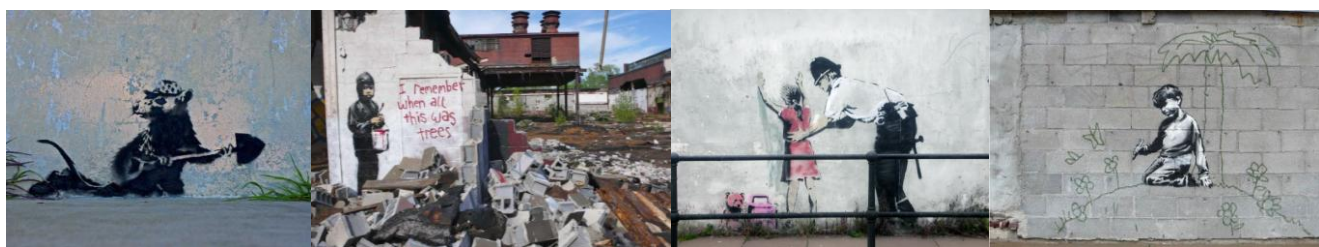




LONDON CRAWLING 2

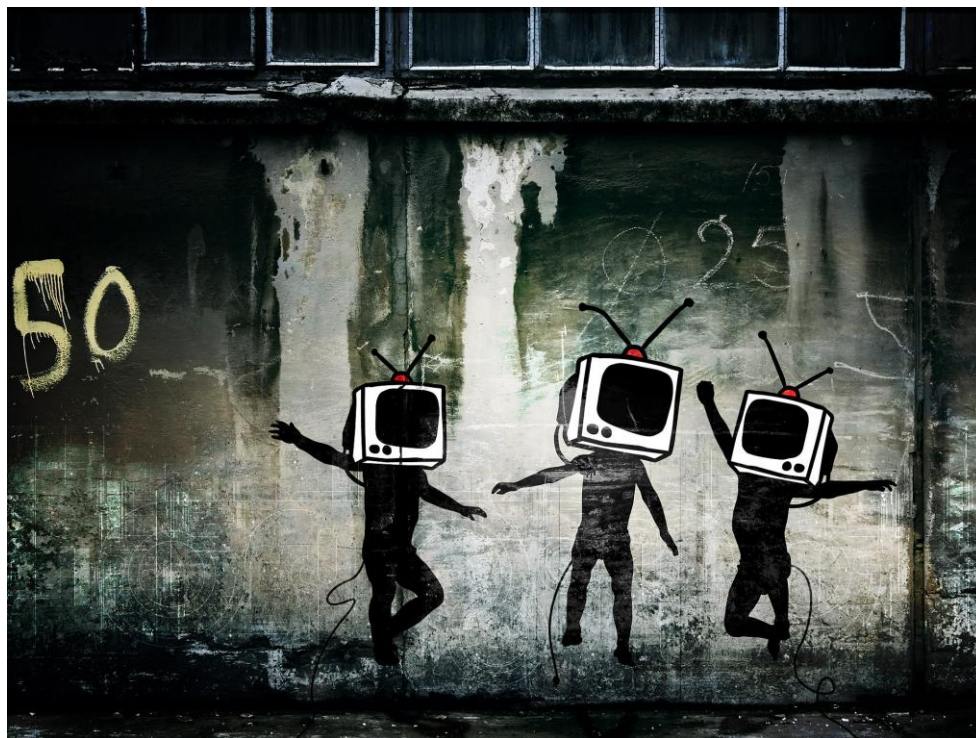


EN JESU BAR MITZYVAH PRODUKTION
AF KRISTIAN BACH PETERSEN
2011

INDHOLDSFORTEGNELSE:

So Here We Are – Velkommen	1
I Still Remember – England i 80erne	2
The Pioneers – spilpersonerne	3
Plans – Scenarier	4
The Marshalls are Dead – Skurkene	5
Scenariet:	
Scene et – Hunting for Witches	6
Scene to – Signs	7
Scene tre – Price of Gasoline	9
Scene fire – Waiting for the 7:18	10
Scene fem – Ares	12
Scene seks – Storm & Stress	14
Scene syv – Positive Tension	15
Scene otte – The Answer	16
Scene ni – Banquet	17
She's Hearing Voices – Bipersonerne	19
Little Thoughts – Ekstra scener, stemning og fyld	20
Handouts	22
Kort regelgennemgang	24
Karakterark	25





"East London is a vampire/It sucks the joy right out of me"

SO HERE WE ARE: VELKOMMEN

Velkommen til **London Crawling 2**, et dystert superhelte-scenarie sat i 1980ernes London set gennem Watchmen-briller. Første del af det, der gerne skulle ende med at være en London Crawling-trilogi, blev premierespillet på Vintersol 2010, hvor scenariet løb med Vintersolprisen, men det er ikke nødvendigt at have spillet den første del, hverken som spiller eller spilleder. Systemet er **Mutants & Masterminds**, men kræver ikke stort regelkundskab og skulle ikke være et problem at køre, hvis man kender en lille smule til D20/D&D.

Scenariet er ganske lineært og følger et ganske enkelt og eskalerende forløb. Det behøver dog ikke føles som om, spillerne bliver trukket rundt ved næsen. De generelt gode muligheder for at gribe scener og situationer an som spillerne ønsker at gøre det og der er ikke dikteret én måde at komme igennem scenariet på. Samtidig er det ofte også fedt bare at få lov til at folde sin superhelt ud i fuldt flor, uden at skulle bekymre sig alt for meget om, hvordan man kommer fra punkt A til punkt B. Så lad endelig spillerne slå sig løs og være helte. Seje moves og fede replikker er en stor del af fornøjelsen ved at spille London Crawling 2.

En Jesus Bar Mitzvah
Produktion.

Skrevet af Kristian Bach
Petersen til Vintersol 2011.

Layout og korrektur af Mette
Vollbrecht Würtz Petersen.

Tak til Kristoffer Apollo &
Sebastian Harder Flamant for
lån af M&M-reglerne, Kim Falk
Rangård for hjælp med stats
og Bloc Party for sangene.

Illustrationer "lånt" af Storn A
Cook (tegninger) og Banksy
(billeder) – ingen krænkelse af
copyrights intended.



I STILL REMEMBER: ENGLAND I 80ERNE

Velkommen til London engang i 80erne. Desværre er det ikke det muntre årti, du måske, måske ikke, kan huske, hvor folk dansede rundt til Duran Duran iført benvarmere og Ball-trøjer.

I stedet har vi en storby i en verden præget af vold, arbejdsløshed, krig og depression. I USA sidder Richard Nixon på magten og i England styrer The Iron Lady, Margaret Thatcher, landet med hård hånd.

Scenariet foregår i det London, der svinger samtidig med at The Watchmen huserer i USA.

I England har Margaret Thatcher og hendes The Conservative Party, inspireret af amerikanerne, oprettet et hold af helte under efterretningstjenesten MI-6, der gennem et år har huseret specielt i London, hvor de har sat en skræk i livet på alt fra tyve og røvere til gangsterbosser. Desværre er MI-6 også begyndt at bruge deres helte til at slå ned på politiske modstandere og græsrodsorganisationer, så The MI-6 Boys, som gruppen er kendt som, vakler mellem at være beundret og frygtet af befolkningen i London.

I London Crawling rendte disse statsautoriserede superhelte på en anden gruppe helte der, fostret i dybeste hemmelighed af en venstreorienteret interessegruppe, forsøgte at vinde sympati i befolkningen ved at udføre samme heltegerninger.

Samtidig forsøgte en af regeringens spindoktorer at vende folkestemningen ved at slippe prototypen på en nye helt løs på kongehuset og skyde skylden på den røde fløj. Attentatet blev forpurret af medlemmerne af de to heltegrupper – dog ikke uden store tab og omkostninger.

Siden da er den røde heltegruppe gået i opløsning i en sky af død, vold og anklager om statsfjendtlig virksomhed. The Croydon Bowler blev mejet ned af militære sikkerhedsstyrker, Spook sidder låst inde i det berygtede Dartmoor-fængsel, blandt andet dømt for vold med døden til følge, Red Ken har opgivet livet som helt og fungerer som spindoktor for Labour-spydspidsen Neil Kinnock. Gruppens sidste og mest profilerede medlem, Justicia, er, netop på grund af sin popularitet, efterfølgende blevet indlemmet i gruppen af statsautoriserede helte. Også den originale gruppe af regeringshelte har

Den helt store inspirationskilde til **London Crawling**-serien er selvfølgelig **Watchmen**, både film og tegneserie. De nyere film om **Batman** rammer også stemningen, ligesom **V For Vendetta** også anbefales varmt når det kommer til at portrættere London og England i et dystert og grumt skær.

Hvis du som spilleleder bruger musik under spillet, er **Never Mind The Bollock – Here's The Sex Pistols** en sikker vinder, ligesom **Bloc Party**, der står bag alle de forvirrende overskrifter i scenariet, også rammer stemningen.



mistet medlemmer. Muskelmanden Dark Alfa er blevet sendt til Birmingham for at starte en heltegruppe op, der skal dække det nordlige England og bueskytten Kill Shot endte som offer for tungt bevæbnede Østeuropæiske gangsters våben.

Så der er i dag stadig aktive helte i England.

England og London skal beskrives som en virkelig metropol og et sted, der aldrig sover. Gaderne er altid fyldt med liv og hver en husmur er overklisset eller oplyst af reklamer. Luften er fyldt med larm og bilos og for hvert gadehjørne, du drejer omkring, skifter byen og dens mennesker stil og stemning – dog altid i lidt mørke og gritty nuancer.

