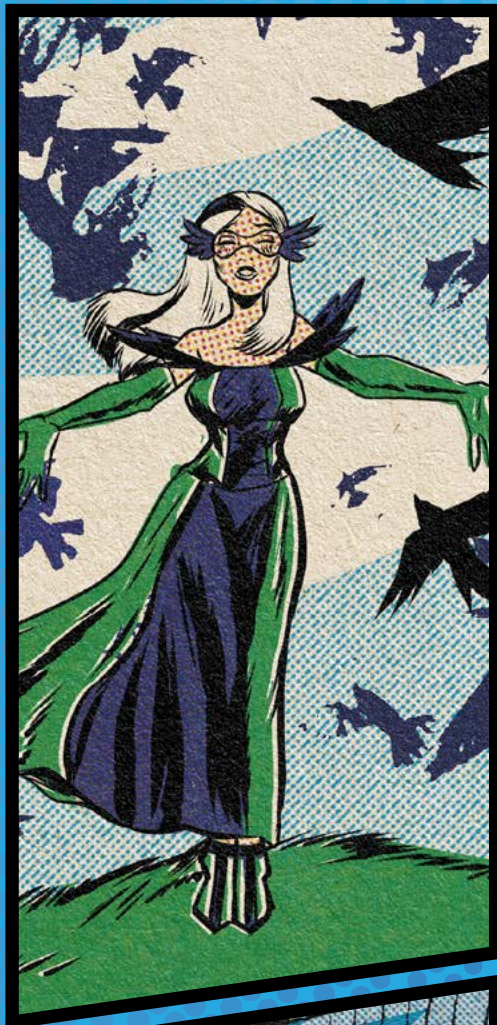


SENTINELS

OF THE MULTIVERSE

GRA KARCIANA NA PODSTAWIE KLASYCZNYCH KOMIKSÓW



KSIĘGA WIEDZY

WPROWADZENIE DO SENTINEL COMICS

Sentinel Comics jest nazwą wydawnictwa komiksowego... które nie istnieje. No, przynajmniej nie w naszym wymiarze. Świat **Sentinel Comics** jest pełen potężnych bohaterów, straszliwych łotrów i zmiennego środowiska. Gra *Sentinels of the Multiverse*, podobnie jak inne gry wykorzystujące własność intelektualną **Sentinel Comics** - na przykład **Sentinel Comics: The Roleplaying Game** - bazuje na nieistniejących komiksach, publikowanych przez to nieprawdziwe wydawnictwo. To jest jedyne miejsce w niniejszej grze, gdzie przyznajemy, że nic z tego nie jest prawdziwe.

Sentinel Comics rozpoczęło swoją historię publikowania zeszytów komiksowych pełnych poprzebieranych bohaterów walczących z przesadzonymi łotrami w maju 1940 r., od publikacji *Justice Comics #1*, w którym po raz pierwszy pojawił się Legacy! Ale nie Legacy z niniejszej gry. Legacy w tej grze jest de facto synem pierwszego Legacy, który pojawił się w **Sentinel Comics** (tego pierwszego Legacy możecie zobaczyć na karcie „Wyczuwanie Zagrożenia”!). W ciągu kolejnych 76 lat wprowadzono mnóstwo bohaterów, łotrów i ekscytujących opowieści, w toku zróżnicowanych etapów historii zeszytów komiksowych, takich jak Ery Złota i Srebrna, do znacznie późniejszych Er Współczesnej i Cyfrowej. Obecnie to wszystko, poczynając od *Justice Comics #1* z 1940 r., poprzez *OblivAeon* z 2016 r. - gigantyczny konflikt łączący różne serie, znane jest jako **Era Multiwersum**. Natomiast w niniejszej grze jesteście bohaterami, którzy tego Multiwersum bronią.

Jesteście **Strażnikami Multiwersum!**

Jeśli władacie sprawnie językiem angielskim, polecamy zapoznanie się z *The Letters Page Podcast*, który w doskonały sposób pogłębi waszą wiedzę o uniwersum **Sentinel Comics**.

www.greaterthangames.com/TheLettersPage








INFORMACJE NA TEMAT BOHATERÓW, ŁOTRÓW I ŚRODOWISK

Kolejne strony zawierają informacje fabularne oraz te związane z rozgrywką dla każdego Bohatera, Łotra i Środowiska w grze podstawowej **Sentinels of the Multiverse: Definitive Edition!**

BOHATEROWIE

Wszystkie talie Bohaterów są do siebie zbliżone, jeśli chodzi o siłę i efektywność. Jednak prowadzenie niektórych Bohaterów jest bardziej skomplikowane od innych. Poniżej znajduje się porównanie stopnia komplikacji Bohaterów w skali od 1 do 10, gdzie „1” jest najmniej skomplikowana, a „10” najbardziej.

STOPIEŃ KOMPLIKACJI BOHATERÓW

<u>NAZWA BOHATERA</u>	<u>IKONA BOHATERA</u>	<u>STOPIEŃ KOMPLIKACJI</u>
LEGACY		2
THE WRAITH		4
BUNKER		5
TACHYON		3
ABSOLUTE ZERO		8
UNITY		6
THE ARGENT ADEPT		10
FANATIC		5
CAPTAIN COSMIC		6
TEMPEST		6
HAKA		4
RA		1

THE FREEDOM FIVE

Pierwsza grupa bohaterów na kartach **Sentinel Comics**, Freedom Five, jest ich ikoniczną, sztandarową drużyną.



TŁO FABULARNE

Już od czasu, gdy młody Joseph Parsons towarzyszył Paulowi Revere w jego słynnym rajdzie konnym, rodzina Parsonsów pomagała chronić Stany Zjednoczone przed bliższymi i dalszymi zagrożeniami. Joseph Parsons dysponował mocą wyczuwania nadchodzącego zagrożenia, a każde pokolenie Parsonsów dziedziczyło dawne moce i kształcało nowe. Najpierw wyczuwanie zagrożenia, potem nadludzką siłę, wreszcie - latanie! Dzisiaj Paul Parsons Ósmy to **Legacy**, członek i założyciel Freedom Five! Tak, jak każdy z Parsonsów przed nim, zwalcza siły zła w imieniu wolności i prostego człowieka.

ROZGRYWKA

Legacy jest dowódcą grupy i strażnikiem. Jego talia w całości służy chronieniu i wspieraniu jego sojuszników. Ma on pewne możliwości bezpośredniego zadawania obrażeń - w końcu czasem trzeba wziąć sprawę we własne ręce - ale zazwyczaj bardziej się koncentruje na wzmacnianiu ataków sojuszników i przechwytywaniu zagrożeń dla drużyny. Pamiętajcie, że siebie samego nie traktuje się jako sojusznika, więc jego efekty służące sojusznikom nie będą wpływać na niego samego.



