

תשורתה עור

שיטת משחק תפקידים לגיבורי-על

גרסה 6.05 (22 אפריל 2002)

קונספט, תכנון ופיתוח ע"י מיקו קאופינן.

עזרה בתכנון: גאי רובינסון, סקוט בקסטר, ורשימת הדיוור של משחק על

לוגו מקורי מאת פול לאין

זכויות יוצרים ©1994-2002 של מיקו קאופינן (טקסט)

כל הזכויות שמורות למעט המצוין מטה

כל האזכורים לדמויות המופיעות בספרי קומיקס שונים, סרטים ומדיות אחרות נעשו ללא רשות. זכויות היוצרים על דמויות אלו או שמם המסחרי שייכים לחברות המפרסמות אותן. נעשה בהן שימוש במסמך זה רק בשל העובדה שהן דוגמות מוכרות של גיבורי-על שונים ולכן מהוות דרך מצוינת להעביר את הרעיון המוצג לשימוש בדמויות אחרות. השימוש בהן אינו, בשום פנים ואופן, קריאת תיגר על מחזיקי הזכויות עליהן. הערת המתרגם – על מנת שלא לפגום ביופיים של שמות הדמויות הנ"ל החלטתי שלא לתרגם ולרשום את חלקם בצורתם הפונטית. שמות אלו ילוו בשם באנגלית.

מובא אליכם מ"צוות השדים מתחת לכיור":

עריכה מקצועית: אמיר איתן
עריכה לשונית: אריאל ברנתן

תרגום: זיו קיטרו
ייעוץ לשוני: גליה פסי

תוכן עניינים

תוכן עניינים	2
הקדמה	3
פילוסופיית העיצוב	3
מה חדש	3
הבסיס	4
תוצאות פעולה	5
יצירת דמות	6
תכונות	6
כוחות-על	7
מיומנויות	8
דברים טובים ורעים	9
דברים רעים משופרים: חולשות	13
טיפוסי דמויות ושיטות יצירה	14
ליטוש	17
קרוב אישי	19
יחמה	20
התקפה	20
התחמקות	21
מצבים מיוחדים	22
התקפות מיוחדות	22
כמה זה כואב	23
ריפוי	25
נשק מודרני	26
קרוב רכבים	27
רכבים מודרניים לדוגמה	28
ניסיון ומזל	29
גלגול המזל	30
משחק אחד לשלוט בכולם	31
נספחים: טבלאות רמת כוח	32

הקדמה

ברוכים הבאים. שיטת המשחק הזו בפיתוח מאז 1994 והשתנתה באופן משמעותי לאורך הדרך. המטרה המקורית שלי הייתה יצירת משחק גיבורי-על פארודי אשר יספיק דף אחד להכיל את כל חוקיו. במקום זאת יצרתי מפלצת אשר גדלה והתפתחה מעצמה. נריץ קדימה במהירות להיום: יש ברשותנו שיטה קלת חוקים אך יעילה וניתנת לשימוש למשחק גיבורי-על, שתורגמה כבר לפורטוגזית, שוחקה בכנסי משחקי תפקידים בישראל וקיבלה שבחים הגורמים לאדם צנוע כמוני להסמיק (נו טוב, כמעט). עדיין מדהים אותי שאתר השיטה זכה בערך ל 10,000 כניסות לשנה מאז פתיחתו. משחק-על ניתן לשימוש בסוגות משחקים נוספות וברקע פחות קולנועי למרות שנראה שגיבורי-על היא המערכה המועדפת על האנשים העושים בה שימוש.

אם אתם חדשים למשחקי תפקידים באופן כללי, אני מציע שתנסו למצוא מישהו שבקיא בעניין ובקשו ממנו שיציג לפניכם את רזי המשחק. משחק-על משתמש בחוקים פשוטים שצריכים להיות קלים להבנה לחדשים בתחביב, אבל כדאי שלמנחי המשחק יהיה ניסיון קודם.

פילוסופיית העיצוב

משחק-על מקווה למצוא את קו האמצע המיתולוגי בין ריאליזם למהירות משחק. מטרתה הייתה ליצור מספר מועט ככל שניתן של חוקי משחק ולהשתמש במעט החוקים האלו לפתירת כמה שיותר דברים. ניסיתי ליצור גם חוקים שיעבדו טוב במשחקים נמוכי עוצמה וגם במערכות ארבע-צבעים [מערכת קומיקס גיבורי-על קלאסי. המתרגם]. הגיוני שישנם משחקים שמאפשרים משחק טוב יותר בסוגות מסוימות אבל אני מאמין באמת ובתמים שמשחק-על מטפל בקשת של דמויות פוטנציאליות וביכולות שלהן בצורה טובה מאוד ומאפשר משחק ברמות שונות החל מרמת הרחוב ועד לקרבות קוסמיים מבלי לקרוס. רמה מסוימת של אחריות מונחת על כתפיהם של המנחים שכן המשחק בהחלט גמיש ופתוח ולכן פגיע לניצול ול...אההמ, מנצ'קניזם.

רעיונות וחוקים חשובים מופיעים בטקסט מובלט כאשר הם מוצגים לראשונה.

דוגמאות מפורטות מוצגות בקופסות צהובות.

רעיונות אפשריים או מתקדמים, דברים שאין חובה לדעת אותם אך יכולים להוסיף למערכות מסוימות וסגנונות משחק מסוימים, מופיעים בקופסאות אפורות.

נזכיר שוב, הנה התירוץ האוניברסלי שלי לחורים בשיטה ולכתיבה רעה: החוקים של משחק זה הם רק קווים מנחים לפתרון מצבים שונים אשר עלולים לעלות בזמן המשחק. במילים אחרות אם אתם לא אוהבים את השיטה, בעיה שלכם. חוץ מזה, השיטה מופצת בחינם כך שלא הפסדתם דבר פרט למעט זמן. אני מברך, לעומת זאת, כל משוב ולמעשה אני אעריך זאת מאוד שכן זהו בוודאי הפיצי היחיד שבוודאי אקבל על העיצוב והתכנון של המשחק.

כתובת הדואל שלי היא: mikko.kauppinen@kotiposti.net

וכתובת האתר המקורי של משחק-על הוא: <http://www.uta.fi/~trmika/gameindex.html>

[כתובת הדואל של המתרגם, להערות והארות SickBar@hotmail.com]

מה חדש

גרסה משופרת זו של משחק-על מציגה את השינויים הגדולים ביותר שנעשו מזה זמן רב. סילוק תכונות משניות והצגת שתי תכונות בסיס חדשות (כעת רק תכונות), מהירות ותבונה.

התכונה "בריאות" שונתה ל"קשיחות" שכן הגנה היא כעת חלק ממנה ו"תושייה" שונתה ל"ערנות" על מנת לשקף טוב יותר את תפקידה החדש. עם שינויים אלו נעשו שינויים קלים בטבלות המהירות והקשיחות. לבסוף, "פסיכו" שונה ל"רצון" שכן אני מעדיף שלכל התכונות יהיו שמות פשוטים, תיאוריים וקלים להבנה.

חדשות אחרות, ה-לא-בדיוק-רמות-כוח -1, 1 ו+1 הפכו להיות חלק אינטגרלי יותר בשיטה למרות שמתייחסים אליהן כאל חצי רמות-כוח (בקיזור ר"כ) במצבים מסוימים. שינויים אחרים שנעשו הם: הפרדת המזל מהניסיון, שתי רמות שונות של דברים טובים ורעים (והוספה של כמה חדשים) ושינויים בחולשות ובהגבלות כוח על מנת ליצור גישה אחידה יותר (כעת גם הם נמדדים בדברים רעים). הגיבורים השונים קטני-העוצמה יותר עברו מספר שינויים והשיטה הותיקה של קביעת רמות הכוח של כוחות העל השתנתה מעט, כעת יש קטע שלם שעוזר להפוך את דמותך ליותר מאוסף של סטטיסטיקות. התכנים כולם עברו ארגון מחדש וחלקם נכתבו מחדש על מנת שיהיו ברורים יותר. החוקים הבסיסיים כוללים כעת רשימה של כלי נשק מודרניים וכלי רכב... אני מקווה שגם שחקני משחק-על ותיקים יהנו מההפתעות שם.

הבסיס

משחק-על מבוסס על חוק אחד פשוט: **קח מספר קוביות 6 פאות רגילות השוות לערך יכולת הדמות הרלוונטית, גלגל אותם וסכם את התוצאות. התוצאה הסופית עומדת בהשוואה לגלגול נגדי, שלרוב נעשה ע"י המנחה, והתוצאה הגדולה ביותר מנצחת.** פשוט כל כך.

טוב, זה לא תמיד פשוט כל כך אבל החוק הזה הוא הבסיס לכל מה שעומד לבוא. לפני שנמשיך ונציץ בכל הפרטים השונים הגיע הזמן להכיר את המינוח המיוחד הראשון שנעשה בו שימוש במשחק זה. משחק-על סובב סביב **רמות כוח** (ר"כ בקיצור) אשר נעות מאפס ועד שמונה ומשמעות למדידת כל דבר בעל חשיבות ביקום המשחק. הטבלה המלווה באה להראות מה משמעות רמות הכוח בהשוואה ליכולות אנושיות טיפוסיות. רמות כוח נידונות עוד בפרק התוספת שם תראו עד לאן יכולה ר"כ 5 להגיע או כמה מהר מישהו עם ר"כ 4 יכול לזוז.

רמת כוח	תיאור יכולת
0	יכולת נכה. אדם אינו יכול להיות ברמה כזו ללא סיבה נראית לעין.
-1	יכולת עלובה. הדמות מסורבלת, איטית, ללא רצון, או חסרה בתחום מסוים.
1	יכולת ממוצעת. יותר ממחצית אוכלוסיית העולם נמצאת כאן בכל קטגוריה נתונה.
+1	יכולת טובה. יתרון ברור מעל הממוצע האנושי.
2	יכולת מדהימה. זוהי נקודת השיא של הגזע האנושי.
3	יכולת על אנושית. בני תמותה לא יכולים להיות טובים כל כך.
4-7	רמות אלו מציגות התגברות של יכולות על אנושיות.
8	רמה קוסמית, יכולת שלא יודעת גבולות.

רמת כוח -1 ו +1 נועדו להבדיל בין דמויות שלא זכו בכוחות על. יהיה זה משעמם ולא ריאליסטי, אפילו במשחק פשוט כמו זה, אם בני אדם היו נכים, ממוצעים או מדהימים. מסיבות שונות, שתי רמות אלו לא זכו בערך "שלם" של ר"כ. **קבוצת רמות הכוח -1, 1 ו+1 נקראות רמות כוח אנושיות טיפוסיות.**

דמויות שחקן מתחילות לא יכולות להתחיל עם רמת כוח גבוהה מ 6. לעולם לא יהיה להן יכולת גבוהה מר"כ 7. ישויות עם יכולות המדורגות כ: ר"כ 8 הן ישויות עליונות של יקום המשחק של המנחה. דוגמה טובה מהיקום של "מְרָוֶל קוּמיקְס" (MARVEL COMIC) יהיה "בְּיוֹנְדֵר" (BEYONDER) או תְּנוֹס (THANOS) בזמן "סגת הכסיה הנצחית"

(INFINITY GAUNLET SAGA). יכולות ר"כ 8, יהיו אשר יהיו, אינן מושפעות מעונשין ובנוסים.

תוצאות פעולה

כפי שאתם כבר יודעים, הבסיס פשוט: מגלגלים מספר קוביות 6 פאות (ק6) כערך ר"כ של היכולת הרלוונטית ומסכמים את התוצאות, בעוד המנחה מגלגל ק6 כערך הר"כ של רמת הקושי או ר"כ היכולת הרלוונטית של דמות המנחה. התוצאה הגבוהה מנצחת. אם התוצאה גבוהה פי 2 מגלגול הנגד השגתם **הצלחה קריטית**; אם ההפך הוא הנכון ספגתם **כשלון קריטי**. שוויון משמעותו שהמצב בין שתי הדמויות או בין דמות למכשול לא משתנה והמנחה יכול לפרש את המצב לפי ראות עיניו.

ממוצע	טווח תוצאות	ר"כ
1	0-3	0
2.5	0-5	-1
3.5	1-6	1
4.5	2-7	+1
7	2-12	2
10.5	3-18	3
14	4-24	4
17.5	5-25	5
21	6-36	6
24.5	7-42	7
28	8-48	8

ר"כ 0 משמעותו גלגול קוביה אחת והפחתה של 3 מהתוצאה, או **ק6-3** בשפת מ"ת (תוצאה שלילית נחשבת כאפס).
שתי ר"כ המצחיקות **-1** ו **+1** משמעותן גלגול ק6 ואז הוספה או הפחתה של 1. (**ק6+1** או **ק6-1** בשפת מ"ת). שימו לב ששימוש ביכולת שערכה ר"כ-0 או ר"כ-1 מעלה את הסיכוי לכישלון קריטי שכן אפשרי שהתוצאה תהיה אפס מאשר תמיד יהיה כישלון קריטי בכל גלגול. הטבלה משמאל מראה סטטיסטיקות של ר"כ שונות.

לרוב, רמת הכוח הנגדית יכולה להיקרא מעל דף הדמות של דמות המנחה. אך לעיתים דמותכם תאלץ להתמודד נגד מכשול פסיבי, כגון מנעולים שיש לפרוץ או הר שיש לטפס עליו. רמות קושי שונות ניתן למצוא בטבלה המלווה. התיאורים נכתבו מנקודת מבט של אדם רגיל.

ר"כ	תיאור הקושי
0	מטלה קלה. הצלחה כמעט מובטחת.
-1	מטלה תובענית. הסיכוי להצליח גדול מאשר הסיכוי להכשל, אבל הסיכון הוא אמיתי.
1	מטלה קשה. 50% סיכויי כישלון.
+1	מטלה מתישה. סיכוי כישלון גבוה מהצלחה.
2	מטלה הרקולטית. אפילו הטובים והמבריקים נכשלים 50% מהזמן. כישלון קריטי הוא נפוץ.
3	מטלה אבסורדית. עדיף להותיר לגיבורי-על.
4-8	רמות אלו מצינות עליה בקושי העל אנושי כאשר ר"כ 8 מציגת מטלה שאף תאגור אלים.

במקרים מסוימים רמת הכוח תשתנה מעלה או מטה לפני הגלגול אך הן לעולם לא יעלו מעל ר"כ 7. אם ר"כ של דמות תרד לאפס מסיבה זו או אחרת היא עדיין תוכל לגלגל לפי ר"כ 0. כאשר ישנם שינויים יש לזכור שהר"כ האנושיות הטיפוסיות (**-1,1,+1**) נחשבות כמחצית הערך כאשר רמה עולה או יורדת. כך שאם ר"כ בעלת ערך 1- זכתה בבונוס ר"כ 1 היכולת זכתה בעלייה זמנית אל ר"כ +1. אם יש לכם יכולת בר"כ 2 ואתם סופגים עונשין של ר"כ -1 אזי היכולת תרד זמנית ל ר"כ 1 וכדומה.

יכולות בר"כ 8, אשר אינן ברשות דמויות שחקן, אינן סובלות מעונשין או בנוסים.

לדוגמה, בואו ונניח שגיבור-על בשם איש ההיתוך (אשר כוחו הפיזי מדורג ר"כ 4) מנסה להרים מטוס קרב מסוג F-16. לאחר התייעצות בטבלה שבפרק הנספחים, המנחה קובע שמטלה זו היא ר"כ 4 בשל משקלו הרב של המטוס. המנחה והשחקן מגלגלים את הקוביות.

כעת, נניח שהמנחה מגלגל 14, תוצאה ממוצעת. אם השחקן של איש ההיתוך מגלגל בין 15-24 הוא מצליח להניף את המטוס. אם הוא מגלגל 8-13 הוא נכשל אך לא סובל שום נזק או עונשין. אם הוא מגלגל 7 או פחות הוא סופג כישלון קריטי אשר יתפרש כפגיעה בגב ואולי אף נזק למטוס בגלל שזה נפל על האדמה בחפזו של איש ההיתוך להפטר מהמשקל. לבסוף אם גלגל 14 בדיוק, הוא שואף ונושף הרבה, מנדנד את המטוס מעט וכמעט מרימו. אבל הוא יכול לנסות שנית שכן המצב לא השתנה לכאן או לכאן וזה אומר שיש סיכוי שירימו.

שים לב שהצלחה קריטית לא אפשרית בדוגמה זו שכן ב 4 קוביות התוצאה המקסימאלית היא 24 אשר אינה סכום הכפל של 14.

המנחה יכול להחליט שמטלה מסוימת היא **פשוטה** מידי ואין צורך לגלגל שכן מדובר בהצלחה אוטומטית, אם לדמות יש מיומנות או יכולת מתאימה. המנחה יכול להחליט גם שהמטלה היא **בלתי אפשרית** כאשר הוא חושב שהפחתת יכולת לאפס היא נדיבה מידי.

עזרה למישהו במטלתו אפשרית. אם המנחה מאמין שקבוצה של דמויות יכולות לעזור זו לזו להרים משא כבד או לחקור נושא מסוים **רמת הקושי יורדת בר"כ 1**, אבל **יכולתו של העוזר חייבת להיות בטווח של ר"כ 1 מזו של יכולתה של הדמות המרכזית** (אדם רגיל לא יכול לעזור לגיבור-על להחזיק את גשר ברוקלין העומד ליפול). הדמות בעלת הערך הגבוה יכולה כעת לגלגל כנגד רמת הקושי המופחתת.

לדוגמה, כאשר פרופסור סמית-ג'ונס, אקדמי הרפתקני, בעל תבונה של ר"כ 2 (התכונות השונות מוסברות מיד אחרי הפרק הזה) מנהיג קבוצת מחקר של סטודנטים שנבחרו על ידו אל תוך ספרייה לחפש אחר מידע בנוגע לאל אמיתי מאוד ונקמני מאוד. המנחה קובע שמטלה זו היא בעלת רמת קושי של ר"כ 3. במצב רגיל אפילו הפרופסור, אחד המוחות המבריקים על הפלנטה, היה מתקשה במשימה למציאת הכרך המתאים או המגילה הנכונה. הלילה, בעזרת מוחם של הסטודנטים שהתלוו אליו, לכולם תבונה +1, הוא יכול לגלגל כנגד רמת קושי ר"כ 2. עדיין לא מדובר בניצחון בטוח אבל לפחות הסיכויים אוזנו.

הפחתה בגלגולי קוביות (הוצע ע"י מרסלו סארסור)

בוא נודה בזה, לעיתים גלגל הקוביות הופך למטלה במקום דבר מותח ומשעשע, ודאי וודאי כאשר מדובר במנחה אשר מגלגל לכל דמויותיו ולכל המכשולים שבדרך של הדמויות. במקרה כזה ירצה המנחה אולי לאמץ שיטה חסרת קוביות לפתרון מצבים שאין להימנע מהם. תחת השיטה חסרת הקוביות המנחה פשוט מציב ערכי קושי קבועים בטווח הר"כ הרלוונטי. לדוגמה, פריצת מנעול בר"כ 2 יכולה לקבל ערך קושי של 2 עד 12. לפתרון מטלות מהיר יותר יכול המנחה להתייחס לכל גלגול כאל 4. בדוגמה שלמעלה המנעול מקבל ערך קושי של 8.

קל מאוד לשלב בין השיטה הרגילה וחסרת הקוביות. לדוגמה, אפילו אם המנחה מבקש לגלגל קוביה עבור רוב המטלות הפסיביות הוא יכול להחליט שלמערכת מחשבים מסוימת יש ערך קושי של 17 נגד פריצה או שלמנעול החלוד והישן יש ערך קושי של 2 כנגד פריצה.

