

RYKTE UTAN SAMIVETE



"Så många bryr sig om sitt rykte, så få om sitt samvete"
-Publilius Syrus

Rykte utan samvete

Det här är ett äventyr för superskurkar med ett medföljande regelsystem av Sebastian Lindeberg. Framsida av Tobias Åberg. Målet är inte att vinna, det är att förlora så spektakulärt som möjligt!

Spelarkaraktärerna är superskurkarna som tillsammans är skurkgruppen ”Död mans hand”. De har ställts inför rätta för många, många brott som alla begicks under en enda dag. Spelarna får se en lista över brotten som de är åtalade för att ha begått. Vi klipper sedan tillbaka till en vecka tidigare och ger spelarkaraktärerna en dag på sig att begå brotten de blivit gripna och åtalade för medan superhjältar försöker stoppa dem. Målet för gruppen är att faktiskt lyckas begå så många av brotten som möjligt innan de blir gripna. Lyckas de begå alla brotten kommer de vara kungar i superfängelset och deras rykten som farliga fiender kommer göra dem till nemesisar till de coolaste hjältarna. Men alla brott som de inte lyckas begå är istället begångna av superskurken Laman som i så fall lyckats sätta dit spelarkaraktärerna för dem. Detta kommer såklart läcka ut under eller efter rättegången vilket gör spelarkaraktärerna till skämt i superskurkbranchen och så att inte ens Kängurumannen vill slåss mot dem. Detta

är så klart en skala, desto fler brott de lycka begå desto bättre för dem.

Om superskurkarna lyckas besegra eller undvika alla superhjältarna så avslutas scenariot när den gudaliknande superhjälten Stjärnstoft slummar från sina vanliga rädda hela universum äventyr och spöar upp skurkarna innan hon överlämnar dem till polisen i bojor. I det fallet kan inte skurkarna vinna men de ska få chansen att bli besegrade så coolt som möjligt, spottandes sitt eget blod i ansiktet på en gud.

Staden är rädd för mig!

Var utspelar sig det här äventyret? I staden Vasakrona! Sveriges största stad och hem till nästan alla sveriges superhjältar och skurkar. Staden är vagt definierad och har mer eller mindre det spelarna och äventyret behöver/vill ha. Vill spelarkaraktärerna kidnappa en massa clowner för att genomföra en plan? Då finns det en cirkus i staden! Vill de förgifta dricksvattnet finns det ett högteknologiskt vattentorn och så vidare.

Yrkande i tingsrätten

Åklagaren yrkar att tingsrätten bifaller åtalet i sin helhet och under alla förhållande dömer till lagens strängaste straff.

Åtalspunkter:

A: Frihetsberövande av publiken till tv-programmet ”Kväll med Vera Verander” med krav på lösen för att släppa dem oskadda.

B: Stöld av minst 10 miljoner kronor från privatpersoner

C: Bankrån.

D: Elefantstöld.

E: Utpressning med hot om att förstöra Biskop Johannes Bron.

F: Förstörandet av Biskop Johannes Bron.

G: 42 fall av våld mot tjänsteman.

H: Organisationen och genomförandet av en olaglig demonstration.

Spelarkaraktärer

Detta är en uppsättning färdiga spelarkaraktärer som kan användas för att spela scenariot. Ingen av dem har en skriven bakgrund eftersom detta ärligt talat inte är ett dugg nödvändigt för det här äventyret. Det går lika bra för spelarna eller spelledaren att skapa egna karaktärer som att använda de som presenteras här.

Kung Ninja

Bra på: Fysiskt våld, Hot och Elektronik

Dålig på: Att smyga och Ledarskap

Drivkraft: Girighet

Livspoäng: 30

Krafter: Dödande hand och Förklädnad

Utseende: Bär en klassisk svart ninjadräkt med en kungakrona utanpå.

Järnpantern

Bra på: Kriminalitet, Fly och Social manipulation

Dålig på: Vetenskap och att smyga

Drivkraft: Sadism

Livspoäng: 28

Krafter: Transformation och Fruktansvärd styrka

Utseende: Grå/Svart randig sparkdräkt och matchande domino mask.

Pyrofashionista

Bra på: Politik, Kriminalitet och Trivia

Dålig på: Byråkrati, Social manipulation

Drivkraft: Bränna dyra saker

Livspoäng: 27

Krafter: Energi sköld och Vansinne

Utseende: Klädd som ett modelejon från 1930-talet och har en hjälm täckt med spegelglas.