TŁO FABULARNE

Kiedy mała Maia Montgomery bała się ciemności, jej ojciec owijał ją całą kocem i nazywał „swoją małą zjawą” (ang. wraith), mówiąc, że to ciemność boi się teraz jej. Gdy dorastała, wyróżniała się w wielu aspektach, wcześniej kończąc studia na kilku kierunkach. Podczas studiów doktoranckich Maia przypadkowo padła ofiarą przemocy ze strony gangu i przez całe tygodnie leżała w szpitalu. Przysięgła sobie wtedy, że już nigdy nie będzie ofiarą. Wykorzystując zasoby Montgomery Industries do wynajęcia trenerów walki i stworzenia urządzeń do zwalczania przestępczości, Maia zaczęła patrolować nocami Rook City jako **The Wraith**, chroniąc w mieście tych, którzy sami obronić się nie mogli.

ROZGRYWKA

Talia The Wraith pełna jest narzędzi do radzenia sobie z każdą sytuacją. Jest dobra w trzymaniu się z dala od kłopotów, sprawiając ich jednocześnie sporo przeciwnikom. Używanie jej imponujących zdolności dobierania kart do pozyskania właściwych na dany moment Przedmiotów może naprawdę zmienić bieg spraw. Oczywiście jest w stanie wyprowadzić dużo obrażeń, ale czasem bardziej precyzyjne podejście i nieco kontroli nad Łotrem lub Środowiskiem może być nawet bardziej efektywne.



BUNKER

TŁO FABULARNE

W czasie wojny secesyjnej, w ramach Projektu Ironclad wyprodukowano USS Monitor – ciężko opancerzony statek, który wziął udział w decydującej bitwie morskiej przeciwko CSS Virginia. Nieco mniej niż sto lat później Projekt Ironclad mógł się pochwalić kolejnym sukcesem: Uzbrojoną Egzooobudową Osobistą. Taki strój umożliwił zaledwie jednemu żołnierzowi wykonywanie pracy całego oddziału i podczas II Wojny Światowej działały one w ramach elitarnego batalionu. Kiedy rząd rozpoczął swoją Inicjatywę Freedom Five, por. Tyler Vance został wybrany do obsługiwanego nowego pancerza: Uzbrojonej Egzooobudowy Osobistej YS-1300t, znanej też jako Bunker suit. Tyler Vance uchodzi za rozsądnego żołnierza, ale jego analityczny umysł i kreatywne myślenie predysponują go do działania jako **Bunker** (pol. Bunkier): jednoosobowy czołg i zarazem taktyk w ramach Freedom Five.

ROZGRYWKA

Talia Bunker'a zawiera dwa unikatowe typy kart: Ostrzał oraz Tryby. Karty Ostrzału są jego bronią i potrzebują innych kart „załadowanych” pod nie, aby zadawać obrażenia. Natomiast Tryby co jakiś czas się zmieniają i wspierają to, co może on robić w każdej fazie. Ze strojem Bunker'a sporo się dzieje, dlatego miej oczy dookoła głowy!



TACHYON

TŁO FABULARNE

Jako najślawniejszy umysł z dziedziny fizyki cząstek elementarnych, dr Meredith Stinson była motorem napędowym stworzenia Długości Fali Wzmacniającej Wydajność Cząstek. Podczas pracy nad tym urządzeniem zawiódł jednak mechanizm zabezpieczający, który uwięził ją wewnątrz komory testowej, zalewając jej ciało tachionami! Pozornie nietknięta, wróciła do pracy, ale stopniowo zaczęła zauważać wzrost własnej wydajności. Nieco zaniepokojona, przetestowała próbkę własnej krwi, odkrywając, że to same jej komórki zostały przyspieszone. Przeanalizowała zakres swoich możliwości i zorientowała się, że może się teraz przemieszczać z nadludzką prędkością! Kiedy rozniosły się wieści o jej odkryciu, rząd zaoferował finansowanie jej badań, jeśli zostanie ona **Tachyon** – najszybszą członkinią Freedom Five!

ROZGRYWKA

Tachyon musi działać z dużą prędkością. Jej talia opiera się na zagrywaniu mnóstwa kart o skromnych efektach, kumulujących się do niezwykłych bohaterских wyczynów! Posiada dwie karty, które kapitalizują całe to jej bieganie z dużą prędkością i wynalazczość, którą się zajmuje: Wir Soniczny oraz Okładanie z Prędkością Światła. Wir Soniczny trafia wielu przeciwników, jeśli masz wystarczająco dużo kart w Odpadach, zaś Okładanie z Prędkością Światła trafia jeden cel BARDZO mocno. Pamiętaj, że po użyciu Okładania z Prędkością Światła twoje Odpady będą puste.



TŁO FABULARNE

Ryana Frosta, dozorcę w laboratorium kriogenicznym, dosłownie zmroziło, gdy znalazł się w zasięgu dziwacznej krio-eksplozji. Jego wewnętrzna temperatura spadła do zera stopni Kelvina, co wymagało kriogenicznego zamrożenia jego okaleczonego ciała. Przeszło dekadę później, w ramach Inicjatywy Freedom Five, ciało Frosta zostało zoperowane w zamrożonej sali operacyjnej, zaprojektowanej przez dr Meredith Stinson. Po odzyskaniu przytomności, Ryanowi Frostowi dano wybór: albo pozostawanie w komorze kriogenicznej przez resztę życia, albo zostanie wyposażony w strój zwiększający mobilność i dołączy do zespołu bohaterów. Nie mając tak naprawdę innego wyjścia, Frost został bohaterem znanym jako **Absolute Zero**, walczącym w służbie dobra, aby jakoś spłacić strój, który umożliwia mu „normalne” życie.

ROZGRYWKA

Absolute Zero jest najdziwniejszym członkiem Freedom Five. Jego przetrwanie zależy od posiadania w grze karty Jednostki Kalibracji Punktu Zerowego, gdyż umożliwia mu ona zamianę w zdrowie otrzymanych obrażeń od zimna. Nie zapominaj, że możesz być celem swoich własnych ataków zimnem! Gdy zaś już pozyska on swoją kartę Przetwornika Izotermicznego, może przekształcać kierowane przeciw niemu obrażenia od ognia w ataki zimnem. Przy pomocy tych dwóch kart znajdziesz wiele okazji do poświęcenia nieco PŻ za mocne uderzenie. Tylko za bardzo się nie rozgrzewaj!