For London er en by fyldt med kontraster. Byens sydlige del er fyldt med store labre villaer, beskyttet af hegn, hunde og vagtværn, imens specielt den vestlige del er fyldt med slum, hjemløse, narkomaner og andre udstødte, der klumper sammen for at holde varmen i bydelene Hammersmith og Hackney.



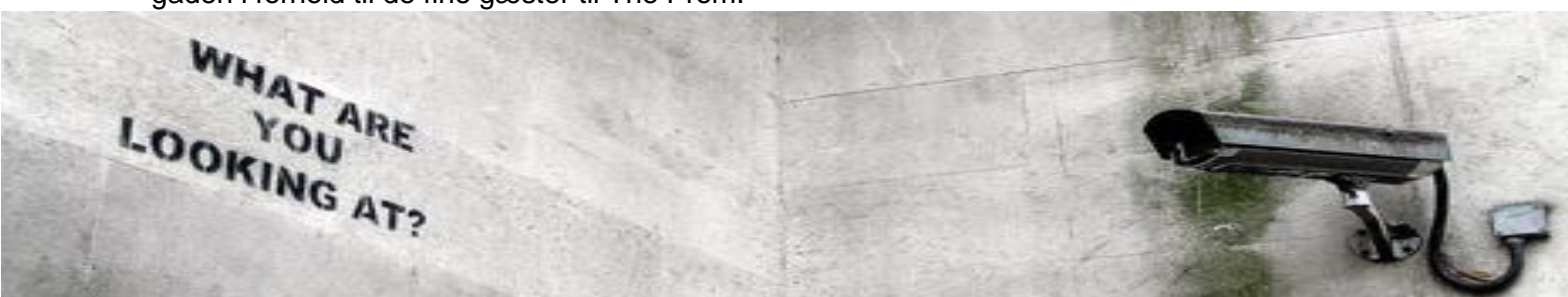
THE PIONEERS: SPILPERSONERNE

Heltegruppen består af **Maelstrom** (Gruppens leder og mest erfarne medlem.), **Green Sleeves** (Tidligere **Justicia**. Overløber fra den nu opløste gruppe af "røde" arbejdsklassehelte), **Hawkwind** (Muskelmand med psykiske problemer), **Blue Shield** (De svages beskytter og nyeste medlem) og **The Highgate Lurker** (Adels-, rig- og mørkemand).

Nogle grupper af spillere vil sikkert få en glimrende oplevelse ud af at være seje og dystre helte, der tæver sig igennem bølger af skurke og optrevler det skumle plot. Det er fedt.

Hvis spillerne vil have lidt mere dybde og karakterspil, er der dog også rig mulighed for det, gennem karakterernes personligheder og i deres interne relationer i gruppen. Her er nogle råd og forslag til, hvordan man kan bringe karaktererne mere i spil:

Maelstrom: Den loyale politimand/superhelt. Udover at han skal holde styr på en heltegruppe, kan han også få problemer, hvis han vil forsøge at stoppe for meget kriminalitet i stedet for at fokusere på den store sag. Hvis han skal presses, kan han tvinges til at se stort på folk i nød. Fremhæv også, hvor ligeglad hans overordnede er med manden på gaden i forhold til de fine gæster til The Prom.



Green Sleeves: Er pludselig blevet en del af de officielle England, hvor hun før var i opposition og en rebel. Hvordan tackler man den overgang, og kæmper hun overhovedet for den rette sag? Samtidig ser de andre helte måske skævt til hende – hun kommer jo fra fjendens lejr.

Highgate Lurker: Er forfaldet (yderligere) til gammeldags og glemte idealer. Han tænker mere og mere på sig selv som en ridder og er næsten besat af Gud, Dronning og Fædreland. Må gerne få et lidt romantisk og tragisk skær.

Hawkwind: Gruppens bølle og wild card. Aggressiv og ustyrlig og vild med at være superhelt, men har svært ved at overskue det ansvar, der følger med. Har ikke meget respekt for de andre og mobber Blue Shield, som han ser som gruppens svageste medlem.

Blue Shield: Ung og idealistisk helt, men også noget grøn, selvom han er blå. Ser op til Highgate Lurker og Maelstrom, men bør presses til at komme ud af de andres skygge og vise, om han faktisk har, hvad det kræver, for at være en rigtig helt.

PLANS: SCENARIET

Det er slutningen af september. Der skal snart være valg i Storbritannien, og det ser ud til at blive en virkelig valggyser. The Conservative Party hænger i bremsen, men har stadig en solid opbakning, der ikke mindst grunder i frygt for den kommunistiske trussel, der lurker mod øst. Samtidig har oppositionspartiet Labour kørt den unge waliser Neil Kinnock i stillingen til at tage kampen op imod det, de ser som Margaret Thatchers fascistoide diktatur.

Valget trues dog af en mystisk gruppe kriminelle, der med trusler om vold og terror, vil gøre London endnu mere kaotisk. Gruppen går under navnet PiL, Public Image Ltd og er ledet af den tidligere Sex Pistols-forsanger Johnny Lydon, bedre kendt som Johnny Rotten. Efter Sex Pistols opløsning gik det langsomt ned af bakke for den flamboyante og maniske Rotten, der gennem de seneste par år har levet som småkriminell og narkoman i badebyen Brighton.

Det ændrede sig, da mediemogulen Richard Branson, der var en af hovedmændene bag den røde heltegruppe i "London Crawling", troppede op på foran Rottens hoveddør, en forårs formiddag i 1985. Skuffet over Labour-politikerne og i væmmelse over Torierne, havde



Branson besluttet sig for at sætte hårdt mod hårdt for at få rusket op i England. Træt og desillusioneret, når det kom til helte, havde Branson besluttet sig for at skifte grøft og satse på skurke i stedet og kom i den forbindelse til at tænke på sin gamle ven, Lydon, som Branson ser som den helt rette person til at få fyret lidt anarki ind i the UK.

Nu planlægger Rotten og PiL, i bedste The Joker-stil, at angribe London, måske blot for at skabe kaos eller måske med det mål at vælte regeringen og skubbe England ud i totalt anarki.

Først har de pustet til ilden blandt skinheads, The British National Party og andre højreorienterede grupper og på den anden side blandt klemte og utilfredse indvandrere i Londons fattigste områder.

Herefter vil de foretage et terrorangreb mod Londons travle Paddington Station.

Samtidig har PiL opstillet maskiner på gader og stræder fyldt med forskellige former for stoffer; alt fra placebo og slik til kraftig psykofarmaka og gift, der sender folk, der indtager det i voldsomme psykoser eller koma. Rygterne om pillerne breder sig hurtigt i den terrorfrygtende by – for er pillerne farlige eller i virkeligheden den eneste modgift imod et nært forestående terrorangreb?

Når anarkien og kaosset topper, vil Rotten og hans håndlangere sætte ind mod The Royal Albert Hall, hvor hele den engelske elite er samlet til Last Night at the Proms i The Royal Albert Hall, en af de mest traditionsrige og hæderkronede institutioner i engelsk kulturliv.

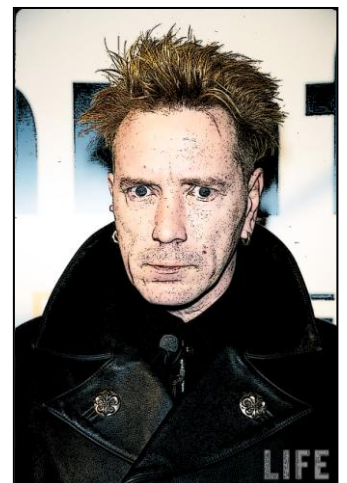
Det er dette angreb, spilpersonerne skal forhindre, og det er denne sindssyge punker og hans håndlangere, de skal sætte en stopper for.

THE MARSHALS ARE DEAD: SKURKENE

London Crawling har en række skurke. Først og fremmest er der overskurken **Johnny "Rotten" Lydon**. Han er den arketyperiske superskurk og skal spilles som en rigtig over-the-top sindssyg skurk; et overgearet miks mellem Jokeren (i Heath Ledgers eller Jack Nicholsons version, vælg selv) og punkeren og rockmusikeren Lydon.

I kulissen lurer **Richard Branson**, der tidligere har arbejdet på at skabe helte, men nu har kastet sig over skurke i stedet. Han er en beregnende forretningsmand med et strejf af anarki. Han er samtidig også en forretningsmogul med næsten uanede ressourcer gennem sit Maiden-imperium og masser af magtfulde venner.

Johnny "Rotten" Lydon – først efter endt scenariskrivning, blev jeg gjort opmærksom på, at Rotten, blandt andet pga alle rotte-billederne, måske ville blive udtalt på dansk. Det var nu ikke tanken. Han hedder Rotten, som i Rådden, men hvis du som spilleleder synes det er skæggere at kalde ham Rotten på dansk facon, er det helt fint med mig.



Under de to overskurke er der en næsten uendelig række af bøller, småforbrydere, gorillaer og muskelmænd. De rangerer fra punkede goons på piller til hardcore jakkesæt med skudsikre veste og automatvåben. De er skurkenes stormtropper og kanonføde for spilpersonerne.

SCENE ET: HUNTING FOR WITCHES

(Hvor spillerne bliver fanget i en voldelig demonstration og får første glimt af skurkene)

Spilpersonerne befinder sig bag en massiv politiafspærring. Stedet er Brixton og en stor folkemængde, hovedsageligt bestående af englændere med afrikansk og caribisk oprindelse, er samlet til en demonstration. Der protesteres både mod den siddende regering og de dårlige forhold i bydelen, men den varme kartoffel er gårsdagens nedskydning af en ældre dame, Dorothy "Cherry" Groce, der blev ramt af politiets kugler, da bevæbnede betjente dukkede op for at anholde hendes søn, Michael Groce. Lige nu ligger den ældre dame i koma, og Scotland Yard frygter, hvad der vil ske, hvis den ældre dame dør. Derfor er heltene udkommanderet til stedet.

