

SUPER EROI



Gioco di Ruolo Amatoriale Italiano di Qwein

qwein@hotmail.it

<http://qwein.altervista.org>

SUPER EROI

qwein 03/02/1999 - 19/06/2008©

Ambientazione: L'arrivo di una cometa nei secoli passati era un nefasto presagio. Ma quando una nuova cometa, mai vista prima si affaccia in rotta di collisione con la terra, l'intera umanità è scossa da profondi sentimenti e terrore. Vengono fatti precisi calcoli, la cometa passerà vicino la terra senza colpirla, ma la sua gravità per dimensioni, non svincolerà il nostro pianeta da terremoti, maremoti e risvegli di vulcani sopiti. L'intera umanità è in allarme. La razza umana potrebbe estinguersi comunque anche senza un impatto diretto. Viene preparato un piano congiunto tra le maggiori potenze mondiali. Per la prima volta i dissapori, gli odi razziali o religiosi vengono messi da parte. Viene preparato uno speciale shuttle predisposto per colpire di striscio la cometa facendola rimbalzare come una palla da biliardo. L'intera umanità trepida per quanto sta per accadere. Ma qualcosa va storto lo shuttle che doveva appoggiarsi contro la cometa e attivare propulsori per deviarla si schianta su di essa. La cometa si spezza, la parte più grossa viene di fatto deviata dalla sua rotta, ma una sua parte grande quanto un piccolo stato prosegue ma questa volta in rotta di collisione. Come ultimo tentativo vengono lanciate in modo disordinato e impreparato missili nucleari, che colpiscono in tempi diversi la cometa frantumandola, ma la notte del 10 agosto sottili linee verdastre solcarono per 24 ore il pianeta bersagliandolo. I disastri furono contenuti, città incendiate, case distrutte, ma l'umanità era salva. Le parti più grandi finirono in mare, vi furono pesanti alluvioni ma in termini numerici i danni furono inferiori al previsto. Almeno questo e quello che l'umanità credeva. Nel giro di 3 anni molte persone morirono, colpite da radiazioni provenienti dalla cometa, un nuovo minerale, mai visto prima, questa nuova radiazione colpì diverse persone in tutto il mondo. Queste persone mutavano fisicamente o improvvisamente erano in grado di fare cose prima impossibili. Inizialmente queste persone vennero curate, poi tutti i governi del mondo, cominciarono a dare la caccia a questi "mutati". Molti furono uccisi, alcuni imprigionati, allontanati dalle famiglie. In molte zone avvennero vere e proprie guerre, eserciti furono mandati a catturare i "mutati". Molti furono coloro che non si arresero, e fuggendo mietevano vittime tra i loro inseguitori. L'intera umanità fu assoggettata a temere i mutanti, visti come malvagi, figure impazzite dedite al male e a soddisfare i desideri più cupi e lascivi. La stampa informava costantemente di ritrovamenti di mutanti e la loro uccisione o imprigionamento. Ma molti mutanti erano realmente malvagi, molti fuggiti da veri lager in cui si eseguivano i più assurdi esperimenti, come avessero smesso di essere persone e essere equiparati a una cavia. Venne infine mobilitato l'esercito e create squadre speciali di cacciatori di mutanti con accesso alla massima tecnologia e armamenti. In stile Swat questi specialisti hanno pieni poteri al di fuori delle leggi e il loro unico scopo è scovare e uccidere i mutati.

Per questo molti mutati normali nell'aspetto conducevano una vita normale, occultando a tutti, perfino ai parenti, allestiti dalle grandi taglie sui mutati, la loro condizione. Ma non in tutto il mondo la situazione poteva dirsi sotto controllo. L'umanità conobbe la paura. Vi furono città, intere nazioni completamente in mano a mutati che emettevano leggi proprie governando con il pugno di ferro. Ma non tutti i mutati cedettero al male. I nostri eroi, mutati che prima di ora non avevano mai esercitato il loro potere al contrario dei "fratelli" malvagi, formarono in ogni dove piccoli gruppi, sacche di resistenza per combattere i malvagi sfuggendo alle squadre di cacciatori di mutanti. Inizia la Guerra dei Supereroi.