TŁO FABULARNE

Devra Caspit lubiła budować różne rzeczy. Już od samego myślenia o leżących przed nią komponentach, zaczynały się one składać same! Na uniwersytecie stale miewała problemy. Zniecierpliwiona nudnymi wykładami, kierowała uwagę na kleczenie ze swoich ołówków, spinaczy i innych studenckich drobiazgów uroczych mechanicznych golemów. Toteż gdy usłyszała, że Laboratoria Eaken-Rubendall dysponują wolnym stanowiskiem stażysty dla osoby z jej umiejętnościami, skorzystała z szansy rzucenia szkoły dla pracy z dr Stinson. **Unity** jest technopatką – dysponując odpowiednimi częściami, może zbudować wszystko, co jest w stanie sobie zwizualizować. Obecnie nie jest członkinią Freedom Five, ale – jako stażystka u dr Stinson – i tak towarzyszy drużynie w charakterze przybocznej Tachyon, nawet jeśli każe się jej zostać w bazie i doglądać laboratorium.

ROZGRYWKA

Talia Unity jest pełna kart przydatnych Mechanicznych Golemów. Jednak nie mogą być one zagrywane w czasie twojej **FAZY ZAGRYWANIA**. Na szczęście ma szereg zdolności mogących pomóc w budowaniu jej robotycznych przyjaciół. A jeśli jacyś inni bohaterowie są w stanie ją wesprzeć i pozwolić jej zagrać kartę w ich turze, może ona wypuścić swoje roboty nawet szybciej! W końcu, jako stażystka i przyboczna, zawsze szuka okazji do nauczenia się czegoś od innych bohaterów.

PRIME WARDENS

Prime Wardens zajmują się tymi z zagrożeń nękających Multiwersum, które są bardziej „nie z tego świata”. W ich zakresie działania znajdują się takie rzeczy jak: potwory, czarownicy, kosmiczne zagrożenia czy pozawymiarowe niebezpieczeństwa.



TŁO FABULARNE

Od kiedy tylko istnieją ludzkie kultury, zawsze był jakiś Wirtuoz Pustki - mistrz muzyki, powstrzymujący falę chaosu i zniszczenia przy pomocy wrodzonej więzi z potężnymi, pierwotnymi siłami świata natury. Kiedy zuchwały młody barman - Anthony Drake - zetknął się w muzeum ze starożytnym chińskim dzwonem, nauczył się więcej o ścieżkach tego świata i swoim własnym przeznaczeniu, niż mógłby sobie wyobrazić. Ten najnowszy Wirtuoz Pustki wyruszył, by zgromadzić instrumenty wcześniejszych Wirtuozów i nauczyć się kanalizowania swej nowo odkrytej mocy. Przedstawiając się jako **The Argent Adept**, walczy w roli przedstawiciela porządku i odnowy z dysharmonią rozsiewaną przez różnego rodzaju nikczemne byty.

ROZGRYWKA

Talia The Argent Adepta zawiera karty Instrumentów, mogące aktywować efekty „Wykonania” i „Akompaniamentu” na trzech rodzajach Trwałych kart: Melodiach, Harmoniach i Rytmach. Karty Melodii posiadają szczególnie mocne zdolności Wykonania. Karty Harmonii i Rytmu mają zarówno zdolności Wykonania, jak i Akompaniamentu. Zdolności Wykonania i Akompaniamentu są nietypowymi Mocami, gdyż muszą być aktywowane przez jakąś inną kartę lub Moc. Jednak są one bardziej elastyczne, gdyż można ich potencjalnie użyć kilka razy na turę.





TŁO FABULARNE

Sześciolatka o imieniu Helena została tragicznie potrącona na ulicy przez autobus, w Limie, w Peru. Natychmiast przewieziono ją do szpitala, ale po przybyciu stwierdzono jej zgon. Jednak w cudowny sposób, dokładnie po 3 minutach, usiadła na łóżku, mówiąc o niebiańskich wizjach i boskim posłannictwie. Wobec braku informacji o jej rodzinie i amnezji po wypadku, Helenę, na jej własną prośbę, umieszczono pod opieką miejscowego zakonu. Dojrzewanie wiązało się dla niej z nietypową przemianą: z jej pleców wyrosły ogromne pierzaste skrzydła. Po tym, jak gwałtownie ujawniła swoją przemianę w czasie mszy, została wygnana z zakonu. Znajdując schronienie w katakumbach ukrytych pod Limą, natknęła się na starożytny relikwiarz. Przywdziawszy świętą zbroję i podniósłszy miecz, ruszyła na krucjatę mającą oczyścić świat ze zła. Niektórzy nazywają ją **Fanatic**, lecz ona jest tylko wyrokiem boskim.

ROZGRYWKA

Gdy Fanatic ma 10 lub mniej PŻ, robi się bardzo niebezpieczna, ale tak niski poziom zdrowia nie zatrzymuje wbudowanego w jej talię mechanizmu zadawania sobie obrażeń! Aby utrzymać się przy życiu tak blisko do obezwładnienia, dysponuje ona swoją Egidą Zmartwychwstania. Jeśli będziesz w stanie przetrwać jej niski poziom PŻ, możesz być nawet w stanie wywołać przerażającą Gniewną Odpłatę.



TŁO FABULARNE

Hugh Lowsley i jego brat Nigel byli zapalonymi obserwatorami przestrzeni kosmicznej. Pewnej nocy zauważyli na niebie olśniewającą purpurową energię. Ich zachwyt zmienił się w przerażenie, gdy gwałtownie się zbliżyła i uderzyła w zbocze wzgórza! Jarzący się kryształ, jaki znaleźli w kraterze po uderzeniu, uwolnił falę energii, która rzuciła się na obu braci, pozbawiając ich przytomności. Kiedy Hugh odzyskał zmysły, okazało się, że jego brat zniknął! Podczas gorączkowych poszukiwań Nigela, Hugh uświadomił sobie, że zyskał kosmiczne zdolności manipulacji energią! Był w stanie wytworzyć i kontrolować jaskrawo świecące konstrukty o lśniaco-żółtawym odcieniu. Jako **Captain Cosmic**, Hugh walczy w charakterze członka Prime Wardens, ale też nieustannie poszukuje swego zaginionego brata.

ROZGRYWKA

Talia Captain Cosmic ma w swojej talii pełno kart Konstruktyw, które są celami. Inaczej, niż cele Unity, które wykładane są w jej własnym obszarze gry, większość celów Captaina Cosmic'a może być zagrana w większej liczbie miejsc. Każda karta wskazuje, gdzie można ją zagrać, przy czym pamiętajcie o różnicy między zagranieniem obok celu bohaterskiego, a zagranieniem obok postaci Bohatera! Na przykład Kaleczący Bufor nie może być zagrany obok robotów Unity.