Der er en ond stemning til demonstrationen, og de forskellige talere harcelerer voldsomt mod den siddende regering og The Metropolitan Police, der anklages for vold og grov racisme.

På et tidspunkt dukker en hvid mand op på blokvognen, der fungerer som talerstol. Han har spraglet tøj på og en stor hat og griber mikrofonen.

"De behandler jer som rotter," råber manden og fortsætter: "I løber rundt i jeres små hjul, i jeres små brandfælder og bure, imens den hvide overklasse koster jer rundt med deres trænede pigs (han peger på politifolkene) og deres maskede rottetæmmere (han peger på heltene) Det er på tide at smide jeres lænker og kæmpe imod. P I L. P I L!"



I det han ytrer de sidste tre bogstaver, lyder der en eksplosion til højre for scenen, midt imellem demonstranterne og politiet. Røg, ild, fragmenter og blod fylder området sammen med en vild og voldsom panik, da menneskemængden ramler sammen med politiet.

Lad heltene reagere og slå sig løs i kaosset. Mulige aktioner kunne være:



- Komme en falden politibetjent til undsætning. Den kampklædte bobby ligger på jorden, imens vrede demonstranter tæver og sparker løs på ham.
- Hente demonstranter ud af flammehavet. Flere mennesker er slået bevidstløse af eksplosionen og ligger nu omringet af flammer.
- Jage demonstranter tilbage. De vrede masser vælter frem, men måske kan en superhelts tilstedeværelse fungere som bolværk?
- Gå i flæsket på ballademagere. En flok vrede demonstranter har samlet improviserede våben op og er klar til at kaste sig over politi og civile.
- Følge efter manden, der startede balladen. Skikkelsen hopper sekunder efter eksplosionen ned fra blokvognen og forsøger at flygte via små sidegader. Han kan dog fanges efter en kort jagt.

Demonstranter

Initiative: +1
Combat:
Punch +2/dmg: +2
Club +2/+3
Defence: +1
Toughness: +1

Efterfølgende, når der falder ro over området, kan heltene gå i gang med at danne sig et overblik over situationen. Der er mange tilskadekomne, både blandt demonstranter og politifolk og området er smadret og flere steder næsten i ruiner. Flere steder er der på murer og vægge sprayet et stort PIL-logo.



Hvis heltene får fanget balladestarteren, kan han identificeres som Keith Levene, en arbejdsløs småkriminell og narkoman, der, hvis man graver dybere i hans baggrund, har en del bånd til 70ernes musikmiljø, blandt andet til bandet The Clash. Levene vil nægte at udtale sig om noget som helst og hverken (trusler om) vold eller overtalelse kan få ham til at fortælle noget som helst... for nu. I lommen har Levene en togbillet fra Brighton til London, stemplet tidligere på dagen samt en håndfuld farverige piller.

Politifolk

Initiative: +2
Combat:
Baton +3/dmg: +3
Pistol +3/+4
Defence: +2
Toughness: +1

Stikord til scenen: Kaos, vold, svært at skelne mellem ven og fjende.

SCENE TO: SIGNS

(Hvor spillerne bliver klar over, at der er noget under opsejling og peges i retning af havet)

Efter balladen i Brixton kan heltene samles i deres hovedkvarter i Scotland Yard, hvor Adrian Smythe går til hånd og sørger for heltenes velbefindende. De kan diskutere, hvad der skete, hvordan det blev



grebet an, og om det er optakt til mere ballade. Se ovenfor hvis heltene researcher på ballademageren Levene.

På et tidspunkt melder Adrian Smythe, at en DCI Mark Draves ønsker at tale med dem og de bedes rapportere til afdeling J.

Da heltene ankommer til Draves kontor, er den yngre politimand i gang med at se noget på et fjernsyn. Uden at vende sig bort fra skærmen fortæller han, at Scotland Yard modtog et videobånd tidligere på dagen og beder heltene følge med.



På skærmen sidder en skikkelse med overkroppen i skygge, så man ikke kan se hans ansigt. Bag ham går maskerede og kittelklædte personer rundt blandt store kar, ligesom man kan se kolber, pipetter og store sække. En stemme, formodentlig fra skikkelsen begynder efter et minuts tid at tale: "Jeg er anarki og jeg vil bringe anarki til dine gader, London. Måske begynder det med trafiklys der går ud? Måske bliver det meget værre? Måske kommer jeg fra himlen (han peger op med venstre hånd) eller måske kommer jeg... nedefra. Hvem ved? Det eneste jeg kan love, at der ikke findes piller, der er stærke nok, til at kurere den hovedpine, jeg vil give jer." Båndet kører videre et minuts tid, inden skærmen går i sne.

Draves kan fortælle, at der, ovenpå balladen i Brixton, er blevet lagt pres på ham for at imødekomme enhver form for ballade op til det kommende parlamentsvalg, og at han derfor ikke tør tage nogen chancer og gerne vil høre heltenes mening om båndet og bede dem holde et vågent øje med potentiel ballade.

Lad spillpersonerne diskutere, undersøge og efterforske lidt på egen hånd. I sidste ende bør de nå frem til følgende mulige vinkler:

- Brighton – Levene kom herfra tidligere på dagen. Efterforskning kan afdække, at der er et meget aktivt anarkistmiljø i den gamle badeby.
- Undersøgelser af Levene viser, at han står som medejer af et fragtskib, The Vicious, der ligger til kaj i Brighton.



- Pillerne – kan blive sendt til undersøgelse, men det tager noget tid. Sammen med baggrundsbillederne fra videoen, kan de måske identificeres. (Se boks)
- Keith Levene – kan afhøres yderligere eller man kan prøve at følge hans spor, der fører til Brighton.

Scene stikord: Usikkerhed omkring hvad der venter, hvem fjenden er og hvad han vil.

SCENE TRE: PRICE OF GASOLINE

(Hvor en forfalden badeby danner ramme om investigation og et skummelt skib)

På den ene eller anden måde, burde spilpersonerne nok kunne lokkes til Brighton, der ligger cirka en times kørsel sydøst for London.

Brighton er forholdsvis søvrig badeby. Den kendetegnes ved sine lange moler, der strækker sig ud over de stenede strande, hvor englændere i årtier har fordrevet deres somre i strandstole og med spil og gøgl på molernes forlystelsesparker.

I de seneste år er der i Brighton vokset et anarkist miljø op, der blandt andet holder til i en række lukkede strandhoteller. Udover det har Brighton også et livligt homoseksuel miljø, og måske kan helte i flamboyante dragter forveksles med medlemmer af denne gruppe.

Det er muligt at samle informationer om Levene fra de lokale, enten tvære anarkister eller lokale skumle typer og kriminelle.



- Levene har boet i Brighton et års tid, men aldrig noget sted fast.
- Han har hængt ud sammen med nogle rabiater typer og også en flok afdankede musikere, blandt andet nogle tidligere medlemmer af Sex Pistols.
- Den forgangne måned har det virket som om Levene er kommet til penge. Han plejer at leve på nas, men har kastet om sig med penge det sidste stykke tid og har vist blandt andet købt et skib.



Netop skibet, The Vicious, kan man også finde frem til. Det ligger ved kaj på Brightons industrihavn og er en rustbunke indregistreret i Panama. Skibet virker forladt, og det er forholdsvis nemt at komme ombord. Smid dog gerne mystisk larm fra tovværk og skib eller en larmende skibskat ind for at gøre heltene nervøse.

Nede i skibet befinder der sig faktisk et par "vagter", men de godt dopede anarkister vil dog ikke opdage noget, medmindre heltene virkelig larmer. Dog vil de panisk begynde at skyde omkring sig, hvis heltene giver sig til kende eller kommer til at gå ind i lokalet, hvor de befinder sig.

I skibets lastrum finder man kemikaliesække og remedier til et veludstyret kemilaboratorium, men det hele er dog raseret og smadret. Båndet, der blev sendt til Draves og MI-5, kunne godt være optaget her. Der er en række spor ombord på skibet.

- En blå-og-hvid sribet fodboldtrøje (tilhørende fodboldklubben Queens Park Rangers)
- En LP-kopi af *Never Mind The Bullocks*.
- Et par store PIL-logoer sprayet rundt om på skibet.
- Tomme ammunitionsboks, hovedsageligt til russiske AK-maskinpistoler og stormgeværer.
- Tegninger over det, der nemt kunne være en transportabel og dybt ubehagelig bombe, fyldt med kemi og sprængstof.

Og ikke mindst en køreplan for toget, der kører mellem Brighton og London. Tiden for det tog, der forlader stationen i Brighton er markeret med et stort fedt kryds. Måske skulle man skynde sig derop...

Scene stikord: Forfald og en by langt fra fordums storhed. Mistanke om noget stort og ubehageligt under opsejling.

SCENE FIRE: WAITING FOR THE 7:18

(Hvor en kørende bombe for alt i verden skal stoppes. Action action action!)

Det bør være tydeligt, at der er noget rigtig ubehageligt placeret på toget, der brager ind imod London med høj hast.



Anarkister

Initiative: +2

Combat:

AK-47 +3/dmg: +5

Punch +3/dmg: +2

Defence: +2

Toughness: +4



Et tjek ved stationen vil afsløre ligene af de togførerne, liggende i personalerummet og vidner på stationen kan fortælle, at "nogle skumle typer" slæbte en del tunge kasser ombord.

