

INHALT

Kapitel eins: Helden.....	3	Kapitel vier: Kräfte	23
Charaktererschaffung	3	Aktivierung	23
Aufsteigende Sterne	4	Generische Modifikatoren.....	24
Machtniveau der Kampagne	4	Energieformen	29
Neue Handicaps	5	Typischer Lakai	45
Neue Talente	8	Materiekonstrukt.....	46
Anführertalente.....	8	Superhexerei Rückschlag	58
Hintergrundtalente	8	Übersicht der Superkräfte	66
Kampftalente.....	9		
Soziale Talente	9	Kapitel fünf: Hauptquartiere.....	70
Kapitel zwei: Settingregeln	10	Gebäude.....	70
Kampf im Comic-Stil	10	Zustand	71
Angriffskombos	10	Räume	71
Todesstöße.....	11	Besonderheiten für	
Zurückschleudern	11	Hauptquartiere	74
Synergie	11		
Tod & Niederlage	11	Kapitel sechs: Schurkengalerie	77
Macht-Stunts	12	Bürger.....	77
Macht-Tricks	13	Ordnungshüter	77
Superstärke.....	13	Verbrecher	78
Übermenschliche Stärke	14	Atlantier	79
Schwere Waffen	14	Die Dunkle Brut.....	81
Kapitel drei: Ausrüstung.....	16	Ausserirdische.....	81
Persönliche Ausrüstung.....	17	Pulp-Superschurken	83
Extreme Reichweite.....	18	Straßenkämpfer	87
Panzerung.....	18	Vollfarbschurken	107
Nahkampfwaffen.....	19	Schwergewichte	122
Fernkampfwaffen	20	Bedrohungen von kosmischen	
Spezialmunition.....	21	Ausmaßen	126
Fahrzeuge	22	Index	129