

# [Table of Contents](#)

## **Basic Rules**

- [Character Points](#)
- [Ability Scores](#)

## **Genre Guidelines**

- [Building a Hero](#)
- [What Makes a Superhero](#)
- [Secret Identities](#)
- [Super Teams](#)
- [Pulp Heroes](#)
- [Rewards](#)

## **Ads and Comps**

- [Ads Table](#)
- [Comps Table](#)

## **Classes**

- [Adventurer](#): restless thrill-seekers who live on luck
- [Champion](#): charismatic heroes with a cause
- [Martial Artist](#): masters of exotic fighting systems
- [Mastermind](#): forceful tacticians and leaders
- [Sidekick](#): highly-trained team players
- [Sleuth](#): addicted to mysteries and not afraid to swing their fists
- [Sneak](#): the ever-lovin' masters of being sneaky
- [Socialite](#): rich and motivated
- [Soldier](#): military-trained professionals who get the job done
- [Thinker](#): cerebral heroes who think before they act
- [Warrior](#): masters of the sweet science of kicking ass

## **Optional Classes**

- [Superhero Class Features](#)
- [Class Options](#)
- [F/X Classes](#)
  - [Inventor](#)
  - [Mentalist](#)
  - [Mystic](#)

## Variations

- [Generic Superheroes](#)
- [d20 Modern Classes](#)
- [Omega Levels](#)

## Skills

- [Skill Table](#)
- [New/Altered Skill Rules](#)
  - Consolidated Skills
  - Class Skills
  - Aid Skill
  - Synergy Bonus
  - Super Skills
  - Omega-Level Skills

## Optional Skill Rules

- [Synergy Roll](#)
- [Practiced Skills](#)

## Feats

- [Feat Table](#)
- [Tongue-in-Cheek Feats Table](#)
- [Feat Groups](#)

## Powers

- [Power Subtypes](#)
- [Power Groups](#)
- [Origins](#)
- [Point Points](#)
- [Power Stretch](#)
- [Power Descriptors](#)
- [Flavour Text](#)
- [Game Roles for Powers](#)
- [The Power Table](#)
- **Optional Rules**
  - [Creating Powers](#)
  - [The Act-Roll System](#)
  - [The Fatigue System](#)

## Mysticism

- [Mystic Spell Lists](#)

- [Mystical Armour Abilities](#)
- [Mystical Weapon Abilities](#)

## Psionics

- [Psi-Power Lists](#)
- [Psionic Armour Abilities](#)
- [Psionic Weapon Abilities](#)

## Supertech

- [Supertech Invention Feats](#)
- [Super Gear](#)
- [Supertech Armour Abilities](#)
- [Supertech Weapon Abilities](#)

## Gear

- [Wealth](#)
- [Body Armour](#)
- [Generic Firearms](#)
  - [Generic Ammunition](#)
  - [Modifying Firearms](#)
- [Generic Vehicles](#)
  - [Modifying Vehicles](#)
  - [Vehicle Item Slots](#)

## Combat

- [A Few Words About Violence](#)
- [Action Points](#)
- [Building Damage](#)
- [Improvised Weapons](#)
- [Massive Damage](#)
- [Non-Lethal Damage](#)
- [Super Attacks](#)
- [Super Strength](#)
- **Combat Manoeuvres**
  - [Combat Aid](#)
  - [Grapple](#)
  - [Knockback](#)
  - [Mercy Blow](#)
  - [Sunder and Disarm](#)
  - [Staple](#)
  - [Swinging Attacks](#)
  - [Throw Person](#)
  - [Two-Weapon Fighting](#)

- [Zero-G Combat](#)

## Movement

- [Creature and Object Sizes](#)
- [Falling Speed](#)
- [Flight Skill](#)
- [Races and Chases](#)
- [Super Speed](#)
- [Swinging as Movement](#)
- [Zero-G Movement](#)

## Optional Rules

- [The Continuous Clock](#)
- [Full Flurry System](#)
- [Variable Negative Hit Points](#)
- [Constitution Damage](#)

## GMing

- [Awarding Experience](#)
- [Superheroes and RPGs](#)
- [Handling Powerful PCs](#)
- [Power Levels](#)
- [Styles of Play](#)
- [Optional Rules](#)
  - Character Creation: [Rolling for Ability Scores](#)
  - Classes: [F/X Classes](#)
  - Classes: [Generic Superheroes](#)
  - Classes: [d20 Modern Classes](#)
  - Classes: [Omega Levels](#)
  - Feats: [Tongue-in-Cheek Feats](#)
  - Powers: [The Act-Roll System](#)
  - Powers: [The Fatigue System](#)
  - Combat: [The Continuous Clock](#)
  - Combat: [The Full Flurry System](#)
  - Combat: [Variable Negative Hit Points](#)
  - Combat: [Constitution Damage](#)
- [The Awesome Bonus](#)
- [CP Distribution Methods](#)

## Templates

- [Aerials](#)
- [Atlanteans and Half-Atlanteans](#)
- [Brutes](#)
- [Cat People](#)
- [Mole People](#)
- [Rock People](#)

- [Tomorrow People](#)

## Power Suites

- [Acrobat](#)
- [Brainiac](#)
- [Charmer](#)
- [Duelist](#)
- [Flyer](#)
- [Magician](#)
- [Speedster](#)
- [Tank](#)

## Sample Characters

- [Powerless and Ordinary](#)

- **Blanks**

- [Warrior](#): 4, 8, 12
- [Soldier](#): 4, 8

- **NPCs**

- [Adonis](#) (Thinker 5 / Socialite 5)
- [The Batter](#) (Sneak 6)
- [Bengal](#) (Warrior 6)
- [Brainchild](#) (Soldier 6)
- [Brain Doctor](#) (Socialite 10)
- [Chaingun Sally](#) (Soldier 14)
- [Cyrus Samedi](#) (Mystic 14)
- [Deadline](#) (Sleuth 4)
- [Doc Sprocket](#) (Champion 10)
- [Doctor Byrdapak](#) (Thinker 10)
- [Force Majeure](#) (Mentalist 6)
- [Lone Star](#) (Warrior 8)
- [The Mad Engineer](#) (Inventor 20)
- [Minion](#) (n/a)
- [Ms. Comet](#) (Charming 2 / Strong 4 / Champion 6)
- [Mistah Two Hatz](#) (Champion 5)
- [Monkey Queen](#) (Martial Artist 8)
- [Officer X-Ray](#) (Adventurer 10)
- [Phoenix Maximus](#) (Soldier 20 / Mastermind 20)
- [Rage](#) (Sidekick 4 / Martial Artist 1)
- [Sharky](#) (Mastermind 5 / Sneak 2)
- [Silver Sabre](#) (Champion 4)
- [Slag](#) (Mastermind 4)
- [Sponge](#) (Sidekick 6)
- [Tim Toady](#) (Soldier 8)
- [Titan Omega](#) (Champion 20)
- [Whip Lass](#) (Mastermind 7 / Warrior 7)
- [White Knight](#) (Warrior 10)

## Appendices

- [Glossary of Game Terms](#)
- [Glossary of Modifier Types](#)
- [Open Gaming License](#)