Alle forsøg på at kontakte toget er forgæves.

Heltenes eneste mulighed, udover at kontakte myndighederne i London og advare dem, er, at springe i deres biler og så komme efter toget hurtigst muligt.

Det er forholdsvis nemt at danne sig et billede over togets rute og hvor toget kommer tæt på andre færdselsårer, men sørg for, at stresser spillerne med tidspresset. Hvis de bruger lang tid på planlægning og ikke får fingeren ud, ender det med en kæmpe eksplosion på Paddington Station.

Lad spillerne gøre, hvad de vil og giv dem rimelig med frirum til at angribe/afspore/stoppe toget, som de vil. Mulige løsninger er:

- At afspore eller blokere toget, inden det kommer til London. Kræver overblik og tempo eller noget kæmpe stort, der kan placeres på skinnerne. Ulempen er, at det vil gå ud over de flere hundrede passagerer ombord.
- Raide toget i høj fart, nedkæmpe skurkene, stoppe toget og afmontere bomben. Det er mere farligt for heltene, men klart den mest episke løsning.
- Advare myndighederne og håbe, at nogen andre kan klare det. Ikke specielt heroisk.

Ombord på toget er der 10 bevæbnede anarkister. To er optaget af at styre toget, fire bevogter bomben i togets forreste del, imens de resterende er placeret diskret rundt om i toget, hvor de kan falde overmodige helte i ryggen, tage gidsler og skabe generel panik i toget.

Bomben er placeret nær togets lokomotiv i en stor kasse med et PiL- logo på siden. Den er fyldt med ledning, boblende farverige væsker og displays, der blinker og tæller ned. Den er dog forholdsvis enkelt at afmontere, specielt hvis heltene ligger lidt rollespil i det.

Tog terrorister
Initiative: +2
Combat:
AK-47 +3/dmg: +5
Eller
Pistol +4/+3
Knive +3/+2
Punch +3/dmg: +2
Defence: +3
Toughness: +3



Lige meget hvordan heltene griber det an, bør det være hektisk, dramatisk, med masser af klip og seje moves og medmindre heltene virkelig er kyllinger og nægter at gøre noget, bør de have gode muligheder for at stoppe toget og afmontere bomben, inden de kører ind i London.

Hvis de trækker sig, sprænger bomben på Paddington Station og tusindvis af uskyldige mennesker dør og frygten får for alvor sit indtag i London.

Hvis de klarer toget og har kontaktet myndighederne, ankommer DCI Draves sammen med hele kavaleriet af bomberyddere, afspærringer og hvad der ellers er brug for. Han sætter fodtusserne i gang og beder heltene følge med til London hurtigst muligt.

Scene stikord: Vis anarkisterne, men også politiets, manglende respekt for almindelig menneskers liv. Højt tempo og helteaktioner omkring et kørende tog. Gidseltagninger, aktion og drama på meget lidt plads.

SCENE FEM: ARES

(Hvor det bliver tydeligt, at der er noget helt galt i London, og der er spor, der skal følges)

Draves vil køre heltene tilbage mod hovedkvarteret og allerede på vejen, kan spillpersonerne fornemme, at der er noget galt i det indre London:

- Der er spredte kampe i gang mellem politi og det, der umiddelbart ligner bøller og anarkister. Et grundigere eftersyn vil dog afsløre, at politiets modstandere ligner helt almindelige borgere – det er ældre medborgere, børn, funktionærer og butiksejere, der flår politifolk ned fra deres heste og tæver dem med improviserede våben!
- Der er flere steder barrikader, brændende skraldespande og blokeringer af vejene. Det kan kræve højt tempo og is i maven at suse igennem dem.
- Flere steder kommer heltene forbi folk, der ligger døde eller i koma på gader og fortove, uden nogen tegn på vold. Måske en art forgiftning?
- På flere gadehjørner står der større automater eller maskiner, som helt sikkert ikke var der, da heltene forlod London. Automaterne ligner overdimensionerede og farverige



tyggegummi- eller slikautomater med store PIL-logoer på siderne. Automaten er tom, men på jorden omkring den ligger der knuste piller.

Løbende, eller når de frem til hovedkvarteret, kan Draves forklare, at disse maskiner skød op overalt i byen for få timer siden, og at myndighederne endnu ikke har styr på indholdet, hvem der har opstillet dem eller med hvilket formål. Hvad Draves ved, er, at store grupper i befolkningen efterfølgende er gået amok, hospitalerne er overrendt og BBCs nødsender, både på tv og radio, er blokeret, hvilket gør det nærmest umuligt at kommunikere vejledninger og informationer ud til borgerne i London. Alt politi og store grupper militær er udkommanderet til at holde ro på, men det er heltenes opgave hurtigst muligt at finde frem til folkene bag og finde ud af, hvad fanden der foregår.

Lad heltene tage initiativet - Hvad vil de gøre? Lad dem kaste sig ud i Londons kaotiske gader, undersøger stoffer, teknologi og spor eller afhøre vidner. Deres undersøgelser bør føre dem til en af følgende spor/scener:

- Bransons tårn og luftskib ("Vi forsøger at spore signalet.", "Vi undersøger, hvem der har kapacitet til at blokere BBC", "Har det der luftskib ikke hængt over os, hver eneste gang, der er sket noget skummelt?")
- Gangsterne i Kray Firmet ("Vi vil finde en kilde der ved, hvad der forgår i Londons underverden", "Hvilke kriminelle kunne stå bag så stor en aktion?", "Hvad var det, de der goons, vi afhørte, snakkede om?")
- Loftus Road – et lukket fodboldstadion midt i London ("Hvor kunne de have base, ud fra placeringen af automaterne og hvor balladen opstår?", "Der fodboldtrøje, hvilket hold hørte den til?", "Vi kører ud i området og leder efter spor – måske kan vi spotte nogle af dem eller deres biler og følge efter dem", "Kan vi undersøge, hvor der er kommet biler/varer fra Brighton til de seneste dage?")



Hvis spillerne vælger en anden taktik, må du improvisere og servere de spor og ledetråde, der er nødvendige for, at de kan komme videre. Hvis



det går helt galt, kan CDI Draves eller MI-5 være behjælpelige med råd og høflige puf i rette retning.

Scene stikord: Vis, at London står på kanten af kaos og sammenbrud. Undren over skurkenes formål. Fri leg og investigation. Stemning af en storby i brand.

SCENE SEKS: STORM & STRESS

(Hvor en skyskraber midt i London danner ramme om en sejr og afsløringen af en bagmand)

Ved hjælp af teknologi eller snilde kan heltene regne sig frem til, at den eneste, der har kraften og sendemasterne til at blokere BBCs nødsender, er Maiden, medieimperiet, der er drevet af filantropen Richard Branson.

Justicia ved fra sin tidligere heltegruppe, at Branson var en af bagmændene for den røde heltegruppe, der året før stod i opposition til de af Regeringen sanktionerede helte. Han har altså været involveret i regeringsfjendtlig ulydighed tidligere.

Hvis man har lidt teknisk snilde, eller spørger om hjælp, kan man spore det blokerende signal til Bransons tv-tårn, der tårner op lige ved Tottenham Court Road i hjertet af London.

Tårnet ligger på overfladen fredeligt hen, men den opmærksomme superhelt vil spotte, at der er bevæbnede vagter ved indgangen. Det er dog bestemt muligt for en flok målrettede helte enten at snige sig ind eller ordne den kompetente, men ikke ligefrem superheroiske, vagtstyrke på 3-4 mand.

Hvis heltene vil stoppe blokeringen, kan de enten rykke mod kontrolrummet, der ligger midt i den 40 etager høje bygning eller smadre den store parabol på taget.

I kontrolrummet vil man, udover en flok teknikere og 3-4 vagter også møde Richard Branson selv. Hvis heltene bliver opdaget på vej mod kontrolrummet, forsøger Branson at flygte imod taget, hvor hans luftskib lydløst vil komme sejlene ind over bygningen og samle ham op. Hvis heltene er opsat på det, så lad dem forfølge og indhente ham op igennem bygningen, via elevator og trapper og med et passende antal



Sikkerhedsvagter

Initiative: +1

Combat:

Pistol +3/+3

Punch +3/dmg: +2

Defence: +3

Toughness: +3



goons og vagter smidt i vejen. Sørg dog for at luftskibet slipper væk – det skal bruges i scenariets klimaks.

Branson, eller teknikerne skulle hovedmanden slippe væk, vil under pres slå signalet fra og dermed give myndighederne mulighed for at berolige og vejlede den skræmte befolkning i London.

Ellers vil Branson trodsigt og manisk skælde heltene ud for at være lakajer for et korrump system, kun interesseret i at bevare status quo. Lad ham råbe på forandringer, revolution og rysten af systemet i sin grundvold.

Ellers vil han fnisende insinuere, at der senere på aftenen kommer til at ske noget langt større end lidt anarki i gaderne.

Scene stikord: Snigeri og action. Afsløringer af en skurk højt på strå og usikkerhed om, præcis hvor højt op balladen strækker sig. Fremvisning af den magt, der er bag alt balladen. Usikkerhed om, hvad der skal ske.

SCENE SYV: POSITIVE TENSION

(Hvor gamle fjender måske bliver nye venner, og en uhellig alliance kan føre mod finale)

The Krays har siden 50erne været Londons mest markante og indflydelsesrige gangsterfamilie, ledet af tvillingerne Ronald og Reginald Kray.

Med lidt streetwise eller hjælp fra politiet, kan man forholdsvis nemt finde ud af, hvor de holder til - på pubben The Golden Lion i Londons West End.