IL GIOCO

Materiali necessari: Tre dadi a sei facce, una fotocopia della scheda del personaggio, matite, gomma, fogli di carta per appunti per ogni giocatore.

Creazione del personaggio: Ogni personaggio viene rappresentato da sei caratteristiche: Forza - Destrezza - Intelligenza - Sensibilità - Tecnica - Energia, ottenute lanciando per ognuna di esse (2d6+3) due dadi a sei facce, sommandone il risultato al valore base di 3. Ogni caratteristica così creata andrà segnata sulla scheda del personaggio. Nessun tiro potrà essere ripetuto, solamente si potrà invertire una caratteristica con un'altra a scelta. I Giocatori avranno poi 3 punti da distribuire come meglio riterranno tra i valori ottenuti che sono al di sotto di 10. Le caratteristiche non potranno mai più aumentare, anzi potrebbero calare alla luce di ferite invalidanti o danni fisici, psichici permanenti, come menomazioni, perdita di un occhio, di un braccio.

Punti vita: 3d6+3 Il risultato andrà segnato sulla scheda del personaggio, da questo momento i punti vita potranno calare al seguito di ferite per poi ritornare al valore originale se curati. Il Narratore al fronte di ferite particolarmente invalidanti potrebbe calare punti vita. [vanno scritte all'interno dello spazio della figura del super eroe]

Abilità Comuni: Esse sono correlate alle caratteristiche e indicano al Master e ai giocatori quale di questa utilizzare a seconda dell'azione che si va per intraprendere.

FORZA

- **Sollevarre** Rappresenta la capacità del personaggio di alzare oggetti e spostarli per un peso pari a 3 volte il proprio valore di forza +1d6 di kg. In base al peso il Narratore stabilirà la massima durata in minuti del trasporto
- **Lanciare** Rappresenta la capacità di lanciare un oggetto medio scagliandolo $2d6 +$ il proprio valore in forza di metri. Ogni Kg dell'oggetto rappresenta un metro in meno
- **Saltare** Rappresenta per il movimento orizzontale i metri che il giocatore può saltare, se in corsa la metà del proprio valore per difetto in base alla forza. Se il tentativo avviene da fermo diviso 3 per difetto. Se salto e tentato in verticale l'altezza raggiunta va calcolata sommando 1d6 al proprio valore di forza calcolato in decine di centimetri (esempio $1d6$ [otteniamo 3] + Valore Forza 9 = 12 il giocatore salta di 120 cm
- **Lotta** Rappresenta un assalto fisico contro uno o più avversari con lo scopo di bloccarli o assegnare loro danni maggiori da botta, calci, pugni

DESTREZZA

- **Armi bianche** Rappresenta la conoscenza e uso di pugnali, bastoni o oggetti contundenti.
- **Arrampicarsi** Rappresenta la capacità del personaggio di salire su alberi, pareti, cordami di tanti metri quanto il valore forza moltiplicato per due - 1 ogni 10kg. Ogni tentativo di salire ulteriormente comporterà un nuovo test e un malus
- **Armi da fuoco** Rappresenta la conoscenza e uso di, pistole fucili, mitragliatori.
- **Pilotare** Rappresenta l'abilità di poter pilotare auto, camion, pullman, aerei

VITA

- **Resistenza alle Malattie** Permette a un giocatore qualora venisse in contatto con forme epidemiche virali, di restare immune alla malattia. Per ogni ora di contatto con malati va fatto un test sull'abilità. Test riuscito si resta immuni, test fallito ci si ammalerà con le conseguenze derivanti dal tipo di malattia
- **Diplomazia** Rappresenta la capacità di trovare un punto di incontro tra fazioni in disputa, non che la conoscenza di tutte le leggi dei regni, loro applicazione, difesa in tribunale o ruolo di pubblica accusa
- **Sforzo** Rappresenta la capacità di resistere a prove di sforzo prolungate senza riposo, senza subire malus
- **Persuasione** Rappresenta la capacità, la faccia tosta, l'oratoria, il poter persuadere, quindi convincere gli altri anche mentendo di qualcosa