יצירת דמויות

משחק-על תומך במספר דרכים ליצירת דמות. ניתן לעשות זאת באופן אקראי, לא אקראי או (אם המנחה מתיר זאת) ע"י כתיבת הדמות על פי רצונכם והצגת הדמות לאישור המנחה. ישנם גם מספר טיפוסים דמויות מובנים בעלי רמות כוח שונות בכדי להתאים לדרישות המערכות השונות. אך לפני שנגיע למנגנון בניית הדמות עצמו בואו ונעיף מבט במרכיבים השונים אשר בונים את דמות השחקן- באופן כללי נקראים **יכולות**.

תכונות

כמעט כל דמות מתחילה את חייה כאדם נורמלי מן השורה. יוצאים מן הכלל קיימים אך הם נדונים בקופסות האפורות. ניתן להגדיר את כל בני האדם, ואת רוב הגזעים התבוניתיים, בעזרת שמונה **תכונות** מולדות. אלו קובעות את הפוטנציאל הגולמי של הדמות בתחומים שונים. שמונה התכונות והנושאים שהן מקיפות מוגדרים בקצרה בטבלה הבאה.

תכונה	מה זה אומר לנו
כוח	כמה אתם יכולים להניף. כמה חזק אתם מכים. כמה פעמים אתם פוגעים בזמן קפא"פ.
קשיחות	מה הקושי לפגוע בכם. כמה פצעים תספגו לפני שתמותו. כמה עמידים אתם לרעלים או מחלות.
זריזות	כמה קשה לפגוע בכם. כמה פעמים אתם פוגעים בעזרת נשק טווחי. כמה קלילות אצבעותיכם.
מהירות	כמה מהר אתם יכולים לזוז. כמה מהר אתם יכולים להגיב.
כריזמה	כמה מקסימים אתם בעיני המין השני. האם אתם מנהיגים טובים לאנשים.
תבונה	כמה קל לכם ללמוד. כמה טובים אתם בהיגיון תמציתי ובהסקת מסקנות.
רצון	כמה חזק הרצון שלכם. כמה טוב תוכלו להגן על עצמכם בקרב פסיוני.
ערנות	כמה קל תוכלו לזהות את המוסתר. כמה קשה להפתיע אתכם.

כפי שלמדתם, אדם ממוצע מדורג ר"כ 1 בכל תחום שהוא. כלומר כל דמות אנושית תתחיל בר"כ 1 בכל אחת משמונה התכונות. אבל זה עומד להשתנות ומעולם לא בקיצוניות רבה יותר מהוספת...

כוחות-על

משחק-על תוכנן במקור להיות משחק תפקידים לגיבורי-על. לכן **כוחות-על** תופסים חלק גדול כל כך מתהליך בניית הדמות, ונמצאים במקום השני אחרי תכונות בלבד. אך אם אתם יוצרים דמויות למערכה בעלת פרופיל כוח נמוך יותר אולי לפרק זה לא תהיה חשיבות עבורכם.

הכוחות האפשריים מוגבלים אך ורק בדמיונו של השחקן ואישורו של המנחה. ברור מאליי שחברות קומיקס מהוות את המקור הטוב ביותר לרעיונות במחלקה הזו. חלק מהכוחות הנפוצים ביותר הם למעשה **תכונות-על**. אחרי הכול, מהי סאגת גיבורי-על ללא דמויות שהן חזקות, מהירות או חכמות בצורה על-אנושית?

רמות מיומנות על-אנושיות הן גם כן כוחות-על והן מכונות **מיומנויות-על**. מאחר ולמשחק-על אין רשימה מובנת של מיומנויות (ראו פרק הבא לפרטים נוספים על כישרונות) על המנחה להגביל את מיומנויות-העל לפי ראות עיניו. תיאור הדברים הטובים המכונה ידע/ מיומנות/ כישרונות מיוחדים (מוסבר בפרק של דברים טובים ורעים) יכול להציע עזרה. מיומנויות-על אינן מבוססות על תכונות כמו מיומנויות רגילים, יש להן ר"כ משלהן והגלגולים נעשים כנגדן. בעוד תכונות-על ומיומנויות-על הן דבר נחמד רוב השחקנים נהנים ביותר מהכוחות **העל-טבעיים** שדמויותיהם יכולות לרכוש כמו היכולת לעוף, לירות קרני חום מהעיניים, להפוך לבלתי נראים או ליצור שדה כוח שיעצור כניסת התקפות?.

תוכלו לבחור כל כוח שתמצאו כל עוד המנחה מאשר זאת. לכל כוח יש רמת כוח שמכסה הן את הפוטנציאל הגולמי ואת המיומנות לרתום את הפוטנציאל הזה. הדרך בה נקבעת רמת הכוח הזו תלויה בדרך בה תבנו את הדמות.

חלק מהכוחות קשים יותר לשימוש או מוגבלים יותר מכוחות אחרים. הדבר ניתן להדגמה באמצעות **הגבלות**. הרעיון הוא **שאתם יכולים להגביר את ר"כ באחד אם תגבילו את הכוח בצורה כלשהי**. המנחה חייב לאשר את ההגבלות על מנת שאלו יהיו תקפות שכן ישנם כוחות שלא מסתדרים הגיונית עם הגבלות מסוימות. להלן מספר דוגמות להגבלות כוח:

- טווח מוגבל למגע.
- הפעלה איטית: חייב לבזבז פעולה אחת על מנת להכין בכל פעם את הכוח לשימוש.
- שהות מוגבלת: הכוח חייב להיות מתוחזק כל הזמן ולכן לא ניתן להתמקד על מטרות אחרות באותו זמן.
- התמקדות מוגבלת: משפיע רק על בני אדם, לא משפיע על מטרות צהובות...
- נגישות מוגבלת: ניתן לשימוש רק במהלך היום, רק כשיש שמש...

- ציוד: השימוש בכוח קשור לציוד-על או חפץ קסום. לדוגמה תעופה ר"כ 2 יכולה להגיע לר"כ 3 ע"י קישור הכוח לחגורת תעופה או סילון-גב.

הטבלה הבאה מביאה שש דרכים ותיקות לזכות בכוחות על. היא יכולה לשמש על מנת לתת לדמיון שלכם נקודת התחלה אם כל השאר נכשל

מקור הגיבור	6ק1
1	הגיבור נולד עם כוחות על טבעיים או זכה בהם בהגיעו לגיל ההתבגרות או הבגרות. אלו נקראים על פי רוב מוטציות. בחלק מהעולמות המוטציות נרדפות ובחלק הן לא שונות משאר הסובבים אותן.
2	הגיבור זוכה בכוחו לאחר שנחשף, בתאונה או בכוונה, למקור אנרגיה, חומר כימי או דבר עוצמתי אחר. קרינה היא קרוב לוודאי הבחירה הנחשבת של כל הזמנים.
3	הגיבור זכה בכוח בניסוי מדעי או קסום. הוא התנדב, או אולי לא, לניסוי.
4	הגיבור זכה/נבחר ע"י ברירה על טבעית, כוח או ישות עליונה (אל, גיבור אחר וכדומה) לשאת בכוח.
5	הגיבור זכה בכוח לאחר לימוד אישי, אימונים או מחקר. אפשרות זו מתאימה במיוחד לידע מכושף, אימון פיזי או מיומנות בבית פטנטים.
6	הגיבור נוצר הלכה למעשה ע"י מישהו אחר. הדבר כולל רובוטים, אנדרואידים, יצורים קסומים, שיבוטים ועוד.

התאמה אישית של כוחות

הגבלות הן דרך אחת להתאים את כוח שלכם אבל אם לא מתחשק לכם להגביל את הכוח שלכם באופן דרמטי בכדי לזכות בהגברה של ר"כ שלו תוכלו להגביל רק פן אחד בכדי להגביר פן אחר. היבטים מתאימים הם: עוצמה, טווח, מיומנות, אזור השפעה, משך פעולה. אם תפחיתו את הר"כ של אחד מן ההיבטים האלו תוכלו להגביר את הר"כ של אחד אחר. לא ניתן להגביר היבט ביותר מר"כ אחד. לא כל היבט נמצא בכל כוח. לדוגמה משך פעולה של רוב כוחות ההתקפה הוא שניות ספורות שכן הכוח מתפרץ ופוגע במטרתו, גורם לנזק שנתר קבוע עד שהמטרה מחלימה אבל "שליטה מוחית" היא כוח שמשך פעולה מוגבל יכול להיות טוב לה.

לדוגמה, יכול להיות לכם כוח של קרני חום בר"כ 3. אתם מחליטים שתמצאו לגרום לנזק רב יותר אבל אתם לא רוצים להגביל את הכוח באופן דרסטי. בנוסף כל הדברים הטובים שלכם הושקעו במקומות אחרים ואתם לא מוכנים לוותר על היכולות שכבר זכיתם בהן אבל אתם מאמינים שתוכלו לחיות עם טווח מופחת – אחרי הכל טווח ר"כ 2 הוא עדיין טוב לכמה מאות מטרים. אתם רושמים את הכוח כך: קרן חום 3 (עוצמה 4, טווח 2).

מיומנויות

גיבורי-על או לא, לכל דמות יש רשימת **מיומנויות** שהיא מכירה. מיומנויות מתארות, פשוטו כמשמעו, מה הדמות מסוגלת לעשות. הן גם מייצגות את מקצוע הדמות, החינוך והתחביבים שלה וניסיון אחר שיש לה. מיומנויות ניתנות לכתיבה פשוט ע"י הזכרת מקצועה של הדמות (ד"ר לרפואה, טייס קרב של הצי במטוס F-14, מוכר מכונות משומשות בעיירה קטנה) או ניתן להרחיב לרשימה ארוכה ומפורטת (נהיגה, שחייה, נגינה בגיטרה, בישול סיני, ירי, פירוק וניקוי אקדח קולט M1911A1). גם כל שילוב של השניים הוא טוב. המלצה אחת שניתן לתת היא לרשום את המקצוע של הדמות ואז להוסיף בפירוט את כל המיומנויות שברור שלא זכתה בהם מעבודתה אלא בגלל תחביבים, ניסיון ותחומי עניין שונים.

למיומנויות אין ר"כ משלהן, הן מבוססות על תכונות הדמות. קביעת איזו תכונה אחראית על איזו מיומנות תלויה במנחה למרות שאין ספק שלשחקן יהיו הצעות. יכול להיות שלא אותה תכונה תשלוט באותה מיומנות כל פעם, בהתאם למקרה.

זו חייבת להיות אומנות...

קשה לעשות את ההבחנה של איזו תכונה אחראית על איזו מיומנות אומנותית אבל אני אתן כמה הצעות (מנחים יכולים לשנות את הדברים אם הם מרגישים אחרת בנושא).

משחק בסרט או על הבמה מכוסה הכי טוב ע"י כריזמה, ריקוד הוא ללא ספק בתחום הזריזות. אומנות ויזואלית, כמו ציור ופיסול ואולי צילום סרטים נמצאים תחת ערנות. כתיבת שירה או פרוזה מטופלת ע"י תכונת התבונה. יכולות מוסיקליות הן בעייתיות וכדאי לשוחח עם המנחה על כל אחת בנפרד. לדוגמה, זמר רוק המפורסם

בהופעותיו החיות הלוהטות יכל לבסס את כישורו על כריזמה בעוד מילות השיר המתוחכמות והמנגינות הקלאסיות שהוא מייצר נמצאות בתחום התבונה. אומן פסנתר יכל לגלגל כנגד זריזות שכן מדובר בזריזות ידיים. בישול, אם הוא נחשב כאומנות, אולי קרוב ביותר לתבונה למרות שערנות תכסה את הטעימות...

כפי שאתם רואים, קשה מאוד לתת תשובה נחרצת. אולי עדיף לאלתר על פי המצב בו נמצאים.

יש לכם יד חופשית בכתיבת רשימת מיומנויות הדמות אבל המנחה חייב להסכים לכך על מנת שהרשימה תהייה קבילה. אף אחד לא יכול לעשות הכול. רוב **המיומנויות הלא מוכרות מתבצעות עם עונשין של ר"כ 1-** מספר מיומנויות קלות במיוחד או שכיחות אצל אנשים שחולקים את אותו רקע יכולות להיחשב כחלק מרשימת המיומנויות למרות שאין הן רשומות על הדמות. ניתן להשתמש בהן ללא העונשין. לדוגמה, רוב האנשים בעידן המודרני בארצות המערב, יודעים קרוא וכתוב, לפחות רוב הדמויות ידעו...

לעומת זאת ישנן מיומנויות כל כך קשות ומסובכות שלא ניתן להשתמש בהן ללא האימון המתאים: פיסיקה גרעינית, ניתוח מוח, הנדסה גנטית, אלו דוגמות טובות. מיומנויות אלו ידועות כ**מיומנויות מקצועיות**.

בנוסף לתכונות, כוחות-על ומיומנויות לדמויות יש...

דברים טובים ורעים

משחקי תפקידים אחרים מדברים על יתרונות וחסרונות, מאפיינים או איכויות. אבל אני אוהב לקרוא ליכולות הנוספות האלו **דברים טובים ודברים רעים**. חוץ מזה זה מאפשר שני קיצורים חדשים ומגניבים **ד"ט וד"ר**. רוב היכולות האלו יכולות להתכנות "כוחות על יומיומיים". הן כוללות דברים כמו עושר, קשרים, ומוניטין. דברים טובים נקנים בעזרת נקודות שכמותן משתנה על פי סוג הדמות ושיטת הבנייה שלה. דברים רעים נותנים נקודות נוספות לקניית דברים טובים. אתם תמיד תקבלו דברים טובים במתנה אבל אתם לא חייבים לקחת דברים רעים אלא אם אתם רוצים.

בנוסף לרכישת יתרונות שונים ומגוונים, דברים טובים יכולים לשמש לשיפור תכונות בטווח הגבול האנושי. **ד"ט אחד יקנה העלאה בתכונה אחת מר"כ 1 לר"כ +1. אם אתם מוכנים לבזבז 3 ד"ט תוכלו להגביר את התכונה מר"כ 1 לר"כ 2.** אתם לא יכולים להעלות את התכונות ביותר מנקודה אחת ע"י שימוש בדבר טוב – על מנת לבצע זאת תזדקקו לכוח-על אמיתי אבל **אם כבר יש לכם תכונת-על תוכלו להגבירה בר"כ אחד ע"י הוצאת 3 ד"ט**. זה עובד גם לכוחות אחרים, כולל מיומנות-על אבל **אתם לא יכולים להגביר אף תכונה או כוח ביותר מר"כ אחד ע"י שימוש בדברים טובים**. יוצאי הדופן היחידים הם תכונות מיוחדות הניתנות ע"י דברים טובים ואיתן ניתן להגביר תכונות שכבר הוגברו בעזרת דברים טובים.

אפשרי גם לקנות כוחות-על חדשים, הם עולים 9 נקודות ד"ט כל אחד למעט מיומנויות-על שעולות 6 נקודות ד"ט. רמת הכוח שלהן נקבעת כרגיל על פי שיטת בניית הדמות בה אתם משתמשים (יוסבר בהמשך).

זהו זמן טוב לציין שאתם לא יכולים להעלות תכונה או כוח מעבר לר"כ 6 ע"י שימוש בד"ט. במציאות של משחק-על ר"כ 6 הוא גבול הפוטנציאל הקוסמי של בני האדם. הם יכולים להגיע לר"כ 7 בעזרתם של ישויות רבות עוצמה בלבד. לדוגמה "דַאָרְק פֶּנִּיקס" (DARK PHOENIX), בעוד היא נראתה כמו ג'ין גריי היא למעשה הייתה ישות חייזרית. ר"כ 6 הוא גם הגבול של דמויות מנחה אנושיות וזאת על מנת לשמור על איזון במשחק.

דברים רעים עובדים בצורה ההפוכה. הפחתה של תכונה מר"כ 1 ל ר"כ 1- שווה דבר רע אחד שמעניק נקודה נוספת של דבר טוב. הפחתה של תכונה מר"כ 1 ל 0 שווה 3 ד"ר אבל הדבר שם אתכם בעמדת נחיתות רצינית.

אך נחזור לאותם כוחות-על יומיומיים שהזכרנו קודם לכן. ד"ט אחד יקנה לנו את הגרסה הרגילה של יכולת כזו בעוד 3 ד"ט יקנה לנו את גרסת-העל של היכולת, דבר שהוא בהחלט יוצא מגדר הרגיל. ביל גייטס הוא סופר-עשיר בעוד מוסוליני היה סופר-ידוע-לשמצה. בטבלה שמתחת מקבץ לדוגמה של דברים טובים ורעים אך אתם והמנחה חופשיים להמציא ולהוסיף עוד. גרסאות-העל לא תמיד יהיו הגיוניות בכל מצב, המנחה הוא השופט האחרון לגבי התקיימותה היכולת ביקום שיצר.

כפי שניתן לקרוא, דברים טובים שמשפיעים על תחום קטן במשחק, כמו לדוגמה פן אחד של תכונה, מעניקים בונוס של +1 ר"כ לגלגולי קובייה מסוימים במקום להוסיף בונוס לכל גלגולי הקובייה. גרסת העל שלהם מעניקה +2 ר"כ דברים רעים פעולים בצורה ההפוכה. חמושים בקווי המתאר האלו תוכלו ליצור ד"ט וד"ר חדשים שיתאימו לצרכים המיוחדים של המערכה שלכם. לד"ט וד"ר רבים אין השפעה על המשחק ברמת המכאניקה אלא משפיעים על הדרך בה מצבים מסוימים משוחקים ברמת משחק התפקידים.