Alt efter hvordan heltene kommer anstigende, vil pubben ligge roligt hen, specielt i forhold til resten af London, der virker på den anden ende. Indenfor sidder stamkunderne (hovedsageligt tweetklædte ældre mænd), og en bartender i 60erne står og pudser glas imens byen udenfor er ramt af kaos. I baglokalet på denne oase i kaosset, finder man Ron og Reggie Kray og deres håndlangere. De er gangstere af den gamle skole, alle sammen i stil, der gik af mode for mere end 10 år siden, bevæbnet med revolvere og oversavede jagtgeværer.

Afhængigt af, hvordan spilpersonerne griber det an, reagerer gangsterne enten med overrasket interesse eller hånlig foragt overfor de "karnevalsklædte strømere".

Gammeldags gangster

Initiative: +1

Combat:

Revolver +4/+3

Shotgun +2/+5

Punch +3/dmg: +2

Defence: +1

Toughness: +4



Lige meget hvad, er Kray familien parat til at forhandle. De er i forvejen presset af østeuropæiske gangstere, og en by ramt af anarki er ikke god forretning for ansvarlige gangstere. Så ved hjælp af gode argumenter, vold eller trusler, kan The Krays hjælpe med følgende informationer:

- Suspekter typer har den forgangne måned været aktive i den kriminelle undergrund og har indkøbt store mængder sprængstof og andre remedier til bomber.
- Folk med øret til jorden har hørt om en ny mystisk kriminel bagmand, der har smidt om sig med penge og har rekrutteret miljøets mest sindssyge og psykotiske bøller.
- Stik-i-rend drenge og informanter har observeret øget aktivitet af biler og førnævnte bøller i området omkring The Royal Albert Hall og ved Loftus Road, et nedlagt fodboldstadion, der tidligere husede fodbold Queens Park Rangers.

Hvis det skulle blive nødvendigt, kan Kray familien hjælpe med både manpower, transport eller lægehjælp, skulle heltene have brug for det. Det koster dog, selvfølgelig. Og helte med stærk moral vil måske væge sig imod at handle alt for meget med årgangskriminelle.

Scene stikord: I seng med fjenden. Kontraster mellem gamle og nye England/skurke. Vise, at der er honour among thieves. Dårlig smag i munden over at handle med gangstere.

SCENE OTTE: THE ANSWER

(Hvor et nedlagt fodboldstadion giver en sidste brik i puslespillet og sender heltene mod scenariets klimaks)

Et klassisk stadion, der først er blevet ødelagt af tilbygninger i beton og sidenhen lukket ned, da fodboldklubben Queens Park Rangers gik fallit i 1982. Der er kæder for gitterlågerne ind til den gamle grønsvær og brædder for vinduer og døre.

Dog kan man se spor efter aktivitet omkring stadion. Der holder en moderne varebil parkeret ude foran, og der er hjulspor efter mange større biler, der har kørt ind og ud af det gamle stadion.



Man kan komme ind gennem portene eller ind over murene, der dog er viklet ind i frisk pigtråd.

Indenfor på den falmede bane, er der bygget barakker og skurvogne placeret. Der er en smule larm fra området dem, men området ligger rimelig øde hen. Hvis spillerne kan lide at slå på tæven, kan der eventuelt placeres lidt goons i området, men ellers skulle de snart få hænder og næver fulde i scenariets klimaks, der er lige om hjørnet.

I området kan heltene finde en række spor, der peger mod kronen på værket i PiL-aktionen, og hvad det indebærer.

- Kort og brochurer om The Royal Albert Hall og The Proms. Last Night at The Proms er startet for en halv time siden.

- Beholdere der stinker af farlig kemi.

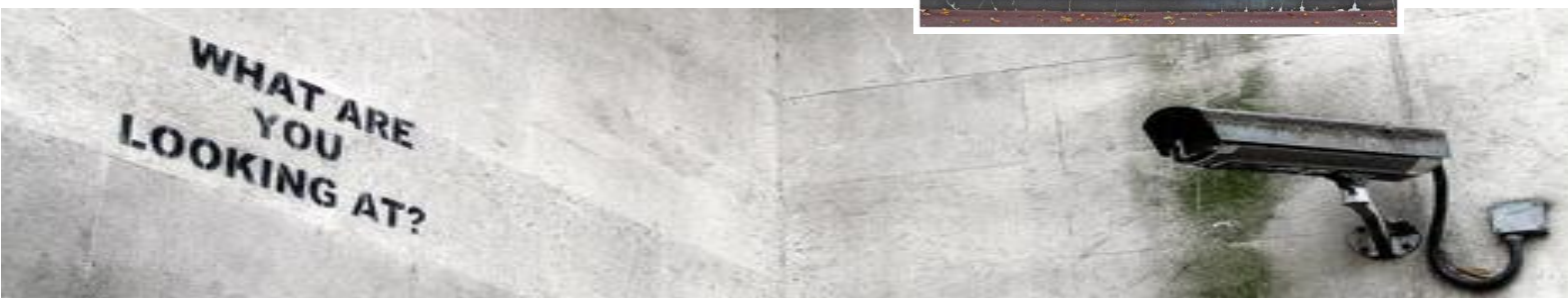
- Et slukket tv og tilhørende videomaskine. Der er en "tænd mig"-seddel på skærmen med en næsten manisk smilende smiley påtegnet. Et tryk på play vil starte båndet:

Frem på skærmen dukker en manisk smilende Johnny Rotten op, iført stor rustning og med skrigende orange hår. Han har et kæmpe smil på, og i baggrunden går sortklædte håndlangere og læsser kasser og små tønder ind i et par biler. Rotten griner højt og skingert og begynder så at tale: "Velkommen til Loftus Road. Et sted, hvor drømme bliver udlevet og bomber blandet. Om kort tid vil I kunne høre resultatet af alt vores fine forarbejde og tro mig; alt der er sket i dag vil blegne i forhold til. Det bliver med pomp and circumstance, når Londons og Englands fineste vil møde deres endeligt, imens propperne springer, champagnen flyder og de små Union Jacks fylder luften. Farvel til Over- såvel som Underhus. Velkommen A-NAR-KI. Så går skærmen i sort.

SCENE 9: BANQUET

(Hvor scenariet afsluttes med en hektisk og episk kamp midt i en af Londons fineste haller)

Last Night of the Proms samler elite og overklasse fra hele England, til den årlige fejring af Storbritannien og alle dens dyder. Det vil sige adelsfolk, politikere, militærfolk og bedsteborgere - alle stadset ud efter alle kunstens regler.



Forhåbentlig træder heltene sømmet i bund, når de gennemskuer, hvad PiLs endelig mål er og sætter kurs i mod The Royal Albert Hall, hvor The Proms afholdes.

Når de nærmer sig, vil de blive mødt af en sygelig grøn tåge, der som et nærmest levende væsen smyger sig om biler og bygninger. Gassen har lagt gaderne øde og pacificeret de mange politifolk, der har været udkommanderet til at passe på Englands finest. Det er muligt for heltene at suse igennem den giftige ærtesuppe og komme frem til den smukke Hall.

Den ligger fredeligt hen, da heltene kommer frem, men på et tidspunkt glider månen og Maiden luftskibet frem bag en sky, og helvede bryder løs. Det kan ske enten lige som heltene kommer op til bygningen, eller imens de er på vej ind.

Fra luftskibet kommer en flok skikkelser væltende ud. De er koblet til liner og firer sig lynhurtigt ned mod bygningens glaskuppel. Forrest, hurtigere end de andre, kommer en større og lysende skikkelse. Den suser ned mod kuplen og brager igennem den, direkte ned i den store koncertsal. Det er Johnny Rotten i sin nye dragt – specialbygget til ham, beregnet på maksimal ødelæggelse og destruktion. De andre skikkelser følger efter.

Når de har gjort deres entre på superskurke facon, går det ellers løs med at indfange kendte og kongelige og skabe rædsel og panik. De har også et par folk bevæbnet med kameraer, der dokumenterer deres hærgen igennem The Hall.

Det er op til spillerne at stoppe dem. Sørg for, at det bliver virkelig dramatisk. Der er fyldt med Englands mest indflydelsesrige mennesker, og hvis heltene ikke gør noget hurtigt, bliver de mejet ned af anarkistiske terrorister!

Brug kortet bag i scenariet, brug lige så mange goons, du har brug for som kanonføde, og når du mener tiden er til det, kan du lade det gå i infight med overskurken, Johnny Rotten, der er iført sin powersuit og derfor er en hård nød at knække. Tæv gerne løs på heltene, og tving dem til at tænke kreativt, hvis de vil have ham ned med nakken.

Johnny Rotten (i Power Suit)

Initiative: +1

Combat:

Blaster +8/dmg +12

Punch +10/dmg +8

Defence: +8

Toughness: +12

Power Suited er lavet af metal, og udsmykket som en spraglet robot punker. Rottens ansigt kan ses inde bag et pansret glasvisir. Dragten kan svæve ved hjælp af to raketter på ryggen. Disse kan smadres, hvis man vil have ham ned på jorden. Ellers gør ham så sej som du finder passende og så det matcher heltene.



Mulige ting der kan ske i Albert Hall:

- En flok anarkister på en balkon fornøjer sig med at skyde til måls efter paniske overklasseløg.
- En gruppe anarkister har klædt sig ud som ushers (pladsanvisere/kontrolløre) og falder heltene i ryggen.
- Heltene kommer ned af en gang og bliver mødt af en panisk gruppe adelsfolk og spidser.
- Heltene render på en kongelig (Prins Phillip eller en ung Prins Charles, der er ved at blive overmandet af sindsyge goons).
- Masser af eksplosioner.
- Faldende lysekroner.
- Skyttegravskrig i orkestergraven.
- Gale anarkister der skyder vildt om sig fra scenen.
- Johnny Rotten der, svævende i sit power suit, råber slagord og forbandelser efter cremen af Englands overklasse.
- En flok goons der holder pause ved at spraye PIL-logoer på det fine tapet.

