

# Gula Handskar och Gröna Overaller

Hej spelledare.

Jag skall försöka fånga premissen för det här äventyret kvickt så att du kan gå in på det viktiga och läsa igenom detta förhoppningsvis enkla och enkla äventyr.

Som du läst i foldern och troligen även i namnet på äventyret så försöker jag dölja "skämtet" genom att vara en aning underfundig och kryptisk.

## Namn:Gröna Overoller & Gula Handskar.

Tema:Terrorism & Teambuilding.

Författare:Markus Melander

Det är nu ca sex månader sedan den där dagen på fiket. Ni var enbart en grupp förstaårets collegeelever på New Yorks universitet och några sportfånar dök upp för att tracka er. Men ni gav igen och kom ut på topp tack vare att Agent Bob grep in när det var som mörkast.

Bob förklarade för er att han jobbade för en organisation som arbetade för att göra världen till en bättre plats och han gillade vad han såg hos er. Ni blev alla erbjudna ert livs chans och har nu under det senaste halvåret genomgått ett rigoröst träningsprogram. Ni hade aldrig kunnat förvänta er att nåt sånär skulle kunnat ha hänt er. Men nu står ni här, med examensbetygen i hand och Bob har förklarat att det är dags att visa vad ni går för!

Ni vill -inte- göra honom besviken.

*Så det var spelarnas introduktion till äventyret och egentligen allting dem behöver veta som inte står i deras karaktärsbeskrivningar. Vad DU behöver veta är detta.*

*Äventyrets grundpelare är att händelserna utspelar sig i Marvels serietidningsuniversum. Men att spelarna inte vet detta till att börja med. Karaktärerna vet (de bor ju i den här världen så därför behöver man inte förklara något om den), några spelare kommer mest troligtvis att fatta galoppen beroende på hur nördiga dessa är och förhoppningsvis spela med.*

*Äventyrets Grundplott är att för ett halvår sedan så blev fyra-sex collegestudenter kontaktade utav Bob Agent of Hydra. En utav terroristorganisationen Hydras fältagenter som rekryterade dessa efter ett slagsmål inne på ett internetcafé. Karaktärerna vet naturligtvis inte om att det är Hydra som har rekryterat dem utan de är förda bakom ljuset. De har fått en förnämlig lön och träning i industrispionage, inbrott, sabotage, strid osv och äventyret handlar om deras eldprov. Lyckas de (och det hoppas vi de gör) så kommer de bli fullfjädrade Elit Hydra Agenter med superkrafter (samt gröna overoller och gula handskar och glasögon!!)*

Handlingen utspelar sig på fyra olika platser där fyra uppgifter skall utföras. Det spelarna inte vet är att varje uppgift handlar om att stjäla åt sig ingredienser för att de alla skall få superkrafter. De skall stjäla Doctor Kurt Connors Reptile serum från Oscorp, de skall fånga in Venomsymbioten, bryta sig in och stjäla DNA från The Purple Man (han har mentala superkrafter över människor) från det superhemliga fängelset för superskurkar The Raft och stjäla Taskmasters Pilbåge+Trick Pilar, hans svärd, sköld, raketglidare och påse med pumpabomber från en hemlig S.H.I.E.L.D bas. Varje plats är förutbestämd och HYDRAS planeringsenhet har gett rollpersonerna ett sätt att ta sig in i varje förvaringsställe men de är lite klantiga och har inte givit dem någon information om vad för sorts hinder som kan vänta dem på respektive position.

Det är inte nödvändigt att ta scenerna i numerisk ordning och det passerar en kort men odefinierad tid mellan de olika scenerna. Inte mer än ett par dagar men mer än 12h. Det är också MYCKET viktigt, att tills spelarna listat ut att de spelar i marvelvärlden att du inte nämner namn på kända karaktärer utan bara släpper lite ledtrådar som kanske kan leda dem på rätt väg. Tex så beskriv Nick Fury som en vältränad, äldre man med en lapp för ett öga, silverstreck vid tinningarna och med en bister uppsyn.

## **Scen:1 (Plats:Hemlig S.H.I.E.L.D Bas i New Yorks Marina.)**

Hinder & Motståndare: Överste Nick Fury (Befälhavare över S.H.I.E.L.D), S.H.I.E.L.D Agenter.

Ledtråd: Paketet finns lokaliserat någonstans på det inhägnade området.

Mål: Att lokalisera och stjäla The Taskmaster's utrustning. The Taskmaster är en skurk som hyr ut sig som legoknekt till olika organisationer. Hans krafter låter honom kopiera varje rörelse han ser och han kan därför alla kampsporter i hela världen. Han slåss med ett Bredsvärd, en rund sköld, en pilbåge med olika trickpilar, och brukar ha en hockeybag med pumpaliknande granater samt så äger han även en raketdriven "bräda" som man kan flyga med (Liknande den Green Goblin äger).