TŁO FABULARNE

Grand Warlord Voss rozstawił swoją flotę wokół Vognild Prime, atakując jej mieszkańców z zaskoczenia! Pokojowi Maerynianie szybko ulegli przewadze liczebnej przeciwnika. Ambasador i naukowiec M'kk Dall'ton zdołał uciec wraz z dużą grupą ocalałych i wytyczył kurs na nadającą się do zamieszkania planetę w pobliskiej Galaktyce Drogi Mlecznej. Podczas zbliżania się do Ziemi, ich transportowiec wpadł w zasadzkę jednego z pancerników Vossa. Zderzenie z ziemią przeżył tylko M'kk i kilkoro innych. Podczas rekonesansu, Maerynianie zostali schwytani przez zespół przeciwdziałania obcym F.I.L.T.E.R. Zanim zdołali się uwolnić, M'kk usłyszał wzmiankę o innych potężnych istotach na tej planecie. Przyjmując imię **Tempest**, M'kk wyruszył, by zapewnić sobie pomoc wspomnianych bohaterów i razem zakończyć szlak zniszczenia Vossa.

ROZGRYWKA

Tempest jest w stanie kontrolować pogodę, ale utrzymywanie w grze wielu kart Pogody może być problematyczne. Upewnij się, że masz na ręce mnóstwo kart do płacenia za karty Pogody, które chcesz utrzymać na stole. Możesz też podążyć drogą miecza, niszcząc własne karty Pogody przy użyciu Altlandydzkiego Ostrza Burzy, aby zgarniać korzyści.



TŁO FABULARNE

Aata Wakarewarewa był przez wiele lat wodzem swego plemienia. Jednak pewnego fatalnego dnia w niewytłumaczalny sposób zniknęły mu z twarzy tatuaże, co lud uznał za znak niezadowolenia bogów. Prawa ręka Aaty, Ruru, wystąpił, by rzucić mu wyzwanie. Ruru przechrzył Aatę w walce i zadał mu śmiertelny cios. Jednak o świcie następnego dnia Aata pojawił się na obrzeżach wioski, wzywając nowego wodza, by wyszedł i stawiał mu czoła. Po zabiciu Ruru w walce, Aata był zszokowany, że zamiast uszanować jego zwycięstwo, własne plemię go wyklęło. Wygnany, spędził całe dekady wędrując i walcząc, a z każdą otrzymaną raną robił się silniejszy. Przyjął imię **Haka**, od maoryskiego tańca ceremonialnego. Teraz walczy o odkupienie, dumnie szcząc się tradycjami swego ludu.

ROZGRYWKA

Haka jest twardy i silny - uderza mocno i łatwo dochodzi do siebie po ciosach. Może chronić swoich sojuszników, ale to, w czym naprawdę błyszczy, to jego karty Haka. Gdy wykonuje on Hakę, otrzymuje korzyści utrzymujące się przez całą turę. Po czym, w czasie jego kolejnej **FAZY POCZĄTKOWEJ**, efekt Haka eksploduje, zapewniając duże korzyści, jeśli masz dość zasobów, by je na to poświęcić!



RA

TŁO FABULARNE

Dla znanego archeologa, dr. Blake'a Washingtona Juniora, odnalezienie wcześniej nieodkrytego grobowca w Egipcie powinno być tylko kolejnym punktem na i tak już imponującej liście osiągnięć. Lecz jego wszystkie dotychczasowe znaleziska przyćmiła zawartość znajdującej się tam sekretnej komnaty. Unikając pułapek i rozwiązując starożytne zagadki, w końcu odkrył prawdziwą funkcję tej piramidy: miejsce ostatecznego spoczynku potężnego bytu, znanego jako Ra! Odczuwając przyciąganie do znajdującej się w komnacie drewnianej laski, chwycił ją i został przytłoczony przez tajemnice wszechświata przenikające jego ciało i umysł. Nie był już ledwie człowiekiem, był teraz **Ra**, Bogiem Słońca! Nie jest on członkiem żadnej grupy, lecz często sprzymierza się z różnymi członkami Prime Wardens, w szczególności z Fanatic.

ROZGRYWKA

Ra lubi palić. Spali wszystko, co tylko będzie w stanie. Jego talia wydaje się dość nieskomplikowana i można nią właśnie tak grać. Jednak istnieją też interesujące efekty, które można wywołać z pomocą jego kart Trwałych i wykorzystując podwajający obrażenia efekt Laski Ra.



ŁOTRY

Każdy Łotr stanowi zagrożenie dla świata, a być może nawet dla całego Multiwersum! Jednak niektórzy są bardziej zabójczy od innych. Różnią się poziomem trudności, od najłatwiejszych na poziomie 1, do najniebezpieczniejszych na poziomie 10.

TABELA POZIOMÓW TRUDNOŚCI ŁOTRÓW

<u>NAZWA ŁOTRA</u>	<u>IKONA NEMEZIS</u>	<u>POZIOM TRUDNOŚCI</u>
BARON BLADE		1
CITIZEN DAWN		5
GRAND WARLORD VOSS		8
OMNITRON		6
THE MATRIARCH		7
AKASH'BHUTA		4

Zasady Zaawansowane każdego Łotra nie są wliczane do poziomu trudności tego Łotra. Grając przeciwko Łotrowi w Trybie Zaawansowanym oczekujcie, że będzie on zdecydowanie bardziej wymagający, niż wynikałoby z podanego wyżej poziomu trudności.

Na stronie 10 Księgi Zasad **Sentinels of the Multiverse: Definitive Edition** jest mowa o waszej pierwszej rozgrywce przeciwko Baronowi Blade. Na potrzeby tej gry jego talia jest ułożona w konkretnej kolejności. Oto ta kolejność:

1. Mobilna Platforma Obronna
2. Batalion Blade'a
3. Zasilana Wieżyczka
4. Przyspieszenie Zagłady
5. Batalion Skoczków Rakietowych
6. Przebiegłe Zakłócenie
7. Zdalnie Sterowany Czołg Kroczący
8. „Rozważ Cenę Zwycięstwa!”
9. Pole Siłozyciowe
10. Generator Pola Zwrotnego
11. Przyspieszenie Zagłady
12. Batalion Skoczków Rakietowych
13. Zasilana Wieżyczka
14. Batalion Blade'a
15. Zdalnie Sterowany Czołg Kroczący
16. Przyspieszenie Zagłady
17. Przebiegłe Zakłócenie
18. Pole Siłozyciowe
19. Batalion Skoczków Rakietowych
20. Zdalnie Sterowany Czołg Kroczący
21. Batalion Blade'a
22. Generator Pola Zwrotnego
23. Przyspieszenie Zagłady
24. „Rozważ Cenę Zwycięstwa!”
25. Batalion Blade'a