Elaka Ängeln

Bra på: Skjutvapen, Stil och Historia

Dålig på: Förföra och Undersöka

Drivkraft: Feghet

Livspoäng: 31

Krafter: Ignorera hinder och Alkemist

Utseende: Klädd i snö vitt tredelad kostym med en falsk gloria som går att tända genom LED-ljus bakom huvudet. Har också ett par enorma silvriga Desert Eagles som sällan faktiskt används.

Icke-spelarkaraktärer

En uppsättning hjältar, skurkar och andra personer som kommer dyka upp under äventyret.

Stjärnstoft

Bra på: Allt

Dålig på: Inget

Drivkraft: RÄTTVISA!

Livspoäng: 999999

Krafter: Immunitet mot all skada och negativa effekter, Fruktansvärd styrka, Flygande, Onaturlig hastighet och Laser!

Utseende: Stjärnstoft bär en dräkt i grön och silver med en lång mantel. På bröstet har hon en stjärnsymbol. Hon har långt blont hår och perfekta tänder. Hon bär ingen mask.

Bakgrund: Stjärnstoft är en uråldrig rymdmagiker som skyddar hela solsystemet från lovecraftianska gudar med sina krafter som kommer från utomjordisk vetenskap och glömd magi.

Laman

Utseende: En grön dräkt med ett uppstoppat lamahuvud som mask.

Bakgrund: Laman är en superskurk känd för att aldrig själv åka dit för ett brott utan för att istället sätta dit mindre intelligenta brottslingar för sina brott. Laman är därför hatad och fruktad av alla andra superskurkar som fasar inför att Laman ska sätta dit dem och förstöra deras rykten. Laman dyker aldrig upp själv i själva äventyret men ska hänga över det som den fruktade konsekvensen av att misslyckas med att utföra alla brotten.

Civilister

Rullar 1 tärning i strid ifall de pressas eller skräms nog att slåss.

Normala poliser

Rullar 2 tärningar i strid ifall de försöker stoppa skurkarna. Normala poliser dyker upp först när skurkarna försöker begå brott.

Piketpolis

Rullar 3 tärningar i strid ifall de försöker stoppa skurkarna. Hinner bara dyka upp ifall skurkarna tar gisslan, barrikaderar sig någonstans eller liknande.

Elitsoldater

Rullar 3 tärningar i strid ifall de försöker stoppa skurkarna. Dyker efter några timmar upp ifall skurkarna orsakar massiv ödeläggelse eller dödar mer än 100 personer.

Vera Verander/Saturnian

Bra på: Fysiskt våld, Social manipulation och Ledarskap

Dålig på: Hota och Fly

Drivkraft: Hjälpa de hjälplösa!

Livspoäng: 40

Krafter: Onaturlig hastighet, Förklädnad och Monstruöst gap

Utseende: I sin civila identitet är Vera en reporter i 45 årsåldern med kort svart hår, proffsiga kläder och praktiska skor. Som Saturnian är hon en blå alien med en röd mantel och en röd krona.

Bakgrund: Den sista av sitt folk, de nobla Saturnianerna, Vera är den enda överlevande efter katastrofen som förstörde hennes hemplanet Saturnus. Hennes föräldrar skickade henne i ett skepp till Jorden när hon var liten. Hon försvarar nu sitt adopterade hem som superhjältinnan Saturnian!

Bläckfisken

Bra på: Vetenskap, Trivia och Stil

Dålig på: Ekonomi och Social manipulation

Drivkraft: Sadism

Livspoäng: 33

Krafter: Tentakler och Laser!

Utseende: En cool rustning i svart och silver med tentakler som sticker ut från bröstet och ryggen. Ögonen på dräkten lyser grönt när det är dramatiskt passande.

Bakgrund: En enkel trafikingenjör blir, när staden behöver honom, den brutala Bläckfisken! Bläckfisken var en mobbare i skolan och har en tendens att slå sina flickvänner. Han är en superhjärte för då får man bryta benen på superskurkar och kalla dem namn medan folket hejar på en. Det är som att vara tillbaka på mellanstadiet och spöa nördar. Så fort Bläckfisken ser att superbrott pågår kommer han anfalla den superhjärte som är längst från de andra. Han försöker alltid förödmjuka och förolämpa de han slåss mot.

187

Bra på: Skjuta, Fysiskt våld och Hota

Dålig på: Trivia och Vetenskap

Drivkraft: Hämnd

Livspoäng: 37

Krafter: Terror och Vansinne

Utseende: Bär en skottsäker väst med numret 187 målat på den och en svart mask med samma motiv, har alltid med sig minst tre skjutvapen, en gammal boombox och en hög knivar.