הסבר	דבר טוב
יש לכם את היכולת לקפוץ למסקנות נכונות בצורה המדהימה אנשים בהתבסס על מעט עובדות ברורות. לשלוק הולמס היתה היכולת הזו ולמעשה הייתה לו גרסת העל. מעניק לכם ר"כ +1 ו +2 לגלגולי התבונה המתאימים.	אינטואיציה
אתם יכולים לקרוא את שפת הגוף והבעות הפנים של אנשים בצורה טובה מאוד, דבר המקשה עליהם לשקר לכם. בנטסף אתם יכולים לחוש במצב הרוח הכללי של קבוצה של אנשים, לדוגמה תוכלו לדעת אם הפגנה עומדת להפוך למכוערת מאוד.	אמפטיה
אתם זוכרים כמעט כל דבר שאי פעם ראיתם. אם רכשתם את גרסת העל המנחה אולי ירשה לכם לזכור, כל דבר שאי פעם התנסיתם בו, פשוטו כמשמעו.	זיכרון צילומי
תמיד תדעו מה הזמן. אם נפלתם לחוסר הכרה והועברתם לצד השני של העולם בקופסה עדיין תהיה לכם תחושה גסה של הזמן.	חוש זמן
אחד החושים שלכם זוכה ב +1 ר"כ כשבשימוש, גרסת העל מעניקה +2 ר"כ.	חוש חד
אתם תמיד יודעים איזה כיוון הוא צפון ולא נראה שאתם הולכים אי פעם לאיבוד.	חוש כיוון
יש לכם את היכולת לחוש מתי משהו רע עומד לקרות לכם. בין אם זה צלף על גבעה מוריקה או מטען נפץ תחת הרכב, יש לכם תחושה רעה כשיש איום על חייכם. המנחה יחליט עד כמה טוב היכולת הזו עובדת במשחק. אני מניח שתוכלו לרכוש גרסת-על אבל אז מדובר במן כוח-על. תעבדו על זה.	חוש שיש
התאמתם בטעינה מהירה כל כך הרבה זמן עד שלוקח לכם חלקיק הזמן לעשות זאת. אתם לא מבזבזים פעולה על טעינה כשהצורך עולה. אם הנשק דורש טעינה ארוכה מפעולה אחת אתם עושים זאת בחצי הזמן. לעגל מטה.	טעינה מהירה
מסיבה כלשהי אתם מתיידדים בקלות עם חיות. חיות פצועות, כעוסות או מפוחדות עלולות עדיין להוות בעיה. גרסת העל של יכולת זו נמצאת ברשותו של טרזן לדוגמה.	ידיד החיות
יש לכם ידע נרחב ועמוק מאוד על עיר, תרבות, ארגון, תחום טכנולוגי, או תחום ידע אחר. החינוך והמיומנות שלכם מעניקים לכם ידע על נושאים קרובים אבל יכולת זו מגיעה הרבה יותר עמוק מכך. היא מעניקה מידע רב וטוב יותר. במושגי משחק אתם זוכים ב +1 ר"כ בכל פעם שאתם מגלגלים לדבר מה הקשור לתחום ההתמחות שלכם. גלגולים אלו מבוססי תבונה לרוב. גרסת על מעניקה +2 ר"כ ושמה אתכם בין המובילים בתחום בו בחרתם.	ידע מיוחד
אתם מיומנים בתחום כלשהו של פעילות פיזית בניגוד לידע מיוחד שמתרכז בידע מנטלי. יכולת זו מעניקה לכם +1 ר"כ לפעילות פיזית מסוימת. אתם יכולים להיות קשתים מצוינים, נהגים, שחיינים, רובאים או משהו אחר. המנחה צריך לשלול התמחויות רחבות מדי: היכולת לירות בכל כלי נשק בעולם כמו מומחה יכולה להיות לא מאוזנת אפילו במשחק תפקידים פשוט כמו משחק-על. אבל אם המנחה אינו חושב כך, לכו על זה. גרסת העל של יכולת זו מעניקה +2 ר"כ בנקודה זו אתם יכולים לומר "אף אחד לא יותר טוב ממני".	מיומנות מיוחדת
אתם זוכים ב +1 ר"כ כשאתם נוהגים או מטיסים את כלי הרכב האהוב שלכם. ניתן להחליף את כלי הרכב אם הושמד. הד"ט הזה אפקטיבי רק על כלי רכב אחד בכל פעם. ניתן להשתמש ביכולת זו על חפצים ממוזלים אחרים "תמיד ציירתי את יצירות האומנות שלי בכלים אלו".	כלי רכב ממוזל
אנשים המכירים אתכם או שמעו עליכם חושבים טובות עליכם. יכול להיות לכם מוניטין	מוניטין טוב

מזל טוב	כבני-אדם שמבצעים את העבודה ועושים אותה על הצד הטוב ביותר, לדוגמה. אתם רשאים לגלגל קובייה אחת גלגול חוזר, כל גלגול, פעם אחת בכל מפגש משחק ולבחור את התוצאה הטובה יותר מבין השתיים, הדבר יכול להיעשות לאחר שראיתם את הגלגול שמנגד. גרסת העל אפילו טובה יותר היא מאפשרת לכם להצליח באופן אוטומטי בגלגול אחד לכל מפגש משחק, אם ורק אם היה אפשרי להצליח בגלגול קובייה. לדוגמה, אם אתם צריכים לגלגל 19 אך יש לכם ר"כ 3 ביכולת המתאימה אפילו גרסת העל של מזל טוב לא תעזור לכם במקרה זה.
כישרון מיוחד	הדבר דומה לידע מיוחד, אך מתמקד יותר בביצוע. יכול להיות לכם כישרון שפות, מתמטיקה, אומנות ויזואלית, מוזיקה... מה שרק תרצו כל עוד המנחה מתיר זאת. בשלב זה אתם יכולים לנחש שהגרסה הבסיסית מעניקה לכם +1 ר"כ לגלגול המתאים בעוד גרסת העל מעניקה +2 והופכת אתכם למיכאלאנג'לו של ההתמחות הנבחרת שלכם.
יפה תואר	אתה יפה תואר ונאה למדי. אין לזה קשר רב לכריזמה אתה יכול להיות חתיך עולמי ועדיין אדם שקשה לשוחח איתו. גרסת העל מבטיחה לך עבודה בהוליווד או בדוגמנות ועדר מעריצים שיצעד אחריכם לכל מקום.
נשק ממוזל	אתם זוכים בבונוס +1 ר"כ לפגיעה כשאתם משתמשים בנשק הנבחר שלכם, הנזק אינו משתנה. לגיימס בונד היה וולטר קקס לדוגמה. אם אתם מאבדים את חברכם הנאמן נשק דומה יכול לקחת את מקומו. הדבר הטוב הזה פועל על נשק אחד בכל זמן נתון אלא אם כן אתם רוכשים את גרסת העל, במקרה הזה אתם רשאים לבחור בשני כלי נשק ממוזלים. לרוב מדובר בצמד נשקים תואמים (כמו הברטות התואמות של צ'ו יון פאט) או שילוב מסורתי (כמו קאטנה ווקיזשי).
סגנון ווו	היכולת לבטל את העונשין לשימוש בשני כלי נשק בו זמנית. הגרסה הרגילה מנטרלת את העונשין לנשק אחד [ביד החלשה. המתרגם] גרסת העל מבטלת את העונשין בשתי הידיים [עונשין על שימוש ביד החלשה ובנשק נוסף. המתרגם].
שותף [side kick]	זהו אינדיבידואל יחיד שהינו חבר טוב של דמותכם ונאמן עד הסוף המר. הוא ילחם לצידכם כנגד הצבאות הפולשים ממימד איקס, אך הוא עדיין יצור חושב ולא יסבול התעמרות אינסופית. יש להם אפילו חיים משלהם לחיות ולכן מדי פעם לא יהיו זמינים לבוא לעזרתכם. עליכם לקנות את גרסת העל בכדי לקבל משרת שאינו שואל שאלות. השותף אינו מוכשר כאדונו ולרוב זקוק לחילוץ.
עושר	יש לך מלא כסף, רכוש, נדל"ן. גרסת העל יש לכם יותר כסף מלאומות.
צבא של איש אחד	היכולת זו מאפשרת לכם להלחם כנגד שני יריבים בקפא"פ מבלי שאלו יזכו ביתרון עליכם. גרסת העל מתירה לכם להתמודד מול כמה תוקפים שרק נמצאים בחדר מבלי שאיש מהם יזכה ביתרון עליכם.
קשרים	אתם מכירים אדם, קבוצה או ארגון שנמצאים בעמדה לעזור לכם בצורה כלשהי כשאתם זקוקים לכך. כמובן שלעיתים הם עלולים לבקש מכם טובה בתמורה. גרסת העל יכולה להיות היכרות אישית עם נשיא ארצות הברית ודרכו משאבי המדינה יהיו זמינים לצרכיכם.
ראיית לילה	בתנאי ראות גרועה אתם רואים טוב יותר מאנשים אחרים. הדבר יכול לנטרל עונשין בקרב, לדוגמה. שוב גרסת העל תוכל לאפשר לכם לראות בכל מצב פרט לחושך מוחלט, אך במערכות מסוימות יכולת זו יכולה להיות מסווגת ככוח על.
שינה קלה	אתם מתעוררים בקלות לכל הפרעה, לכן קשה יותר להפתיע אתכם בשנתכם. אתם זוכים ב +1 ר"כ לכל גלגולי הערנות הרלוונטיים. גרסת העל מעניקה לכם +2 ר"כ.
שליפה מהירה	אתם לא צריכים לבזבז פעולה כשאתם מכינים נשק אם בשליפה מהנרתיק או כיתוף נשק [מיקום הקת בשקע הכתף].
שם משפחתי טוב	משפחתכם עשירה, מוכרת, או מקושרת מאוד יכול להיות כל הנ"ל. זהו סוג נוסף של מוניטין טוב או תהילה.
תהילה	אנשים רבים שמעו עליכם ואולי אף מעריצים אתכם, בין אם זה מגיע לכם ובין אם לא. מוניטין טוב לרוב נרכש במעשים, הדבר לא מחויב כאן. אנשים עם גרסת העל מפורסמים כמו אליוויס, מדונה ומייקל ג'קסון.
תכונה מיוחדת	יכולת זו מאפשרת לכם לשפר פן אחד באחת מן התכונות שלכם, אם אינכם מעוניינים לשלם 3 ד"ט על מנת להגביר את כל התכונה אלא להוסיף משהו דרמטי יותר מ +1 ר"כ כללי. לדוגמה תוכלו לזכות ב +1 ר"כ לכוח בכדי להרים דברים או להכות אנשים בקרב פנים מול פנים, או שתוכלו לשפר את הכריזמה שלכם על מנת להקסים את המין השני, או לחזק את הרצון שלכם בכדי להתנגד להתקפות מנטליות. יש להגדיר את הפן ביניכם לבין המנחה, הדבר צריך להיות מוגדר מאוד וברור ככל האפשר. ראו את עצמכם מעודדים להמציא שמות מגניבים לתכונות המיוחדות שלכם. אם נשתמש בארבע הדוגמות הנ"ל תוכלו לקחת מניף משקולות, חגורה שחורה, גבר שבגברים או רצון ברזל.

<p>הערה חשובה למפלצות הקרב שביניכם! בעבור נקודת ד"ט אחת עלובה תוכלו לשפר פן אחד במהירות שלכם ולזכות ב +1 ר"כ בגלגולי היוזמה. קראו לזה רפלקס ברק ואתם מסודרים.</p> <p>אם התכונה המיוחדת שלכם מעלה אתכם לדרגת על-אנוש ביכולת (לדוגמה אם תגבירו את הזריזות לצורך התחמקות מר"כ 2 לר"כ 3), דאגו לבדוק אם המנחה מאשר לכם את הדבר. יכול להיות שהדבר אינו בר השגה במערכה שהוא מתכנן. במערכת 4- צבעים אופיינית הדבר לא יעורר בעיה.</p> <p>אין גרסת על ליכולת זו.</p>	
---	--

דבר רע	הסבר
אויב	רכשתם אויב רב עוצמה, שמעוניין לראותכם מתים או לפחות מושפלים, פגועים ונלעגים. אויב על הוא חדשות רעות: משהו כמו הק.ג.ב. והמאפיה עונה על הדרישות.
אויב החיות	חיות לא מחבבות אתכם ואם האפשרות קיימת הן ירדפו אתכם קודם.
גיל	אתם צעירים מדי או מבוגרים מדי מכדי להתאים על פי קריטריונים של החברה, לצאת להרפתקאות. אנשים נוטים לפקפק ביכולותיכם. שימו לב שזו היא האחריות של השחקן לבחור ביכולות ובתכונות המתאימות לגיבורו הזקן או הצעיר.
התמכרות מנטלית	אתם משתוקקים להימור (או לכסף ככלל), כוח, סקס, שימוש באינטרנט במשך 24 שעות.
התמכרות פיזית	אתם מכורים לחומר כלשהו: אלכוהול וטבק הן הבחירות הברורות ביותר יכול להיות שאתם מכורים לסמים רציניים יותר. התמכרות חסרת תקווה נחשבת לחולשה, ולכן מוסברת בהמשך.
חוש נכה	אחד מין החושים שלכם סובל מעונשין של 1- ר"כ כשנעשה בו שימוש. גרסת העל מענישה אתכם ב 2- ר"כ. אובדן מוחלט של חוש הוא חולשה, ולכן מוסבר בהמשך.
ידוע לשמצה	אתם ידועים לשמצה בצדק או שלא בצדק. חישוב על אטילה ההוני (בצדק.העורך), ג'ק המרטש (שוב בצדק. העורך) והנה קיבלתם את הרושם.
מוניטין רע	נראה שאנשים חושבים עליכם שאינכם מסוגלים לבצע את העבודה כראוי או שאתם "לא משהו" באופן כללי.
מזל טוב	פעם בפגישת משחק המנחה רשאי לגלגל קוביה אחת שמשפיעה עליכם ולבחור את התוצאה הכואבת או המשפילה ביותר עליכם. גרסת העל היא אפילו גרועה יותר המנחה יכול לבחור כשלון אוטומטי לגלגול אחד למפגש משחק אחד.
מחלה	אתם סובלים פחות או יותר ממחלה תמידית (כרונית) הגורמת לכם לחוסר נוחות ברמה כזו או אחרת. דוגמת סוכרת, אפילפסיה, אסטמה ואלרגיות שונות. מחלות סופניות נחשבות לחולשה ולכן מוסברות בהמשך.
מכוער	אתם לא מותירים רושם ראשוני טוב על ידי מראה בלבד ואתם יכולים לשכוח מלהיות שחקנים ראשיים בשובר קופות רומנטי. (תפקיד הנבל המצמרר עדיין פתוח בפניכם). גרסת העל משמעותה שילדים רצים מפניכם בזעקות וכל המבוגרים פרט לנאורים שביניהם טרודים במחיצתכם.
נקודת תורפה	זה ההיפך מתכונה מיוחדת. פן אחד מהיכולות שלכם מופחת בר"כ 1 לדוגמה, יכולה להיות לכם כריזמה ממוצעת של 1 ר"כ אבל אתם תשטתו לחלוטין בקרבת המין השני (כריזמה 0 ר"כ). הפן חייב להיות מוגדר ביניכם לבין המנחה צריך להיות מצומצם ומוסבר בבירור ככל האפשר. ניתן להוסיף נקודת תורפה לתכונה שהוגברה על ידי כוח על או דבר טוב. ראו עצמכם מעודדים לבחור שמות עבור נקודת התורפה שלכם: לרעיונות נוספים ראו את ההסבר לתכונות מיוחדות.
נתמך	ישנו אדם או מספר אנשים הסומכים עליכם שתדאגו לרווחתם. עליכם לבזבז זמן רב איתם ולדאוג שהכל כשורה עימם, דבר שיכול להזיק להרפתקותיכם. דוגמות כוללות ילדים, נכים, מבוגרים חולים או אנשים זקנים מאוד.
סוד אפל	יש לכם שלדים בארון. הדבר יכול להיות שלד ממשי בארון המשרד אך לרוב מדובר במשהו אחר לחלוטין, משהו שאינכם מעוניינים שאחרים ידעו. גרסת העל צריכה להיות הרסנית ביותר, משהו בסגנון "הייתי חבר בקלו-קלאס-קלן באותם הימים" או "כן, אני רוצח סידרתי. תרצו כבד עם הקיינטי שלכם?"
סטיגמה חברתית	אנשים אחרים מציקים לכם ללא הרף. יכול להיות שהמשטרה תעצור אתכם ללא סיבה, יקשה עליכם להתעסק בבירוקרטיה מקומית, או שזר מוחלט יקרא לכם בשמות. הסיבה ההגיונית ביותר לכך היא קבוצת מיעוט תהה זו אתנית, דתית, או פוליטית. הדבר אינו משפיע על מעמדך אצל אנשים המכירים אתכם טוב יותר – אלא אם כן הם חולקים את אותן דעות קדומות, אלא שאז רוב הסיכויים שהם לא יהיו חברים שלכם.

עוני	יש לכם מעט מאוד כסף ורכוש. עליכם לעבוד קשה על מנת לשרוד, גרסת העל אומרת שלמעשה אתם חיים ברחוב.
פגם בדיבור	בצורה כזו או אחרת יש לכם בעיה לדבר בבירור.
פציעה	בעבר נפצעתם באופן קשה והדבר רודף אתכם עד עצם היום הזה. דוגמות כוללות נזק מוחי (עונשין של 1- ר"כ לתבונה, כריזמה, ו/או רצון), פציעה ברגל (עונשין של 1- ר"כ לזריזות ו/או מהירות), נזק לכליות שדורש ביקורים תכופים בבית החולים וכו'. אם פציעה גורמת ליותר מעונשין 1 הדבר מזכה אתכם ליותר נקודות כמובן.
שבירת הטאבו	אתם מתנהגים בצורה הנחשבת לבזויה על ידי הרוב המוסרי. הדבר כולל הפרעות מין, בין השאר. כמו סטיגמה חברתית הדבר אינו משפיע על אלה שמכירים אתכם או שאינם שותפים לדעה הקדומה. הטאבו קשור מאוד לזמנים, מקומות, תרבויות.
שינה עמוקה	אתם מסוגלים לישון היטב גם כשיש המולה סביבכם למרות שלעיתים הדבר יכול להיות שימושי, הדבר הופך אתכם למטרה מעולה למי שרצה להתגנב עליכם בחסות העלטה ו/או הופך אתכם לישונויים מאוד בבקרים. אתם סובלים מעונשין של 1- ר"כ לגלגולי ערנות רלוונטיים.
שם משפחתי רע	משפחתם מוכתמת בגלל עברה, מעשים שנעשו לאחורונה או אולי עקב קללה. הדבר משפיע על הצורה בה אנשים מתייחסים למעשים שאתם מבצעים.

תפסתם? אם אתם מרגישים שעדיין אין ברשותכם מספיק נקודות לרכוש את כל הדברים הטובים, תוכלו להעמיס על דמותכם עם...

דברים רעים משופרים: חולשות

הטוב בבניו של הכוכב קריפטון סובל מאלרגיה קטלנית לקריפטוניום. מדוע שהגיבור שלכם יסתפק בפחות? קחו **חולשות** זכרו בעוד דברים טובים שישפרו את יכולות דמותכם. הם לא חובה אלא רק עוד דרך לפתח את דמותכם. חולשות קיימות גם בעולם האמיתי: פוביות הן דוגמה טובה. ישנם גם מצבים אשר נכנסים לקטגוריה זו אך הם פועלים יותר כמו הגבלות כוח כלליות. חולשות אלו נקראות פטנט, קסם טקסי, מטיל לחשים, משנה צורה.

לרוב יש לחולשות רמות כוח בדיוק כמו לתכונות ולכוחות-על. ר"כ אלו משמשות לגלגולים נגדיים מול יכולות אחרות של הדמות. לדוגמה, אם לדמותכם יש פחד מגבהים בר"כ 3 – פוביה רצינית מאוד – הוא יאלץ להתמודד כנגדה בעזרת תכונת ה"רצון" בכל פעם שיימצא במצב המתאים. אדם רגיל עם רצון ר"כ 1 יהיה משותק או ישתגע מפוביה חזקה כל כך, אם לדוגמה יאלץ לעלות למטוס. חולשות אחרות יכולות "להתקיף" יכולות אחרות ולא לכל חולשה יש רמות כוח. אלו שכן **חייבות להילקח ברמת כוח כזו שלפחות תשתווה ליכולת מולה הן עומדות**, אחרת אין כאן סכנה אמיתית כלל, במיוחד לדמויות בעלות יכולות על אנושיות. גרסות חלשות יותר של חולשות יכולות להילקח כדברים רעים.

כל ר"כ שנילקח בחולשה שווה ברמתו ל 3 דברים רעים ולכן מעניק למעשה 3 נקודות של ד"ט לשימוש בכל מקום בדמות.

לרוב תוכלו לקחת רק **חולשה אחת** אך אם תוכלו להצדיק לפני המנחה שלכם לקיחת יותר מחולשה אחת אז הרגישו חופשיים לעשות זאת. ערפדים, לדוגמה, סובלים ממספר של חולשות. יש להם כל כך הרבה יכולות על אנושיות עד שהם זקוקים למספר חולשות על מנת שיוכלו לשלם עבור כולם. בטבלה למטה מצורפות מספר דוגמאות לחולשות.