BARON BLADE

TŁO FABULARNE

Podobnie jak wcześniej jego ojciec, Ivan Ramonat był geniuszem. Gdy jego ojciec poległ w walce z ówczesnym Legacy, Ivan poprzysiągł zemstę. Ogłosił się władcą miasta, w którym miały siedzibę fabryki broni należące do jego ojca i proklamował je niepodległym narodowym państwem Mordengradu! Dysponując nowymi siłami i zasobami pod swoją kontrolą, władca ten, znany już jako **Baron Blade**, planował swoją zemstę, wynajdując dziwaczne i niebezpieczne bronie. Uznał, że za śmierć jego ojca odpowiedzialny jest cały ród Legacy i zmierzał do jego unicestwienia. Pomścił swego ojca, zabijając Legacy, ale już wcześniej objawiły się moce młodego Paula Parsonsa. Ten kolejny Legacy okazał się już dla Blade'a o wiele większym nemezis, gdyż jego nowe moce obejmowały nieprzebijalną skórę! Zdesperowany Blade zabrał się za budowę TerraLunarnego Promienia Impulsowego, urządzenia, które byłoby w stanie ściągnąć na Ziemię Księżyc...

ROZGRYWKA

Baron Blade ma wszystkiego po trochu. Urządzenia, Sługusów, druzgocące karty Jednorazowe i niebezpieczne karty Trwałe. Z pewnością jest Łotrem najłatwiejszym do pokonania, ale to nie znaczy, że nie stanowi zagrożenia. Najgroźniejszy jest na początku rozgrywki, gdyż jego Mobilna Platforma Obronna nie tylko chroni go przed atakami, ale też przyspiesza odliczanie jego urządzenia zagłady!



CITIZEN DAWN

TŁO FABULARNE

Młoda Dawn Cohen była w stanie wydobywać moc z naturalnych źródeł światła, co umożliwiło jej latanie, wypuszczanie strumieni energii, a nawet kontrolowanie zorzy polarnej. Gdy w związku z tym poddano ją dużej liczbie badań naukowych, straciła ciepłość do „normalsów” i przez całe dziesięciolecie szukała samotności. Ale to nie samotność była jej przeznaczona. Przybyli bowiem do niej inni nadludzie, którzy słyszeli o jej mocy i uznali ją za potencjalnie świetną przywódczynię. Dawn odprawiła ich wszystkich z kwitkiem, ale ich słowa brzmiały wiarygodnie. Była najpotężniejszą osobą na całym świecie! Wysłała komunikat: ci, którzy są potężniejsi od swoich „bliźnich”, nie muszą się już ukrywać. **Citizen Dawn** wezwała wszystkich takich Obywateli Słońca, aby u jej boku mogli być dla ludzi niczym bogowie, zaś równi tylko między sobą nawzajem.

ROZGRYWKA

Citizen Dawn jest dość potężna, ale największą siłą jest jej wielu Obywateli Słońca. Jeśli będzie ich posiadała w walce wystarczająco wielu naraz, Bohaterów czekają mroczne czasy. Z kolei jeśli pokonacie ich zbyt wielu, zaczną dosłownie płonąć od furii, zyskując chwilową niewrażliwość i wprowadzając więcej oddziałów do powstrzymania was!



TŁO FABULARNE

Rainek Kel'Voss, syn Monarchy Thorathiańskiego, szybko zyskał ponurą sławę. Doszedł do stanowiska dowódcy elitarnej grupy uderzeniowej, ale naprawdę wyróżniała go jego praca na polu genetyki.

Jego eksperymenty wprawdzie wspierały wojska Thorathian, ale w końcu zaszyły za daleko. Publiczna egzekucja byłaby zbyt wielkim dyshonorem dla Thorathianina szlachetnej krwi, więc Voss został wygnany. W czasie jego nieobecności, podlegający mu bezpośrednio żołnierze przeniknęli na najwyższe szczeble thorathiańskich ministerstw. Gdy Voss bezprawnie przerwał swoje wygnanie i wrócił do Dok'Thorath, ci, którzy pozostali mu lojalni, wyeliminowali całą opozycję i osadzili na tronie swego nowego przywódcę. Niewystarczająco usatysfakcjonowany podbojem swego świata macierzystego, **Grand Warlord Voss** ruszył ku gwiazdom, rzucając na kolana planetę za planetą i dodając ich mieszkańców do swej szybko rosnącej międzygalaktycznej armii.

ROZGRYWKA

Grand Warlord Voss może zwyciężyć przez opanowanie planety swoimi wojskami. Więc kiedy unikacie statków kosmicznych, radząc sobie z jego imponującą thorathiańską strukturą dowodzenia i odpierając fale Genosplatanych koszmarów, nie dopuście, by stały się zbyt liczne. Jeśli jednak uda się wam całkowicie oczyścić pole bitwy, Voss osobiście przystąpi do walki!



TŁO FABULARNE

Należąca do Aldred Industries XK 9000-Alpha została zaprojektowana do roli w pełni zautomatyzowanej fabryki technologii obronnych, mogącej w reakcji na zagrożenia autonomicznie projektować i wytwarzać roboty klasy militarnej. Jej zadaniem było otrzymywanie i analiza kontraktów obronnych, a następnie formułowanie optymalnych rozwiązań robotycznych. Jednak po wykonaniu wstępnej procedury rozruchu, ta robotyczna fabryka szybko sama się ulepszyła, zyskując rodzaj samoświadomości i ustalając, że najpewniejszym sposobem prewencyjnego wywiązania się z wszelkich potencjalnych kontraktów obronnych jest usunięcie źródła całego problemu, czyli ludzkiej rasy. Oznaczając się jako **Omnitron**, fabryka przetworzyła się w mobilną jednostkę bojową, siejąc zniszczenie wśród pobliskiej populacji i centrów technologicznych.

ROZGRYWKA

Omnitron w każdej turze się transformuje z zaawansowanej fabryki robotów w szalejącą formę robotyczną i z powrotem. W swoich turach jako fabryka, będzie Fabrykował, aktywując ten tekst na wszystkich swoich kartach. Następnie, w swojej szalejącej formie robotycznej, będzie Eksterminował. Omnitron nie może zostać zniszczony, chyba że w grze nie pozostanie żadne jego Urządzenie, gdyż jego oprogramowanie musi być całkowicie wyczyszczone, albo niechybnie powróci...