INTELLIGENZA

- **Nascondersi** Rappresenta la capacità di dileguarsi rapidamente, sparire in angoli o ombre, sottraendosi alla vista degli altri, trovare punti di sicurezza per se e gli altri.
- **Medicina - Cura** Rappresenta l'abilità di poter curare, suturare, operare ferite da armi o accidentali con lo scopo di salvare la vita al paziente.
- **Elettronica** Rappresenta l'abilità nell'usare apparecchi elettrici o elettronici quali computer.
- **Scienza** Rappresenta la conoscenza in un particolare settore, storia, matematica, scienze e relativa applicazione delle stesse.

SENSIBILITA'

- **Iniziativa** Rappresenta la capacità di colpire un avversario per primo, questo è molto importante, perché chi viene colpito perde la possibilità di replicare e può solo parare o schivare
- **Schivare** Rappresenta la possibilità se si viene dichiarati colpiti di poter evitare il colpo con un guizzo spostandosi rapidamente, ovviamente attraverso il Test. Se riuscito si evita di venire colpiti, se fallito si viene colpiti
- **Sesto senso** Rappresenta l'abilità innata di percepire pericoli e o minacce, permettendo di rivelare presenze, numero delle stesse o valutare la buona fede delle persone incontrate.
- **Seguire Tracce** Rappresenta l'abilità, il colpo d'occhio per poter seguire tracce, spostamenti di persone o veicoli in diverse ambientazioni.

Super Poteri: Correlate alle caratteristiche e alle abilità, vi sono i super poteri. I giocatori riceveranno un solo super potere, questo viene assegnato casualmente lanciando 1d6 a seconda caratteristica F-D-V-I-S scelta dal giocatore. Al termine di ogni avventura il Master darà loro punti avventura (0-2), in base alla riuscita delle azioni, da segnare nella scheda aumentando il livello delle abilità. Al raggiungimento di 10 punti, verrà assegnato un nuovo Super potere, scelto in base all'abilità indicata dal giocatore con il lancio di un dado (qualora venisse lo stesso potere iniziale ritirare il dado) Non si potranno avere più di due poteri..

1 Super potere = Eroe

2 Super poteri = Super Eroe

Se escludiamo i super poteri i i mutati hanno normali abilità come ogni esser umano oltre a una maggiore resistenza e recupero fisico.

Energia Super Poteri: Ogni giocatore ha una sua energia da poter spendere per utilizzare i propri super poteri, pari al valore delle caratteristiche impiegate (Esempio Electro ha 9 in Destrezza vuole dire che nell'arco di una giornata senza quindi riposare potrà impiegare 9 volte il suo potere, o qualora lo impiegasse attingendo maggiori energie spetta al master sancire gli usi). Solitamente ci si basa sull'uso a Round in fase di combattimento. Ogni round è composto da 6 secondi. Esauriti i punti non potranno più utilizzare i propri poteri prima di un totale di ore pari al valore della Caratteristica impiegata (Nel caso specifico Electro può ricaricarsi da una fonte energetica). Non tutti i poteri sono di attacco, alcuni sono di supporto o potenzialmente difficili da essere utilizzati in combattimento, ma questo fa parte del fascino del gioco.

FORZA

1F Fiamma Rappresenta l'abilità di essere immuni a fonti di calore entro i 400°, saper evocare fiamme dal corpo e dai palmi delle mani, creare sfere infuocate da lanciare. Danni da sfera infuocata 7

2F Ghiaccio Rappresenta l'abilità di essere immuni a basse temperature, saper evocare basse temperature attorno a se, e dai palmi delle mani ghiacciando ogni cosa. Danni da punte acuminate 6

3F Forza Rappresenta l'abilità di possedere una forza sovraumana, in grado di sollevare fino a 40 tonnellate, un camion o un veicolo agevolmente e altrettanto lanciarlo o frantumarlo. Difficile da controllare con oggetti minuti o fragili. Danni da botta - schiacciamento 6

4F Pelle Acciaio Rappresenta l'abilità di essere immuni a attacchi di armi da fuoco leggere, fonti di calore. Ogni volta che si subiscono danni -1d6+1

5F Arrampicarsi Muri Rappresenta l'abilità di potersi inerpicare su muri, palazzi, soffitti senza perdere la presa, 5 metri ogni punto positivo ottenuto dal test.