Altså skal det bare være vildt og voldsomt og en passende afslutning på scenariet. Eventuelt kan Rottens dragt have indbygget en selvdestruktionsmekanisme, hvis spillerne skal have en dramatisk exit.

Efterfølgende kommer politi og MI-5 susende ind i området og overtager, imens heltene kan forlade området imens røgen lægger sig.

SHE'S HEARING VOICES: BIPERSONERNE

Keith Levene: Håndlanger, højre hånd og indstifter af ballade. Levene er en ussel taber, der pludselig har fået mål med livet. Han tjener Rotten og PiL 100 procent loyalt og dedikeret.

Johnny Rotten: Superintelligent og helt igennem gal og manisk skurk, der har fået stillet enorme ressourcer til rådighed til at udbrede det anarki, som han prædikede som forsanger i Sex Pistols. Har egentlig ingen superkræfter, men adgang til våben, penge, ressourcer og håndlangere i store mængder.



Richard Branson: Tidligere filantrop, socialist og idealist. Nu er Branson kammet over, og er i stedet blevet sugardaddy for anarkister og revolutionære. Udadtil opretholder han en jovial og engageret facade, men bag den er han bonget op på stoffer og grænsende til det psykotiske.

Marcus Draves: Ung og bister politimand, der det seneste år har været heltenes kontaktperson. Draves har mørke rande under øjnene, en kone han aldrig ser og ryger alt for mange B&H cigaretter.

Adrian Smythe: Heltenes helt eget svar på Batmans Alfred. Adrian tager sig diskret og høfligt af alle heltenes behov.

Ronald og Reginald Kray: Ærkebritiske kriminelle, der siden 50erne har fingre i alle former for kriminalitet i London. Alt fra narko, prostitution og lejemord til ågervirksomhed. Nu er tvillingerne oppe i 50erne og deres autoritet i London presset af østeuropæiske gangstere – det er svært at have standarter og britiske æresbegreber i 80ernes mørke England.

Goons: De bøller, henchmen og goons, som hører til PiL, er en blanding af professionelle kriminelle med bløde hatte, maskinpistoler og lange frakker og flamboyante anarkister med tatoveringer, farvet hår, piercinger og et sindssygt glimt i øjnene. Brug det til at variere actionen og til at skabe usikkerhed blandt spillerne om hvem og hvad, der står bag.



LITTLE THOUGHTS: EKSTRA SCENER, STEMNING OG FYLD

Lygtepæle og husmure er plastret til med valgplakater for enten The Conservative Party eller Labour.

Heltene kommer forbi store billboardreklamer for tidens mest populære album, The Queen is Dead af The Smiths.

I bybilledet støder heltene på store plakater for årets store Oscarvinder, *The Blue Lagune*, der blandt andet skaffede Brooke Shields en statuette.



På en avisforside udtaler den tidligere rockstjerne, nu Conservative-parlamentsmedlem, Paul Weller, at der bør slås hårdt ned på illegale indvandrere.

På en tvskærm kører en tv-debat mellem Margaret Thatcher og Neil Kinnock. Der er ingen lyd, men det er tydeligt, at debatten er ophedet, og Kinnock er helt rød i hovedet.

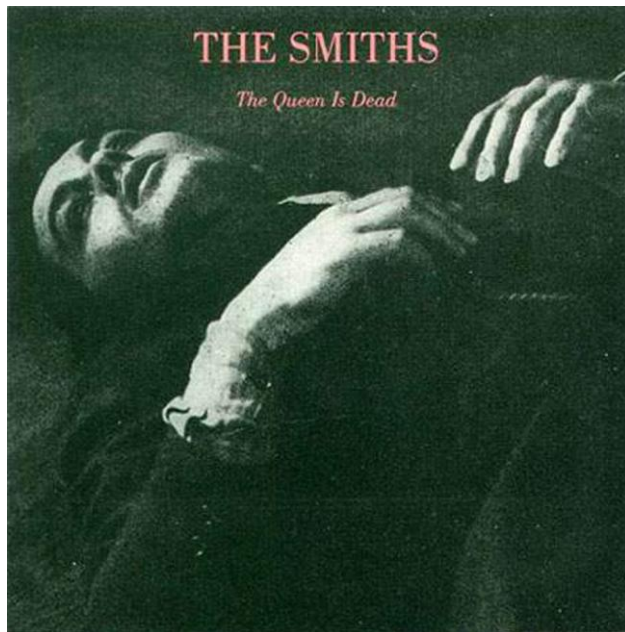
På et gadehjørne står prædikanten Screamin' Lord Sutch og varsler Englands snarlige undergang.

En gruppe af Walisiske minearbejdere er draget til London for at demonstrere foran Downing Street eller Parlamentet. Politiet slår hårdt og brutalt ned på demonstranterne.

En gruppe skin-heads eller hooligans overfalder en forsvarsløs mand med mørk hud.

En plakat annoncerer en kommende Duran Duran koncert på Wembley.

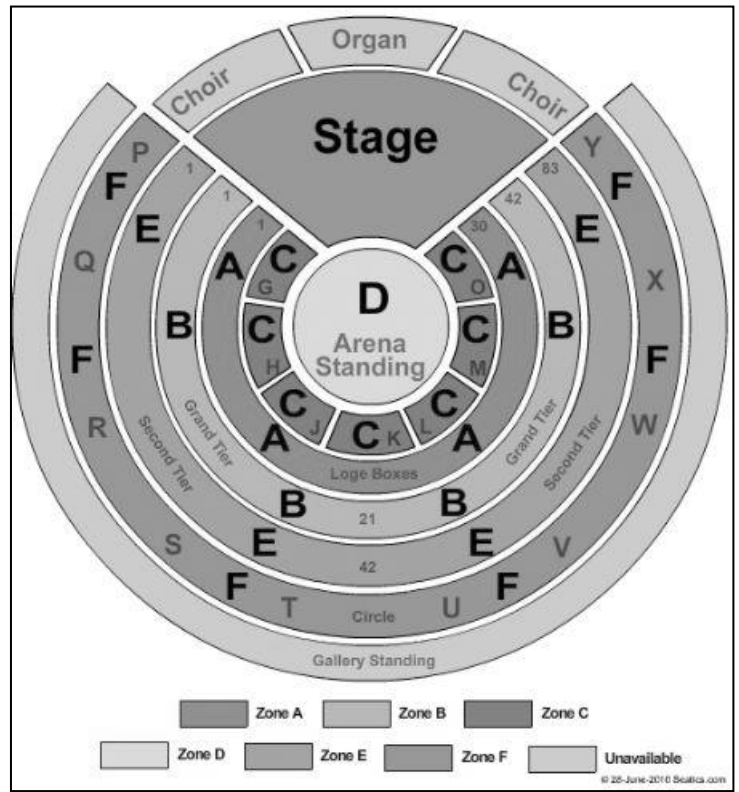
En gruppe mørklødede unge antaster og intimiderer en ung pige iført skoleuniform.



HANDOUTS:



↑Maiden Logo Royal Albert Hall ↓ →



HELTENES KØRETØJER



Maelstroms
Bentley

Hawkwinds Triumph Motorcykel



Highgate Lurkers
Aston Martin



REGLER

London Crawling er skrevet til anden udgave af spilsystemet Mutants & Masterminds, som bygger på D20-reglerne. D20 er blandt andet kendt fra de moderne udgaver af Dungeons & Dragons og bygger, som navnet antyder, på slag med 20-sidede terninger. Hvis du kender D20 i forvejen, bør reglerne i scenariet være nemme at forholde sig til - hvis ikke, skal du blot vide, at det handler om at slå en D20 og lægge sin Skill Bonus til. Derudover er det ikke svært at improvisere sig frem.

I forhold til de normale D20-regler har Mutants & Masterminds en speciel regel omkring Damage Saves. Mutants & Masterminds bruger ikke Hit Points. I stedet ruller man et save mod skaden. Når man angriber, ruller man et angrebsslag (D20 + bonus for angrebet). Hvis det samlede resultat er lig med eller højere end modstanderens Defense, har man ramt. Den, der bliver ramt, skal rulle et Save mod angrebets Damage (D20 + Save Bonus). Hvis det samlede Save-slag er lig med eller højere end angrebets Damage, sker der ikke noget. Er resultatet derimod under angrebets Damage, kommer man til skade:

Resultat af Damage

Misser med 1-4	<i>Bruised.</i> Ramt. Man får -1 på Damage Save for hver gang, man er bruised.
Misser med 5-9	<i>Stunned.</i> Bruised som ovenfor og stunned i en runde. Når man er stunned, kan man ikke gøre noget og har -2 på Defense.
Misser med 10-14	<i>Unconscious.</i> Bruised som ovenfor og bevidstløs. Efter et minut (10 runder) ruller man et CON check mod 10 for at vågne op. Hvis checket mislykkes, er man bevidstløs i yderligere et minut. Man får +1 for hvert minut, der går.
Misser med 15-19	<i>Dying.</i> Bevidstløs og døden nær. Man ruller et Fortitude Save mod 10 - hvis det ikke lykkes, er man død. Hvis det lykkes, er man stadig bevidstløs og vil dø i løbet af få timer, hvis man ikke får lægehjælp. En døende person kan stabiliseres af andre med et Medicine check mod 15.
Misser med 20+	<i>Killed.</i> Død på stedet.