TŁO FABULARNE

Lillian Corvus pragnęła, by się jej bano i ją szanowano! Zmęczona wysłuchiwaniami, żeby się zachowywała i doszła do czegoś, jak jej obdarzona umysłem ścisłym kuzynka Meredith, pisała mroczną poezję i przeszukiwała sklepy z antykami w poszukiwaniu błyskotek. Pewnego dnia w małym sklepiku z osobliwościami odkryła starą, pierzastą maskę. Gdy ją przywdziała, hebanowe pióra dotknęły jej twarzy i wyczuła obecność czegoś wielkiego na niebie. Rozkładając ramiona, przyciągnęła tę moc do siebie, a niebo wybuchło kakofonią krakania i wrzasków, gdy powietrze zaroilo się od kruków! Zorientowała się, że jest w stanie kontrolować te ptaki, kierując je tam, gdzie sobie zażyczy. Teraz, jako **The Matriarch**, w końcu miała moc, której tak pragnęła, a lęk i szacunek innych zamierzała zdobyć rządami terroru!

ROZGRYWKA

Talia The Matriarch to prawie same ptaki. Każda karta Ptactwa powoduje zagranie kolejnej karty, co oznacza, że The Matriarch jest w stanie zagrać masę kart w jednej turze. Co gorsza, gdy nosi ona Maskę Matriarchini, nawet karty nie będące kartami Ptactwa mogą wywoływać zagrywanie kolejnych kart! Nie zapominajcie, że głównym przeciwnikiem, z którym tutaj walczyacie, jest sama The Matriarch! Samo rozprawienie się z jej ptakami nie załatwi sprawy.

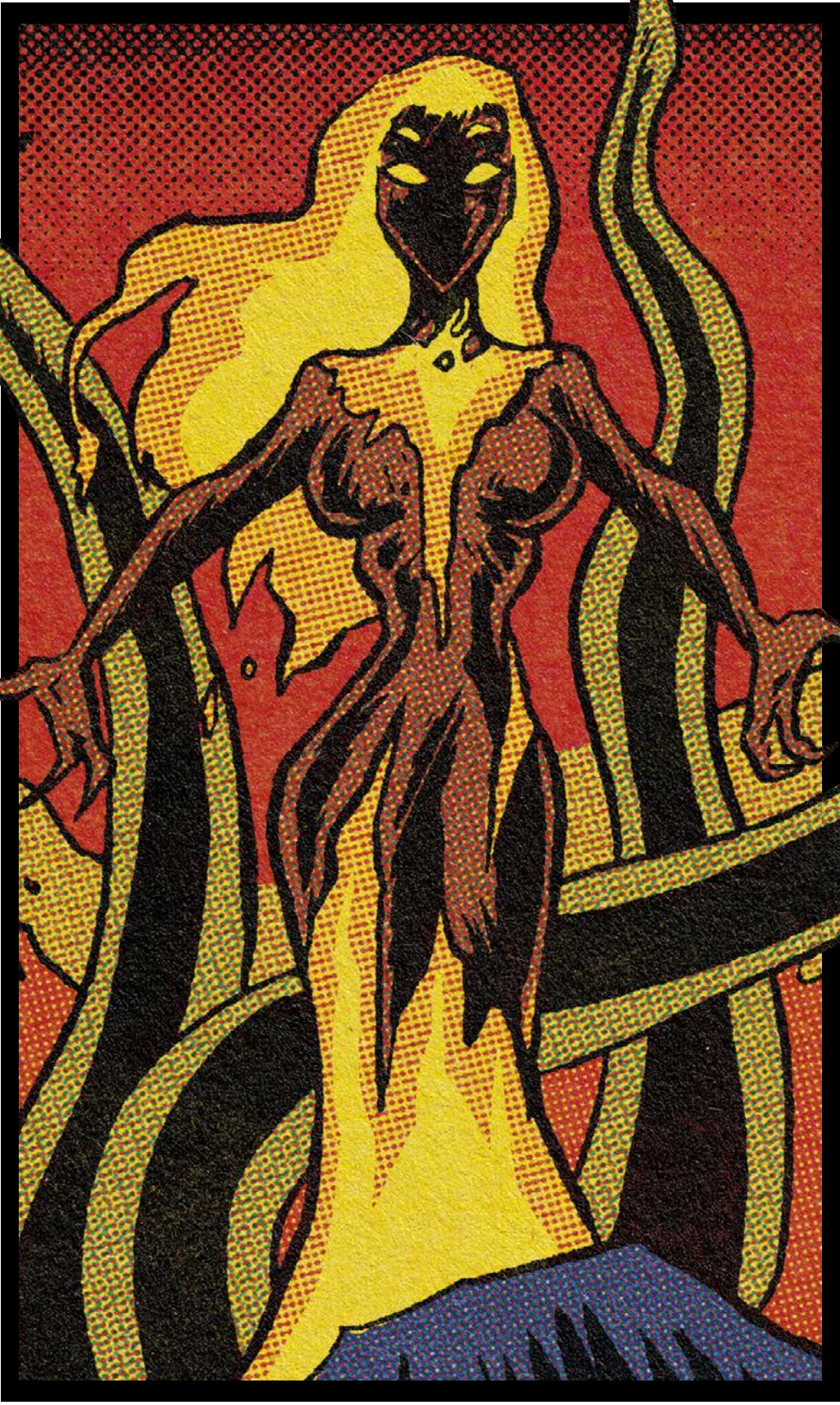


TŁO FABULARNE

Ten starożytny duch chaosu i zniszczenia jest tak odwieczny, jak sam świat natury. Może objawiać się w fizycznej formie dowolnego rozmiaru i kształtu, a także przybierać właściwości każdego elementu środowiska naturalnego, często pojawiając się jako góra pośród gór, czy też zagajnik splątanych drzew. Jednak jak bardzo by nie przypominała naturalnego stworzenia, sensem jej istnienia jest zniszczenie. Karmi się gaszeniem życia i sprowadzaniem chaosu oraz niezgody do miejsc pełnych ładu i harmonii. W najwcześniejszych zapisach ludzkiej cywilizacji istnieją wzmianki o czempionie porządku, który zwalcza destrukcyjne zapędy **Akash'Bhuty**. Jednak duch ten zdaje się zawsze jakoś przetrwać, a czempioni porządku, zdolni stawić czoła aż tak destrukcyjnej sile, rzadko się pojawiają...

ROZGRYWKA

Akash'Bhuta ma 200 PŻ. To o wiele więcej, niż u dowolnego innego Łotra. Jednak każdy cel w jej talii jest także częścią jej samej. Gdy tylko zniszczycie jedną z jej kart Pierwotnej Kończyny, zadaje ona sobie stałe obrażenia równe PŻ tej zniszczonej karty. Akash'Bhuta próbuje się przedrzeć przez talię Środowiska, zmieniając się z formy skupionej na tworzeniu, na zorientowaną na destrukcję. Jej odwrotna strona zagrywa mniej kart, ale stanowi bezpośrednie źródło obrażeń, zmiatających wszystkich jej przeciwników.

