze więcej, czy też szybko spasować i dążyć do celu krok po kroku.

Jednocześnie jakiegokolwiek testy będą przeprowadzane tylko podczas walk, w których uczestniczy co najmniej jeden z Bohaterów.

Bohater jest opisany przez swój poziom (oznaczający liczbę kostek k6 w Puli Ogólnej dla danej postaci; bazowy poziom Bohaterów, na jakim można rozgrywać sesję to 6), poziom żywotności, oraz listę technik, które może wykonać podczas walki. Listy dostępnych technik są warunkowane super-mocami, które są wpisane w konstrukcję postaci.

W nibykonkursowej wersji gry nie są zawarte zasady tworzenia nowych postaci. Można jedynie skorzystać

ze schematów zamieszczonych w podręczniku. Być może generator pojawi się w przyszłości. W każdej rundzie walki, każdy Gracz decyduje w imieniu swojego Bohatera, jakie techniki będzie starał się wykonać. Wszystkie techniki są zapisane na zamkniętej liście przy schemacie postaci, oraz mają swój wymagany Poziom Naładowania (PN).

Aby technika się powiodła, Gracz musi rzucić kostkami zainwestowanymi w wykonanie danej techniki (wybiera dowolną liczbę w obrębie swojej Puli Ogólnej) i uzyskać sumę równą lub większą od wymaganego PN. Wówczas technika zostaje poprawnie wykonana. Wynik niższy od wymaganego PN oznacza porażkę, która oznacza, że Bohater w tej rundzie niczego skutecznie nie robi. Laser z jego oczu nie osiąga celu, ciosy trafiają w powietrze, a lodowy oddech zamraża tylko stojące obok przeciwnika drzewo.

Każdorazowo po wykonaniu rzutu, użyte w nim kostki zostają wyczerpane i można ponownie z nich skorzystać dopiero w kolejnej rundzie.

Jeśli test techniki się powiedzie, a Bohaterowi pozostały jeszcze jakieś niewykorzystane kostki, może zdecydować się na kombo – wybrać kolejną technikę (w każdej sekwencji każda pojedyncza technika może wystąpić tylko raz) i przetestować jej powodzenie przy pomocy wybranej liczby kostek z pozostałych niewyczerpanych w Puli Ogólnej. Jeśli test się nie powiedzie, cała runda idzie na marne – unieważnione zostaje również powodzenie pierwszej techniki. Jeśli zaś drugi test się powiedzie, stosujemy efekt pierwszej wykonanej w tej rundzie techniki, oraz efekt drugiej z jej drugiego poziomu, zgodnie z instrukcją w opisie techniki.

Jeśli Gracz nadal dysponuje niewykorzystanymi kośćmi w PO swojego Bohatera, może wykonywać kolejne techniki, ryzykując utratę wszystkich uzyskanych do tego momentu efektów. Podczas wykonywania kolejnych technik (trzecich i dalszych), uzyskuje każdorazowo efekt z trzeciego, ostatniego poziomu danych technik.

Liczba HP określa, jak dużo brakuje jeszcze danej postaci do śmierci. Kiedy liczba HP przekracza zero, postać traci przytomność i jedna wykonana na niej technika (która nie wymaga wykonania testu, ale włączona w kombo podnosi poziom kolejnych techniki), ostatecznie pozbawia ją życia.

Liczbę HP określa się mnożąc poziom postaci przez pięć. Pomiędzy scenami walki HP regenerują się do maksymalnego poziomu. Jednak bohater, który w wyniku walki stracił przytomność, ale nie zginął, musi odczekać co najmniej jedną scenę, nim wróci do siebie.

ARCHETYPY BOHATERÓW

Kabała – amerykański superżołnierz żydowskiego pochodzenia. Jego moc pochodzi ze znajomości tajnych judaistycznych sztuk magicznych i udoskonalonego w procesie przemiany w superwojownika mózgu, zdolnego wpływać swoimi falami na otoczenie.