Bakgrund: 187 blev en ”superhjälte” på 90-talet när alla visste att 187 var poliskoden för mord i Kalifornien för de lyssnade på gangsterrap. Tiderna har förändrats, folk lyssnar på annan musik nu för tiden, men 187 fortsätter spela gangsterrap medan han dyker upp och skjuter på brottslingar, korrupta poliser och superskurkar. Trots att han snart fyller 50 har han inte saktar ner en millimeter. Han dödar faktiskt inte folk, namnet syftar på brotten han försöker förhindra, han bara skjuter sönder deras knän och bryter deras armar, ansikten, revben, skulderblad och vilja att leva. Problemet är att hans krafter drabbar alla i närheten och han är mindre försiktig med dem än han borde vara.

Hamnskiftaren

Bra på: Social manipulation, Hota och Skjuta

Dålig på: Fysiskt våld och Medicin

Drivkraft: Skydda djuren!

Livspoäng: 36

Krafter: Transformation och Djurempati.

Utscende: När Hamnskiftaren inte är i formen av ett djur har han på sig jeans, en regnbågsfärgad poncho och skyddsglasögon modifierade för att fungera som en mask.

Bakgrund: Djurens försvarare sedan innan han fick krafter, Robert Svensson träffades av blixten när han utförde sitt jobb om djurskyddsinspektör för länsstyrelsen och fick kraften att både tala med och ta formen av djur! Han har blivit tipsad om att Död Mans Hand kommer försöka stjäla en elefant och har därför tagit formen av en av stadens Zoos två elefanter, de enda elefanterna i staden. Han kommer använda detta för att infiltrera Död mans hand och förstöra deras planer. Hamnskiftaren är dålig på att slåss men bra på att skjuta, han föredrar att förvandla sig till en apa med en pistol när han måste slåss.

Skrämmande Skuggan

Bra på: Hota, Gömma sig och Fly

Dålig på: Fysiskt våld och skjuta

Drivkraft: Skydda de oskyldiga

Livspoäng: 33

Krafter: Illusioner och Telekinesis

Utscende: Dräkten

Bakgrund: Besarta Halili jobbar som underhållspersonal på Biskop Johannes Bron på dagarna och på natten är hon den mystiska hjälten Skrämmande Skuggan! Hon använder sin telekinesis tillsammans med sina illusioner för att få dem att verka ännu mer verkliga. Hon slåss väldigt dåligt och föredrar att gömma sig i skuggorna medan hennes illusioner tar hand om hjältarna. Hennes mörkgrå dräkt med svart slängkappa hjälper henne gömma sig.

Rosa Noshörningen

Bra på: Fysiskt våld, Vildmarkskunskap och Byråkrati

Dålig på: Smyga och Fly

Drivkraft: Social rättvisa

Livspoäng: 45

Krafter: Fruktansvärd styrka, Onaturlig hastighet och Monstruös motståndskraft

Utseende: Rosa Noshörningen är en stilig och extremt vältränad man i en rosa dräkt med ett horn på huvudet.

Bakgrund: Rosa Noshörningen är i sin hemliga identitet nästan på heltid. Han skyddar demonstranter från polisen och högerextremister, spöar upp nazister och stoppar onda superskurkar. Han är en miljonär med gamla pengar vars föräldrar mördades av nazister när han var liten. Pengarna gör att han kan ägna all sin tid till att slåss för det rätta och

hans föräldrars mord har gjort honom helt dedikerad till sitt uppdrag som den Rosa Noshörningen!

Regler

Du rullar ett antal sexsidiga tärningar som avgörs av din karaktärs förmågor. Du räknar sedan den högsta av tärningarna och ser vilket resultat du får.

1: Du misslyckas och något annat dåligt händer.

2: Du misslyckas.

3: Du misslyckas men något bra händer

4: Du lyckas men något dåligt händer.

5: Du lyckas.

6: Du lyckas och något annat bra händer.

Karaktärsskapande

-Rulla fram eller välj 2 krafter.

-Välj tre saker din karaktär är bra på. (Du rullar tre tärningar när du försöker göra något sådant).

-Välj två saker din karaktär är dålig på. (Du rullar en tärning när du försöker göra något sådant).

-Allt annat är genomsnittligt. (Du rullar två tärningar när du försöker göra något sådant).

-Du har 25 + en sexsidig tärning livspoäng.

-Välj en drivkraft.

-Välj ett kön och ett namn på superhjälten du spelar.