חולשה	תיאור
הפרעות מנטליות	יש מספר רב של כאלו וחדשות מתגלות מידי יום. הידועות הן: דיכאון, מניה דפרסיה, זעם עיוור, התנהגות אובססיבית, ופיצול אישיות. המחלה לרוב נמצאת בפעולה תמימית והדמות חייבת לגלגל את "רצונה" מול ר"כ של ההפרעה באם היא רוצה לתפקד כרגיל לזמן קצר. גרסות פשוטות של חולשה זו הן לרוב מאפיינים: רובנו מידי פעם בדיכאון ולכולנו ההרגלים הקטנים שלנו.
התמכרות	אם יש לכם התמכרות דבר רע מצופה מכם לשחק זאת בהתאם. אך אם יש לכם אחת כחולשה עליכם לגלגל רצון או קשיחות (המנחה מחליט) בכל פעם שתרצו להלחם בזה. משתמשי סמים כבדים מתאימים לקטגוריה הזו באופן מושלם.
חומר או מצב	הגיבור שלכם פגיע במיוחד לחומר מסוים, יהיה זה קריפטוניום, מים או שמש. יהיה

	הדבר אשר יהיה הוא יגרום נזק, הלכה למעשה, לדמותכם.
כשל חושי מוחלט	אובדן מוחלט של חוש הטעם או הריח שווה 3 ד"ר ולרוב כשאחד אובד השני אובד אחריו. חירשות שווה 6 ד"ר. עיוורון שווה 9 ד"ר ואם אתם רוצים לדעת למה הסיבה פשוטה- בכמות נקודות כזו הדמות יכולה לרכוש כוח על שיפצה על אובדן החוש הזה, בנוסף בני אדם הם חיות ויזואליות וראייה היא החוש היקר ביותר להם.
מחלה רצינית	יכול להיות קשה למשחק אך אני מניח אותם כאן כבחירה בכל מקרה. מחלה כחולשה מציינת מצב קשה מאוד ומסוכן מאוד, מחלות כמו סרטן, או איידס. ההשפעה שלהן לרוב אינה קשה ומיידית כמו פוביה אך נוטות להיות קטלניות בטווח הארוך. דרך אחת לדמות זאת היא לתת לדמות לגלגל קשיחות באופן שנתי (או כשהמנחה מחליט) כנגד ר"כ של המחלה. אם זכתה היא הרוויחה עוד קצת זמן, אם נכשלה המחלה הופכת חמורה יותר. אם הדמות נראית כאילו היא נאבקה לנצח המנחה רשאי לקדם את חומרת המחלה בלי קשר לתוצאת הגלגול. איידס, לדוגמה, אמור להרוג תוך 10 שנים פחות או יותר.
מטיל לחשים	הגיבור חייב להטיל לחש בכל פעם שהוא רוצה להשתמש בכוח. הדבר אומנם דורש רק פעולה אחת אך לעיתים זהו זמן ארוך מאוד. מגבלה זו שווה 6 ד"ר.
משנה צורה	הגיבור חייב לשנות את צורתו לפני שיוכל להשתמש בכוח, אנו מניחים שצורתו הרגילה וחסרת הכוח היא של אדם. דברים טובים ורעים וכמו כן מיומנויות מחולקים לרוב בין שתי הצורות. השינוי אורך פעולה אחת (לא תור אחד, מושגים אלו מוסברים בפרק הקרב). הצורות חייבות להיות שונות בצורה ברורה, כמו ברוס בנר ו"הענק". מגבלה זו שווה 3 ד"ר.
פוביה	פוביות אפשריות יכולות להיות פחד מהחושך, פחד ממקומות סגורים, אש, טיסה, גבהים, חללים פתוחים, נחשים ועכבישים. כשהדמות נתקלת בגורם הפחד הוא חייב לגלגל "רצון" מול ר"כ של הפוביה. אם הדמות מצליחה היא יכולה לתפקד כרגיל, פחות או יותר. אם הפוביה מנצחת היא משתלטת על הדמות והשחקן חייב לשחק בהתאם.
פטנט	כל כוחותיה של הדמות, יהיו מה שיהיו, מקורם בפנטים. בחירות פופולאריות הן חליפות קרב משוריינות, טבעות קסם, עדיים או תכשיטים אחרים וכלי נשק. חפצים קטנים הם קלים לנשיאה ולשליפה מהירה אך קל יותר גם לגנוב אותם מאשר חליפה משוריינת. לעומת זאת חליפה כזו לוקח זמן ללבוש במקרה שמפתיעים אתכם עם תחתוני הטיטניום שלכם למטה, קחו בחשבון לפחות 6+1 תורות לפחות. מגבלה זו שווה 6 ד"ר.
קסם טקסי	הגיבור חייב לבצע טקס קסם מורכב ומסובך בכל פעם שהוא רוצה להשתמש בכוח. אלכימיה, זימון נשמות ומזמורים נצחיים הם בחירות אהובות אך ללא ספק תוכלו לרקוד עירומים בגשם במקום. ר"כ של כוח העל קובע את מספר התורות שידרשו להשלמת הטקס. ראו נספחים למידע נוסף על משך פעולה, טווח והשפעות אחרות של כוח. מגבלה זו שווה 9 נקודות של ד"ר.

טיפוסי דמויות ושיטות יצירה

קרוב לוודאי שכבר דילגתם לפרק הזה כשהבנתם שאיני עומד לדבר על בניית הדמות הלכה למעשה אלא בעוד זמן רב. התביישו לכם! חזרו אחורה ובחנו את היכולות השונות שיכולות להיות לדמותכם שכן אני סופסוף עומד לספר לכם כיצד תשיגו אותן.

משחק-על תומך בשלוש צורות של בניית דמות. המקורית היא השיטה **האקראית** והיא השיטה הנאמנה ביותר לרוח המשחק המהיר והמלוכלך. אך מהר מאוד הבנתי שלא כל האנשים אוהבים אקראיות ולכן ישנה השיטה הלא-רנדומאלית שעונה לשם "ויתור" (מתוך "תודה, אבל אני מוותר"). שיטה פשוטה זו אומרת דבר כזה: **בכל פעם שמורים לכם לגלגל 6ק1 בחוקי בניית הדמות התייחסו לתוצאה כאילו יצאה 3**. זכרו את הדברים שכן תוכלו לשלב בין שתי השיטות ולהשתמש ב"ויתור" רק בגלגולים נבחרים.

הדרך בה אני ממליץ לבנות דמות היא כדלקמן:

1. **רשמו את תכונותיכם ההתחלתיות** (לרוב הדמויות הכול מתחיל בר"כ 1).
2. **החליטו מה מספר כוחות העל שיש לכם. בחרו אילו כוחות אתם מעוניינים שיהיו לכם.**
3. **קבעו את רמת הכוח של כוחות העל שלכם. קחו כמה הגבלות כוח אם רמת הכוח המקורית נראית לכם נמוכה מידי.**

4. **קבעו את מספר הדברים הטובים** שיש ברשותכם ובחרו אותם. אתם יכולים לרכוש עוד דברים טובים ולשפר את יכולותיכם ע"י בחירת דברים רעים וחולשות.
5. **בחרו מיומנויות** לדמותכם.
6. **לבסוף, הפכו את דמותכם ליותר מאוסף מספרים על הנייר.** תת-פרק ה"ליטוש" מביא כמה רעיונות שיכולים לעזור.

זכרו שאתם לא חייבים לפעול בדרך הזו. ניתן ללכת קדימה ואחורה ולעשות שינויים ותיקונים ככל שרעיון הדמות שלכם מתפתח אבל אם גלגלתם קובייה לקביעת דבר מה התוצאה נותרת בעינה.

אה כן, מהי השיטה השלישית ליצירת דמות? היא מכונה **העיצוב** והיא הפשטות בהתגלמותה. אם יש לכם רעיון מושלם ומוגמר בראש לגבי דמותכם ולא ניתן ליצור אותה בקלות בעזרת שיטת היותר ואילו השיטה האקראית היא, איך לומר, אקראית מידי לטעמכם תוכלו פשוט לכתוב את הדמות כפי שאתם רוצים שהיא תהיה. למעשה תמיד תוכלו לבחור בגישה זו שכן המנחה במילא צריך לאשר כל דמות לפני כניסתה למשחק פשוט תנו לו לבחון את הדמות ואם הוא אוהב אותה, למה להרוס לו את המצב רוח ולספר לו שהיא לא נוצרה ע"י השיטה המאושרת, המדופלמת והרשמית שנבחנה בעינינו? אך אם אין לכם רעיון עדיין כדאי שתנסו את שתי השיטות הקודמות. הן מוסברות בהרחבה כעת. גם אם תשתמשו בשיטת העיצוב עדיין כדאי שתקראו את המשך הפרק שכן הוא מסביר על טיפוסים הדמויות הקיימים, גם כן.

עיצוב לפרטים (הוצע ע"י רנדולף אורנדורף)

זו אופציה לדמויות שנוצרו בשיטת העיצוב והיא צועדת צעד אחד מעבר להתאמה אישית של כוחות שמתאימה לכל שיטה מהשלוש. מאחר ואין לכם נקודות או גלגולים לדאוג מהם מדוע שלא תקבלו את הכוח שאתם רוצים בדיוק? הכוח שמתאים לרעיון של דמותכם באופן מושלם? אותו הדבר לתכונות-על. ההיבטים שלרוב ניתן להגדיר בבירור הם: עוצמה, מיומנות, טווח, אזור השפעה ומשך פעולה. אבל לעיצוב דמות תוכלו להמציא עוד היבטים אם יש צורך בהם.

למשל, נגיד שאתם רוצים לשחק נערה צעירה שרק גילתה שהיא מסוגלת לשלוח נחשול של אנרגיה הרסנית. נוכל לכנות את הכוח פיצוץ אנרגיה 3 אך אנו רוצים להראות שיש לה מיומנות קטנה מאוד אז נפרק את הכוח לגורמים שיראה כך: פיצוץ אנרגיה 3 (מיומנות 1). של שאר ההיבטים נותרים ברמה 3. בצורה כזו אנו מדגימים מישהי שיש לה המון כוח גולמי אבל אינה יודעת להשתמש בו עדיין.

אין שום סיבה שלא תפרקו את הכוח עוד יותר בצורה כזו: פיצוץ אנרגיה 3 (מיומנות 1, טווח 3, עוצמה 5, אזור השפעה 2). משך פעולה לא קיים בכוח כמו פיצוץ אנרגיה. לדמות בעלת כוח רב אך עדינות מועטה נוכל לבוא עם הרעיון של כוח-על (מיומנות 1, יכולת הנפה 5, נזק 4).

הנה דוגמה שהיא יותר ברמת איכות מרמת הכמות: שליטה במזג האוויר 3 (שליטה בברק 2, סופה 5, משקעים 6). בקיצור עשו מה שמרגיש לכם נכון לדמותכם, למערכה ולקבוצה ואני בספק אם תישגו! לבסוף הנה דוגמה לכמה מפורטים אתם יכולים להיות: התנגדות-כוח 4 (אזור השפעה 2 או 10 מטר כשהמרכז היא הדמות המשתמשת בכוח. יעבוד רק אם הדמות יכולה להרגיש את המטרה, לרוב אם יראו אותה או ישמעו אותה. הכוח אינו יכול לעצור קסם כלל וניסיון לבטל כוחות מנטליים עלול לגרום לרתע שיגרום לר"כ 4 של נזק לדמות).

המשחק נוצר בהתחלה לבניית **גיבורי-על של ארבעה צבעים**. יצורים על-אנושיים אלו יכולים להיבנות ע"י גלגול **1ק6 + 1 לקביעת מספר כוחות העל** ואז שוב **גלגול 1ק6 + 1 לקביעת מספר הדברים הטובים שמקבלים בחינם**. אחרי שבחרתם את כוחותיכם עליכם להצמיד לכל אחד ערך ר"כ. זאת ניתן לקבוע ע"י **גלגול 1ק6 לכל כוח שיש לכם וסיכום כל התוצאות. את "בריכת הנקודות" שנוצרה אתם מחלקים על פי ראות עיניכם**. ר"כ 6 היא המקסימום שניתן לתת לכל כוח. אלו שמכורים לאקראיות יכולים פשוט לגלגל 1ק6 לכל כוח אלא שהדבר עלול להוביל אכזבות בתוצאות של ר"כ 1 לא-ממש-כוח-על. אם הרווחתם כוחות על נוספים בזמן בניית הדמות הוסיפו את התוצאות ל"בריכה" המקורית וחלקו את הנקודות מחדש.

כוחות המכונים "כוחות קסם" הם כוחות המאפשרים לדמות לבצע מופתים שונים. הטבעת של "גרין לנטרן" (GREEN LANTERS) וסוג כלשהו של כישוף הן רק שתי דוגמאות של כוח קסם. שחקן המגלגל רק לכוח אחד יכול לבקש להפוך אותו לעוצמתי ככל האפשר, תפקיד המנחה להגביל את המצב כמובן אך קווים מנחים נדרשים שכן מצבים כאלו עולים בקומיקסים.

אם כוח קסם משמש למספר דברים בו זמנית ר"כ של כל אחד מהיכולות שבאות אחרי הבחירה הראשונה מורדות ב 1. לדוגמה כוח קסם ר"כ 5 יאפשר עקומה של 1-2-3-4-5. על מנת להדגים את העניין בואו ונאמר שמפעיל הכוח, קוסם מנטליסט, שואב דרקון מתוך סיוטיה של אחת הדמויות. לדרקון יכולות להיות התכונות הבאות: יריקת אש ר"כ 5, עור נוקשה ר"כ 4, תעופה ר"כ 3, משך פעולה ר"כ 2 בנוסף למגוון אפשרי של יכולות ברמת ר"כ 1. אם הקוסם יכול להמשיך ולהתרכז באשליה הוא יכול להוריד את היבט ההמשכיות ולתת לדרקון כוח ר"כ 2.

אם כוחו של הקוסם דומה לזה של "גרין לנטרן" או האישה הבלתי נראית, גודלו ועוצמתו של הדבר הם החשובים באמת. מישהו עם כוח-על ר"כ 5 יכול להקים מגן שישמור על אזור ר"כ 4 עם הגנה של ר"כ 5 או להיפך. אם ירצה שפטיש ענק ינחת על אויביו הוא יוכל לגרום לנזק ר"כ 5 במרחק ר"כ 4 או להיפך. הדבר עוצמתי מאוד אבל דמויות שכאלו נוטות להיות חזקות.

משנה צורה יכול להיחשב גם כן ככוח קסם בעל משתנים מספיקים. יכולות מתאימות לצורות שונות יכלול לפחות: גודל, קשיחות ומהירות. לדוגמה, דמות עם שינוי צורה ר"כ 3 יכולה להפוך ל ענק-קטן ר"כ 3 עם קשיחות ר"כ 2 או להתכווץ לגודל מיקרוסקופי ר"כ 3 ולמהר לכאן ולכאן במהירות ר"כ 2 ובצורה כזו לא ניתן ללכוד אותו.

אחרי שבחרתם את המיומנויות שלכם, הכוחות, הדברים הטובים והרעים ואולי גם חולשות והגבלות אתם יכולים לעבור לחלק הבא, הליטוש. אם אתם סקרנים לגבי טיפוס הדמויות האחרים השארו איתנו.

סופר נורמלי הן דמויות כמו בטמן, דר-דוויל (DAREDEVIL) וקפטן אמריקה שהקדישו את עצמן וכיוונו את מוחם וגופם לגבול השלמות האנושית. לעיתים נדירות יהיו להם כוחות על ממשיים אך דמויות חלושות-כוח בעלות כוח כמו חוש הרדאר של דר-דוויל וחושים מוגברים לדוגמה, אינן מחוץ לחשבון. במקום ה 6+1 הרגיל של גיבורי-על דמויות סופר נורמאליות **מקבלות 6ק6 דברים טובים**. לדוגמה, וניקה את שיטת ה"ויתור" סתם בשביל הגיוון, יש לכם 18 ד"ט (6 קוביות * תוצאה 3 קבועה של "ויתור"). תוכלו להגביר ארבע תכונות לר"כ 2, ובכך לדמות את האימון הרב והמיומנות הטבעית שיש לגיבורים מסוג זה בדרך כלל, ולקחת עוד מיומנות-על ועוד מספר דברים טובים רגילים.

לגיבורי פעולה אין שום יכולות על אנושיות בשום פנים ואופן ולכן לא מקבלים כאלו ולא יכולים לרכוש אותן בעזרת ד"ט. הם כן מקבלים **2+6ק2 של דברים טובים**, פי שתיים מהכמות הרגילה המאפשרת להם לכסח את הצורה של כנופיית רחוב. ג'יימס בונד, אינדיאנה ג'ונס ודירק פיט הם אב-טיפוסים של גיבורי פעולה.

אנשים רגילים הם בשר תותחים לכל שאר טיפוס הדמויות אבל במערכות מסוימות אלו הדמויות היחידות שניתן לבחור. דמויות אלו מקבלות **2 דברים טובים** בחינם. שום יכולת מיוחדת מעבר לכך.

גזעי חייזרים

אם קיימים גזעים זרים ותבוניים במערכה שלכם המנחה צריך לקבוע את היכולות האופייניות לבן הגזע זה. חרקים חייזרים רצחניים יכולים, לדוגמה, יכולים לקבל ר"כ 3 בכוח, קשיחות ומהירות. ר"כ 2 בזריזות בעוד תבונתם תהייה אולי רק ר"כ 0 במושגי אנוש. אם חייזרים מותרים כדמויות תוכלו לקבל "אב טיפוס בסיסי" מהמנחה ולרשום את התכונות לפי הערך המצוין במקום ר"כ 1 האופייני לגזע האנושי. אם לגזע חייזרי יש יכולות על טבעיות רבות באופן טבעי כדאי אולי להגביל את נציגיו לרמת גיבור פעולה או סופר נורמאלי (טיפוסי דמויות אחרים, בהמשך) שכן אחרת לדמויות אנושיות לא יהיה סיכוי כנגדם.

אם שחקן רוצה לקחת לו דמות חזר אך למנחה אין כאלו מוכנים או שהשחקן לא מרוצה ממה שיש המנחה יכול להרשות לשחקן להמציא חזר חדש תוך שימוש בחוקי בניית דמות על אנושית. הכוחות של הדמות ייצגו

אפיונים טיפוסיים של נציגי הגזע הזר. יצורים מבוססי טכנולוגיה שונה או קסם (אנדרואידים כמו "ויז'ן" (VISION), גולם, וסדרת הרובוטים הרצחניים מדגם T-1000) יכולים להבנות בצורה דומה.

דמויות אולטרה-עוצמתיות

ישנן דמויות חזקות כל כך עד שניתן להחשיב אותן כאלים, ישויות עליונות או כל שם שתמצאו לתת להן. מה שיש להן במשותף זה עוצמה. עוצמה גבוהה מספיק שתבלוט במשחק הנושא שם כמו זה. הן יכולות להיות חייזרים (סופרמן) או אלים אמיתיים של פנתיאונים נשכחים (ת'ור והרקולס) בכל מקרה הן נראות כמונו אך הן חזקות יותר מרוב גיבורי העל. מומלץ לא לתת לשחקנים לשחק דמויות כאלו אבל כמנחים אולי אין לכם בעיה עם העניין.