Basen är maskerad som ett byggnadsområde i hamnen, det är inhegnat från landvägen men man kan ta sig in på området via Hudsonfloden och om spelarna inte har någon annan idé så kommer de att anlända genom att köra gummibåt till ett avloppsrör och sedan krypa genom detta för att sedan dyka upp inne på området genom en kloakbrunn.

Utrustningen finns inne i den mittersta en utav de övervakade lagerbyggnaderna. De två på sidorna är tomma och den i mitten är ett vapenlager. Taskmasters tillhörigheter finns i en låst container stor som en enmanssäng ungefär.

Spelarna måste vara riktigt tysta och försiktiga för att komma fram utan att bli upptäckta. Om de skulle bli upptäckta så kommer flera Agenter (ca 10 stycken) samt Överste Nick Fury att försöka jaga och stoppa dem. De kan välja att fajtats men det är troligt att de då misslyckas. Då bättre att stjäla "Grejjerna" och använda dem mot agenterna för att sedan fly. Vapenlagret är väldigt välsorterat så om de skulle fastna därinne så skall de kunna skjuta sig ut ur situationen med högljudda smällar. (Kanske finns det en stridsvagn där) Om de skulle lyckas döda Nick Fury, så se till att det inte var den "riktiga" Nick, utan en LMD (Ett live model decoy, en robot) som var där. Det är huvudsaken att de lyckas fly och komma undan så ni kan gå över till nästa scen.

## **Scen:2 (OsCorps Högkvarter i Manhattan)**

Hinder & Motståndare: Agenter från A.I.M (Advanced Idea Mechanics). OsCorps automatiserade säkerhetssystem.

Ledtråd: OsCorps Mainframe finns på våning 39 men är bevakad. Säkerhetssystemet består utav flygande robotar med laserpistoler.

Mål: Doktor Kurt Connor's hemliga "Reptile" serum.

Här kommer spelarna att bli "landsatta" på en byggnad mitt emot OsCorps New York högkvarter. Med hjälp utav linor och änterhakar så kommer de att glida över till den andra byggnaden för att bryta sig in i byggnaden genom takingången. Innan de bryter sig in så kommer de att behöva avaktivera säkerhetssystemet. Det är ett problem med detta. Det är nästan helt omöjligt att stänga av säkerhetssystemet från utsidan, däremot så är det helt automatiserat så om de kan undvika robotarna och nå en kontrollstation så kan "Jasper" hacka systemet och starta om systemet och låta dem smyga vidare. (OsCorps mainframe har Vetenskap 75%, för att hacka den behövs att man slår högre differens på sitt Vetenskaps slag 3 gånger i rad. Misslyckas ett eller två av slagen så sätts försvarssystemet igång och elaka robotar börjar jaga RP:na. Dock så får man ändå reda på vars man ska.)

När detta görs så får han dock reda på två saker, det hemliga valvet i källaren där serumet är placerat och att de inte är ensamma här. A.I.M har skickat ut sina goons och är här för att stjäla serumet mitt framför näsan på våra terrorister. Nånstans där du tycker det passar så kommer de att behöva drabba samman med A.I.M (Kanske blir de anfallna precis när de hittat Serumet?) som mer eller mindre kan beskrivas som Vetenskapsnördar med Lasergevär. De har mycket High-Tech grejjer, är klädda i gula Hazmatdräkter med stora Kon-formade hattar är mycket intelligenta. Men de är rätt kassa på att slåss. De har dock en teleporter (Patenterad till Doctor Doom) som spelarna kan använda för att fly ut ur Oscorp.

### **Scen:3 (Hell's Kitchen)**

Hinder & Motståndare:The Hand (Ninjur) & Mobsters Och en 10% chans att Frank Castle A.k.a The Punisher dyker upp!

Ledtråd: Medlemmar av HYDRA som jobbat undercover har blivit mördade i området. Styckade och lemlästade. Ta reda på vad det är som händer och fånga in det. HYDRA tror att det är Symbioten men säger inte rakt ut vad det är utan ger vaga tips och delar ut utrustning vilken med man kan fånga in "monstret".

Mål: Hell's kitchen är en håla av hålor i New Yorks slum. Härinne har The Hand (Onda skuggninjur från Helvetet) skapat en högborg i skuggornas värld där de slåss mot Kingpin och dennes Italienska mafiosos. Nyligen så har någonting....underligt.... börjat att ha ihjäl båda sidor och en del utav Hell's Kitchen. En gammal brandstation skys som pesten i vanliga fall. Det är här Symbioten, en utomjordisk parasit vid namn (Venom) har tagit sin tillflykt och lever på att döda de stackare som kommer för nära.

Vad spelarna måste göra är att ge sig in i en fajt eller spåra upp antingen nån ninja eller gangster och fråga ut denne eller på något annat sätt få fram informationen vars varelsen uppehåller sig. (HYDRAS intel vet att det är någonstans i Hell's Kitchen men inte vart). Man kan hitta ninjorna varsomhelst i kloakerna under stadsdelen eller gangsters på krogar och barer. Eller så kan man störa in i dem i fajter på stan.

