

Umiejętność magiczna: Wiara (Spryt)

Początkowe punkty mocy: 10

Początkowe moce: 1

Dostępne Moce: *grom, leczenie, oświelenie/zaciemnienie, mowa zwierząt, odbicie, oszołomienie, osłepienie, orzeźwienie, pancierz, podkręcenie/przykręcenie, rozproszenie magii, uśpienie, wygnanie, wykrycie/ukrycie magii.*

W świecie *Weird Wars* istnieją święci, lecz większość z nich w najlepszym razie posiada niewielkie możliwości. Tajemnicza organizacja wewnątrz wojsk alianckich znalazła jednak sposób na wielkie rozwinięcie ich mocy duchowych – niezależnie od bóstwa, jakie wyznają. Zauważ, że tylko USA i Zjednoczone Królestwo rozwijają ten program. Komunistyczny reżim ZSRR nadal tępi religię i nie ma dostępu do kapelanów.

Bohater wyświęcony jako kapelan przez Biuro Operacji Specjalnych zyskuje prawdziwie cudowne moce, jak zdolność leczenia dotykaniem (*leczenie*) czy użyczenie boskiej mocy żołnierzowi (*grom*). Zwykli kapelani, duchowni i inne religijne postaci mogą osiągać wiele, jednak nie mają mocy czynienia prawdziwych cudów.

BOS zajmuje się szkoleniem tylko osób o religijnej czy ogólnie „dobrej” naturze, takich, które przeżyły już kontakt z istotami nadprzyrodzonymi – stąd też wymagane Doświadczonej Rangi. Takie szkolenie trwa około tygodnia intensywnej nauki, stąd też Marszałek powinien jakoś uzasadnić nieobecność bohatera w tym czasie.

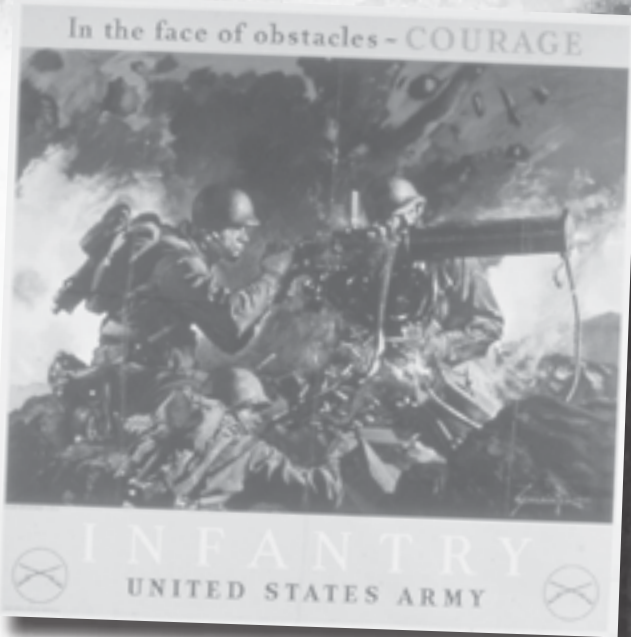
Grzechy: Kapelani BOS, którzy popełnią śmiertelny grzech (jak morderstwo), mogą utracić dostęp do swych mocy, wedle uznania Marszałka. Odzyskanie ich wymaga szlachetnego czynu i odkupienia.

Sprężenie zwrotne: Kapelani nie muszą martwić się o pech podczas używania mocy, ale 1 na kości Wiary zawsze oznacza porażkę, niezależnie od modyfikatorów.

ZDOLNOŚCI NADPRZYRODZONE (NAWIEDZONY)

Wymagania: Nowicjusz, przewaga wrodzona

Ten rodzaj zdolności nadprzyrodzonych działa inaczej niż pozostałe. Nie ma umiejętności nadprzyrodzonej ani punktów mocy. Zamiast tego jego moc pochodzi od pomocnego, ale często przerażającego ducha, który jest w jakiś sposób związany z bohaterem. Może ten upiór to opiekuńczy brat, który nie przeżył lądowania w Omaha. A może to duch dawno zmarłego wodza, który przebudził się, by jeszcze raz



doświadczyć wojennej sławy dzięki działaniom swego potomka.