Techniki:

1. Porażenie (PN 4) (*zasięg, psychokineza*)
 1. Atak psychokinetyczny wymierzony bezpośrednio w układ nerwowy. Powoduje paraliżujący ból i odrętwienie. Obniża PO celu o 1 (50%) lub 2 (50%) kostki.
 2. Ten sam atak, ale obejmujący swoim działaniem dwa cele jednocześnie.
 3. Trzy cele jednocześnie.
2. Niewidzialna włócznie (PN 7) (*zasięg, psychokineza*)
 1. Kabała wytwarza siłą umysłu niewidzialną włócznie i rzuca nią w przeciwnika. Włócznie zadaje obrażenia równe 2k6.
 2. Obrażenia 3K6.
 3. Obrażenia 4K6.
3. Magiczna tarcza (PN 6) (*magia*)
 1. Magiczna osłona, która zapewnia Kabale ochronę przed wszystkimi atakami *magicznymi*. W turze, w której została wykonana, uniemożliwia trafienie go przy użyciu dowolnego ataku *magicznego*.
 2. To samo, ale broni przed atakami *wręcz*.
 3. To samo, ale broni przed atakami *wręcz, magicznymi, psychokinetycznymi*.

4. Procarz (PN 6) (*zasięg*)
 1. Przywołuje magiczną procę Dawida. Pocisk z niej wystrzelony zadaje k6 obrażeń.
 2. K6+2 obrażeń.
 3. 2k6 obrażeń.
5. Los (PN 10)
 1. Wszyscy towarzyszący Kabale Bohaterowie otrzymują na czas starcia dodatkową kość w PO. Bonus nie kumuluje się; przy osiągnięciu wyższego poziomu techniki, liczy się wyłącznie wyższy bonus.
 2. Wskazany przez Kabałę bohater otrzymuje na czas starcia dwie dodatkowe kości w PO.
 3. Wszyscy uczestniczący w scenie Przeciwnicy Bohaterów tracą na czas całego starcia po jednej kości PO.

Sir Albion – brytyjski komandos wybrany do Projektu Nadczłowiek w drodze wyczerpującego, skrupulatnie przeprowadzonego konkursu umiejętności bojowych. Wzmocnieniu uległy jego cechy fizyczne: odporność, siła, zwinność.

Techniki:

1. Seria (PN 3) (*wręcz*)
 1. Seria prostych ciosów rękami i nogami. Zadaje k6 obrażeń.
 2. Zadaje k6+2 obrażeń.
 3. Zadaje 2k6 obrażeń.
2. Przebicie stali (PN 7) (*wręcz*)
 1. Zamaszysty cios, który pozwalać przebijać pancerze czołgów, nie mówiąc o ludzkim ciele! Atak ignoruje każdą dodatkową osłonę i zadaje 2k6 obrażeń.
 2. 3k6.
 3. 4k6.
3. Unikni (PN 6)
 1. Sir Albion wykonuje serię uników i odskoków, która zwiększa wymagany PN każdego wymierzonego w niego ataku *zasięgowego* o 3.
 2. Sir Albion wykonuje serię uników i odskoków, która zwiększa wymagany PN każdego wymierzonego w niego ataku *zasięgowego* o 3. Dodatkowo, za każdy wymierzony (również nieudany) atak *zasięgowy*, Albion otrzymuje w kolejnej rundzie dwie tymczasowe dodatkowe kości w PO.
 3. Wykonanie w tej rundzie ataku *zasięgowego* wobec Sir Albiona jest niemożliwe.
4. Kaskadowy podmuch (PN 10) (*wręcz*)
 1. Sir Albion szarżuje i zadaje kilka druzgoczących uderzeń. Ich łączną liczbę może wedle uznania podzielić pomiędzy wybranych przeciwników, o ile Ci znajdują się w odległości nie przekraczającej 10 metrów. Obrażenia 2k6.
 2. J/W. Obrażenia 3k6.
 3. J/W, 4k6
5. Oszczep wolności! (PN 15) (różnie, patrz opis)
 1. Sir Albion wydobywa złoty oszczep z brytyjską flagą i ciska nim w przeciwnika. Zadaje mu obrażenia *zasięgowe* 2k6 i dodatkowo obrażenia od *wybuchu*, które otrzymują wszyscy przeciwnicy w promieniu 10 metrów od celu, równe k6.
 2. Oszczep koncentruje się na jednym przeciwniku. Nie wybucha. Zamiast tego ściąga na przeciwnika błyskawicę (bezchmurne niebo nie ma tu nic do rzeczy). Zadaje w ten sposób 2k6 obrażeń *zasięgowych* plus dodatkowe 4k6 od *błyskawicy*.
 3. Oszczep ściąga skoncentrowaną wiązkę błyskawic, która zadaje wszystkim przeciwnikom w promieniu 20 metrów od celu po 4k6 obrażeń od *błyskawic*, a sam cel otrzymuje kolejne 2k6 obrażeń *zasięgowych*.