-Beskriv din karaktärs utseende.

Drivkraft/Viljestyrka

Varje gång en superhjärte agerar efter sin drivkraft och gör saker värre för sig själv, alla spelarkaraktärerna eller en annan spelarkaraktär (det snällaste valet) får hon en Viljestyrka. En superhjärte kan ha upp till 6 poäng viljestyrka på en gång och dessa kan spenderas för att lägga till en tärning till ett slag, för att få rulla om ett slag eller för att läka 5 livspoäng.

Exempel på skurkaktiga drivkrafter:

- 1: Girighet
- 2: Respekt
- 3: Sadism
- 4: Hämd
- 5: En politisk ideologi
- 6: Feghet

Förslag på saker att vara bra eller dålig på:

- 1: Vetenskap
- 2: Social manipulation
- 3: Ledarskap
- 4: Undersökande
- 5: Skjutvapen
- 6: Fysiskt våld
- 7: Smygande
- 8: Hota
- 9: Trivia/popkultur
- 10: Medicin
- 11: Fly
- 12: Förföra
- 13: Stil
- 14: Djur
- 15: Teknologi
- 16: Politik

17: Historia

18: Vildmarkskunskap

19: Kriminalitet

20: Byråkrati

Strid

Den första som beskriver att de agerar börjar. Initiativet studsar sedan fram och tillbaka mellan de sidor som deltar i striden. En karaktär får agera på en sida, sedan någon på den andra. Den som haft initiativet väljer vem som får det på andra sidan. En person som agerat kan inte agera igen innan alla på hennes sida har agerat. Vapen har ingen mekanisk funktion förutom att ibland låta någon attackera på avstånd. Karaktärer kan använda en övernaturlig kraft och röra sig, slåss och röra sig eller göra något annat och röra sig på en runda. Rulla tärningar som vanligt. Bara den högsta räknas om du inte lyckas slå mer än en 6:a på en tärning. Du gör skada som följer:

4 = 5 skada.

5 = 10 skada.

6 = 15 skada.

6,6 = 20 skada

6,6,6 = 25 skada

6,6,6,6 = 30 skada.

Spelledarepersoner

De flesta spelledarepersoner använder ett förenklat system där de rullar mellan en sexsidig tärning och sex sexsidig tärningar beroende på om de är en mes eller ett övernaturligt badass. Mäktiga fiender som själva är superhjältar kan ges regler precis som en spelarkaraktär.

Övernaturliga krafter

Alla superhjältar är onaturligt hårda, eftersom de kan läka sig själv med en tillräckligt kraftig viljeanstängning är de svåra att döda. Men utöver detta har de också andra mer spektakulära krafter. Varje superhjärte börjar spelet med två övernaturliga krafter.

Rulla en sexsidig tärning för kraft kategori och sedan ytterligare en sexsidig tärning för vilken kraft i den kategorin hjälten har. Eller välj fritt två krafter.

1: Fysiologiska krafter

1: Fruktansvärd styrka: Superhjälten är omöjligt stark. Hon kan lyfta omöjligt tunga föremål och dubblar sin skada i strid.

2: Onaturlig hastighet: Gör att superhjälten rör sig onaturligt snabbt. Hon kan lätt springa snabbare en sportbil och i strid får hon tre attacker per runda.

3: Monstruös motståndskraft: Den här kraften gör superhjälten helt immun mot kulor och gör att hen tar 5 mindre skada från alla andra typer av attacker.

4: Oändligt gap: Superhjälten kan öppna sin mun enormt stort och sluka nästan vilket föremål som helst. En hel lastbil slinker ner på några minuter genom det onaturliga gapet. Gör +5 skada om en attack träffar i strid.

5: Transformation: Superhjälten kan anta ta formen av ett djur och får djurets förmågor. En fågel kan flyga, en fisk kan

andas under vatten och så vidare. Är djuret bättre på något än en människa låter detta hjälten rulla en extra sexsidig tärning för att göra den saken. Djur som är farliga i strid ger superhjälten +1 sexsidig tärning att rulla i strid.

6: Flygande: Superhjälten kan flyga snabbt och högt som ett jetplan.

2: Energi krafter

1: Energi arsenal: Superhjälten frammanar ett vapen av brinnande ljus. Med energivapnet rullar hon +1 sexsidig tärning i strid.

2: Illusioner: Superhjälten kan skapa illusioner som ser helt verkliga ut.

3: Skuggform: Superhjälten kan ta formen av en skugga. Denna kan inte bli skadad men kan inte påverka fysiska föremål.

