# Sekulära martyrer

Ett superhjältespel om att förgöra dig själv för vad du tror på av Sebastian Lindeberg.

## En trasig värld

Det är en dystopi som är för mycket som den utanför ditt fönster fast värre. Ni som spelgrupp kan definiera vilka skillnader som gjort att världen tippat över i full dystopia, det är inte så viktigt egentligen. Ni kan ha ett brutalt övervakningssamhälle, en fascistisk och rasistiskt polisstat eller ett land där allting kollapsat och gängen styr gatorna. Det viktiga är att bilden som målas upp gör dina spelare förbannade nog att vilja bränna någon till döds med laserstrålar från ögonen.

## Superhjältar

Det finns en drog. Ingen vet var den kommer ifrån eller vem som tillverkar den. Den är svår att få tag på, men inte svårare än bra heroin. Du tar drogen och du trippar rejält. Du ser en värld bortom denna eller i dig själv eller i det gemensamma undermedvetna eller… du ser den i alla fall. Hälften som tar drogen kommer inte ut ur hallucinationerna. De dör på fruktansvärda sätt när deras hjärnor eller kroppar sviker dem. Bara de som är mest drivna, de som står för något,

överlever. De vaknar upp förändrade. De är härdade, immuna mot smärta och kapabla att göra omöjliga saker. Några av dem kan flyga, vissa kan bli som skuggor, ett par är kapabla att lyfta en lastbil eller röra sig snabbare än en kula. De har övernaturliga krafter. Krafter som kan förändra världen. Men de lever på lånad tid. Förr eller senare kommer drogen bränna ut deras kroppar och de kommer dö. Ingen har överlevt mer än sex månader. Men med tiden de har kvar kan de verkligen göra en skillnad.

## Du är en martyr

Många tror inte att de kan slåss mot systemet och de har rätt. Men det finns ett sätt att faktiskt göra uppror och få dem att lyssna på dig. Det kräver makt och det kräver våld som inte kan förnekas. Att ta drogen ger dig de sakerna. Men det räcker inte att vara en ensam person som kan göra en skillnad, särskilt inte när du vet att du kommer dö. Men eftersom du har gett upp ditt liv kan du ge allt för saken och du kan bli en martyr. Folket kan inspireras att resa sig mot förtrycket som de lider under. Du kan inte stanna kvar efteråt och bli korrupt eller lika illa som det du slogs mot, du kommer dö för saken. Det finns makt i att göra det.

# Regler

Du rullar ett antal D6:or 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 3D6 tärningar när du försöker göra något sådant).

-Välj två saker din karaktär är dålig på. (Du rullar 1D6 tärningar när du försöker göra något sådant).

-Allt annat är genomsnittligt. (Du rullar 2D6 tärningar när du försöker göra något sådant).

-Du har 25 + en sexsidig tärning livspoäng.

-Välj en ideologi.

-Välj ett namn för superhjälten du spelar.

-Beskriv din karaktärs utseende till vardags samt hur du ser ut när de är ute och använder sina krafter för att förbättra världen.

## Ideologi/Viljestyrka

Varje gång en superhjälte agerar efter sin ideologi och gör saker värre för sig själv, alla spelarkaraktärerna eller en annan spelarkaraktär (det snällaste valet) får hon en Viljestyrka. En superhjälte 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 10 livspoäng.

**Ideologier:**
1: Kommunism
2: Anarkism
3: Patriotism
4: Nyliberalism
5: Feminism

6: Ekologism
7: Konservatism
8: Transhumanism
9: Anti-imperialism
10: Agrarianism

## Saker att vara bra eller dållg på

1: Våld
2: Detektivarbete
3: Vetenskap
4:  Aktobatik
5: Talförhet
6: Politik
7: Fordon
8: Brott
9: Kultur
10: Byråkrati

## Tramsiga namn och dräkter

Många martyrer antar en superhjälte persona efter att de fått sina krafter. Vissa rättfärdigar detta med att det ska vara deras ideer och inte deras person som är det viktiga. Andra tror att visionerna när man tar drogen orsakar ett psykologiskt behov av att skapa en totem. Många har bara alltid velat vara en superhjälte. I dagsläget är det ungefär lika

många superhjältar som har på sig en läderjacka och rånarluva som klär ut sig till en maskerad äventyrare.