Wybierając tę przewagę, zdecyduj, skąd wzięł się duch, i stwórz jego historię, na tyle złożoną, by MG mógł go swobodnie odgrywać. Duch zapewnia twemu bohaterowi jedną z podanych poniżej zdolności. Przyszłe rozwinięcia mogą zapewnić mu kolejne.

Duch z trudem przekracza granicę między światami, nie może więc porozumiewać się z tobą bezpośrednio. W zamian kontroluje sprzęt, sprawia, że wiadomości radiowe są przekręcane – tworząc dziwne przepowiednie, albo pisze ostrzeżenia w kurzu czy w mgielce na oknie. Duch ze zdolnością Szósty zmysł może na przykład wyłączyć silnik pojazdu twojego bohatera, zanim ten wjedzie w zasięg wzroku niemieckiego kanoniera.

Lęk zwierząt: Zwierzęta instynktownie wyczuwają nawiedzone postaci. Wrogie zwierzęta atakują ich jako pierwszych, ale z karą -2. Rzuć kostką, gdy bohater spotyka zwierzę udomowione – nieparzysty wynik oznacza, że bohater może normalnie polegać na zwierzęciu (dotrzeć go itp.), ale ponosi karę -2. Parzysty – że zwierzę go atakuje.

Sprężenie zwrotne: Co więcej, więź z upiorem ma też przerażające efekty. Zawsze, gdy bohater odniesie Wyczerpanie albo Ranę, której nie wyparuje, na chwilę spostrzeże mroczne istoty czające się w świecie duchów i musi zdać test Ducha. Porażka oznacza, że traci punkt Poczytalności (2 przy krytycznej porażce) i jest w Szoku (ten Szok nie spowoduje jednak Rany).

Zdolności duchów: Wybierz jedną z zdolności przy tworzeniu postaci. Dodatkowa zdolność kosztuje jedno rozwinięcie.

- **Anioł stróż:** Duch zapewnia bohaterowi dodatkowego fuksa na sesję, którego można użyć tylko do wyparowania.
- **Duchowa wiedza:** Duch przekazuje umiejętności, które miał za życia, bohaterowi, być może szepcząc mu do ucha na wpol obłąkane prawdy. Raz na sesję do końca sceny lub spotkania zjawia zapewnia bohaterowi premię +4 do niebojowej umiejętności, którą według MG posiadałby duch. Upiór złodzieja mógłby zapewnić więc bohaterowi premię do Włamywania, zaś duch oficera z Wojny Secesyjnej – premię do Jeździectwa.
- **Odporny na moc:** Jak przewaga. Możesz wybrać tę zdolność dwukrotnie, by uzyskać zdolność Odporniejszy na moc. Ta zdolność zazwyczaj manifestuje się jako widmowa poświata wokół postaci.
- **Opętanie:** Bohater może wydać fuksa i dobrowolnie odnieść Wyczerpanie trwające 24 godziny, aby duch zawładnął człowiekiem w zasięgu wzroku. Ofiara jest pod kontrolą ducha, dopóki nie wyzwoli się z tego, zdając test Ducha z karą -2. Test ten może ponawiać co rundę. Nie zmienia to natury zjawy – nadal jest to odległy, gniewny duch mający tylko kilka spójnych myśli – ale może sprawić, że opętane ciało wykona proste zadania, na przykład wyda rozkazy we własnym języku, zaatakuje czy użyje urządzeń. Opętany nigdy nie popełni samobójstwa.
- **Ożywienie pojazdu:** Duch wnika do maszynerii pojazdu, napalniając go nadprzyrodzoną energią. Wszyscy załoganci dodają +2 do testów związanych z pojazdami (w tym do strzelania z broni pokładowej), a ataki przeciwko pojazdowi ponoszą karę -2. Rozpoczyna się to w drugiej rundzie walki i trwa do chwili, w której MG uzna, że podział na rundy przestaje być istotny. Zdolność ta dotyczy całego pojazdu – nawet wielkiego okrętu wojennego i całej jego załogi. To wyczerpuje ducha, który nie może zjawić się ponownie przez 24 godziny.
- **Poltergeist:** Duch wydaje wiele energii, by rozrzuć dziesiątki małych przedmiotów pod Dużym Wzornikiem Wybuchu w zasięgu wzroku bohatera. Wrogowie pod Wzornikiem muszą zdać test Ducha lub będą w Szoku – chyba że noszą pancerz o wartości +4 lub lepszy. Wyczerpany duch nie może działać przez 1k6 godzin.
- **Przerażający:** Każdy, kto zaatakuje bohatera w walce wręcz, spostrzeżenie chroniącego go gniewnego ducha i musi wykonać test Strachu. Po pierwszym zdaniem teście przeciwnik „uodparnia się” na tego konkretnego upiora.
- **Seans:** Duch może rozmawiać z innymi duszami martwych i w ten sposób zdobywać informacje.