CRITICAL HITS

I D20 har man chance for et Critical Hit, hvis man slår en 20'er på sit angrebsslag. Angriberen ruller én gang til - hvis det andet slag også er godt nok til at ramme, er det et Critical Hit. Hvis ikke, har man bare ramt som normalt. Et Critical Hit giver +5

DERFOR REGLER

En stor del af charmen ved at spille superhelte er kampene. Derfor mener vi, det er bedst at bruge regler og terninger til dem. Det gør det mere uforudsigeligt, hvad der sker. Regler er dog kun sjove, hvis der bliver fortalt hen over dem. Som spilleleder skal du hjælpe spillerne med at visualisere, hvad terningslagene betyder. Det er sjovere at høre »Dit slag rammer ham lige i mellemgulvet, og han krymper sig i smerte« end »Du kommer op på 22, siger du? Okay, du rammer, og han er Bruised«. London Crawling hører hjemme i samme genre som Dark Knight Returns, Watchmen og andre dystre superhelte-tegneserier. Her kan en helt relativt nemt dø - lad også dét skinne igennem, når du skal sætte liv i terningslagene.



Maelstrøm

Retfærdighed? Ha, mon ikke det er en by i Sibirien. Vi er ikke retfærdighedens forkæmpere, ikke længere. I dag er vi det sidste bolværk overfor revolution og kaos. Desperat kæmpende for at holde anarkiets tidevand stangen.

Richard White har nu i to år været leder af Englands første gruppe af superhelte. Du har ledt dine folk i kampen mod russiske bander, irske revolutionære og sågar et monster skabt af den selvsamme regering som I tjener. Et monster, som rygterne vil vide, var tænkt som erstatning for jer. Næh, der er ikke meget James Bond eller Sherlock Holmes over jobbet. Nærmere skraldemand.

Tidligere troede jeg, at vi gjorde en forskel. At vi var mere end farverige klovner, skabt til at fjerne opmærksomhed fra den stigende kriminalitet og elendigheden, der breder sig. Vi gjorde en forskel, i starten. Englænderne på gaden elskede os, og forbryderne rystede i bukserne. I dag virker det som om, at den eneste forskel er, at de har skiftet deres almindelige ammunition ud med panserbrydende, så de nemmere kan skyde "helte" ned.

Trods de bristede illusioner, kæmper Maelstrom videre og gør sit ypperste for, at hans gruppe af helte gør deres for, at London bare bliver en smule sikrere at bevæge sig rundt i. Hans årelange polititræning og strenge retfærdighedssans tillader simpelthen ikke, at han giver op, lige meget hvor umulig kampen virker.

Hvis jeg har én drøm, er det en dag at kunne smide dragten, fordi der ikke længere er brug for den. Eller måske, hvis der dukker en værdig arvtager op. Én, der kan løfte åget fra mine skuldre og kaste sig ind i kampen med samme energi, som jeg gjorde før i tiden. Men indtil det sker, skal jeg nok holde hovedet hævet og møde, hvad end mørket sender imod mig, ansigt til ansigt.

Det hårde liv som helt og det tunge ansvar som leder har tæret på Richard White, manden bag masken. Ind imellem, når han sidder alene om aftenen i sin lænestol med en stor Glen Fiddich i glasset, overvejer han, om det har været det hele værd. Det er aldrig blevet til en familie, og vennerne fra før heltetiden er for længst gledet væk i glemslen. Hvis Maelstrom mødte sit endeligt i morgen, offer for en kugleregn i en gyde i Soho, ville nogen så opdage, at Richard White var væk. Ville det overhovedet betyde noget?

Karaktertræk

Plus: Pligtopyldende, loyal, hårdtarbejdende

Minus: Udbrændt, kynisk, dødsdrift

Fif til at spille Maelstrom: Vær bister og kortfattet. Bevar overblikket og kommander rundt med folk. Vis bekymring, men lad det også skinne igennem, at du dybest set ikke tror, at I gør en forskel.



MAELSTROM

"Next time, I'll aim for something more painful"



Power Level: 7 Concept: Engelsk superhelt Occupation: Police Detective

Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha	Melee
14	18	13	17	15	13	+5
+2	+4	+1	+3	+2	+1	Atk Bonus

DMG	FORT	REF	WILL	Speed	Ranged
+5/3	+5	+6	+7	30	+7
Save	Save	Save	Save	Walking	Atk Bonus

SKILLS

Acrobatics +12, Climb +12, Diplomacy +11, Disable Device +7, Drive +12, Gather Information +10, Investigate +12, Notice +10, Search +10, Sense Motive +7 & Stealth +10

Initiative

+4

DEX

Dma Bonus

+2/+4

Melee/Power

DEFENSE

18

Flat Footed

CHARACTERISTICS

Real Name: Richard White
Height: 1.77 meter
Weight: 78 kilo
Eyes: Grønne
Hair: Mørkebrunt
Birthplace: London, England
Group Affiliation: The MI-6 Group
Headquarters: Scotland Yard, London
Relatives: Alisia White (Mother), Darren White (Father)
Marital Status: Single

FEATS

Attack Focus 2 (Ranged), Precise Shot (pistol), Attack Specialization (Pistol), Inspire, Equipment 5, & Defensive Roll 2

POWERS

Suit (Protection 2)
Beretta M9 (Stun 3, Alternative Blast 4) - Device Easy to Loose
4 Clips (2 Almindelig Ammunition / 2 gummikugler)
Utility Belt (could include Explosives, Cutting Torch, Knife, Smoke pellets, Walkie Talkie, Tracking Device, Scanner))
Gas Mask (integreret i dragt)
Bentley (Max speed: 175 km/t, plads til 3 passagerer)

Attacks

Beretta M9 Pistol +9 / Dmg: +4 (+3 if Stun)

Punch +6 / Dmg: +2

The Others

The Highgate Lurker er det eneste medlem der ligesom dig har været med siden starten. Han er en spøjsfætter og virker som om han dag for dag glider længere og længere ind sin egen fantasiudgave af England, fyldt med riddere, skønjomfruer og drager... eller andre skurke. Du kan dog grundlæggende godt lide ham og har svært ved at forestille dig en gruppe uden ham.

Green Sleeves har også erfaring som helt, men dog som tidligere opponent. Hun var medlem af en gruppe socialistiske helte, dengang under navnet Justicia, som I var i clinch med et år tilbage. Nu er hun så medlem af jeres gruppe - heltegeringen skaber sære sengekammerater, men hun virker nu ok og er gået til opgaven fornuftigt. Gruppens to nye medlemmer er som nat og dag og skal løbende skilles ad.

Blue Shield er en ung idealistisk politimand, hvervet ligesom du selv blev år tilbage. Du forsøger at hjælpe og støtte ham så meget du kan, uden at tage ansvaret fra ham.

Hawkwind virker ikke til at have brug for meget støtte, nærmere en hundesnor. Han er voldsom, flamboyant og forbandet svær at holde styr på, selv for dig.

The Highgate Lurker

Gud, Kongehus og fædreland? Er det blot glemte og tabte idealer? Nej. Jeg har set ind i min Dronnings isblå øjne og jeg ved, at jeg er hendes ridder.

William Huntinton The Third er vokset op i et privilegeret og rigt miljø og chokerede mange, inklusiv hans forældre, da han som ung søgte ind til politiet. Herfra steg han i graderne og blev for to år siden involveret i et regeringsprojekt under MI-5, med det formål at skabe et hold af superhelte, der skulle rette op på moralen i England og bekæmpe kriminalitet med alle midler.

Herren skal vide, at jeg tidligere har kritiseret kongehuset. Jeg anså dem som skuespillere i en dårlig sæbeopera. Karikaturer på fordums kæmper. Men det var, før jeg blev kaldt i aktion for hendes majestæt. Før jeg med blodet brusende, måtte redde vor Dronning fra terrorister. Det er i sådan en situation, man opdager, hvor meget, man er villig til at ofre for det, der står ens hjerte nær.

William har efterhånden gemt sig bag heltealianset The Highgate Lurker gennem en årrække. Han har levet mere som hårdtarbejdende helt, end som den adelsmand hans slægt og blod beretter ham til. Nede i sølet har William fundet sit kald; forsvaret af Englands tabte idealer. Alt det som en ægte adelsmand burde kæmpe for, men alt for få gør.

Jeg har kastet mig over studier af Storbritanniens fortid og legender. Historierne om Kong Arthur og Ridderne af Det Runde Bord inspirerer mig. For er det ikke netop, hvad England har brug for og er det ikke netop det, som vi helte er – moderne riddere? Jeg kan kun ærgre mig over, at MI-5 har ignoreret min forespørgsel, om at tilføje et sværd til mit udstyr.

Livet som helt har tæret på William. Han lider af søvnløshed og siden en skæbnesvanger aften på Buckingham Palace, hvor han og hans gruppe reddede Dronning Elisabeth den Anden, har han været besat af kongehuset og klassiske æresbegreber. Han hader fejhed og dårlig opførsel og reagerer stærkere og stærkere, når han møder dem i sit virke som helt. Spørgsmålet er, om han med dette udsyn fortsat kan skelne mellem rigtigt og forkert. Hvor starter William Huntinton og hvor slutter The Highgate Lurker?

Karaktertræk:

Plus: Nobel, heroisk, frygtløs

Minus: Manglende jordforbindelse, fantastisk, selvopofrende

Fif til at spille The Highgate Lurker: Brug store ord og armbevægelser. Opfør dig ridderligt og prøv, at inspirere de andre helte til det samme. Optrap dine handlinger, hvis tingene strider imod dine idealer.



HIGHGATE LURKER

"This is for disrespecting the Queen and England!"