## Efter varje session

Vid slutet av varje session får en karaktär +1 sexsidig tärning livspoäng. Om de rullar att de får 6 nya livspoäng är nästa session deras sista (detta gäller inte vid karaktärsskapande). Makten de har tagit inom sig bränner ut dem från insidan. Hjärnblödningar, onaturligt aggressiv cancer eller att deras hud blir fruktansvärt basisk kommer ha ihjäl dem. Dags att säga hej då med ett brak så att de kommer ihåg dig.

## 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. 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 spelledarpersoner 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.

## Skapa en grupp av martyrer

Eftersom de flesta rollspel har mer än en spelare behöver gruppen en anledning till att samarbeta. Det finns två modeller som gör det här så smidigt som möjligt. Gruppen

kan ha gemensamma mål och ideologier vilket gör att de har lätt att samarbeta och kan fokusera på hur istället för varför. Alternativt kan de ha gemensamma fiender eller saker som de motarbetar. Om alla är där för att krossa fascismen (och fascisters skallar) kan alla vara tillräckligt överens trots att de är transhumanister, kommunister och nyliberaler.

## Övernaturliga krafter

Alla superhjältar är onaturligt hårda. De känner varken fysisk smärta eller psykologiska kval av att se sin kropp slitas i stycken. De kan inte bli medvetslösa och eftersom de kan läka sig själv med en tillräckligt kraftig viljeansträngning är de svåra att döda. Men utöver detta har de också andra mer spektakulära krafter.  Varje superhjälte börjar spelet med två övernaturliga krafter.

Rulla en sexsidig tärning för kraft kategori och sedan ytterligare 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 när det är hennes tur i strid.

**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. Detta kan skär igenom vilket föremål som helst. 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 heller 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 anfaller 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 anfalla 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: Lögndetektor:** 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 Superhjälte 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 äta dennes hjärna.

**6: Kraft stöld:** Genom att nudda en annan superhjälte 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.

## ”Normala” martyrer

Det här är sektionen för att spela karaktärer utan superkrafter i Sekulära Martyrer. Det finns inte egentligen normala människor som kan mäta sig med en Martyr eller med andra personer med superkrafter i spelvärlden. Men ibland blir enskilda personer utsatta för drogen som skapar Martyrer i andra hand genom nära kontakt med en Martyr. Det verkar finnas en psykologisk komponent utöver den rent fysiska. ”Normala” martyrer är alltid drivna individer och nästan alltid  sympatiska till ideologin som Martyren som ”smittar” dem drivs av eller så är de direkt fientliga till den. ”Normala” martyrer har varit vänner till Martyrer, älskare, hantlangare, barn, allierade eller bara vittnen till deras dåd. De flesta av dem inser inte att de är ”smittade” av drogen, de känner sig bara extremt inspirerade att göra något och plötsligt finner de att deras handlingar är mer effektiva än tidigare. Att de inte dör när de borde eller kan pressa på trots otolererbar smärta förklarar de bort med saker som ”Att det kan inte ha varit så farligt” eller ”Jag måste ha blivit tuffare”. Många sätter på sig en mask och tar upp kampen

bredvid de som tagit drogen. De är svagare men mer stabila och ofta mer långlivade medlemmar av kampen.

Om en ”Normal” martyr tar drogen har den ingen effekt på dem.

För att skapa en ”Normal” martyr följ de här stegen:
-Välj tre saker din karaktär är bra på. (Du rullar 4D6 tärningar när du försöker göra något sådant).

-Välj två saker din karaktär är dålig på. (Du rullar 2D6 tärningar när du försöker göra något sådant).

-Allt annat är genomsnittligt. (Du rullar 3D6 tärningar när du försöker göra något sådant).

-Du har 25 + en sexsidig tärning livspoäng.

-Välj en ideologi.

-Välj ett namn för superhjälten du spelar. Du kan också välja ett alias om du vill.

-Beskriv din karaktärs utseende till vardags samt hur du ser ut när de är ute och använder sina krafter för att förbättra världen.

”Normala” martyrer fungerar också annorlunda vid slutet av varje session. Istället för att genomgå proceduren andra karaktärer använder så gör de istället följande: Vid slutet av varje session får en ”normal” martyr +1 sexsidig tärning livspoäng. Om de rullar en 1:a på den tärningen blir de bra på att göra ytterligare en sak eller dålig på att göra en sak mindre.