דמויות אולטרה עוצמתיות נבנות כמו כל דמות על אנושית אחרת אך בהבדל משמעותי אחד- תכונות לא מתחילות ב 1 ר"כ. במקום ר"כ ההתחלתית נקבעת בגלגול 6ק1. ניתן להשתמש בשיטת ויתור או לשלב בין השניים. דמויות אולטרה עוצמתיות (אני משער שניתן לקרוא להם אד"ש – אולטרה דמויות שחקן) (לעולם לא יהיו יותר מידי קיצורים), אלו לא זוכות בכוחות על נוספים או דברים טובים מעבר לתכונותיהן המדהימות.

הערה למנחים: אם החלטתם שגזע כזה קיים במערכה שלכם, תוכלו לקבוע מראש את תכונותיו. בצורה כזו שחקנים שרוצים לשחק תת-אל יוכלו לשלוט ברמת הכוח עד גבול מסוים. כמובן שאלים שחקניים נוטים להיות עוצמתיים יותר מאחיהם לגזע, הדבר נלקח בחשבון כשנתנו להם כוחות על שחלקם אולי יגבירו את תכונותיהם הטבעיות. קחו לדוגמה את ת'ור [THOR מהקומיקס של חברת MARVELL. המתרגם] שהוא חזק יותר מהאסגרדי [אסגרד – ממלכת האלים במיתולוגיה הנורדית. המתרגם] הממוצע.

ליטוש

לאחר שסיימתם את התהליך כולו רשמו שלדמותכם החדשה יש **3 נקודות מזל**. שימוש מוסבר בפרק "ניסיון ומזל". לא ניתן להשתמש בהן לדבר בזמן שלב בניית הדמות.

נסו לענות **לפחות לחלק מן השאלות שבהמשך** בכדי להפוך את דמותכם לחיה ונושמת כמה שרק אפשר ולא רק חתיכת נייר עם ערכים ומילים. לא צריך לכתוב סיפור קצר על דמותכם מהיוולדה ועד היום אבל אפילו לדמויות השטחיות ביותר יש מספר אפיונים מיוחדים שמגדירים אותן. ואל תשכחו **לבחור שמות טובים לדמויות שלכם**. בוב הברברי, ספיידר מן השלישי או קיוו100 הם לא שמות טובים. לא לכל הגיבורים יש שם אזרחי ושם הרואי אבל לכל אחד יש לפחות שם אחד.

משחק השם

אם אתם תקועים עם המצאת שם – אני יודע שלרבים יש את הבעיה הזו, אני כלול עמם – הנה סוד מקצוע שיעזור לכם להגיע רחוק בחיים, או לפחות יגרום לשחקנים אחרים בקבוצה שלכם להביט בכם בהערצה על המקוריות שאתם מפגינים. קחו ספר או דיסק או די.וי.די. אל תגנבו שמות מהדמויות הראשיות או הזמרים (אלא אם הם לא מוכרים) במקום הציצו בשמות האנשים שאחרים על יצירת המוצר והתעלמו מהשמות המוכרים יותר: דמות ששמה ספילברג לא טובה יותר משורצנגר. לדוגמה, בהצצה במילון האנגלי הבין לאומי של קיימברידג' שברשותי אני יכול לשלוף שמות רעננים בלי להתאמץ "שלום, הכירו את ריי רנספורד". "הי, תראו זו פליסיטי בוינטון, ידידתי הטובה מהאוניברסיטה" או "אז אתם משוחחים עם שני אנשים שעברו שם? טוב, זהו זוג צעיר בשם פיליפ ואנגי קרסוול..." רואים? זה הרבה יותר טוב מלאכלס את העולם שלכם בג'ון סמית'ים והעתקים זולים של דמויות מפורסמות.

- היכן ומתי נולדתם? האם אתם עדיין חיים שם?
- מי היו הוריהם? היכן הם עכשיו?
- כיצד עברה עליכם ילדותכם? מה הדבר שאתם זוכרים הכי טוב, לרעה או לטובה?
- כמה שנים למדתם בבית ספר? מה רמת האימון שלכם? במה אתם עוסקים? האם יש לזה קשר ללימודים שלכם?
- מהן החוויות החשובות ביותר בחייהם כבוגרים? האם יש טרגדיות או הפתעות? דברים ממש מוזרים?
- מתי וכיצד זכיתם בכוחות העל אנושיים שלכם או היכולות האדירות שלכם? האם הם השתנו מאז?
- איזה מן טיפוס אתם? האם הכוחות שלכם שינו אתכם?

- מה אתם מעריכים (אידיאל, אדם, דבר)? האם אתם דתיים?
- האם אתם מאוהבים? האם יש לכם משפחה?
- מעבר למשפחה ולקרובים, את מי אתם מכירים (מכרים, עמיתים, שכנים, אויבים)?
- כיצד אתם נראים? כיצד אתם מתלבשים? האם יש לכם תלבושת מיוחדת?
- לבסוף, האם יש משהו שעושה אתכם באמת שונים? מה עושה באמת עושה אתכם, אתכם?

אתם אמורים כבר לדעת חלק מהתשובות לאחר יצירת הדמות. אתם יכולים גם לבחור לענות על השאלות האלו לפני יצירת הדמות, אולי הן יעזרו לכם ליצור גיבור על מעניין יותר. אדם שגדל באמצע שום מקום קרוב לוודאי שלא זכה להיות קרוב לקרבות רבים מידי בין גיבורי על ונבלי על והסיכויים שזכה בכוחותיו בשל תופעת לוואי של אחד הקרבות האלו הם קטנים. אדם דתי יגיב אולי בצורה שלילית ואולי אפילו ימלט בפחד אם לפתע יגלה שהוא יכול לדבר עם רוחות המתים ולצוות עליהם והוא לא יתחיל לתפור לעצמו חליפה מפחידה ויצא להלחם בפשע. למישהי עם רקע בכוחות המיוחדים יהיה אולי קל יותר לחסל נבלי על מאשר דמויות אחרות בעלות רקע שונה שכן היא אומנה להרוג. יוצר פטנטים בעל אינטליגנציה על אנושית יחליט אולי ליצור המצאות יעילות ביותר לעזרה בבית ולא רובי לייזר ומכונות זמן. פציפיסט יכול להפוך לרוצח קשוח ולהיפך. נסו לבחור בשני פרטים שנראים כאילו הם מתנגשים והסבירו מדוע הם לא.

השקיעו מאמץ בדמותכם, כל אחד יכול להמציא דמות משעממת וסטריאוטיפית אבל האם תוכלו ליצור סטריאוטיפ מעניין? שוב, מה הופך אתכם להיות...אתם?

אנשים, אם רק הייתי מקשיב לעצות שלי הייתי מפורסם.

בואו ונכין גיבור. גלגלתי בטבלת המקור האקראית והתוצאה היתה "נוצר ע"י מישהו אחר" המממ... אוקי, בוא ונכין דמות שונה במקצת, ניצור גולם.

סיפורים על גולם באים מסיפורי היהדות. לרוב אלו יצורים עשויים חימר שקיבלו דמוי-חיים באמצעים קסומים ומצויים להגן ולשרת את יוצרם. מה אם היה לנו גולם העל רצון חופשי, או לפחות משהו קרוב? יותר טוב, בואו לא ניצור את הדמות המסורבלת הענקית המוכרת ממשחקי מו"ד אלא ניצור משהו בעל עידון וכן. בהתאם שמה של הדמות יהיה שיפורה. היא נוצרה על ידי רב-מג כך שתהיה צעירה לנצח ומלווה נאמנה והמכשף הזקן הצליח כל כך עד כי הבריאה שלו נותרה לחיות אחריו – במאות שנים למעשה. היא מתנהגת, נראית ומרגישה ממש כמו אדם רגיל ולכן נבסס אותה על דמות אנושית מבחינת תכונות, כלומר כל התכונות שלה מתחילות ב"כ" 1.

החלטתי להשתמש בשיטת הויתור כמה שרק אפשר בכדי להבטיח יכולות ממוצעות לפחות. נדלג על שלב המיומנויות (ניתן להתקדם ולשוב באופן חופשי משלב לשלב בזמן בניית הדמות) ואני בוחר את כוחות העל של שיפורה. ויתור יעניק לי ארבע בחירות. חוזק-על היא בחירה ברורה, יצור העשוי חימר ומתגבר בקסם חייב להיות חזק מהרגיל. קשיחות-על היא הבחירה הבאה – קשה יותר לפגוע בה מאשר ביצור בשר ודם. קיום קסום, שיפורה לא מדדקנת ולא זקוקה לאכול או לשתות או לנשום. כוח אחד נוסף נותר...נגמרים לי הרעיונות ואני מעניק לה זריזות-על. אחרי הכל, היא לא גולם סטריאוטיפי.

קעת ויתור מעניק לי ארבע פעמים שלוש או במילים אחרות, 12 נקודות לחלוקה בין ארבע הכוחות השונים. בכדי להסביר את זמן הישרדותה הארוך אני מציב 5 ר"כ בקיום קסום. חוזק-על מקבל 3 ר"כ, קשיחות וזריזות 2. אני מחליט לשים הגבלה על קיום קסום וזאת כדי ששיפורה לא תוכל לאכול או לשתות גם היא אם רוצה, הדבר יקשה עליה להשתלב בחברה אנושית רגילה. רמת הכוח עולה ל6 שצריך להיות מספיק טוב.

קעת, אני רוצה לשפר את אחד הכוחות האחרים. על מנת לעשות כן אני בוחר בחולשה תלות באנשים בר"כ 1, כמו הרצון שלה ולכן הרמה הנמוכה ביותר שניתן לרכוש בו את החולשה הזו. חולשה זו מדגימה את העובדה ששיפורה נוצרה על מנת ללוות ולשעשע גבר אחר. גם כשזה מת מזה מאות בשנים היא עדיין מרגישה את הצורך הזה להיות עם מישהו. עם יופי כמו שלה אין מחסור במתנדבים אך כשהם מגלים שהיא אינה אנושית הם עוזבים, מאוכזבים. קיום המקולל ביותר שאני יכול לחשוב עליו. אני משתמש ב 3 הד"ט לשיפור חוזק-העל של שיפורה ב1 ר"כ.

קעת בואו נבחר בכמה דברים טובים על מנת לשפר את מצב הרוח – אני מתחיל לרחם על דמות הדוגמה הזו שלי. ויתור מעניק לי ארבע ד"ט גם כן. אני בוחר יפה תואר, זיכרון צילומי, מהירות +1 וכישרון מיוחד: ריקוד.

לבסוף, מאחר והדבר מתאים לדמות, אני בוחר בד"ר: נקודת תורפה (כריזמה 1- ר"כ לצרכי מנהיגות). שיפירה רגילה להיות מובלת ולא זו שמובילה ונותנת הוראות. אני משתמש בד"ט שקיבלתי בתמורה לשפר את הכריזמה הכללית ב ר"כ 1 וכאן אנחנו מסיימים את הדמות מבחינת חוקי המשחק ואני נותן לה את 3 נקודות המזל שלה.

הדמות של שיפירה נראית כך כעת:

- כוח 3, קשיחות 3, זריזות 2, מהירות +1, כריזמה +1, תבונה 1, רצון 1, ערנות 1.
- כוחות על: כוח, קשיחות, זריזות, קיום קסום 6 (לא מזדקנת ולא זקוקה למזון, מים או אוויר ולא יכולה לאכול ולשתות גם אם תרצה).
- מיומנויות: במקור אומנה להיות נערת חצר בימים עברו. שיפירה מיומנת בשירה ומוזיקה, והיא רקדנית יוצאת מגדר הרגיל שמכירה סגנונות ריקוד שונות החל מהרנסאנס ועד העידן המודרני. במהלך השנים היא למדה כתיסר שפות, סוגי ספורט שונים, אופנה, מוסיקה של תקופות שונות. יש לה הבנה טובה ומבט כולל ורחב על מהלך ההיסטוריה, וכישורי קרב מכובדים (היא הצילה את חיי חבריה מספר פעמים). שיפירה היא קטלנית בקרב בהיותה חזקה מעל הרמה האנושית וקשה להריגה.
- דברים טובים: מהירות, כריזמה, יפת תואר, זיכרון צילומי, כישרון מיוחד: ריקוד.
- דברים רעים: נקודת תורפה – קלה להובלה.
- חולשה: תלויה באנשים 1.
- נקודות מזל: 3.

זה הזמן להתחיל ולחשוב על תשובות לרשימת השאלות הליטוש אבל דוגמה זו ארוכה מידי גם כך ולכן אני מתיר את ההיסטוריה של שיפירה לזמן אחר. אבל, הנה משהו שקפץ לראשי בזמן שהצצתי בשמות משפחה יהודיים. בכדי להתאימה טוב יותר בחברה בני אנוש שיפירה אימצה לעצמה את השם באך, על שמו של אותו מוסיקאי יוהן סבסטיאן באך. כן היא מכירה אותו, לא הם לא היו נשואים. רק עוד פרט קטן מחייה של היהודייה הנודדת האגדתית הזו...

קרב אישי

אז כעת יש לכם דמות שמשתוקקת להוכיח את עצמה. בז'אנר גיבורי העל (וברבים אחרים) המבחן הסופי לבחינת יכולות הדמות הוא קרב גדול. ברוב משחקי התפקידים חוקי הקרב הם המסובכים ביותר ומשחק-על אינו יוצא מהכלל. אבל בבסיסה שיטת הקרב היא עדיין פשוטה מאוד. היא מורכבת ממשתנים ומקרים מיוחדים שגורמים לה להראות מסובכת.

קרב מתרחש ביחידות הנקראות **תור** שמייצגות יחידות זמן לא ברורות. כמה שניות הן רעיון טוב. על מנת להקל עליכם **10 תורות שוות באורכן לדקה אחת**. שיטת משחק התפקידים של מרוול הישנה הייתה אומרת שכל תור מייצג תיבת קומיקס אחת (פאנל) והאנלוגיה הזו עדיין טובה מאוד. **במהלך התור דמות יכולה לבחור לקחת פעולה אחת**, או יותר אם היא ממוזלת במיוחד. פעולות כוללות:

- התקפה בעזרת אגרופים, נשק, כוח-על, או משהו אחר.
- שליפת נשק.
- טעינת נשק טיפוסי (ראו טבלת נשק מודרני לזמני טעינה).
- המלטות מהתקפת אויב (בניגוד להתחמקות שהיא פעולה אוטומטית).
- שימוש בכוח-על שלא למטרות התקפה.
- הפעלת כוח-על שדורש הפעלה.
- עשיית משהו אחר שניתן להשלים בתור אחד.
- ביצוע חלק ממטלה שדורשת יותר מתור אחד להשלמה.

תנועה היא לא פעולה נפרדת: אתם יכולים לנוע כחלק מהפעולה שלכם אבל **אם אתם מתחילים את התור כשאתם על מוטלים על הרצפה, תנועה תדרוש פעולה**. אם אתם רק רוצים להלחם, ניתן לעשות זאת מהארץ. סדר פעולות קרב הן כדלקמן:

1. כל המשתתפים **מגלגלים יוזמה**, אלא אם כן הופתעו. ניתן לזכות בפעולת בונוס ע"י גלגול הצלחה קריטי.
2. דמויות **פועלות על פי סדר היוזמה**, אלא אם בחרו להמתין ולראות מה אחרים עושים.
3. **כשהתקפות נעשות ניתן להתחמק מהן ע"י גלגול התחמקות מוצלח**. התחמקות לא נחשבת כפעולה. הצלחה קריטית בהתחמקות תעניק לכם התקפת-נגד. פגיעה קריטית עלולה לחדור את שריונו של המותקף.
4. **אם ההתקפה הצליחה, התוקף מגלגל לנזק והמותקף יכל לנסות להתנגד**. התנגדות לנזק לא נחשבת לפעולה. אם גלגול הנזק מצליח השפעות הפצעים מחושבות, הן תלויות ברמת הכוח של ההתקפה. פצעים קריטיים קטלניים הרבה יותר מרגילים.
5. **לאחר שכולם סיימו מתחיל תור חדש** וגלגול היוזמה נעשה מחדש.

כעת נדון בסעיפים ביתר הרחבה ונתחיל עם...

יוזמה

גלגול יוזמה נעשים כנגד תכונת המהירות. אם יש לכם כוח-על של תנועה כמו טיסה על-קולית או שחיית טסונאמי, ניתן לגלגל כנגדם אבל רק אם התנאים נכונים [לא ניתן לגלגל לשחייה מהירה על החוף. המתרגם]. מהירות מכסה את הרפלקסים המולדים ועובדת בכל מקום. יכול להיות לכם גם כוח שנקרא רפלקס-קרב שפועל בכל מקום. מספר דברים טובים יכולים להשפיע על הגלגול גם כן.

דמויות פועלות על פי סדר תוצאות היוזמה, מהגבוהה ביותר לנמוכה ביותר. תוצאות שוות נחשבות כאילו הן מתרחשות בו זמנית. דמות יכולה גם להמתין ולראות מה האחרות עושות או להכין **פעולת תנאי** וזה אומר שאתם ממתינים לגורם מסוים מאוד שיכנס לתמונה על מנת לפעול באופן מיידי אבל רק כשהלז מופיע. פעולת תנאי יכולה להישמר מתור לתור אבל רק כל עוד הדמות לא פועלת ורק ממתינה. (התחמקות לא נחשבת כפעולה.)

אם תוצאת גלגול היוזמה שלכם הגיעה להצלחה קריטית בהשוואה לגלגול הגבוה ביותר בקבוצה היריבה (אן הקבוצות היריבות) אתם זוכים **בפעולת בונוס**. בפעולה זו תוכלו להשתמש בצמוד לפעולה הרגילה שלכם או לשמור אותה למאוחר יותר אך יש להשתמש בה בתור בו זכיתם בה.

ישנם מקרים בהם הדמות לא מודעת לכך שהיא תותקף ולכן היא **מופתעת** לחלוטין. במקרים כאלו היא **מפסידה באופו אוטומטי בגלגול היוזמה ולא יכולה לעשות דבר פרט להתחמק במהלך התור הראשון**. בנוסף **התוקפים שלה זוכים ב +1 ר"כ לפגיעה**. עירנות יכולה לאתר את התוקף שמסתתר ויכולה לעזור לדמות להתחמק מהפתעות שכאלו.

התקפה

הפעולה השכיחה ביותר בזמן קרב היא ההתקפה. גלגולי התקפה נעשים כנגד תכונה, כוח על או מיומנות. דברים טובים, כמו מיומנות מיוחדת או תכונה מיוחדת, יכולים להשפיע על הגלגול. **כל התקפות הפא"פ (פנים אל פנים) מגולגלות כנגד כוח**, אלא אם יש מיומנות-על רלוונטית. **כל התקפות הטווח מגולגלות כנגד זריזות** או מיומנות רלוונטית. **אם אין לכם רקע קרבי או ניסיון יכול מאוד להיות שתסבלו עונשין לשימוש במיומנות לא מוכרת, 1- ר"כ**. אנשים לא נולדו לוחמים. **כוחות-על מגלגלים כנגד הר"כ שלהם** או מיומנות הכוח אם היא הותאמה אישית.

אם אתם משתמשים בנשק ירי, כל התקפה מבזבזת בדרך כלל כדור אחד מהמחסנית. נשקים אוטומטיים המכוונים כלפי אדם אחד מבזבזים 3 כדורים. כלי נשק אוטומטיים המכוונים כנגד מספר אנשים מבזבזים 6+2 כדורים לכל מטרה. נשקי מוזני-חגורה משתמשים בפי שתיים יותר כדורים וכלי נשק הניצבים על כלי רכב משתמשים בפי שתיים יותר. קשה ליצור טיווח נקי של 3 כדורים בתותח אוטומטי של 20 מ"מ.