Choć to bardzo męczące (całkowita koncentracja i poziom Wyczerpania, którego da się pozbyć dopiero po 24 godzinach), bohater może dotknąć martwego ciała i zmusić swego ducha opiekuńczego, by ten porozmawiał z duszą umarłego, która może w ten sposób odpowiedzieć na jedno pytanie. Dusza może powiedzieć tylko to, co wie, a często mogą być to zagadkowe, mało precyzyjne odpowiedzi. Martwy żołnierz może wiedzieć, że zastrzelił go Niemiec, ale nie zna nazwiska swego zabójcy, chyba że usłyszał je lub padło ono w pobliżu jego ciała. Ta informacja ma postać potwornych wizji w umyśle bohatera i wymaga od niego testu Ducha -2.

- **Strażnik:** Gdy bohater umiera, duch odpędza od niego głodne istoty, chcące odebrać mu duszę. Rzuć kostką: nieparzysty wynik oznacza, że duch przegrywa i wraz z duszą postaci odchodzi. Parzysty wynik, że duch wygrywa walkę, a bohater żyje, choć nadal jest Wyeliminowany.

- **Szósty zmysł:** Jak przewaga. Duch przekazuje ostrzeżenia w upiorny, tajemniczy sposób. Może pokazuje straszliwe przebliski nadchodzącej rzezi albo sprawia, że bohaterowi robi się zimno. Jeśli bohater ma już przewagę Szósty zmysł, ta zdolność daje mu drugą szansę na wykrycie zasadzek i ataków zniecka.

ZDOLNOŚCI NADPRZYRODZONE (PSIONIK BPD)

Wymagania: Doświadczony, obywatel Związku Radzieckiego, Spryt k8+, Partyjny

Umiejętność magiczna: Psionika (Spryt)

Początkowe punkty mocy: 10

Początkowe moce: 1

Dostępne Moce: *bariera, czytanie w myślach, dar języków, niewidzialność, orzęźwienie, oszłomienie, osłepienie, oświetlenie/zaciemnienie, pancerz, pocisk, przerażenie, przykręcenie/podkręcenie, talent bojowy, telekineza, uspienie, władca marionetek, wybuch, wykrycie/ukrycie magii, zamęt.*

Biuro Paranormalnych Dział Sowieckiego Sojuszu czyli Biuro Kwestii Paranormalnych Związku Radzieckiego (w skrócie BPD) to coś w rodzaju batalionu do zadań specjalnych, mającego za zadanie zwalczać nadprzyrodzone zagrożenia. W BPD słyszano o kapelanach BOS, ale lekceważy się takie doniesienia jako kapitalistyczną propagandę. W zamian pracuje się nad potęgą ludzkiego umysłu.

Oddani członkowie partii komunistycznej, którzy przeżyli kontakt ze sprawami nadprzyrodzonymi i okazali szczególną wytrzymałość, mogą stać się kandydatami na psioników. W świecie gry to BPD kon-