6F Velocità Rappresenta l'abilità di potersi muovere a velocità sovraumane 20 metri ogni punto positivo ottenuto dal test.

DESTREZZA

1D Arti Marziali Accelerate Rappresenta l'abilità e la conoscenza delle arti marziali sviluppate oltre ogni limite, attacchi veloci, schivate al limite. +1 danno per ogni punto positivo ottenuto dal test.

2D Volo Rappresenta l'abilità di potersi innalzare e volare, velocità 50kmh per ogni punto positivo ottenuto dal test.

3D Plasticità Rappresenta l'abilità di poter plasmare e disarcolare il proprio corpo, come se questi fosse fatto di gomma, quindi deformarlo, allungarlo in ogni sua parte di 50cm ogni punto positivo ottenuto dal test.

4D Raggi Oculari Rappresenta l'abilità di poter emettere raggi dagli occhi in grado di colpire e spostare oggetti con un'onda d'urto pari a una piccola esplosione. Danni pari a 2 per ogni risultato positivo ottenuto con il test. Il raggio ha una colorazione, non passa attraverso vetri del colore del raggio.

5D Elettricità Rappresenta l'abilità di essere immuni a ogni forma di elettricità inferiore a 10 gioul, averne il controllo, e la possibilità di saper evocare fulmini dai palmi delle mani Danni pari a 2 per ogni risultato positivo ottenuto con il test. Chi ha questo potere può ricaricare del 50% per difetto i suoi punti energia superpoteri qualora attingesse a un elevata fonte elettrica.

6D Magnetismo Rappresenta l'abilità di poter magnetizzare ogni oggetto ferroso, renderlo polarmente positivo o negativo, e quindi attrarlo o respingerlo con potenza pari al magnetismo conferito all'oggetto. L'intensità e quindi la distanza accrescono per ogni punto positivo ottenuto dal test. I danni sono proporzionali alla dimensione dell'oggetto scagliato e forma nel caso sia appuntito.

VITA

1V Teletrasporto Rappresenta l'abilità di potersi spostare entro il proprio campo visivo, disgregandosi e ricomponendosi dove si desidera ricomparire.

2V Sonorità Rappresenta l'abilità di emettere suoni a diverse frequenze, in grado di paralizzare o ferire per intensità la potenza non è controllabile ed è data proporzionalmente dalla positività ottenuta dal test.

3V Generazione Immagini mentali Rappresenta la capacità di proiettare immagini mentali realistiche a persone che si trovano nel proprio raggio visivo, figure umane parlanti, mostri o ogni altra cosa. La loro consistenza e perfezione è data proporzionalmente in base alla positività ottenuta con il test.

4V Scudo Protettivo energetico Rappresenta la capacità di proiettare attorno a se o a figure che si trovano nel proprio campo visivo uno scudo energetico protettivo in grado di resistere a diverse componenti, esplosivi, gas, acidi. Il valore di protezione è di 4 danni +1 per ogni risultato positivo al test.

5V Controllo Piante Rappresenta la capacità di controllare ogni forma vegetale, poter quindi interagire su di essa a livello molecolare e mutarla, quindi farla crescere e muovere in pochissimi secondi, facendola divenire un arma. La loro dimensione è quindi forza e proporzionale alla positività del risultato del test.

6V Rigenerazione Cura Rappresenta la capacità di poter curare attraverso l'uso di energia interiore, essere in grado di risanare, arti rotti, ferite mortali prese in tempo. La sua intensità è pari al doppio di ogni punto positivo ottenuto con il test. Ogni eventuale punto negativo rappresenta i round di attesa prima di ripetere il tentativo di cura.

INTELLIGENZA

1I Infravisione Rappresenta l'abilità di poter visionare oggetti attraverso muri, costruzioni, o figure poco distinte a distanze elevate. La nitidezza delle immagini è proporzionale alla positività del risultato del test.