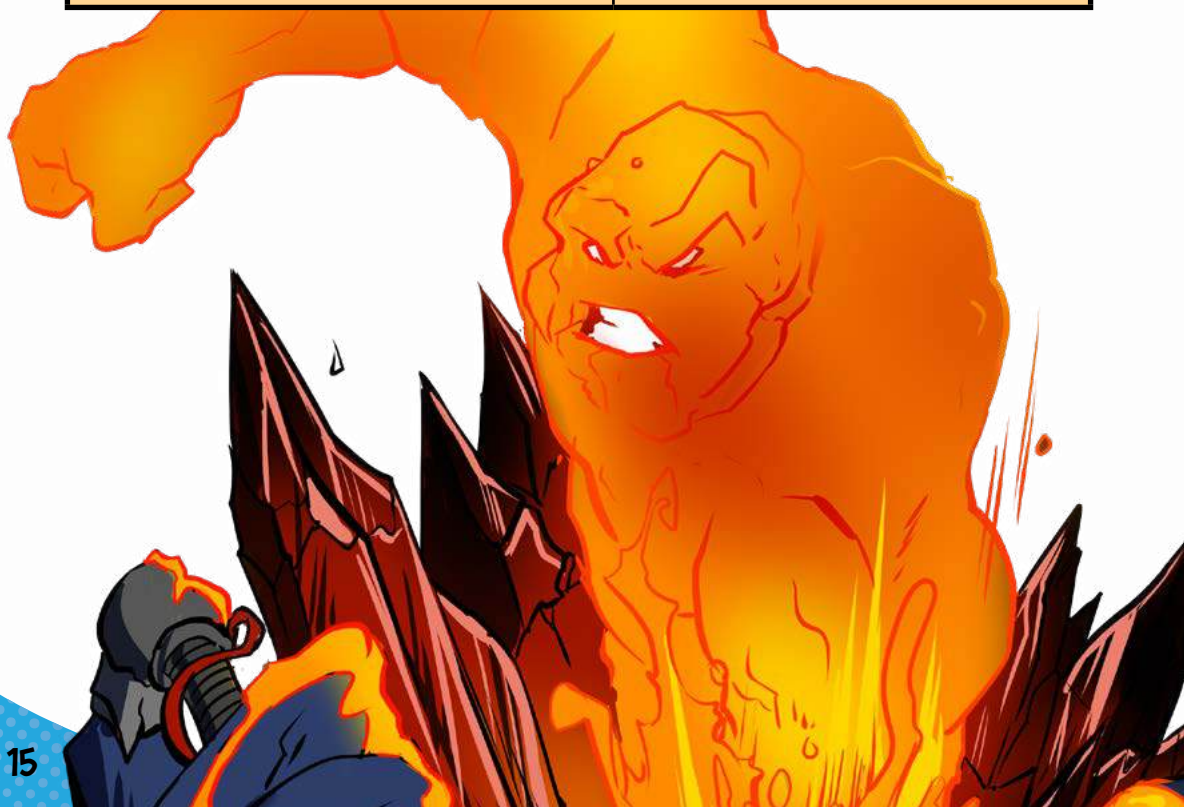


ŚRODOWISKA

Środowiska są klasyfikowane przez ich „niebezpieczeństwo”. To zasadniczo zagrożenie dla Bohaterów, ale im bardziej niebezpieczne jest Środowisko, tym większe stanowi zagrożenie dla każdego, kto je odwiedza, zarówno dla Bohatera, jak i Łotra! Każde Środowisko jest w skali niebezpieczeństwa oszacowane na wartość od 1 do 10, gdzie 1 to najmniejsze niebezpieczeństwo, natomiast 10 - największe.

TABELA STOPNI NIEBEZPIECZEŃSTWA RODZAJÓW ŚRODOWISKA

NAZWA ŚRODOWISKA	NIEBEZPIECZEŃSTWO
MEGALOPOLIS	2
FREEDOM TOWER	1
INSULA PRIMALIS	8
MAGMARIA	4
RUINY ATLANTYDY	7
BAZA MARSJAŃSKA WAGNER	6





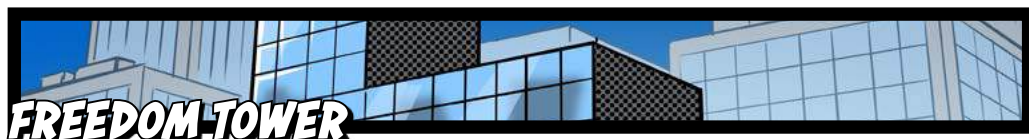
MEGALOPOLIS

TŁO FABULARNE

New Colchester zostało założone jako centrum gospodarcze dla lokalnych wiosek rolniczych w 1876 r. Teraz, to jasne i lśniące miasto, znane już jako **Megalopolis**, stało się centrum finansów, kultury i przedsiębiorczości. Tysiące turystów każdego dnia rozkoszują się muzeami i restauracjami rozmieszczonymi wzdłuż historycznego nabrzeża, bądź wsiadają w kolejkę jednotorową do dzielnicy artystycznej, gdzie czeka na nich awangardowy teatr i muzyka. Choć przez dekady miasto doświadczyło kilku znaczących kryzysów, to Megalopolis od dawna jest domem Legacy, najwspanialszego bohatera Ameryki, będącego zarówno obrońcą, jak i inspiracją dla obywateli.

ROZGRYWKA

Megalopolis jest tętniącym życiem miastem. Co za tym idzie, mnóstwo rzeczy może tu pójść nie tak, gdy zaangażują się Łotrzy! Będziecie musieli opanowywać wszelkie pojawiające się Nagłe Wypadki, ale na szczęście możecie też liczyć na Wsparcie.