ARCHETYPY SUPERNAZISTÓW I SUPERSAMURAJÓW

Cyklon – kapitan SS wybrany do Projektu Ubermensch. Dzięki błogosławieństwu Demona Wichrów potrafi zamieniać swoje ciało w pędzący z ogromną szybkością wiatr.

1. Wichrowe uderzenie (PN 3) (*wręcz*)
 1. Cyklon przemienia się w niewielkie tornado i z zaskoczenia uderza przeciwnika. Zadaje k6

- obrażeń.
2. Uderzenia Cyklona dosięgają do trzech przeciwników jednocześnie, o ile znajdują się w odległości nie przekraczającej 3 metrów od siebie. Każdy otrzymuje po k6 obrażeń.
 3. Cyklon porывa przeciwnika do środka swojego wiru i zadaje mu k6 obrażeń. Przeciwnik podczas swojej kolejnej rundy nie może wykonywać żadnych akcji oprócz atakowania Cyklona. Wówczas również PN wymagany do atakowania Cyklona wzrasta dla pochłoniętego przeciwnika dwukrotnie.
2. Tornado (PN 7) (zasięg)
1. Cyklon zamienia się w tornado, wyrывające okoliczne trzewa, unoszące pojazdy. Każdy przeciwnik w promieniu 10 metrów od Cyklona traci na najbliższą rundę 1 kostkę z PO.
 2. Tornado, oprócz odbierania kostki PO, zadaje po k6 obrażeń każdemu w promieniu 5 metrów od Cyklona.
 3. Każdy przeciwnik biorący udział w walce traci 2 kości z PO na najbliższą rundę.
3. Błyskawice (*błyskawice*) (PN 11)
1. Cyklon obraza się tak szybko, że wokół niego powstają wyładowania elektryczne, które precyzyjnie ranią wszystkich przeciwników w obrębie 5 metrów od niego. Każdy otrzymuje k6 obrażeń.
 2. 2k6.
 3. 3k6.

Kamikaze – grupa anonimowych żołnierzy, stworzonych jako samobójczy wojownicy Osi.

1. Ping-pong (*wręcz, eksplozja – poz II i III*) (PN 4) (tą technikę można wykonywać dowolną ilość razy w sekwencji)
 1. Kamikaze z lotu uderza w przeciwnika głową. Zadaje k6 obrażeń.
 2. Kamikaze dolatuje do kolejnego przeciwnika i zadaje również jemu k6 obrażeń. Jeśli chce, może zdetonować się, tracąc życie i zadając każdemu przeciwnikowi i sojusznikowi w promieniu 8 metrów po kolejne k6 obrażeń.
 3. Kamikaze uderza w kolejnego przeciwnika, zadając mu k6 obrażeń i eksplodując, zadając każdemu przeciwnikowi i sojusznikowi w promieniu 10 metrów 2k6 obrażeń.

UWAGI KOŃCOWE

Powyższa gra nie jest kompletna. To tylko prezentacja ogólnego pomysłu. W razie zainteresowania, jest szansa na przygotowanie obszerniejszej i bardziej grywalnej wersji.