Om de skulle välja att blanda sig in i en strid så rulla 1t100 och om resultatet är 10 eller mindre (eller om du känner för det) så kommer The Punisher att dyka upp för att döda gangsters och våra stackars spelare hamnar i korselden. The Punisher är ostoppar för alla möjliga former av tölpar och våra spelare har inte en chans mot honom! Sådeså!

När de väl hittat brandstationen så måste de använda de speciella ljudpistolerna för att bedöva den eller om de kommer på något annat lurigt så duger det med riktigt höga ljud. Symbioten är klurig men inte alltför smart. Man kan lura in den i en fälla och sedan stoppa in den i den speciella behållaren som HYDRA skickade med. Spelarna blir utrustade med speciella Ljudpistoler (ser ut som pistoler med stora stämgaflar istället för pipa. 1T6+1 i skada på Symbioten)

### **Scen:4**

(The Raft, ett hemligt undervattensfängelse, maskerat som en sopprom med en hiss ner under ytan, utanför New Yorks kust där man håller Superskurkar)

Hinder & Motståndare: Thunderbolts Ledare; Luke Cage A.k.a: Powerman samt den numera rullstolsburne U.S Agent Fängelsedirektör John Walker. S.H.I.E.L.D Agenter.

Ledtråd: Fängelsedirektörens kontor har kontroll över i stort sett hela fängelset.

Mål: Att hitta en bit utav Purple Mans hjärna för att genom denna utvinna hemligheterna till hans mentala krafter. Vävnadsprovet är troligast lokaliserat i Sjukstugan som är tungt bevakad eller satt i karantän (välj).

Zebediah Killgrave A.k.a The Purple Man har en körtel i hjärnan som gör att han kan utsöndra feromoner som gör att människor som står i hans närhet måste lyda hans verbala kommandon. Han sitter nu på The Raft i en cell men en bit av hans hjärna finns i fängelsets forskningsstation. Spelarna har fått falska identiteter som säger att de är säkerhetsvakter, anställda av S.H.I.E.L.D som är här för skiftbytet.

Deras jobb är att ta sig in i sjukstugan och stjäla "paketet". För att fly så rekommenderar HYDRAS intell att de anordnar ett fängelseupplopp genom att släppa ut alla fångar. För att göra detta så har de fått tag på säkerhetskoderna till fängelsets sjukstuga samt till att starta brandlarmet i alla sektorer. De måste dock utlösa detta från fängelsechefens kontor samtidigt som de stjälar paketet från sjukstugan. Så "the science guy" måste hacka sig in på John Walkers dator och därigenom sätta igång brandlarmet samtidigt som han släpper lös alla fångarna. Han kommer även att troligen få fajtas med John Walker själv. Som är en gammal Supersoldat, liknande Captain Amerika (fast utan snällheten). Lyckligtvis för the Science guy som inte är den

tuffaste av fighters så sitter John Walker i rullstol och saknar sin högra arm och har istället en gammeldags två-kload krok.

De andra vakterna är väldigt misstänksamma så därför så behöver Porter alltid kunna vara nära till hands tills gruppen delar sig så han kan släta över alla "Hallå där. Jag känner inte dig! Vem är du din kuf?" situationer.

För de resterande spelarna när väl larmet går så kommer de att bli tvugna att slåss mot Luke Cage som hittar dem i sjukstugan och tar dem på bar gärning med händerna i kakburken, en stor, osårbar och superstark man. De måste komma på nåt sätt att stoppa en man som kan palla ett pansarskott innan han stoppar dem. (Om de inte kan lura sig ur situationen innan dess dock, Luke Cage är slug och street smart men inte väldigt intelligent.).

### Scen:5 (Slutscen)

Mål: Om spelarna lyckas samla ihop alla eller bara delar utav de fyra Paketen så kommer de att bli tilldelade superkrafter som passar deras karaktärer. De får liknande krafter men inte helt kopior.

Leeroy blir Lizard el Venom  
Kiera blir Taskmaster  
Porter blir Purple Man  
Jasper blir Venom el Lizard

Beskriv scenen att de alla blir ledda till ett omklädningsrum innan deras Examensceremoni där de skall få byta om till sina nya dräkter. Beskriv dessa som Gula stövlar, handskar, stora cyklopliknande glasögon samt gröna overaller. De förs sedan ut på scenen och Bob håller ett kort tal om lojalitet och storhet och en ny världsordning, bla bla bla.

Han slutar med att Hugger man av ett huvud så växer tvenne tillbaka. HAIL HYDRA!

\*Bonuspoäng om spelarna spelar med och höjer båda sina nävar mot taket och ropar Hail Hydra!

\* Scen är äventyret slut hoppas ni hade roligt.