אם אתם מנסים לפגוע במספר מטרות בהתקפה אחת אתם סובלים גם מעונשים של 1- ר"כ. הדבר אפשרי רק עם כוחות על, כלי נשק אוטומטיים, ראשי נפץ, חומרי נפץ או כל דבר אחר שגורם לנזק מתפזר. נשקים שיש להם התקפה המשפיעה על אזור שלם מסומנים כ-**ח"נ** (חומר נפץ) לצד ר"כ הנזק שלהם (ראו טבלת נשק מודרני). **אזור ההשפעה של חומרי נפץ שווה בגודלו ל 1 ר"כ פחות מר"כ הנזק שלו**, אלא אם צוין אחרת. **בלי קשר למספר המטרות שאתם תוקפים, תמיד גלגלו גלגול התקפה אחד (אלא אם כן תשתמשו בשני נשקים ובמקרה זה המותקף מגן בנפרד)**. עדיף לכוון חומרי נפץ לכיוון מטרה אחת ולקוות שהפיצוץ ילכוד את האחרים, בצורה כזו לא תסבלו מעונשין להתקפה.

נסו תמיד לתאר את ההתקפות שלכם בצורה מדויקת וציורית ככל האפשר לפני בגלגול. לומר "אני מחטיף לו" כל הזמן הופל להיות משעמם מהר מאוד. תיאורים עוזרים גם למנחה לשפוט תוצאות של קרב. אם אתם מנסים ירי פעלול (ראו טבלת התקפות מיוחדות בהמשך) אתם חייבים לתאר את הפעולה בדיוק רב.

התחמקות

אחרי שהתוקף גלגל לפגיעה, המותקף חייב לגלגל להתחמקות. אם הדמות לא בזבזה את הפעולה שלה לאותו התור היא יכולה לנסות להימלט במקום להתחמק. **המלטות מעניקה +1 ר"כ לגלגל ההתחמקות. גלגול התחמקות נעשה כנגד זריזות**, או כוחות על רלוונטיים כמו טלפורטציה. אם גלגול ההתחמקות גבוה מגלגולו של התוקף ההתקפה נכשלה, התוקף פספס. במצב של תיקו זהו פספוס קרוב אם ההתחמקות הצליחה ברמה קריטית המותקף זוכה **בהתקפת-נגד** ויש להשתמש בה מיד או שתאבד וניתן להשתמש בה רק כנגד התוקף הלא יוצלח שהתקפתו האומללה הובילה את המותקף למצב הזה. אם למותקף יש עדיין את פעולתו אותה לא בזבז הוא חייב להמתין לתורו על פי סדר היוזמה על מנת להשתמש בה אבל את התקפת הנגד הוא חייב לבצע מיד. לעומת זאת אם המתקיף זכה **בהצלחה קריטית** הוא השיג פגיעה קריטית (ראו למטה). לבסוף, אם התוקף הצליח בגלגול, ההתקפה פוגעת אך ללא השפעות מיוחדות.

אם אתם מנסים להתחמק **התקפת-שטח**, כמו חומרי נפץ או כוחות על, **אינכם יכולים להתחמק לגמרי אלא אם כן הר"כ של מהירותכם (או כוח תנועה מתאים) לפחות שווה לר"כ אזור ההשפעה של ההתקפה**. אם לא גלגול התחמקות מוצלח רק מפחית את הנזק בר"כ אחד והתחמקות קריטית מפחיתה את הנזק ב 2- ר"כ. משתנים של מחסה נכנסים לחשבון אבל המלטות לא ניתנת לביצוע.

קרב מנטאלי

קרב מנטלי שונה מהקרב הרגיל רק במעט. במקום בזריזות רצון משמש להתחמקות מהתקפה מנטלית. חשיכה, מחסה, מיקום, ומשתנים אחרים לא משפיעים על התקפה זו. אם התוקף יודע שמטרתו נמצאת בטווח הוא יכול להתקיף. אם ההתקפה מצליחה רצון משמש גם כן כנגד השפעותיה ולא קשיחות (ראו "כמה זה כואב" בהמשך). לבסוף, נזק מהתקפות מנטאליות מוריד מהרצון ולא מהקשיחות. כוחות על רלוונטיים יכולים להחליף את הרצון.

נזק מנטאלי נרפא מהר יותר מרגיל. במקום ימים (פצעים רגילים) ושבועות (פצעים קריטיים) נזק מנטאלי נרפא בשעות וימים, בהתאם. ראו את פרק הריפוי למידע נוסף.

מצבים מיוחדים

מצב	משתנים
אש לא ישירה	מרגמות, ופצצות מצרר וכלי נשק אחרים שתוקפים מטרות בצורה לא ישירה. 1- ר"כ לפגיעה.
התקבצות כנגד יחיד	כל תוקף זוכה ב+1 ר"כ לפגיעה, הדבר לא ניתן לצבירה גם אם יש תריסר כנגד אחד. הבנוס נחשב גם אם תוקף אחד רק אוחד במטרה והתוקף השני מכה.
חשכה, ערפל, עשן וכדומה.	מצבים של תאורה חלשה גורמים לעונשין של 1- ר"כ אלא אם סותר אותם כוח על (ראיית לילה, חוש רדאר) או ציוד (משקף מגביר אור) או ראיית לילה של דבר טוב.
כוונות מתקדמות	הדבר כולל כוונות טלסקופיות על נשקים קטנים ומערכות איתור חום או ראשי נפץ מונחי רדאר או לייזר בנשקים גדולים יותר. נשקים חכמים, אם הללו קיימים בעולם המערכה שלכם, נחשבים גם כן. ראייה מתוגברת מעניקה 1 ר"כ לפגיעה אך התוקף חייב לבזבז תור שלם בכדי להתמקד. שימו לב שראייה מתוגברת למטרות גדולות לעיתים נדירות בלבד יכולות להעניק בנוס למטרה בגודל אנושי.
הקיצור כ"מ על יד הר"כ של טווח הנשק מציין שלרוב הנשק מצויד באמצעי ראייה מתוגברת.	
מחסה טוב	מחסה טוב הוא כזה שיכול לעצור או להאט באופן משמעותי את ההתקפה. המחסה חייב להסתיר לפחות חצי מהמטרה. מחסה מעניק 1- ר"כ להתקפה.
נשק רב-קני	מעניק +1 ר"כ לפגיעה בגלל קצב האש האדיר וקשת האש הרחבה יותר. כן, זה תקף גם לרובה-צייד דו קני אם שני הקנים מרוקנים בו זמנית.
עמדה עליונה בקרב פמ"פ	מצב בו המותקף מופל ארצה והתוקף נעמד מעליו לדוגמה. מעניק +1 ר"כ לפגיעה
שימוש בשני נשקים	ניתן לשימוש רק עם שתי כלי נשק חד ידניים בקפ"פ או שני אקדחים קטנים, אלא אם כן יש לכם כוח +3. מעניק התקפה נוספת באותו תור אך שתי ההתקפות סובלות מ-1 ר"כ לפגיעה. ניתן לסתור את העונשין עם הד"ט: סגנון ווו (WOO).

התקפות מיוחדות

סוג התקפה	משתנים
אחיזה	גלגל לפגיעה כרגיל, תוך שימוש בכוח. הצלחה מציינת שהקורבן נלכד והוא לא ישתחרר עד שיזכה בגלגול התנגדות של כוח כאחת מהפעולות הבאות שלו. הצלחה קריטית גורמת לנזק כוח רגיל למותקף, אם התוקף בוחר לעשות כן. הוא יכול להסתפק בריסון המטרה ללא נזק ובמקרה זה המותקף חייב להגיע להצלחה קריטית בהתנגדות שלו על מנת להשתחרר. כלי נשק המתאימים לאחיזה מעניקים +1 ר"כ לכוח למטרת הוספה לנזק.
התנגשות או ניגוח	ר"כ הנזק של התקפת התנגשות או ניגוח נקבעת ע"י ר"כ המהירות הנוכחי של הצד המהיר יותר. בהתנגשות כל הצדדים סובלים מהנזק אבל בניגוח מכון התוקף סובל בר"כ אחד פחות של נזק מאחר והוא מוכן למכה. הגודל קובע גם כן. אם יש הבדל גודל בין הצדדים הצד הגדול יותר סובל מנזק מופחת בר"כ אחד על כל הבדל ר"כ בגודל (אך ר"כ 0 הוא המינימום נזק האפשרי). לדוגמה, אם רכב (גודל 3 ר"כ) פוגע בהולך רגל (גודל 1) במהירות מירבית (ר"כ 4) הקורבן המסכן יסבול מנזק של 4 ר"כ בעוד הרכב סובל מנזק

של ר"כ 1 בלבד.	
סילוק נשק מיד יריב בירייה, לדוגמה, או הכשלת היריב בכדי לתת לעצמך עמדה טובה יותר בתור הבא. ירי וירטואוזי דורש הצלחה קריטית על מנת שתצליח, לא נעשה שום נזק. יש להכריז על ירי וירטואוזי מראש.	ירי וירטואוזי
נפילה גורמת לנזק השווה למרחק המצוין על טבלת אזור השפעה לא טבלת הטווח. ראשית גלגלו גלגול זריזות נגד ר"כ הנפילה על מנת לקבוע כמה קשה הנחיתה (למעשה התחמקות מ"התקפה") אז ממשיכים כרגיל בכדי לבדוק כמה קשה נפגעתם.	נפילה
משתמש בחוקי האחיזה אבל הצלחה רגילה מצביעה על כך ששני הצדדים מחזיקים כעת בנשק עד שמישהו מהם מצליח בתחרות הכוחות (ע"י גלגול). הצלחה קריטית מצביעה על פירוק מידי מהנשק שנופל קרוב למקום. בזמן המאבק על הנשק אם מישהו מהצדדים משיג הצלחה קריטית הוא יכול לגלגל לנזק רגיל מהנשק כנגד היריב שלא יכול להתחמק. הזוכה יכל להחליט רק לקחת את הנשק מידי יריבו אם הוא לא רוצה להזיק לו.	פירוק מנשק

כמה זה כואב

בהנחה שהתוקף פגע במטרתו הגיע הזמן לחשב את הנזק. לפני שנעשה זאת עלינו לקחת מספר דברים בחשבון. ראשית, התוקף יכול **למשוך את אגרופיו**. הדבר אומר שהתוקף יכול להחליט להפחית את רמת הכוח של המכה. ההחלטה חייבת להיעשות לפני גלגול הקובייה. לא ניתן למשוך את האגרופ שלכם בהתקפת שטח או שימוש בכוח על המשפיע על אזור שלם. הדבר פשוט לא אפשרי שכן הם לא תוכננו לשינויים עדינים כאלו. ואם כבר אנו עוסקים באזור השפעה יש לזכור **שאם כוח-על משמש להתקפה אזורית הוא גורם לר"כ נזק אחת פחות מהרגיל**.

נשקים אוטומטים הם דבר אכזרי, אם נשק כזה נמצא בשימוש להתקפת מטרה בודדה התוקף מוסיף נקודה לכל קובייה שהוא מגלגל לנזק (מטח אש ממכונת ירייה יגרום ל36+3 נזק). אם המטח מפוזר בין מספר מטרות ללא בונוס לנזק.

גלגול נזק נעשה כנגד כוח אם התוקף לא חמוש, ר"כ **כוח העל בו הוא משתמש** (או היבט הנזק אם הוא מותאם אישית), או ר"כ **הנשק בו נעשה שימוש**. נשק לדוגמה מתואר בפרק הנשק המודרני. שימו לב שלחלק מכלי הנשק יש את הסימון **ח"ש** לצד ר"כ הנזק שלהם. הדבר אומר שהנשק יורה תחמושת **חודרת שריון** אשר חודרת את הגנת המטרה בקלות רבה יותר מהתקפה רגילה. במושגי משחק הדבר אומר **שהנתקף סובל מעונשין של 1- ר"כ כשהוא מגלגל להתנגדות לנזק**. רוב כלי הנשק בעלי חדירת שריון יוצרים גם פיצוץ משני. אם המנחה מאמין שהתקפת ח"ש צריכה לגרום **לפיצוץ משני** עליו לקחת את ר"כ הנזק של הנשק ולספור שלוש דרגות למטה בטבלת אזור ההשפעה שנמצאת בפרק הנספחים. הדבר ייתן הערכה גסה של אזור ההשפעה. לדוגמה טיל לאו ברמה של 4 ר"כ יפגע בכל מי שנמצא באזור של מספר מטרים מנקודת הפגיעה (מ ר"כ 4 ל ר"כ 3, ר"כ 2, ולבסוף ר"כ +1) הפיצוץ המשני משתרע על שטח התקפה רגיל והוא אינו חודר שריון בעצמו.

המותקף יכול לנסות להתנגד לנזק וזאת ע"י גלגול **כנגד הקשיחות שלו**, ר"כ של **הכוח הרלוונטי** כמו שדה כוח לדוגמה או ר"כ של **השריון שהוא לובש**. שריונות לדוגמה נמצאים בטבלה המלווה. שימו לב שרוב השריונות מעניקים לכם הגנה חלקית בלבד ולכן ניתנים **לעקיפה בפגיעה קריטית** (אני מתערב שתהיתם אם יש להם שימוש). חליפות-כוח הן יוצא מן הכלל, אלו מעניקות כיסוי מלא אלא אם צוין אחרת. אבל, פגיעה קריטית יכולה לגרום לנזק כלשהו גם מול דמות המכוסה לחלוטין: המותקף סובל מ-1 ר"כ עונשין כשהוא מתנגד לנזק, התוקף מצא נקודת חולשה בשריון. מטרה שאינה מוגנת סובלת מאותו העונשין, מציינת פגיעה בראש או איברים חיוניים.

סוג שריון	הגנה מול פמ"פ	הגנה מול טווחי
שריון עור	+1	1
שריון שרשראות	2	+1
שריון לוחות	3	2
ציוד הגנה כללי	+1	1
שריון מודרני קל (שכפ"צ)	+1	2
שריון מודרני כבד (שריון מבצעי מלא)	2	3
חליפת-כוח ממוצעת	4	4

אז מה קורה אם גלגול הנזק מצליח? ובכן אז אתם בעולם של כאב, בדקו את הטבלה הבאה:

תוצאת גלגל נזק	השפעה
כישלון או תיקו פגיעה רגילה	חבלות ושריטות. שום דבר רציני. המטרה סובלת 1- ר"כ עונשין לכל הפעולות שלה עד שתרפא (שימו לב שיוזמה, התחמקות והתנגדות לנזק אינן פעולות). אם ספגתם מספר פצעים רגילים אין עונשין נוספים. ההלם מהפגיעה הראשונה הוא גרוע מספיק בכדי להזרים אדרנלין בגוף. יש לספוג פגיעה קריטית על מנת לסבול מעונשין נוספים. יתרה מכך, כל פצע רגיל מפחית את הקשיחות שלכם בר"כ 1 ומוריד אותה לרמה הבאה. כשהיא צונחת מתחת ל 0 אתם מתמוטטים ויצאתם מהקרב עד שתרפאו. הפחתות אלו לא גורמות לעונשין נוסף מעבר לזה שהוזכר למעלה אך חשוב לעקוב אחר השינויים על מנת שנדע מתי התעלפתם.
פגיעה קריטית	כל פגיעה קריטית גורמת ל-1 ר"כ על כל הפעולות. עונשין אלו מצטברים אחד עם השני ועם עונשין מפגיעה רגילה. לאחר מספר פגיעות כאלו עדיף שתיכנעו ותתפללו לרחמים. כמו כן, גלגול אובדן הכרה חייב להיעשות, שימוש בקשיחות כנגד ר"כ הנזק. תמיד תשתמשו בערך הראשוני ולא המשתנה של התכונה כשמגלגלים גלגול זה. כישלון מצביע על כך שאתם חסרי הכרה או בהלם מוחלט למשך מספר תורות, $1 + 6q$ היא קביעה טובה לעניין. כישלון קריטי אומר שאתם חסרי הכרה ל $2 + 6q$ דקות לפחות או עד שהמנחה אומר שאתם מתעוררים. גם אם לא איבדתם את ההכרה אתם על הרצפה. הדבר חשוב במיוחד בקפא"פ בו התוקף יהנה מעמדת עליונות עליכם בתור הבא. לבסוף, הקשיחות שלכם מופחתת במהירות: ירידה בערך ר"כ אחד עבור כל ר"כ שגרמה לפגיעה הקריטית. ירידה זו לא גורמת לעונשין נוסף מעבר לזה שהוזכר למעלה אך חשוב לעקוב אחר השינויים על מנת שנדע מתי התעלפתם. אם הקשיחות שלכם יורדת מתחת ל 0 ר"כ יש לכם רק עוד פגיעה קריטית אחת. אתם מתמוטטים ונמצאים על סף מוות . השוו את הקשיחות המקורית שלכם לטבלת משך פעולה בנספחים על מנת לדעת שתדעו כמה זמן תוכלו להחזיק מעמד ללא טיפול רפואי. אם הקשיחות שלכם מורדת לערכה השלילי יש לכם פגיעה קריטית אחת או יותר, לדוגמה אם ר"כ 2- ובמקור היה לכם ר"כ 2, אז אתם מתים מיידי.

הנה לפניכם קרב לדוגמה. הכירו את הבלש קראו ממשטרת לוס-אנג'לס. יכולותיו הן כוח +1, קשיחות +1, ערנות +1, רצון +1 (אין תכונות של ר"כ -1). שליפה מהירה, אינטואיציה, מיומנות מיוחדת: ירי באקדח וידע מיוחד: העולם התחתון של ל"א (דברים טובים). קראו סוחר על עצמו ברטה 9מ"מ אקדח 92f ולובש שכפ"צ קל. יש לו גם נקודת מזל אחת.

קראו נכנס אל תוך בר אפלולי על מנת לפגוש במודיע שאמור להחזיק מידע על נמלט בשם רוי מק'דוגל. הוא מעט מופתע כשגם מק'דוגל נמצא בפנים יחד עם בחור נוסף מסוכן למראה, אין סימן למלשן. האם זו מלכודת? למזלו אין הם מזהים אותו, דבר שמאפשר לו לשלוף את אקדחו, לכוונו לחשודים ולצעוק "משטרת ל"א! ידיים למעלה! לא לזוז!" החשודים מביטים זה בזה, לאחר מכן אל קראו ואז מושיטים את ידיהם אל תוך הז'קטים שלהם (היי, זו דוגמה לקרב).

כולם מגלגלים ליוזמה. אנו מנחים שלרעים יש ר"כ 1 בכל היכולות הרלוונטיות. קראו מגלגל 6 בעוד מק'דוגל וחברו מגלגלים 1 ו 3. לבלש יש מזל: גלגולו הוא הצלחה קריטית המעניקה לו פעולת בונוס. שוב הוא מנסה לגרום להם לבוא עמו בשקט כשהוא צועק "עצרו! אני ארה!" אז הוא משתמש בפעולת הבונוס שלו להכין פעולת תנאי, מתכוון לירות בחשודים אם ינסו בכל זאת לשלוף את נשקם. אבוי, הם עושים כן. הבחור הלא מוכר השני, פועל ראשון, מבזבז את פעולתו על שליפת אקדח קטן בקליבר של 38. לקראו אין ברירה אלא לירות. הוא

מגלגל 6ק2 (אחת לזריזות ואחת למיומנות המיוחדת) ומקבל תוצאה עלובה של 3. האקדוחן מנסה להתחמק ומגלגל 6, דבר המעניק לו התקפת נגד מיידית! במהירות מפתיעה הוא מזנק הצידה ויורה, מגלגל 5. קראו מוציא רק 3 ונפגע. למזלו זו לא פגיעה קריטית ושריונו בר"כ 2 יגן עליו. האקדוחן מגלגל 11 לנזק (הוא ממש בשוונג) וקראו מגלגל 6, מצליח בקושי להגן על עצמו מפגיעה קריטית. עדיין יש לו כעת 1- ר"כ לכל פעולותיו וקשיחותו יורדת ל"כ 1. בסוף התור מק'דוגל שולף סכין. הבלש היה נושף אנחת הקלה אם היה לו זמן. אקדח נוסף היה באמת הורס לו את היום.