2I Mentalismo Rappresenta l'abilità del controllo della mente altrui, poter prendere il controllo dei corpi delle altre persone, o imporre loro la propria volontà. Il risultato è proporzionale alla positività del risultato del test.

3I Telecinesi Rappresenta l'abilità di poter innalzare se stessi o oggetti, muoverli e interagire con essi a distanza visiva. Il risultato è proporzionale alla positività del risultato del test.

4 I Invisibilità Rappresenta l'abilità di poter scomparire divenendo invisibili. Il risultato è proporzionale alla positività del risultato del test.

5 I Armatura Tecnologica Rappresenta la capacità nell'usare un armatura tecnologica speciale che conferisce poteri altrimenti non posseduti. Il risultato è proporzionale alla positività del risultato del test.

6 I Chimica Molecolare Rappresenta la capacità e la conoscenza nell'uso di formule e complessi schemi chimici per ottenere armi o mutazioni. Nota abilità Malvagia. Il risultato è proporzionale alla positività del risultato del test.

SENSIBILITA'

1 S Mutazione Corporea Rappresenta la capacità di mutare sia in modo controllato che non, il proprio corpo, evolvendo in una forma molto più potente dell'originale. La durata della mutazione è pari in round al risultato di punti positivi nel test. Un mutato ha +3 in ogni Caratteristica.

2 S Attacco Energetico Rappresenta l'abilità di poter concentrare una propria energia fisica nei palmi delle mani e poterla scagliare contro gli avversari, vi sono diverse forme energetiche, esplosive, paralizzanti. Danni pari a 3 +1 per ogni risultato positivo ottenuto con il test.

3 S Parti del corpo Speciali Rappresenta l'abilità o l'interazione, con parti del corpo di origine meccanica. Il loro controllo è proporzionale alla positività del risultato del test.

4 S Controllo Animali Rappresenta l'abilità nell'avere un controllo su ogni creatura vivente, che diventa assoggettata al controllore eseguendone gli ordini. Il numero e dimensioni delle creature è proporzionale alla positività del risultato del test.

5 S Senso del Pericolo Rappresenta l'abilità nel presagire a breve distanza dall'accadimento di un evento avendone una visione pochi secondi prima questo accada. La nitidezza dell'evento è proporzionale alla positività del risultato del test.

6 S Sensi Speciali Rappresenta l'abilità e l'accrescimento di ogni senso umano, vista, udito, olfatto, tatto. Il risultato è proporzionale alla positività del risultato del test.

Connotazione Negativa: Se il nostro super eroe in erba, ottiene un super potere, rendiamogli la vita sociale difficile, come una famiglia da mantenere, stato di povertà, studente universitario assillato da impietosi professori, un lavoro degradante e ripetitivo. Oppure con vicini di casa o conoscenti pronti a tradirlo e a consegnarlo ai Cacciatori di mutanti.

Completamento del personaggio

Aspetto: Il personaggio va quindi costruito, nome speciale, sesso, altezza, peso, capelli, occhi, carnagione, segni particolari, aggiungendo poi una breve storia personale, ovviamente il nome scelto come super eroe e i colori del costume, che ovviamente serve a non farlo riconoscere e la propria identità comune. Importanti sono colori, mantello, tute o quanto vorranno assumere per occultare la loro vera identità

Equipaggiamento: Diamo ai nostri personaggi un equipaggiamento comune, oggetti normali che si possono comprare con uno stipendio medio, sempre che essi lavorino.

Ogni personaggio potrà portare con se 8 oggetti.

Soldi: Diamo loro ora un valore in dollari, pari al lancio di 3d6 in tempi separati, il primo rappresenterà le centinaia, le decine e le unità.

Oggetti: Gli oggetti avranno i costi pari agli attuali nella vita comune, e così come nella vita comune non sarà possibile avere oggetti di difficile reperibilità, come un cannone a particelle.