## HAIL HYDRA!!

### Systemet:

Du som spelledare eller spelare kanske märker att jag har skrivit siffror här i beskrivningen. Det är att fungera som en riktlinje för att hjälpa spelets slumpmoment och för att kunna jämföra saker med varandra. Det är ytterst enkelt skrivet. Man behöver några olika tärningar. Föreslagsvis har spelledaren det själv. Mest av allt behöver man 1t100.

Systemet fungerar som så. Varje spelare har 1 attack och 1 försvar. Man rullar 1t100 under sitt värde i en färdighet för att lyckas. Om en handling kräver en färdighet som inte är utsatt så ta den grundegenskap som du tycker passar bäst och multiplicera denna med x3 för att få ett värde att rulla under.

I en stridssituation så agerar den med högst DEX först och sedan i fallande ordning tills alla har gjort och så börjar det om.

När man blir träffad av en attack så slår man för att 'Försvara sig' lyckas man så räknas attacken som en miss. Träffar attacken så tar man skada i form av Hit Points. När ens Hitpoints når 0 så blir man avsvimmad. Om alla spelarna blir avsvimmade i samma situation så är äventyret över.

Om man skulle ha en rustning på sig så drar man bort ett antal skada lika med rustningens Skyddsvärde.

Om man tar ÖVER halva sin HP i skada i en smäll efter rustning, så måste man rulla under sin CONx3 eller Stå över en runda. Detta gäller inte "Mooks" som dör om de tar halva sin HP i en smäll.

Grundegenskaperna är  
Strength (STR) Hur stark du är.  
Dexterity (DEX) Hur smidig & Snabb du är  
Constitution (CON) Hur uthållig och tålig du är  
Intelligence (INT) Hur smart du är  
Power (POW) Hur tjurig du är  
Appearance (APP) Hur snygg du är  
Size (SIZ) Hur stor du är.

Normala människor har ett värde på 11  
Som minst har en människa 8 i ett värde som mest 18.

Någon med 18 i styrka är tex stark som en olympisk tyngdlyftare.

## Karaktärsgalleri:

### Rollpersoner:

#### Leeroy O'Rogers

- Gillar/Ogillar: Leeroy gillar boxning, löpning, tyngdlyftning, simma, sjunga kör och att göra skulpturer i lera. Han har haft problem med aggressioner sen han var liten och tar hjälp av idrotten för att hantera sitt temperament. Han ogillar mobbare, och alkoholister.
- Utseende: Leeroy är stor och massiv men inte utan att vara rätt snabb och smidig. Han är blond och har blå ögon, en manlig haka och ett vänligt leende. Hans röst är djup och mörk.
- Bakgrundstips: Leeroy's pappa var invandrare från Irland och kom till USA på 20-talet. Han hade många barn och gifte om sig flera gånger. Det är ganska stor ålderskillnad mellan Leeroy och hans pappa och de har inte en sån bra relation eftersom Hogan O'Rogers är en alkoholist och bråkstake. Han har varit sådan sen innan Leeroy föddes. Leeroy vet inte riktigt varför men Leeroy's mamma sa att det har något att göra med Leeroy's farbror. Leeroy studerar "Konst" på universitetet och sjunger i kyrkokör.

#### Stats & Skills:

STR:18

DEX:13

CON:18

INT:11

POW:13

APP:15

SIZ:16

Damage Bonus:+1d6

Hit Points:17

Boxning:85% (2 Lätta Attacker:/Runda 1d3+db)

Skjuta:50%

Försvara sig:50%

Sport:70%

Skönsång:70%

Konsthistoria:50%

Lyssna på Warthington:99%

### **Kiera Morse**

- Gillar/Ogillar: Kiera gillar att klä ut sig och fåktas med svärd eller andra medeltidsvapen. Hon är en rollspelare och reenactor och väldigt mån om att saker och ting skall vara historiskt korrekta. Hon gillar även att skjuta pilbåge och träna kampsport. Hon tränar väldigt ofta. Kiera ogillar "posers" och tycker att det finns en tydlig gräns mellan "riktiga" och "hobbynördar" Hon är litet av en elitist.
- Utseende: Är en lång, slank och smidigt byggd kvinna. Vältränad med svart, rakt hår och rak näsa. Hon har mörkt bruna ögon och ser alltid lite självgod och ointresserad ut om inte hennes specialintressen som är i fokus.
- Bakgrundstips: Kiera Morse spelar rollspel tillsammans med Jasper varannan vecka. Eller iallafall innan de blev hemliga agenter. Hon är väldigt glad över att hon blivit rekryterad och är väldigt mån om att göra ett bra intryck på Agent Bob. Hon har blivit tränad i kampsport utav sin äldre kusin som uppenbarligen är nån sorts kampsportsmästare. Hennes pappa är Svinjägare i Texas och det är henne hon lärt sig skjuta pilbåge utav. Hon studerar historia på Universitetet.