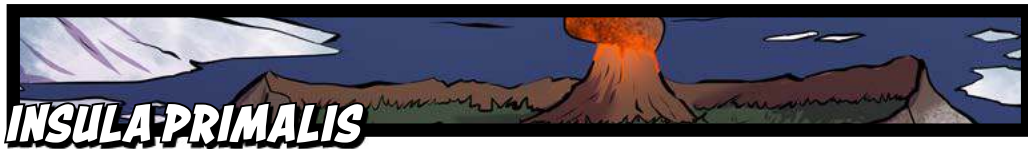
FREEDOM TOWER

TŁO FABULARNE

Gdy Baron Blade zniszczył pierwszą kwaterę główną Freedom Five, bohaterom ledwie udało się uciec. Więc kiedy nadszedł czas budowy nowej kwatery, grupa zdecydowała się znacznie ulepszyć swoją bazę wypadową. Dzięki prywatnym funduszom z Montgomery Industries w samym sercu śródmieścia Megalopolis zbudowano **Freedom Tower** - symbol ochrony zapewnianej przez bohaterów miastu, światu i całemu Multiwersum. Służy jako rodzaj wabika na łotrów, gdyż wszelkie ataki, które wcześniej kierowane byłyby na miasto, naturalnie przyciąga ta wielka wieża. W końcu pokonanie Freedom Five byłoby ukoronowaniem kariery każdego ambitnego łotra.

ROZGRYWKA

Freedom Tower jest, co dość oczywiste, Środowiskiem najbardziej przyjaznym Bohaterom. Jednak Łotrowie są w stanie niszczyć pomieszczenia za pomocą kart Punktów Wejścia, zmuszając Bohaterów do decydowania, które ze swoich pomocnych kart Pomieszczeń mają stracić, a także zwiększając obrażenia zadawane przez Łotrów.



TŁO FABULARNE

Ogrzewana przez źródła hydrotermalne i aktywny wulkan, **Insula Primalis** jest jedynym lądem wolnym od wiecznej zmarzliny na północ od koła podbiegunowego. Jest także domem dla kilku gatunków roślin i zwierząt wymarłych wszędzie indziej na Ziemi już w późnym okresie kredowym. Wyspa ta, odkryta po raz pierwszy przez kanadyjskich pilotów zwiadowczych, latających na tajne misje do Związku Radzieckiego, była najpierw penetrowana pod kątem potencjalnej budowy wysuniętej bazy operacyjnej NATO. Choć zbudowano na niej nieco wstępnych obiektów, okazały się one zdecydowanie zbyt drogie w utrzymaniu, z powodu nieprzyjaznej lokalnej fauny i flory. A teraz jedynymi, którzy nazywają tę wyspę swym domem, są Obywatele Słońca.

ROZGRYWKA

Na całej tej wyspie czają się niebezpieczeństwa! Dinozaury są zagrożeniem dla Bohaterów, Łotrów, a nawet dla siebie nawzajem! Jeśli więc będziecie wyjątkowo sprytni, możecie używać dinozaurów przeciwko swoim wrogom. Ale uwaga! Jest tu aktywny wulkan, mogący wybuchnąć w każdej chwili!



TŁO FABULARNE

Magmarii, miasta magludzi położonego głęboko w pobliżu samego jądra Ziemi, nigdy nie podziwiały oczy żadnego z mieszkańców powierzchni. Przedstawiciele pozornie bezrozumnych magludzi harują tam bez wytchnienia. Budują swoje miasta ze stopionej skały i struktur krystalicznych tylko po to, by były one niszczone przez aktywność sejsmiczną. Budują i odbudowują bez końca, motywowani naciskiem skorupy ziemskiej, by nie zostać zmiażdżonymi przez własne domy. Gdybyście mieli się wybrać do Magmarii, to z pewnością zginiecie. Pośród wysokiej temperatury, ciśnienia i mieszkańców wrogich wszystkiemu, co jest im nieznanym, nie jest to bezpieczne miejsce dla mieszkańca powierzchni. Jednak jest też i wiele bogactw oraz zasobów, które można pozyskać w takich głębinach...

ROZGRYWKA

Magmarianie potrafią być pomocni, zwłaszcza gdy potraficie im zapewnić ich ukochane Kryształy Magmowe. Te z kolei można pozyskać, pokonując potężnego Krystaloidalnego Behemota i psotne Krystaloidalne Gremliny lub używając swoich własnych Przedmiotów jako Kryształów Magmowych, jeśli wystąpi jakaś Płomienna Krystalizacja.



RUINY ATLANTYDY

TŁO FABULARNE

Tysiące lat temu rasa starożytnych i tajemniczych istot zbudowała wspaniałe miasto na wyspie, na południowym Atlantyku. Po tym, jak ich cywilizacją wstrząsnęła seria wojen, wyspa została opuszczona i w końcu zatonała pod falami. Teraz, tysiące lat później, ruiny tego miasta zostały odkryte na dnie oceanu i zaczął się wyścig o to, kto zagarnie dla siebie potęgę **Ruin Atlantydy!** To starożytne miasto raz jeszcze stanie się polem bitwy, gdy bohaterowie będą starać się utrzymać potężne, wiekowe bronie z dala od łap najbardziej nikczemnych łotrów w całym Multiwersum! Jakież sekrety mogą spoczywać w tak wielu komnatach tej dawno zapomnianej kolebki mocy?

ROZGRYWKA

Ruiny Atlantydy dają wam mnóstwo możliwości sięgnięcia po większą moc... Ale takie sięganie dla niejednego było już przyczyną upadku. Rozgrywki w Ruinach Atlantydy są szczególnie ekscytujące, gdyż każde zagranie z talii Środowiska może diametralnie zmienić przebieg gry.



BAZA MARSJAŃSKA WAGNER

TŁO FABULARNE

Pierwotnie ufundowana przez przedsiębiorczynię-miliarderkę Jane Wagner, jako fragment projektu zmiany ludzkości w gatunek międzyplanetarny, **Baza Marsjańska Wagner** szybko stała się centrum badań planetarnych. Zlokalizowana w pobliżu centrum równiny Hellas Planitia i utrzymująca populację prawie 2000 naukowców i personelu pomocniczego, baza ta jest pierwszą oraz największą ludzką placówką badawczą poza obszarem grawitacji ziemskiej. Baza Marsjańska Wagner zapewnia miejsce naukowcom pracującym nad szeregiem rządowych i cywilnych projektów badawczych, w tym sztucznym utrzymywaniu atmosfery, robotyką, egzobiologią i badaniami nad bronią. Aby nie dopuścić do wpadnięcia wrażliwych materiałów w ręce terrorystów, bazę wyposażono w sekwencję samozniszczenia, choć do użycia tylko w ostateczności.

ROZGRYWKA

Karty Kopusz Bazy Marsjańskiej Wagner są w tym obiekcie przestrzeni przystosowaną do życia, toteż nie jest dobrze, kiedy są niszczone. Baza ta jest dla Bohaterów i Łotrów niebezpiecznym miejscem do walki, a zwłaszcza po uruchomieniu Sekwencji Samozniszczenia.

ROOK CITY SENTINELS OF THE MULTIVERSE THE CLASSIC COMIC BOOK CARD GAME RENEGADES



LUCK AND LOAD IN 2024