כולם מגלגלים ליוזמה, קראו מגלגל 4 בעוד מק'דוגל וחברו מוציאים 2 ו 4. קראו יורה באקדוחן שבאותו הזמן מנסה לעשות את אותו הדבר לו. הוא מגלגל 3 והפושע לא מצליח להתחמק כשהוא מגלגל 2. קראו מגלגל 6ק2 לנזק וזוכה ב 11 בעוד הפושע חסר המזל לפתע מוציא 5. זוהי פגיעה קריטית, קשיחותו יורדת ל"כ 0, הוא סובל מ 1- ל"כ לכל פעולותיו והוא חייב לגלגל על מנת לבדוק שלא איבד את הכרתו והוא עושה זאת כנגד ר"כ הנזק. הוא מגלגל 1 שזה כישלון קריטי למרות שקראו גלגל רק 3. האקדוחן נפל שדוד אך הוא מספיק לירות ירייה אחת חזרה (זכרו לשניהם הייתה אותה תוצאה ביוזמה). הוא מגלגל 1 וקראו מתחמק בקלילות עם תוצאה של 4 – התקפת נגד! – אך יריבו חסר הכרה כבר אז קראו מוותר על ההזדמנות. לבסוף מק'דוגל מתקדם ומנסה לדקור את הבלש. הוא מגלגל 3 אך קראו מתחמק עם גלגול 4.

התור השלישי של הקרב מתחיל. באופן רגיל קראו היה מנסה להכניע את הנמלט מניף הסכין אך מאחר ונפגע הוא לא לוקח סיכונים – הוא ימשיך לירות. הבלש מוציא 6 ומק'דוגל אחד. פעולת בונס לקראו. קראו יורה בטווח גע, מגלגל 4 אבל מק'דוגל דוחף את ידו הצידה ברגע האחרון, מגלגל 5 להתחמקות. ירייה נוספת (פעולת הבונס) הצלחה: קראו מגלגל 6 בעוד מק'דוגל מגלגל 3 – פגיעה קריטית. חדשות רעות שכן מק'דוגל חייב להתנגד להתקפה של ר"כ 2 עם קשיחות מופחתת זמנית ל"כ 0. הגלגול הוא 10 נגד 0 וזה אומר פגיעה קריטית. במזל הוא מגלגל 4 ומתנגד לעלפון מול גלגולו הלא מוצלח של קראו, 3, ולכן הוא רק נפל. אך הוא עדיין קרוב למוות ולכן הוא משתמש בפעולתו בצורה ההגיבית היחידה: משליך את הסכין ונכנע. קראו בועט בסכין ומסלק אותה מהדרך ומבקש מהברמן שיקרא למשטרה.

ריפוי

אין צורך בבדיקת מיומנות בכדי להעיר מישהו שאיבד את ההכרה. התהליך לוקח **6ק1 +1** תורות. הקורבן ימשיך לסבול מעונשין בשל פצעיו עד שאלו ירפאו.

גלגול **מיומנות מוצלח של עזרה ראשונה בדרגת קושי ר"כ 1** תייצב מישהו גוסס. תהליך זה לוקח **6ק2 דקות**. שימו לב שעזרה ראשונה, במיוחד במצב כזה, היא לא מיומנות אוטומטית. כל אחד יכול לחבוש פצע אבל דרושים מיומנות וידע על מנת לייצב מישהו הנמצא במצב קריטי. במושגי משחק כל מי שאינו בקיא ברזי העזרה הראשונה סובל מעונשין של 1- ר"כ.

אם מישהו נפצע אך לא בצורה קריטית, נדרשים 6ק1 ימים על מנת להחלים. בחצי הדרך של תקופה זו אתם זוכים מחדש במחצית הקשיחות שאבדה, לעגל מטה. השאר שבים אליכם בסיום תקופת הריפוי הזו. **אם ספגתם נזק קריטי נדרשים 6ק1 שבועות.** אותם חוקים של ריפוי בחצי הדרך. הכללים האלו פועלים רק אם אתם בבית חולים או בהשגחה דומה (אנשים מיומנים, ציוד מתאים, ואספקה). אם אינכם תחת השגחה מתאימה הריפוי לוקח פי שתיים יותר זמן. עליכם להיות במנוחה מלאה במהלך הזמן הזה אחרת הריפוי לא יצליח. טכנולוגיה עתידנית יכולה לזרז את התהליך.

כוחות-על של ריפוי או התחדשות מגבירות את התהליך באופן משמעותי. **חלקו את תוצאת הגלגול בר"כ הכוח המתאים על מנת לגלות את זמן הריפוי האמיתי.** אם התוצאה היא פחות מיום או שבוע, תלוי בסוג הפציעה, אתם יכולים להרפות ב 6ק1 תורות. בנוסף תמיד תגלגלו 6ק1 לתקופת הריפוי בין אם אתם בבית חולים או לא.

ישנן שמועות על ישויות השולטות ביכולת החייה. להשיב מישהו חזרה מעולם המתים היא לרוב יכולת של רמת קושי 7 ר"כ והשיטות שבהן הדבר מתבצע שונות מאוד. אלים יכולים להקיש באצבע, תרבויות מפותחות מאוד שולטות, אולי, בטכנולוגיה להשבת אדם לחיים כל

עוד הגוף בנמצא. החייאה שונה מאוד מיצירת אל-מת מגופו של קורבן אומלל. האחרון נוטה להיות קל יותר מר"כ 7 אך התוצאה חסרה באיכות.

ההבדל הבסיסי בין ריפוי להתחדשות הוא זה: עליכם להיות בהכרה על מנת שתשתמשו ביכולת הריפוי בעוד התחדשות מתרחשת באופן אוטומטי. לעומת זאת לא ניתן להשתמש באחרונה על אנשים אחרים, בעוד כוחות ריפוי משמשים גם לעצמכם וגם בכדי לעזור לאחרים (אלא אם נבחרה הגבלה לכוח שאומרת אחרת). כוחות החייאה לא משמשים לריפוי ולהיפך.

לבסוף, אם הכוחות הללו משמשים בכדי לרפא מחלות ומכאובים אחרים, המנחה חייב להחליט מהי רמת הקושי המתאימה.

נשק מודרני

מאחר וברירת המחדל של משחק גיבורי-על הוא בעולם המודרני הפרק הבא מתאר רק כלי נשק של העידן המודרני, אך הטבלות בפרק הנספחים מאפשרות לקבוע את הסטטיסטיקה של ציוד שונה בין אם מודרני, עתידי, או עתיק. בכל מקום שאפשר משקל ניתן לכלי נשק לא טעון.

זמני טעינה משתנים. נשק של מחסניות נטען בתור אחד. כלי נשק שיש לטעון בבודדות, כמו רובה ציד ואקדחי תופי, דורש טעינה של 3 תורות לפעולה. זכרו את הטעינה המהירה שיכולה לעזור כאן. החלפת שרשורי תחמושת דורשות עד 2 תורות (לכן יעיל להביא מישהו נוסף שפועל כמטעין עבור נשקים כאלו). כלי נשק כבדים דורשים 1+6 קב תורות בכדי לטעון אותם.

משקל - ק"ג	תחמושת	טווח	נזק	סוג	נשק
0.98	מ 15	1	2	אקדח 9 מ"מ	ברטה 92f (9M)
0.99	מ 13	1	2	אקדח 9 מ"מ	ברווינג
1.1	מ 7	1	2	אקדח .45	קולט M1911A1
1.8	מ 7	1	3	אקדח .50	נשר המדבר
1.4	כ 5	+1	3	טופי .454	נשק החופש דגם 83
0.7/0.65	מ 17/15	1	2	אקדח 9 מ"מ	גלוק 17/19
0.75/0.65	מ 15/13	1	2	אקדח .40	גלוק 22/23
0.85	מ 12	1	2	אקדח .45	HK MK23 MOD 0
0.78	מ 10	1	2	אקדח .40	HK USP קומפקטי
0.72	מ 8	-1	2	אקדח 18X9 מ"מ	PM MAKAROV
1.2	מ 10	1	+1	אקדח .22	רוג'ר סימן 2 טרגט
0.7	כ 5	-1	2	טופי .38	רוג'ר SP101
1.65	כ 6	+1	2	טופי מגנום .44	רוג'ר סופר נץ אדום
0.84/0.73	מ 15/13	1	2	אקדח 9 מ"מ	SIG P226/P228 (m11)
1.1	כ 6	1	2	טופי .357	סמית' ווטסון דגם 686
0.6	מ 7	-1	+1	אקדח .32	וולטר PPK
3.2	מ 32	+1	2	תת-מקלע 9 מ"מ	קולט מ.635
2.93	מ 15/30	+1	2	תת מקלע 9 מ"מ	HK MP5A5
2.79	מ 15/30	1	2	מיני תת מקלע 9 מ"מ	HK MP5K-PDW
3.4	מ 15/30	+1	2	תת מקלע שקט 9 מ"מ	HK MP5SD6
3.5	מ 25/32	+1	2	תת מקלע 9 מ"מ	עוזי
3.54	מ 5	1	3	רובה צייד משאבה 12	ברטה m3p
4	כ 7	1	3	רובה צייד משאבה 12	פרנג'י SPAS-12
3.4	כ 7	1	3	רובה צייד משאבה 12	רמינגטון 870 P
3.6	מ 30	2	3	סער 5.45 * 39 מ"מ	קלצ'ניקוב Ak-74
4.3	30	2	3	סער 7.62 * 39 מ"מ	קלצ'ניקוב AKM
4.3	מ 20	2	3	קרב 7.62 מ"מ	FN FAL

2.8	מ 30	+1	3	קרבין קצר 5.56 מ"מ	HK G36G
3.3	מ 30	2	3	קרבין 5.56 מ"מ	M4A1
3.4	מ 30	2	3	סער 5.56 מ"מ	M16A2
3.6	מ 30	2	3	סער 5.56 מ"מ	Steyr AUG
5.9	מ 10	3 כ"מ	3	צלפה 7.62 מ"מ	AW דיוק בינ"ל
13.4	מ 11	4 כ"מ	3 ח"ש	צלפים כבד 50	M82A1 ברטה
4.5	מ 5	3 כ"מ	3	צלפה 7.62 מ"מ	Steyr SSG69
4.3	מ 10	3 כ"מ	3	צלפה 7.62 * 54 מ"מ	SVD דרגונב
10.85	n 100	3	3	מקלע 7.63 מ"מ	FN MAG
6.9	n 200/מ 30	2	3	מקלע קל 5.56 מ"מ	FN Minimi
38.2	n 110	4	3 ח"ש	מקלע כבד 50	M2HB
10.5	n 100	3	3	מקלע 7.62 מ"מ	M60
8.9	n 100/200	3	3	מקלע 7.62 * 54 מ"מ	PK
רכבי	-	5 כ"מ	5 ח"נ	טיל אוויר אוויר	AA-10 "אלמו"
15.1	1	4 כ"מ	4 ח"נ	נ"מ נישא	FIM-92 סטינגר
נגרר	1	5	5 ח"נ	נשק שטח 130 מ"מ	M46
0.39	-	1	3 ח"נ	רימון יד	M67
2.1	-	2	4 ח"ש	משגר טילים 66 מ"מ	M73A3 LAW
1.4	1	2	3 ח"נ	משגר רימונים 40 מ"מ	M203
נגרר	1	4	4 ח"נ	כוורת 105 מ"מ	OTO Melara Modello 56
רכבי	1	4	5 ח"נ/ח"ש	תותח 120 מ"מ	רינמנטל נשק טנק
7.9	1	2	4 ח"ש	משגר 85 מ"מ	RPG-7
19.8	1	3 כ"מ	4 ח"נ	נ"מ נישא	SA7 "גביע"
רכבי	1	4 כ"מ	5 ח"ש	טיל נגד טנקים	TOW 2
נגרר	2*50	4 כ"מ	3 ח"נ	נ"מ כפול 23 מ"מ	ZU 23

קיצורים:

טור נזק – ח"נ: חומר נפץ, ח"ש: חודר שריון
טור טווח – כ"מ: כוונות מתקדמות
טור התחמושת – כ: כדור, מ: מחסנית, ח: חגורה.
המתרגם

קרב רכבים

שימוש ברכב דומה מאוד ללבישת חליפת כוח, מכאן שקרב בכלי רכב שונה במעט מקרב אישי – לפחות כשאנחנו מדברים על כלי רכב בסדר גודל הגיוני וצוות קטן. חוקים מהירים אלו לא נועדו לחקות קרב בין חלליות קרב, נושאות מטוסים או ספינות קרב אדירות.

אחד ההבדלים שכן קיימים הוא **משתנה התפעול** שמשפיעה על רכבים רבים. אם מהירות הרכב היא בטווח ר"כ 1 מהגודל שלה אין משתני תפעול. אם המהירות גדולה ב-2 או יותר ר"כ מהגודל הוא מקבל +1 ר"כ לגלגל התמרון. אם ההיפך הוא הנכון יהיה עונשין של -1 ר"כ. שימו לב שאם הרכב מסומן כ"זריז" או מסוגל לשינוי כיוון מהירים (מסוקים, מטוסים עם דחף צירי ומספר עב"מים) הוא זוכה ב+1 לתפעול הנורמלי שלו.

גלגולי תמרון יעשו במצבים שונים רבים, לדוגמה, כשאתם חייבים להתחמק מלפגוע בעץ שנפל על הדרך. מרדפים מהירים דורשים גלגול גם כן. **המנחה יכול לתת למרדף "מספר מרדף" כללי** התלוי בצפיפות האוכלוסיה, כמות התחבורה וכדומה. ככל שקל יותר להתחמק כך המספר נמוך יותר. המנחה יכול גם לגלגל 1ק6 בכדי לקבוע באקראיות או לבחור במספר 3. **כשאחד הצדדים זכה במספר הצלחות בגלגול תמרון כ"מספר המרדף" אותו הצד הוא המנצח.** תלוי במטרתו של הצד הדבר יכול להתפרש כהתחמקות חלקה או התקרבות מספקת בכדי לנגח את הנשק השני. כשהדבר תלוי במהירות של הרכב, הרכב המהיר יותר הוא הזוכה.

תמרוני רכב מגולגלים כנגד המיומנות המתאימה של הטייס/נהג או של מפקד הרכב, תלוי מי מהם טוב יותר (למרות שמפקד אגוצנטרי יכול לפקוד על נהג שהוא טוב יותר וכך הגלגול יהיה כנגד מיומנות המפקד למרות שזה אינו הטוב מבין השניים). רוב מיומנויות כלי הרכב הממונעים מבוססות על ערנות. אופנועים, קטנועים, אופניים ורחפות עתידיניות צריכות קרוב לוודאי להתבסס על זריזות. ספינות משוטים מבוססות על כוח. כל גלגולי התמרון מושפעים ממשתני התפעול של הרכב.

יוזמה בין רכבים היא גם גלגול תחרותי בין שני היריבים (או קבוצות). התוצאה מחייבת גם את הנוסעים. הצלחה קריטית ביוזמה של רכבים מונעת מנוסעי הרכב השני מלירות חזרה באותו התור ולא מעניקה פעולת בונוס לנוסעי הרכב הזוכה. הדבר מדמה את הצלחתו של הרכב הזוכה בהתחמקות מטווח האש של המפסיד.

בקרב, שימוש בנשק היושב על הרכב מגולגל כנגד כישרון התותחנות של התותחן ברכב, קצין הנשק או איש צוות מתאים. הם יכולים לזכות ב+1 ר"כ באם יש ברשותם כוונות מתקדמות – ראו טבלת מצבים מיוחדים בפרק הקרב האישי. גלגול התחמקות הינו גלגול תמרון גם כן. המתחמק זוכה ב+1 ר"כ האם לרכב יש מערכות-נגד מתאימות. לדוגמה, זיקוקים להטעיית טילים מונחי חום. אפשרי לכוון לכיוון הנוסעים ברכב היריב. במקרה כזה הם עדיין מוגנים בשריון של הרכב, אלא אם כן הרכב פתוח כמו באופנוע. אם ההתקפה הצליחה קביעת מי מהנוסעים נפגע נעשית בצורה אקראית. במצב רגיל נוסעים נפגעים רק עם הרכב ספג נזק קריטי.

התנגשויות הן מקור נזק שכיח בקרב רכבים. פועלים על פי ההסבר בטבלת המקרים המיוחדים בפרק הקרב האישי. אם לרכב יש מערכת הגנה לנוסעים, חגורות בטיחות, כריות אוויר או קצף בטחון (כמו בסרט "איש ההרס") הפחיתו את ר"כ הנזק של ההתנגשות שהנוסעים סופגים ב+1 ר"כ לפני גלגול הקובייה. כמובן שכסא מפלט או קפסולות חירום הן ההגנה האולטימטיבית נגד התנגשות, במידה ויש זמן להשתמש בהם. בכלי רכב משוכללים ניתן למצוא מערכות פליטה אוטומטיות שמשליכות את הצוות כשנראה שעומדת לבוא התנגשות שלא ניתן להתחמק ממנה.

רכבים מגולגלים כנגד ר"כ הנזק של ההתקפה בעזרת ר"כ השריון שלהם. הם סובלים מאותה השפעה כמו בני אדם כשמדובר בגלגול נזק מוצלח. קשיחותו של רכב שווה לגודלו, שימו לב ששריון יכול להיות שונה מקשיחות. בנוסף, בכל פעם שנזק קריטי פוגע ברכב נוסע שנבחר באקראי חייב לגלגל התנגדות בכדי לא לספוג נזק דומה. רכבים מושמדים באופן מיידי כאשר הקשיחות שלהם יורדת מתחת לר"כ 0, וכשרכב מושמד כל מי שבפנים חייב לגלגל התנגדות כנגד ר"כ הנזק של ההתקפה האחרונה.

רכבים מודרניים לדוגמה

לא יהיה זה קשה לדרג כלי רכב שונים על פי הטבלות בפרק הנספחים. תוכלו למצוא מידע רב על רכבים אזרחיים וצבאיים באינטרנט. לאחר שאמרתם זאת הנה כמה דוגמות. המידע מועט ביותר אבל כולי תקווה שיתנו לכם רעיון כללי למה ניתן לעשות עם כלי רכב. משקל כלי טיס ניתנים במקסימום של מצב ההמראה.