#### **Stats & Skills:**

STR:13

DEX:17

CON:16

INT:13

POW:16

APP:15

SIZ:14

Damage Bonus:1t4

Hit Points:15

Närstridsvapen:75%

Pilbåge:95%

Skjuta:75%

Kampsport:75% (1 lätt attack 1t3 eller 1 tung attack 1t6)

-(Med Kampsport kan man 'Försvara Sig 1 extra gång i rundan i närstrid)

Försvara sig:65%

Smyga:70%

Historia:55%

Lyssna på Warthington:99%

## Porter Warthington

- Gillar/Ogillar: Porter gillar att festa, snabba bilar, vackra flickor och pojkar samt att spendera sin familjs pengar. Han ogillar, pryda människor, plugg och fattiglappar. Han är en thrillseeker ut i fingerspetsarna.
- Utseende: Porter är av medellängd men väldigt vältränad och vacker. Han har blå ögon och gyllenblont hår. Rena drag, ett självsäkert leende och han klär i vad han än tar på sig. Han klär sig oftast i en clubshirt och dressbyxor till sina loafers.
- Bakgrundstips: Porter kommer från en väldigt fin gammal familj med anor. Han har varit ganska ensam vid uppväxten. När han var liten så hade han en kusin som han brukade leka med men de slutade träffas av någon anledning. Han ser alltid till att (oavsett vars han är eller vad han gör) ha med sig något dyrt såsom en diamantbesmyckad rolex eller ett par väldigt dyra skor. Porter studerar design på universitetet men han tänker bli modell så fort han slutar skolan.

### Stats & Skills:

STR:12

DEX:15

CON:17

INT:9

POW:18

APP:18

SIZ:12

### Damage Bonus:

Hit Points:15

Slåss:75% (1 Lätt attack 1t3 eller 1 tung attack 1t6/runda)

Skjuta:55%

Försvara Sig:60%

Prata omkull folk:80%

Smyga:60%

Se snygg ut:100%

Extremsport:75%

Bli övertalad av Zarko:99%



## Jasper Zarko

- Gillar/Ogillar: Jasper gillar att lösa problem, speciellt logiska sådana. Han gillar kryptologi och matematik och att utmana sitt hjärnkontor. Han gillar klara och fast uppsatta mål att arbeta mot. Han älskar starkt kaffe och kopplar av med klassisk musik och rollspel. Han ogillar att bli förminskad på grund utav sin fysik (speciellt utav kvinnor) och folk som har mjölk i kaffet.
- Utseende: Zarko är kort och smal men där det för sex månader sedan bara fanns tomma cykelslangar så finns där nu repiga, tränade muskler. Jasper ser ut som en marathondlöpare ungefär. Han är inte den snyggaste men inte heller har han blivit förbannad av den så typiska "nörd"-looken.
- Bakgrundtips: Zarko studerade teoretisk fysik på universitetet. Han har en IQ på över 180 och räknas till "geni". Han är överlägsen i sitt sätt och anser att alla borde lyssna på honom. Han insåg dock direkt att han var den mest lämpade ledaren i gruppen. Hans logiska resonemang kan få mäta sig med. De få gånger det händer dock så vet han att det bara är att övertala Warthington så följer de andra två med. Han har flera doktorat i bakfickan.

### Stats & Skills:

STR:7

DEX:13

CON:15

INT:17

POW:17

APP:12

SIZ:9

### Damage Bonus:-

Hit Points:12

Slåss:55% (1 Lätt attack 1t3 eller 1 tung attack 1t6/runda)

Skjuta:50%

Försvara sig:60%

Vetenskap!:80%

Smyga:50%

Övertala Warthington:99%

## Login Einögson

- Gillar/Ogillar: Gillar folk som blir lurade av hans listiga planer. Hjälmarna med stora horn. Att ljuga. Han ogillar Den Mäktige Tor! Hjälmarna med Vingarna, Hammarna, Enögda fadersfigurer.
- Utseende: Rätt stilig, lång och vältränad, svart hår, höknäst, blåögd, spefyllt leende, knivskarpa, hungriga drag.
- Bakgrundstips: Du är Loke. Listens och Lömskhetens gud. Du är bror till Tor av Asgård och Adoptivson till Oden. Du är här mest för att du upptäckt att Hydra tänker rekrytera de här ungdomarna och har bestämt att du skall hjälpa dem på traven för att de skall tvåla till Avengers en gång för alla! Men du måste vara hemlig annars är det ju inte lika kul!

### Stats & Skills:

STR:28

DEX:35

CON:25

INT:19

POW:25

APP:17

SIZ:15

Hp:25

Pow Points:50

Natural Armor:12

Damage Bonus:+2t6

Asgårdisk Kampstil:90%

-Kan anfälla 3 gånger med alla sorters närstridsvapen samt Slag & Spark (utom hammarna)

Försvara sig:90% (Loke kan försvara sig 3 gånger per runda, han kan även göra saker som vanliga människor inte kan. Tex parera kulor med händerna.)