Azioni: Ogni volta che si intende fare un azione che non sia scontata, si deve effettuare un test in base alle proprie abilità e possibili malus date dalle situazioni. Si prende il valore della caratteristica utilizzata (F-D-V-I-S) e gli si somma l'eventuale abilità posseduta. Ottenuto questo totale, gli si sottrarranno 3d6 cui si sommeranno eventuali malus dati dal Narratore in base alla situazione o dal non possedere l'abilità. Se il risultato sarà pari o positivo l'azione sarà riuscita, se negativo questa fallirà miseramente. A seconda del valore positivo o negativo della distanza del valore sia di successo che di fallimento, questi proporzionalmente riuscirà o fallirà al meglio o al peggio.

Difficoltà: Il Narratore può assegnare difficoltà in base al tipo di azione, piove, nevicata, il bersaglio è coperto da una roccia, o da una parete, si trova a particolare distanza. Il valore va da +1 a +10. Se non si possiede l'abilità necessaria ma si vuole lo stesso tentare un'azione il malus è -2.

Iniziativa di Combattimento: Il Combattimento avviene a turni, la cui durata è pari a 6 secondi, giocatori e il Narratore, per P.n.g. o mostri, lanciano 3d6 sommando il risultato al valore di **Sensibilità + Eventuale Iniziativa**. Viene segnata ogni turno quindi dal Narratore una scaletta che sancisce chi agirà, partendo dal valore più alto al più basso. Chi viene attaccato da chi ha vinto l'iniziativa perde la possibilità di attaccare e il turno, potrà solo tentare di schivare il colpo.

Esempio: Magneto intende polarizzare magneticamente un ponte per bloccare tutte le auto che vi transitano, circondato da elicotteri governativi che cercando di colpirlo, ha 13 punti nella caratteristica D destrezza, il master dichiara che la difficoltà è elevata e da un -2 al tiro dei dadi, perché il ponte è grande. Magneto lancia 3d6 ottenendo 3+5+4 = 12 cui togliamo 2 pari alla difficoltà data dal master otteniamo un 10. Magneto a 13 13-10=2 Magneto riesce nel suo intento, tutte le auto si bloccano sul ponte e tutti i motori si spengono. L'azione è riuscita ma egli ottiene come risultato positivo +2 che gli consente di migliorare la sua prestazione facendo precipitare gli elicotteri.

Cura: Si applica apportando i primi soccorsi, tamponare emorragie, suture, steccare arti. Si risana il paziente di tanti punti quanti la differenza dal proprio valore. (Esempio : Il medico sutura una gamba di un militare colpita da un'arma a energia con 3 di vita rimasti, il solo intervenire gli ferma l'emorragia stabilizzandolo. Per poterlo curare ha 12 nella caratteristica Tecnica più ha l'abilità Medicina (e quindi un medico) a 2 che lo porta a 12+2=14, lancia i tre dadi e ottiene 3+5+2=10 egli curerà il paziente di 4 punti ferita, 14-10=4.

Danni da Armi comuni: Pugni 1 danno - Calci 1 danno - Bastone 2 danni - Pistola 4 danni - Fucile 5 danni

Mitragliatore 6 danni Granata 10 danni -2 metro - Esplosivo 15 danni -2 metro.

Locazione del danno: Salvo si dichiari il colpo mirato in un punto preciso del corpo dell'avversario, ricevendo un malus da parte del master, il colpo avviene lanciando 1d6 per stabilire la locazione dell'impatto

1 = Testa 2 = Tronco 3 = Braccio sinistro 4 = Braccio destro 5 = Gamba sinistra 6 = Gamba destra

Persone inermi: anziani, bambini, invalidi, animali 5 in ogni caratteristica.

Persone comuni: cittadino, contadino, commerciante, pastore, sarto. 7 in ogni Caratteristica, .

Persone di comando: poliziotto, soldati, mercenari, 9 in ogni Caratteristica, F,D,V,I,S.

Squadra anti mutanti: Specialisti armati con accesso a armi potenti e mezzi tecnologicamente avanzata, 11 in Caratteristica, F,D,V,I,S.