צוות	ציוד	תפעול	גודל	מהירות	רכב
2+25	שריון ר"כ 3	+1 (זריז)	4 (9.3 טון)	4 (280 קמ"ש)	מסוק אירוספשייל סופר פומה
1+1	שריון 2 ר"כ	+1	2 (362 ק"ג)	4 (180 קמ"ש)	אופנוע הארלי דייוידסון "מלך הכבישים"
1+4	שריון 3 ר"כ	-	3 (1.4 טון)	4 (200 קמ"ש)	הונדה אקורד

1+1	שריון 3 ר"כ	+1	3 (1.6 טון)	5 (325 קמ"ש)	למבורגיני דיאבלו ספורט
6+92	שריון 3 ר"כ	-	4 (70.3 טון)	5 (620 קמ"ש)	מטוס תובלה הרקולס
4	תותח ראשי 120 מ"מ עם כ"מ. מקלע כבד 50. מקלע 7.62 מ"מ, שריון 5 ר"כ	-	4 (54.5 טון)	3 (72 קמ"ש)	טנק אברמס M1A1
2+11	מקלע כבד 50, שריון 4 ר"כ	-	4 (11 טון)	3 (67 קמ"ש)	נגמ"ש
1+3	ניתן להתאים מקלע או משגר רימונים 40 מ"מ יכולים. שריון 3 ר"כ	-	3 (2.2 טון)	4 (104 קמ"ש)	ג'יפ "האמר"
1+7	שריון 3 ר"כ	+2 (זריז)	3 (3.2 טון)	5 (278 קמ"ש)	מסוק קוואסקי רב-שימושי
1	תותח 30 מ"מ, 10 טילי אוויר-אוויר עם כ"מ, שריון 3 ר"כ	+1	4 (30 טון)	6 (מאך 2.35)	סוקוי מטוס קרב "פלנקר"
4	4 תותחים 23 מ"מ עם כ"מ, שריון 4 ר"כ	-	4 (20.5 טון)	3 (44 קמ"ש)	ZSU-23-4 תותח נ"מ

ניסיון ומזל

למשחק-על יש שיטה פשוטה מאוד של נקודות ניסיון. בעבור כל משימה שסיימתם בהצלחה תזכו **בנקודת ניסיון אחת**. אם המשימה הייתה קשה מאוד, כמו להציל את העולם מפלישת חיזרים, המנחה יכול להחליט ולתת 2 נקודות ניסיון. אם נכשלתם בצורה מחפירה, הרסתם לאחרים את ההנאה או הרגזתם את המנחה הוא לא ייתן לכם נקודות בשום פנים ואופן.

מה עושים עם נקודות הניסיון האלו? ראשית ניתן להגביר **תכונות וכוחות**. ההגברה צריכה להקנות ר"כ אחד בכל פעם. **המחיר הוא הר"כ החדש בריבוע**. לדוגמה, הגברת כוח מר"כ 3 לר"כ 4 תעלה 16 נקודות ניסיון. אם הגברתם תכונה מר"כ 2 לר"כ 3 כדאי שיהיה לכם הסבר טוב לעניין שכן זה אומר שדמותכם זכתה בזה הרגע בכוח-על חדש. כמו כן, אם יש לכם ר"כ 0 ואתם מעלים לר"כ 1 עליכם להסביר מדוע הדמות שלכם אינה נכה עוד.

כוחות-על חדשים הם דבר מסובך יותר. גיבורי-על בקומיקסים פשוט לא זוכים בכוחות חדשים אלא אם יש סיבה עלילתית לעניין. הבנתי שמשחק-על יכול להשתמש בשיטה דומה. אם אתם חשים שההרפתקה יכולה לתת לדמותכם כוח חדש או שהגיע הזמן שהיא תתפתח, שוחחו עם המנחה בעניין, אחרי הכל הוא האחראי על "התסריט" של "חוברת הקומיקס" שלכם. לעיתים תמצאו שמנחה ישנה את הכוח בלי שתבקשו. זה אולי נדיר אך שינויים כאלו יכולים לקרות ולא תמיד לטובה. לעיתים המנחה לא יספר לכם על כך וימתין שתשתמשו בכוח בכדי שתגלו את השינויים. דברים כאלו קורים לעיתים נדירות מאוד ולכן אין לכם מה לחשוש... **כוחות חדשים עולים נקודות ניסיון אחת עבור כל ר"כ, אם מנחה מסכים שתקבלו אותם**.

מיומנויות חדשות רק דורשות אימון מסוים, אך עליכם להוכיח למנחה שדמותכם אכן התאמנה מספיק. **דברים טובים חדשים עולים או נקודת ניסיון אחת או שלוש נקודות**, תלוי אם בחרתם בגרסה הרגילה או גרסת העל. המנחה יכול לבקש לדעת מדוע זכתה דמותכם לפתע ביכולת החדשה. מנחה יכול גם להרשות לכם להשתמש בנקודות ניסיון על מנת **להפטר מדברים רעים או להפוך חולשות לחמורות פחות**. בכל מקרה יש צורך לשוחח עם המנחה, כל מקרה לגופו.

לבסוף, ניתן להמיר נקודת ניסיון אחת ל1ק6 נקודות מזל (ניתן להשתמש ב"יתור" ולקחת 3). הדבר יכול להיעשות באמצע הרפתקה אם חסר לכם מזל ואתם זקוקים לביטוח נוסף.

גלגול מזל

אם אתם עומדים נואשים מול מטלה נוראית שאתם חייבים להצליח בה או שה"כובש" ישמיד את כל החיים על פני האדמה, תוכלו להשתמש בנקודות מזל על מנת לשפר את סיכוייכם. **נקודת מזל אחת תאפשר לכם לגלגל מחדש קובייה אחת ולבחור את התוצאה הטובה מבין השתיים.** ניתן לבזבז את הנקודה לאחר שראיתם את הגלגול של היריב או לאחר שכבר גלגלתם את הקובייה שלכם. לדוגמה, אם נפגעתם זה עתה מתותח הלייזר ההרסני שהייתם בטוחים שתוכלו לחמוק ממנו. **3 נקודות מזל מאפשרות הצלחה אוטומטית בגלגול אחד,** אם ניתן היה להשיג הצלחה בגלגול קובייה. לדוגמה, אם אתם מגלגלים 3 קוביות וצריכים להשיג 17 או יותר, דבר שהוא קשה מאוד, תוכלו לבזבז 3 נקודות מזל על מנת לעשות זאת.

כל הדמויות זוכות ב 3 נקודות מזל בתחילת הקריירה שלהן, לאחר שלב הבנייה. דבר זה מבדיל אותם עוד יותר מהאנשים הרגילים ומאפשר להם להצליח במשימה הראשונה הכל-כך-חשובה. דמויות מנחה חשובות זוכות בהטבה הזו גם כן. זכרו שנקודות מזל אינן רבות כל כך ולהגיע למצב הלא נכון ללא נקודות מזל כלל וכלל יכול להרוס לכם את היום – לתמיד. חוקי הנזק הם חסרי רחמים לדמויות עם הגנה קלה וללא מזל כלל.

משחק אחד לשלוט בכולם

כל דבר טוב מגיע לסופו, כך אומרים ואולי זה נכון. אולי. הטקסט הזה עומד להסתיים (טוב, חוץ מהנספחים) אך זו הייתה רק ההתחלה. ההתחלה של כל אותן מערכות והרפתקות נפלאות שאתם עומדים לחוות. ואל תחשבו, אך לא לרגע אחד, שמשחק-על מוגבל למערכות של גיבורי-על, השיטה תוכננה להם, נכון, אך ז'אנר גיבורי-העל מכסה כל כך הרבה נושאים תחתיו כך שאם השיטה יכולה להתמודד עם כל הדברים מבלי לקרוס היא יכולה להתמודד עם כל דבר כעקרון. רוצים הוכחות? בסדר גמור.

- **פנטזיה:** מפלצות ויצורים תבוניים אחרים עם יכולות מוזרות אינם אלא גיבורי-על ונבלי-על וקסם הוא רק שם אחר לכוח-על. לוחמים אגדתיים גם כן קל מאוד ליצור בעזרת השיטה הזו. כנ"ל לחפצי קסם: בנוסף לכך שהם מעניקים למשתמש בהן יכולות מיוחדות חדשות הם יכולים לתת לו בונוס של ר"כ להתקפות ולנזק.
- **אימה:** לגבי מפלצות ראו הערה למעלה. לאיבוד השפיות, המציאו כוח-על שמתקיף את הרצון ותנו למפלצות נוראיות יותר ר"כ גבוה יותר בכוח הזה [הכוח הוא דבר אוטומטי, פועל תמיד ומשפיע מייד כשהדמויות רואות או אולי חשות ביצור. המתרגם] אותו הדבר לבדיקות פחד.
- **מדע בדיוני:** שוב, חייזרים הם פשוט ישויות על-אנושיות בתחפושת. טכנולוגיה מתקדמת ניתן לדמות ע"י הענקת כוח-על לחפצים. רובוטים ענקיים הם או פטנטים או רכבים או חליפות כוח אדירות.
- **תקופות היסטוריות:** אם לא קיימות יכולות על-טבעיות אז מדובר במשחק ילדים. פשוט צרו סטטיסטיקות לחפצים רגילים ולציוד שונה. אם מדובר בהיסטוריה אלטרנטיבית בה חפצי קסם קיימים, לדוגמה... טוב, אתם צריכים להבין כבר את העניין. קנו ספר טוב או שניים על התקופה, או קנו את ההרחבה המתאימה של GURPS [שיטה גנרית ממפעלו של סטיב ג'קסון, מוכרת ביותר בשל ההרחבות הרבות, המקיפות והמצוינות שלה בהם ניתן להשתמש בכל משחק. המתרגם]. אני לא משחק GURPS אבל אני מאוד אוהב את ההרחבות. מצויד בהרחבה של המערב הפרוע של GURPS, לדוגמה, תוכלו להריץ מערכת מערב פרוע לא רעה בכלל.

אני מקווה שנהניתם מהמופע. מאחר וזהו הסוף הגיע הזמן להודות ל סרנה מ.אמן, דניאל בראון, קנדל פ.בולן, סנטוריון, קארל ל.קונגדון, אנדראו קרייג, פרנק קראוול, דותן דימט, אריק גאריסן, קת'י היים, מייקל הופקרופט, היונג קים, מייק ג'ייקובס, פיליפ ג'פס, פיטר נוטסון, מלגי, ג'ושוע מרקורט (י.ש צ'יז), דנקן מילנר, מרטין מור, רנדל אורנדוף, סטיב פרין, מרסלו סארסור, גרג "קלימר" סיפּלר, לארי סמית', קריסטופר וויבל, מתיאס וויקסטורם, האנשים הטובים ברישמת הדיוור של משחק-על, חדשים כישנים וכל מי שהביע עניין, נתן משובים חשובים, או שרק אמר לי שראה את המשחק. אני בספק אם השיטה הייתה ממשיכה לעניין אותי כל כך הרבה זמן בלעדיהם. תודה רבה גבירותי ורבותי.

לחמו את הקרב הטוב.
היו נחמדים.
שמרו על עצמכם.

- מיקו.

נספחים: טבלאות רמות כוח

יכולות כלליות

רמת כוח	תיאור
0	יכולת נכה. אדם אינו יכול להיות ברמה כזו ללא סיבה נראית לעין.
-1	יכולת עלובה. הדמות מסורבלת, איטית, חלשת רצון, או חסרה בתחום מסוים.
1	יכולת ממוצעת. יותר ממחצית אוכלוסיית העולם נמצאת כאן בכל קטגוריה נתונה.
+1	יכולת טובה. יתרון ברור מעל הממוצע האנושי.
2	יכולת מדהימה. זוהי נקודת השיא של הגזע האנושי.
3	יכולת על אנושית. בני תמותה לא יכולים להיות טובים כל כך.
4-7	רמות אלו מציגות התגברות של יכולות על אנושיות.
8	רמה קוסמית, יכולת שלא יודעת גבולות.

נזק

רמת כוח	תיאור
-1	התקפות קלות. חלשות מאגרוף ממוצע.
1	אגרוף או בעיטה ממוצעים
+1	נשקי קפא"פ קטנים או מאולתרים (סכינים, אלה קטנה, בקבוק, כסא קל). נשק ירי קטנים, קליעים וסכיני הטלה (אקדח 22, אוטומטי 25, אוטומטי 32)
2	נשק קפא"פ גדול (אלות, חניתות, חרבות). קשתות ורובי קשת. התקפת חיות גדולות (אריות, גורילות, תנינים). נשקי ירי בינוניים (רוב האקדחים. ורובים כמו קרבין 30 ו40-44).
3	נשק ירי גדול כוללים רובה ציד, רוב הרובים וכמה אקדחים (קאסול 454, אקטיון אקספרס 50, כל דבר חזק יותר ממגנום 44) חומרי נפץ קטנים (רימוני יד, משגר רימונים 30-40 מ"מ, מצרר קטן). התקפות חיות ענקיות (פילים ודינוזאורים) כלי נשק פמ"פ ענקיים (חרב דו ידנית, רומחים, נשקי מוט וגרזנים)
4	משגרי טילים נישאים וארטילריה קלה.
5	ארטילריה כבדה, נשקים ראשיים של טנקים מודרניים, טילים טקטיים, פצצות.
6	נשק גרעיני.
7	מעבר לטכנולוגיה האנושית, כוחות דמוי אל, סופר לייזר, כוכב-מוות [מלחמת הכוכבים. המתרגם].
8	כוחות קוסמיים, שינוי חומר, בריאה או השמדה, כוחות שיכולים לעשות כעקרון כל דבר.

קשיחות

רמת כוח	תיאור
-1	עמיד פחות מגוף אנושי, חיות קטנות.
1	גוף אנושי ממוצע, חיות בגודל אדם.
+1	גוף אנושי אתלטי.
2	גוף אנושי עמיד באופן מיוחד, שריון גוף עתיק, חיות גדולות, מבנים חלופים, רכבים קטנים (קירות דקים, אופנועים, מטוסים קלים מאוד, סירות גומי נוקשות).
3	שריון גוף מודרני, מבנים ורכבים רגילים (קירות חיצוניים, מכונות, מטוסים, סירות) חיות עצומות.
4	רכבים עם שריון קל ומבנים מחוזקים, שריון שעבה יותר מחומר חסין כדורים אך דק יותר מ 100 מ"מ.
5	טנקים קרביים, ספינות קרב, בונקרים, צעדנים של מלחמת הכוכבים (AT-AT).
6	בונקר גרעיני תת קרקעי.
7	מעבר לטכנולוגיה אנושית ומעבר לטכנולוגיה עתידינית גם כן. מספר ישויות-על יכולות להגיע לרמה הזו.
8	כוחות קוסמיים, שינוי חומר, בריאה או השמדה, כוחות שיכולים לעשות כעקרון כל דבר.

טווח

רמת כוח	תיאור
-1	בערך 10 מטר, אקדחי קצרי קנה.
.1	פחות מ 50 מטר. רוב החפצים המוטלים, רובה ציד ואקדחים רגילים.
+1	100-150 מטר. תת מקלעים, אקדחים ארוכי קנה, קרבין קצר, קשתות.
2	מאות מטרים ספורים. רובים רגילים, מקלעים קלים, טילים נגד טנקים.
3	בערך ק"מ 1. רובי צליפה, מקלעים בינוניים.
4	מספר קילומטרים. מקלעים כבדים, טילים טקטיים קצרי טווח, רובי טנקים, פצצות פצמ"ר (פצצות מרגמה).
5	עשרות קילומטרים. טילים טקטיים ארוכי טווח, אש ארטילריה.
6	בין יבשתי. טילים אסטרטגיים.
7	בין כוכבי. לייזר של כוכב-מוות [מלחמת הכוכבים. המתרגם].
8	כוחות קוסמיים אין סופיים.

מהירות

רמת כוח	תיאור
-1	אנשים שלא בכושר.
1	אדם ממוצע. מהירות שיא 20 קמ"ש.
+1	אדם אתלטי.
2	אצני אולימפיאדה. מהירות שיא 35 קמ"ש.
3	אופניים. חיות רבות, סירות מנוע, כלי רכב משוריינים. מהירות שיא 100 קמ"ש.
4	רכבים ממוצעים. סירות מהירות מאוד, מסוקים אזרחיים. מהירות שיא פחות מ 250 קמ"ש.
5	מטוסי מדחף, מכוניות ספורט, מסוקי קרב. מהירות שיא פחות ממאך 1.
6	החל ממטוסים סופר-סוניים ועד חלליות. כדורי רובה וטילים.
7	חלליות מהירות ממהירות האור, מסע בזמן הופך אפשרי.
8	היו היכן שאתם רוצים להיות.

משך פעולה

רמת כוח	תיאור
-1	מספר שניות (תור קרב 1)
1	עד דקה (1ק6 + 1 תורות)
+1	דקות
2	שעות
3	ימים
4	שבועות
5	חודשים
6	שנים
7	כמעט לנצח
8	לנצח, הלכה למעשה.

אזור השפעה

רמת כוח	שטח בקוטר
-1	20-30 סנטימטר
1	בערך מטר אחד
+1	מספר מטרים
2	תריסר מטרים
3	עשרות מטרים
4	100 מטרים בקירוב
5	ממאות מטרים לקילומטר
6	מספר קילומטרים
7	מקיף עולם
8	קוסמי

רמות קושי

רמת כוח	תיאור
0	מטלה קלה. הצלחה כמעט מובטחת.
-1	מטלה תובענית. הסיכוי להצליח גדול מהסיכוי להיכשל אבל הסיכון הוא אמיתי.
1	מטלה קשה. 50% סיכויי כישלון.
+1	מטלה מתישה. סיכוי כישלון גבוה מהצלחה.
2	מטלה הרקולסית. אפילו הטובים והמבריקים נכשלים 50% מהזמן. כישלון קריטי הוא נפוץ.
3	מטלה אבסורדית. עדיף להותיר לגיבורי-על.
4-8	רמות אלו מציינות עלייה בקושי העל אנושי כשר"כ 8 מייצגת מטלה שאף תאתגר אליהם.

גודל-מקרו

רמת כוח	תיאור
-1	קטן מגודל אנושי. פחי אשפה, מחסה בגודל אדם, אופניים, לא כבד מ 50 ק"ג.
1	בערך בגודל אדם. אופנועי מירוץ או קלים (ימאהה 500 YZR 100-125 ק"ג).
+1	אופנועים בינוניים. פנסים. 200-250 ק"ג.
2	אופנועים כבדים (הונדה 1500 GL "גולדווינגס"), רכבי שלג, "צפרדעי זבל", 400-500 ק"ג.
3	רוב המכוניות. מסוקים קטנים, בולדוזרים, עצים קטנים. מספר טונות.
4	מטוסי קרב (F-16), טנקים, עגורני בנייה, עצים גדולים. בולדוזרים של 2 מטר. תריסרי טונות.
5	כל דבר ממאות טונות (רכבות עמוסות לחלוטין, בואינג 747, פסל החירות) ועד אלפי טונות (מגדל אייפל, המעמד עליו נמצא פסל החירות, משחתת קרב בריטית דגם 42) ואורכם מאות מטרים.
6	גשר הזהב, בניין האמפייר-סטייט. מאות אלפי טונות.
7	כוכב המוות, כוכבית קטנה.
8	מעבר לסקאלה.

גודל-מיקרו

רמת כוח	תיאור
-1	גודל ילד. בערך מטר אחד. קטן במקצת מר"כ 1 של מקרו-גודל.
1	גודל בובה. פחות ממטר אחד.
+1	גודל בובות הצבה (ACTION FUGIRE). כ 10 סנטימטר.
2	גודל של חיילי צעצוע 1/72. מספר סנטימטרים.
3	לא נראה לעין בלתי מזויינת. נקודה קטנטנה.
4	תא [בגוף האדם לדוגמה. המתרגם]
5	מולקולה.
6	אטום.
7	חלקיק תת אטומי.
8	קטנטן ביותר, קטנטן עד אינסוף, קטן יותר ממה שנוכל לדמיין.