Ljuga:99%

**Magi:**90%

-Loke kan göra många magiska tricks. Varje trick kostar 3 Pow Points. Han kan göra 1 trick åt gången.

-Teleportera (Varsomhelst into 100 meter där ingen ser honom)

-Förändra utseende (Se ut som vem som helst som inte ser honom förvandla sig)

-Illusionsmagi (Göra kopior av sig själv, som kan prata och röra sig men inte slåss)

*Notis: Loke är en väldigt mäktig roll. Ta det lungt med att använda dina superkrafter tills spelarna har listat ut vad det är som är på gång. Du har som Lokes spelare fått privilegiet att sitta med på skämtet.*



## **Spelledarkapitel**

Här är spelledarens kapitel. Du som spelare skall inte läsa det här.

I det här äventyret så finns det en hel del figurer som har superkrafter. Troligast kommer inte spelarna ha tillgång till detta om inte någon spelar Loke dvs. Jag har försökt att gestalta superkrafter enkelt och smidigt i sann serietidningsanda och försökt att hantera krafterna med höga stats. Det är mest Strength och Dexterity som har en effekt i spelet.

Det funkar lite såhär. Normala människor har grundegenskaper på mellan 8-18

Om man har ett värde över 18 så blir man genast övermänsklig.

För varje poäng över 18 i tex STR så kan man lyfta och slänga runt med ca 5 ton.

För var 10e DEX man har över 18 får man en hel extra handling i strid varje runda.

För varje poäng CON över 18 så kan man slåss i en hel dag utan större problem.

Etc etc etc.

Vapen gör skada litegranna som du känner för det. I den möjliga mån så har jag satt ut vapenskada men om du vill ge spelarna lite extra tung utrustning eller om de behåller saker från S.H.I.E.L.D basen så kanske de har lite rustningar och stora bössor och då får du hitta på vad som behövs.

Sist men inte minst. Kom ihåg att inte nämna att ni spelar i en superhjaltevärld.

Lycka till.

## **Mooks:**

### **Typisk Gangster**

*En typisk gangster klär sig i en kostym, har slips och en fedora.*

STR:10

DEX:11

CON:10

INT:8

POW:8

APP:8

SIZ:13

Hp:12

Skjuta hejvilt:30% (Kpist:1t10+1 skada)

Slåss:30% (Näve:1t3 eller Ishacka/kniv/Järnrör 1t8)

Prata taskig gangsterengelska:90%



**Typisk S.H.I.E.L.D Agent**

*En typisk Agent klär sig i en mörkblå kroppsstrumpa, har vita stövlar och handskar.*

STR:10

DEX:13

CON:12

INT:10

POW:11

APP:10

SIZ:13

Hp:13

Damage Bonus:

Kampsport:30% (1 lät attacker 1t3 eller 1 tung attack 1t6)

Skjuta:30% (Pistol:1t6+1)



### Typisk AIM Soldat

*En AIM soldat klär sig i gula helkroppsdräkter som ser ut som Hazmat Suits.*

STR:9  
DEX:11  
CON:10  
INT:15  
POW:9  
APP:9  
SIZ:10

Hp:10  
Damage Bonus:

Skjuta Laserpuffra:25% (Laserpuffra:1t3/ ignorerar Försvara Sig)  
Sjåpa sig:85%

Vetenskap!:45%  
Vetenskapssnack!:90%



**Typisk OsCorp Robot**

*En liten burkliknande robot som flyger väldigt fort och skjuter laser.*

STR:6  
DEX:18  
CON:6  
INT:8  
POW:8  
APP:8  
SIZ:4

Hp:5  
Damage Bonus:-

Skjutas:60% (Laser puffra, 1d3 ignorerar "Försvara Sig")

### Typisk Ninja

*En Ninja från Handens klan klär sig i en röd Ninjadräkt och har ett katana*

STR:10

DEX:15

CON:10

INT:8

POW:8

APP:8

SIZ:10

Hp:10

Damage Bonus:

Kampsport:30% (1 lät attacker 1t3 eller 1 tung attack 1t6)

Katana:30% (1t10)

Dö snyggt och gå upp i rök:100%



### Namngedda Motståndare:

#### Luke Cage

Beskrivning:Lukas Cage A.k.a Powerman är en stor, muskulös mörkhyad man. Han klär sig i jeans och en gul T-shirt. Han kommer ursprungligen från Ghetton men har jobbat sig uppåt i världen och blivit en välkänd superhjälte. Lukas är en rätt ödmjuk man egentligen. Slug och "Street Smart" I början av sin karriär så startade han företaget "Heroes for Hire" som för pengar kämpade mot organiserad brottslighet och skumrasktyper men han slutade att ta betalt och blev en mer nobel hjälte. Han har nyligen blivit satt som övervakare och ledare för Superskurksteamet "Thunderbolts", superskurkar som blir tvingade att utföra lite "smutsigare" jobb för den amerikanska regeringen. Det är därför han finns på the Raft. Hans "team" sitter i sina celler. Han litar inte på dem så han kommer inte att söka hjälp hos dem när han konfronterar rollpersonerna.