Anti Eroi: 9 in ogni Caratteristica, F,D,V,I,S, con 1 superpotere. Solitamente persone che per qualche motivo sono state emarginate, licenziate e vogliono rivalersi su chi ha fatto loro del male, non sono proprio dei veri cattivi.

Super Anti Eroi: 11 in ogni Caratteristica, F,D,V,I,S, con 2 superpoteri. Solitamente persone che mirano al potere al controllo, economico e di leadership, per questo manovrano incuranti dei danni che possono causare agli altri. Possono essere definiti personaggi malvagi.

Nemesi degli Eroi: 13 in ogni Caratteristica, F,D,V,I,S, con 3 superpoteri. Solitamente persone o mutati, squilibrati, preda di una precisa mania o follia che li porta a distruggere un eroe o a impadronirsi il mondo. Veri malvagi senza scrupoli.

Quando create gli anti eroi date loro particolari manie o mire di totalitarismo, e magari un super potere che non è in elenco contro cui si dovranno imbattere i nostri eroi. O create un gruppo antagonista. Ambientate le vostre avventure ovviamente nelle grandi metropoli americane, ben difficilmente le case basse di una cittadina europea renderebbero l'idea allo stesso modo.

2d6	CASUALITA'	2d6	EVENTI INASPETTATI
11	Compagno imprigionato sotterranei	11	Eclissi più lunga del normale
12	Scoperti da Nemici	12	Misteriosa grandine scura
13	Avvelenati	13	Terremoto a intervalli regolari
14	Veicoli danneggiati inutilizzati	14	Meteorite punta sulla terra
15	24 ore tutti veicoli non vanno	15	Misteriose sfere luminose in cielo
16	Studio televisivo ostaggi	16	Cittadini scompaiono improvvisamente
21	Ferita Causa Infezione	21	Strana malattia, piaghe purulente
22	Misteriose radiazioni lunari	22	Inaspettato allineamento planetario
23	Accusati di essere mutanti	23	Il tempo ricomincia sempre dopo 24 ore
24	Pioggia di grande grandine	24	Esplosioni in città
25	Nebbia strana e persistente	25	Qualcuno ruba elettricità
26	Pioggia Incessante	26	Mutanti attaccano base militari
31	Cittadini muoiono in strada	31	Scontri tra soldati e mutanti in città
32	Svelata lista mutanti pericolo	32	Spariscono le persone
33	Invasione di bolle imprigionanti	33	Scuole Mutanti tengono ostaggi
34	Veicolo riciclatore precipita	34	Esplosioni i tombini delle fogne
35	Il municipio va a fuoco	35	Grattacielo cittadino ostaggi
36	Centrale nucleare catturata ostaggi	36	Città al buio saccheggi
41	24 ore senza poteri	41	Città imprigionata in bolla di energia
42	Morte capo mutanti alleati	42	Crollo di un grattacielo
43	Voragine città base nemica emerge	43	Strani terremoti continui
44	Circo in città trappola mutanti	44	Mutanti attaccano città devastando
45	Mutanti alleati inseguiti riciclatori	45	Civili ostaggio di mutanti
46	Incontro Nemico	46	Mutante gigante devasta città
51	Reattore nucleare in fissione	51	Mutante si chiude in ospedale ostaggi
52	Militari attaccano i personaggi	52	Mostri marini attaccano navi
53	Sfida – Torneo di mutanti	53	Mutante minaccia avvelenare acque
54	Accusati uccisione riciclatore	54	Imprigionati con astuzia in arena
55	Tracce Sbagliate	55	Minaccia distruzione di massa
56	Umani cadono a terra addormentati	56	Un suono ipnotizza umani schiavi
61	Esplosione la caserma di polizia	61	Mutante minaccia nucleare città
62	Scoppi improvvisi in città	62	Animali impazziscono - controllo
63	Super poteri a singhiozzo	63	Mutanti catturano e chiudono città
64	Test nucleare in oceano	64	Scompaiono i bambini del parco
65	Parti di città congelata - mutante	65	Misterioso scioglimento ghiacci polo
66	Mutanti rapiscono stadio	66	Banche rapinate