4: Blod som eld: Den här kraften gör att superhjältens kan få sina kroppsvätskor att fatta eld eller explodera när hon

vill. Hon kan spotta på något och få det att explodera senare. Kroppsvätskorna är explosiva i ett dygn.

5: Laser!: Superhjälten kan skjuta en stöt av någon typ av energi som kan träffa en person eller en hel grupp av personer. Energistöten gör +5 skada om den träffar.

6: Energisköld: En sköld av blixtrande, brinnande ljus formas runt superhjälten. Detta gör karaktären immun mot skjutvapen och gör att karaktärer som framgångsrikt anfaller superhjälten i närstrid förlorar 5 livspoäng.

3: Telepatiska krafter

1: Förklädnad: Superhjälten kan få alla som ser henne att tro att hon är någon annan.

2: Telepati: Superhjälten kan läsa tankar och skicka bilder eller ord till andra.

3: Djurempati: Superhjälten kan tala med djur och tvinga dem till att tjäna henne.

4: Minnen: Superhjälten kan ändra en försvarslös eller sovande persons minnen.

5: Vansinne: Superhjälten kan få normala människor att bli förlamande vansinniga. Andra superhjältar löper amok och anfäller allt och alla runt sig så länge kraften används på dem.

6: Terror: Superhjälten skapar en aura av terror runt sig som får vanliga människor att fly och kräver att superhjältar spenderar en Viljepoäng för att kunna anfälla användaren av den här kraften.

4: Sinne

1: Perfekt analys: Karaktären kan perfekt analysera en situation och rulla +3 sexsidig tärningar en gång per scen.

2: Förhöjda sinnen: Superhjälten kan få sin syn, hörsel, smak, känsel och/eller syn att bli onaturligt känsliga och/eller starkare.

3: Levande drog: Genom att vidröra någon kan superhjälten få dem att uppleva effekten av diverse droger eller narkotika.

4: Postcognition: Superhjälten kan nudda ett föremål eller person och få reda på vad som hänt nära det föremålet eller personen vid en tidigare tidpunkt.

5: Lögn-detektor: Superhjälten kan alltid veta om någon ljuger och vad sanningen egentligen är ifall de gör det.

6: Stänga ner sinne: Superhjälten kan stänga ner ett sinne (men bara ett i taget) för någon som använder det sinnet just då för att uppfatta superhjälten.

5: Materiella krafter

1: Alkemist: Superhjälten rör något och förvandlar materialet föremålet är gjort av till ett annat material. Detta påverkar inte föremålets form, bara materialet. Men superhjälten kan göra bly till guld eller trä till plutonium. Förändringen varar i en scen eller i en timme, det som är kortast.

2: Tentakler: Armar, tentakler eller vingar kan formas av material som superhjälten vidrör. Dessa kan göra saker separat från superhjältens normala handlingar.

3: Telekinesis: Superhjälten kan flytta icke-organisk materia med tankekraft.

4: Dödande hand: Superhjälten nuddar ett offer och förintar delar av personens hjärna och organ. Är det en normal människa dör offret omedelbart. Är det en Superhjärte måste denna rulla en 6:a på ett passande slag för att inte omedelbart dö. Denna kraft kan aldrig användas i kombination eller samtidigt som en annan kraft.

5: Väderkontroll: Superhjälten kan ändra vädret inom flera mils radie.

6: Ignorera hinder: Med den här kraften kan superhjälten passera genom fasta material som om de inte var där. Hon kan gå igenom väggar, låta kulor passera harmlöst igenom henne och sjunka genom våningarna i en byggnad.

6: Märkliga krafter

1: Mörka viskningar: Superhjälten kan tala med de dödas andar om hon är nära en del av den dödas kropp.

2: Elemental magi: Superhjälten kan kontrollera eld, vatten, luft eller jord med sina tankar.

3: Geppetto: Superhjälten kan få döda föremål att komma till liv och tjäna henne under en scen.

4: Frammana daemon: Superhjälten frammanar en bunden daemon som tjänar henne. Daemonen rullar två sexsidiga tärningar för en typ av saker men en sexsidig tärning för allt annat. Den har 10 livspoäng.

5: Gråmassa: Superhjälten absorberar alla en persons minnen genom att nudda dennes huvud.

6: Kraft stöld: Genom att nudda en annan superhjärte kan användaren av den här kraften stjäla en övernaturlig kraft från offret. Denna ersätter Kraft stöld tills tjuven väljer att släppa kraften som återgår till sin normala ägare.