**Superkrafter:** Superstyrka, Oförstörbarhet

STR:25



DEX:13  
CON:19  
INT:11  
POW:13  
APP:15  
SIZ:18

Hp:19  
Natural Armour:100  
Damage Bonus:+2d6  
Slåss:80% (1 tung attack 1t6 varje runda)



### **John Walker**

John Walker; A.k.a: US Agent. Är fängelsedirektör på superfängelset "The Raft" utanför New Yorks kust. I början var han en riktigt tarvlig figur men blev senare övertygad att bli en superhjälte. Under Vietnamkriget så tog John Walker värvning pga att han ville vara en hjälte som sin bror men kände inte att han hamnat tillräta. Han fick senare sina superkrafter genom några skumma deals med en figur som kallas för "Power Broker". Eftersom Kapten Amerika var försvunnen så letade den amerikanska Armén efter en ersättare och det fick bli John Walker. Han blev Us Agent. Han slogs med en sköld och hade en dräkt liknande Kapten Amerikas men mörkare. I en nylig skärmytsling, där Norman Osborn försökte krossa Asgård blev John svårt skadad. Han förlorade sin vänstra arm och sitt vänstra ben vid knät. Hans hand är ersatt av en gammaldags krok. John Walker är 190 lång och mycket vältränad. Han har ljusbrunt hår i helikopterplatta och klär sig i en vit skjorta, slips, svarta byxor och en sko.

**Superkrafter:** Superstark, Supersnabb, Övermänskliga Reflexer, Övermänskligt Tålig, Övermänskligt smidig.

STR:20  
DEX:19  
CON:19  
INT:10  
POW:15  
APP:13  
SIZ:16

Hp:18  
Natural Armour:3  
Damage Bonus:+1d6

Kampsport:80% (Kan göra 1 lätt attack 1d3+db eller 1 tung attack 1d6+db)  
-John får dock bara attackera med en tung attack 1 gång varannan runda eftersom han sitter i rullstol om han använder kampsport.)  
Närstridsvapen:75% (1 Klo 1d4+db)  
Försvara sig:40% (Kan försvara sig 2 gånger i närstrid men bara varannan runda, han kan även göra saker som normala människor inte kan. Tex parera kulor.)  
Skjutas:50%



### Nick Fury

Nicholas Joseph Fury är en gammal relik från kalla kriget. Han började som soldat i den amerikanska armén under andra världskriget där han som sergeant ledde "The Howling Commandos". Han steg i graderna och blev en Spion. Under sin karriär var han nära att bli dödad två gånger. En gång fick han splitter i ansiktet och förlorade synen på sitt vänstra öga. En annan gång var han nära att förgås av en landmina. Båda gångerna blev han räddad tack vare en kemisk drog kallad "Oändlighetsformeln/The Infinity Formula". Detta saktade ner hans åldrande och räddade hans liv. Han är nu en bitter gammal man och en av de slugaste människorna i hela världen. Han har officiellt Överstes rang i den Amerikanska Armén men som Överbefälhavare över S.H.I.E.L.D så har han långt större befogenheter än så. Nicholas är över medellängd, vältränad och i en odefinierbar ålder mellan 30-50. Han har brunt hår men vita kritstreck vid tinningarna. Han röker ofta cigarr, klär sig i en speciell Kevlarförstärkt kroppstrumpa och har en ögonlapp.

**Superkrafter:**Åldras inte, Förhöjda reflexer, Byta ut sig själv mot ett Live Model Decoy.

**Specialregel:** Nick Fury är en klurig jävel. Om han skulle dö eller bli besegrad utav spelarna så kan du som spelare göra så att det bara var en robotkopia istället.

STR:15  
DEX:19  
CON:18  
INT:15  
POW:17  
APP:17  
SIZ:15

Hp:17  
Damage Bonus:+1t4

Kampsport:85% (1 lätt attack 1t3 eller 1 tung attack 1t6, kan även försvara sig 2 gånger i rundan mot närstrid.)

Närstrid:85% (Kniv 1t4+db)

Skjutas:90% (2 Pistoler, 1t6+2)

Försvara Sig:75% (Nick kan försvara sig 2 gånger per runda, han kan även göra saker som normala människor inte kan. Tex parera kulor.)

Smyga:90%

Förklä sig:90%

Kevlar Rustning:4



### **Francis David Castiligione**

A.k.a; Frank Castle, A.k.a; The Punisher.

Frank är en vietnamveteran. Den enda överlevande från the Valley Forge Massakern. Han innehade Kaptens rank i amerikans Marinkår. När han kommit hem från kriget så blev hans mor och barn mördade i en mafia shootout. Sedan den dagen så svor Frank Castle att de skyldiga skulle bli straffade. Han är nu en vigilante och utkämpar ett enmanskrig mot New Yorks kriminella dregg. Han är ingen hjälte, han är the Punisher!