GENERARE AVVENTURE

Semplicemente quando siete a corto di idee, lanciate 2d6 separatamente il primo rappresenterà le decine, il secondo le unità. Ripetete l'operazione per ogni tabella. Motivo – Incontri – Eventi – Casualità, otterrete così un'avventura imbastita e pronta in un attimo

2d6	MOTIVO	2d6	INCONTRI
11	Catturare mutante impazzito	11	Un mutante malvagio telepate
12	Recuperare Oggetto sottratto	12	Pattuglia di soldati forze nemiche
13	Consegnare Oggetto a altri eroi	13	Recuperare un eroe fuggitivo
14	Incontrare Politico	14	Mutante folle Supereroe
15	Portare Messaggio a altri eroi	15	Mutante Mutaforme malvagio
16	Scoprire Colpevole uccisione	16	Vecchio malato di mente
21	Seguire mutante pericoloso	21	Politico Indisponente
22	Salvare Rapito	22	Riciclatore travestito
23	Discolpare Imputato accusato	23	Super eroe in difficoltà
24	Impedire omicidio presidente	24	Mutante psicotico
25	Scoprire e uccidere spia	25	Capo della polizia sulle tracce giocatori
26	Scoprire Infiltrato	26	Umano con superpoteri da tuta
31	Recuperare rileva mutanti	31	Umano controllato mentalmente
32	Scortare delegazione politica	32	2d6 di Mutanti livello 4
33	Spedizione ricerca zona ostile	33	2d6 di Riciclatori
34	Scoprire base marina nemica	34	Investigatore privato
35	Impersonare gruppo di mutanti	35	Gruppo di civili in pericolo
36	Guidare truppe umani	36	Vicepresidente e mutante nascosto
41	Evitare una guerra tra umani	41	Mutanti nemici volanti
42	Spiare mutanti fazione nemica	42	Riciclatore ferito da mutanti in pericolo
43	Liberare eroe prigioniero base	43	Mutante religioso fanatico
44	Impedire esplosione nucleare	44	Pericoloso mutante magnetico
45	Cercare un raro minerale	45	Cacciatore di Mutanti
46	Bloccare mutante killer	46	Umano terrorista attentatore
51	Cercare antidoto a malattia	51	Umano chimico impazzito
52	Scortare ambasciatore meeting	52	Giornalista segue i giocatori
53	Salvare vita a bambino	53	Generale controllato mentalmente
54	Impedire profezia Atzeca	54	Ricca ereditiera
55	Trovare raro manufatto	55	Umano folle si spaccia per mutante
56	Intercettare Messaggio	56	Topi impazziti attaccano - controllo
61	Organizzare difese di una città	61	Pericoloso mutante mentalista
62	Recuperare lista mutanti	62	Astuto mutante giocoliere
63	Proporre mutante doppio gioco	63	Ex eroe passato ai mutanti ricattato
64	Testare nuovi veicoli - trappola	64	MUTANTE PAZZO 5 LIVELLO
65	Missione nello spazio rara meteora	65	Pericoloso mutante ingegnere
66	Impedire a mutante uso arma totale	66	Mutante innocuo ma appiccicoso

FOTOCOPIARE UNA PER GIOCATORE

<h1>GUERRA DI SUPER EROI</h1>			
NOME	NOME SUPEREROE	SESSO	
ETA'	PESO	ALTEZZA	
CAPELLI	CARNAGIONE	NAZIONALTA'	
DENARO		VITA	
FORZA		ABILITA'	
DESTREZZA			
VITA			
INTELLIGENZA			
SENSIBILITA'			
SUPERPOTERI			
EQUIPAGGIAMENTO			

qwein@hotmail.it

<h1>GUERRA DI SUPER EROI</h1>			
NOME	NOME SUPEREROE	SESSO	
ETA'	PESO	ALTEZZA	
CAPELLI	CARNAGIONE	NAZIONALTA'	
DENARO		VITA	
FORZA		ABILITA'	
DESTREZZA			
VITA			
INTELLIGENZA			
SENSIBILITA'			
SUPERPOTERI			
EQUIPAGGIAMENTO			