Frank är av övre medellängd och mycket vältränad. Han är i medelåldern, har svart hår strukit bakåt över hjässan. Han bär oftast soldatkläder, en överrock, samt en Svart T-shirt med en dödska på bröstet.

**Specialregel:** Ostoppbar för tölpar. Frank kan inte bli stoppad av rollpersonerna. De måste fly om de möter honom, eller lura honom att ta några andra skurkar istället för dem. Han ljuger gärna och låter dem leva men bara så länge de kan berätta vars han kan hitta fler skurkar sedan skjuter

han dem.

STR:17  
DEX:18  
CON:18  
INT:14  
POW:19  
APP:15  
SIZ:14

Hp:över 9000!  
Damage Bonus:+1t4

Kampsport:85% (1 lätt attack 1t3 eller 1 tung attack 1t6, kan även försvara sig 2 gånger i rundan mot närstrid.)

Närstridsvapen:90% (Kniv 1t4+db)

Skjutas:90% (2 Pistoler 1t6+2, 1 Automatkarbin 3t6+3, 1 Hagelgevär:4t6, 8 Claymore Minor 6t6)

Försvara Sig:75%

Smyga:90%

Förklä sig:90%

Rustning:Kevlarväst: 3



### **Bakgrunds Karaktärer:**

#### **Bob Agent of Hydra**

Bob är en Hydra agent. Han är våra rollpersoners kontakt och övervakare. Han är inte med i äventyret annat än i foldertexten, i början av äventyret och i slutet. Han berättar aldrig att han jobbar för Hydra utan kallar sig enbart för Agent Bob.





### **Curt Connors (Reptile)**

Doctor Curt Connors är en bioingenjör av nobelpristagarmått mätt. Han blev av med sin ena arm i sin ungdom och drevs till att försöka finna hemligheten att kunna regenerera lemmar. Han fann vad han letade i reptilers DNA, men eftersom han var högmodig så injicerade han sig själv med serumet som förvandlade honom till monstret "Reptile" och spindelmannen var tvungen att stoppa

honom. Den som får reptile serumet börjar att läka skador snabbare, blir väldigt stark, snabb, uthållig, skottsäker. Får vassa klor och huggtänder och förvandlas till en varelse som är hälften människa hälften ödla.



### **Zebediah Killgrave (Purple Man)**

Är en superskurk som sitter inne på the Raft. Som det hörs på namnet har han lila hud och hår och kallas därför för "The Purple Man". Han har en mutantkraft som gör att han utsöndrar feromoner som vid inandning eller vid beröring gör att folk lyder honom då de hör honom prata. Den som blir muterad med the Purple Mans DNA kommer att kunna utföra liknande former utav

tankekontroll.



### **Tony Masters (Taskmaster)**

Tony Masters är en skurk som har förmågan att kopiera folks rörelser och kampstilar då han sett dem. Detta har gjort att han lärt sig ett flertal kampstilar från olika superhjältar och superskurkar därför använder kopior utav deras vapen. I äventyret så skall spelarna stjäla dessa vapen. Det är fråga om



En Dödskallemask  
En Sköld med Skydd:20 som kan kastas (1t4+db)  
Ett Svärd (1t10+2 skada)  
En Pilbåge (1t8 med olika former av trickpilar. Allt från Explosiva, till elchockspilar)  
Två Special Pistoler (.45, 1t8+2 skada)  
Glidflygare  
Pumpabomber (2t8 skada)



### **The Symbiot (Venom)**

Symbioten är en utomjordisk, formlös parasit. I sitt naturliga stadium ser den ut som en svart vätska som lever utav sig självt. Den följde med en astronaut hem och band sig först med spindelmannen och inpräntades med Spindelmannens krafter. Symbioten kan binda sig med varelser den finner "värdig" och de går då ihop och skapar ett dubbelt medvetande. För tillfället så

är Symbioten i Hell's kitchen. Den "äter" utav människor genom att döda dem då den letar efter en värdig partner. Spelarna måste fånga in dem.

**Superkrafter:** Symbioten är övernaturligt snabb och stark och den kan omforma sin storlek och form. Den är inte så smart utan uppför sig som ett djur och agerar mest på instinkt. Den kan bara skadas utav höga ljud eller eld och den fruktar dessa saker.

STR:20  
DEX:20  
CON:15  
INT:3  
POW:15  
APP:1  
SIZ:3-18

Hp:17

Damage Bonus:+1d4

Krossa offer 75% (Symbioten kan krossa 2 offer i rundan 2t6+db)

Försvara sig:50%

Den som blir bunden med Symbioten är den som har mest, undertryckt ilska eller mest psykopatlika drag. Denne blir övermänskligt snabb, vig och kvick i reflexerna, kan skjuta nät från händerna, klättra på väggar och blir övermänskligt stark.