Power Level: 7 Concept: Engelsk superhelt Occupation: Noble

Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha	Melee
15	17	14	16	14	15	+7
+2	+3	+2	+3	+2	+2	Atk Bonus

DMG	FORT	REF	WILL	Speed	Ranged
+5/2	+5	+6	+7	30	+4
Save	Save	Save	Save	Walking	Atk Bonus

SKILLS

Acrobatics +12, Climb +11, Concentration +10, Diplomacy +8, Drive +9, Medicine +8, Ride +9, Search +10 & Stealth +10

Initiative

+3

DEX

Dma Bonus

+2

Melee

DEFENSE

17/15

Flat Footed

CHARACTERISTICS

Real Name: Sir William Huntinton III
Height: 1.88 meter
Weight: 87 kilo
Eyes: Grå
Hair: Sort
Birthplace: Yorkshire, England
Group Affiliation: The MI-6 Group
Headquarters: Scotland Yard,
Relatives: Lord William Huntinton II (Father), Lady Elisabeth Huntinton (Mother)
Marital Status: Single

FEATS

Attack Focus 3 (Melee), Accurate Attack, Defensive Attack, Improved Disarm, Improved Grab, Improved Pin, Improved Trip, Stunning Attack, Benefit (Status: Nobility), Equipment 5, Defensive Roll 3 & Dodge Focus 2

Equipment

Suit (Protection 2 (Impervious), Leaping 6) - Device Hard to Lose
 Utility Belt (could include, Smoke Pellets, handcuffs, knife, walkie-talkie, flashlight)
 Metal Enforced Gloves (+1 Dmg count as knuckles)
 Gas Mask (Integreret i dragt)
 Night Vision Googles (Integreret i dragt)
 Vehicle: Aston Martin Racer (Max speed: 200 km/t, plads til tre passagerer)

Attacks

- Punch +7* /Dmg: +3
- Accurate Attack: tag op til -5 på damage, giver tilsvarende bonus på attack.
 - Defensive Attack: tag op til -5 på attack, giver tilsvarende bonus på defense.
 - Improved Disarm: +2 on Disarm.
 - Improved Grab: Free Grapple efter succesfuldt melee angreb.
 - Improved Pin: -4 på grapple checks mod dig.
 - Stunning Attack: Du kan vælge at Stunne på Melee angreb.

The Others

Du har stor respekt for gruppens leder, **Maelstrom**. Han kan holde hovedet koldt og er ikke bange for at kaste sig ud i farefulde gerninger. Du føler dog, at han på det seneste har virket noget ved siden af sig selv, lidt distræt måske. Kan det tænkes at jeres leder er i krise? Gruppens andet erfarne medlem er **Green Sleeves**, også kendt som Justicia, en overløber fra en fjendtlig gruppe der krydsede jeres spor et år tilbage. Du stoler ikke på hende. Ikke bare er hun fra det rebelske Irland, hun har også arbejde for socialistiske kræfter i England. Gruppens yngste medlem, **Blue Shield**, har du store forhåbninger til. Han virker idealistisk og heroisk og på trods af sin borgerlige baggrund, virker han nobel og som en sand brite. Det er dit håb, at du kan tage ham under dine vinger, eller kappe, og modne ham til at overtage din kamp, skulle det blive nødvendigt. **Hawkwind** er også ny, men her er der knap så meget at arbejde med. Han er en bølge og en hooligan, og så endda fra Skotland. Du ser ham som en gal hund der skal tøjles. For det kan da være rart, at have råstyrke med, men uden den rette heroiske holdning nytter det jo ikke.

Green Sleeves

Retfærdighed? Jeg skal vise dig, hvor du kan stoppe din retfærdighed hen. Er det fair det, der foregår i Nordirland i dag? Og hvordan tror du, de har det på den anden side af Berlinmuren. Snak ikke til mig om retfærdighed. Verden er ond, det ved selv et barn.

Sioban Cowen startede sin heltekarriere på det andet hold under aliaset Justicia. I opposition til de blå regeringshelte kæmpede hun og hendes frænder for en socialistisk og mere retfærdig sag. Det kom dog ikke bag på Sioban, der er opvokset i Nordirland, at man i længden kæmper forgæves mod det Engelske imperium.

Forræder? Hah, hvor naiv har man lov til at være. Det var ikke, som om jeg havde de helt store valgmuligheder og selv hvis MI-5 havde været parat til at tilbyde mig amnesti, er jeg ikke sikker på, jeg ville have taget imod. Jeg kan virkelig godt lide at være en helt, og når man først har fået appetit på forbryderjagt, er den ikke lige sådan at slippe af med.

Da det røde hold af helte faldt fra hinanden, blev Justicia tilbudt optagelse blandt sine tidligere fjender. MI-5 der styrer regeringens korps af helte, så gode muligheder i den populære og af medierne højtprofilerede heltinde. Så frem for at blive lagt på køl, blev hun assimileret ind blandt MI-5s egne helte under det nye navn Green Sleeves, hentet fra en klassisk engelsk folkevise.

Kan det blive mere ironisk? Lady Green Sleeves. Det gør mig nu ikke det store. Det er jo ikke navn og dragt, det kommer an på. Målet er jo det samme på denne side af hegnet, som det var på den anden. Skurkene skal ned med nakken, og den opgave har jeg rig mulighed for at udføre.

Sioban har taget rollen som regeringshelt til sig og benytter sig flittigt af sine nye privilegier. Blandt andet har IRA, de katolske revolutionære i Irland, lidt voldsomme tab under mere eller mindre sanktionerede missioner i Irland. MI-5 har indtil videre set igennem fingre med Siobans hævn tog mod organisationen, der dræbte hendes far, da hun var en lille pige. Men kan det blive ved? Kan en statslig organisation tåle at have en selvtægtskvinde på lønnslisten?

Karaktertræk:

Plus: Dedikeret, skarp, overblik

Minus: Kold fisk, blodtørstig, rebelsk

Fif til at spille Green Sleeves: Vær cool og kølig. Lad dig ikke ryste af vold eller død. Prøv at overrask de andre helte med din koldblodighed, og måske chokér dem, med et pludseligt og voldsomt ryk i stil.



GREEN SLEEVES

"I aim to maim"



Power Level: 7 **Concept:** Engelsk superhelt **Occupation:** Rebel

Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha	Melee
14	22	16	14	16	18	+6
+2	+6	+3	+2	+3	+4	Atk Bonus

DMG	FORT	REF	WILL	Speed	Ranged
+8/5	+8	+11	+7	30	+6
Save	Save	Save	Save	Walking	Atk Bonus

SKILLS

Acrobatics +10, Bluff +8, Climb +6, Investigate +6, Pilot (helicopter) +10, Search +6, Stealth +10, Survival +7, Swim +6

Initiative

+6

DEX

Dma Bonus

+2/+5

Melee/power

FEATS

Attack Focus 2 (Melee), Attack Focus 2 (Ranged), Attack Specialization (Bow), Blind-Fight, Defensive Roll 3, Dodge Focus 2, Equipment 7, Improved Critical (Bow), Precise Shoot (Bow)

DEFENSE

16/14

Flat Footed

CHARACTERISTICS

Real Name: Sioban Cowen
Height: 1.77 meter
Weight: 69 kilo
Eyes: Blå
Hair: Mørkerunt
Birthplace: Belfast, Nordirland
Group Affiliation: The MI-6 Group
Headquarters: Scotland Yard
Relatives: Mary Cowen (Mother), Sean Reynolds (Uncle)
Marital Status: Single

Gear

Suit (Protection 2)
 Bow (Blast 5 - Device easy to lose)
 Quiver (20 Arrows)
 Quiver (10 Blunt Arrows)
 Utility Belt (Including Grapple Gun (Super Movement - Svinging), Flash-Bangs, Walkie Talkie, First Aid Kit, Pain Killers)
 Nunchaku x 2

Attacks

Bow +8 / Dmg: +5 (Critical 19-20, +3 if normal arrows)

Nunchaku +6 / Dmg: +4

Punch +6 / Dmg: +2

The Others

To af dine nye våbenfæller er gamle modstandere, som du for cirka 12 måneder siden, krydsede klinger med i London. **The Highgate Lurker** er tydeligvis fundet på loftet på et eller andet gods. Han er gammeldags og støvet, på en måde så det næsten er sødt. Du fornemmer at han ikke bryder sig specielt meget om dig. **Maelstrom** er mere pragmatisk og bærer umiddelbart ikke nag over, at du engang sendte pile efter ham. Han virker noget nedkørt og burde måske bare trække sig tilbage og overlade heltegeringen til yngre helte. De andre to er nytilkomne, og er derfor ikke forudindtagede overfor dig, bare fordi du engang kæmpede på den anden side. **Hawkwind** er vildmand, men faktisk ganske charmerende bag det voldsomme ydre. Du har også gennemskuet, at han slet ikke er så voldelig og tosset som han udgiver sig for. Han er helt sikkert den rette mand at have ved sin side, skulle det komme til nærkamp - ikke at du har problemer med at klare dig selv. **Blue Shield** er bare en knægt i en heltedragt. Det er næsten komisk at høre ham lire sine forberedte heltetaler af. Hvis han overlever længe nok, skal han nok blive en favorit blandt de bøvede englændere.

Hawkwind

Med lov skal land bygges. Og hvis loven svingter, ja så må nogen andre jo træde til og håndhæve den. Jeg gør det gerne, men forvent ikke at jeg ligger fingrene imellem. Det bliver for fuld kraft.

Francis Kyle er opvokset i Edinburgh i Skotland og gik som teenager ind i militæret. Fra menig soldat arbejdede han sig op igennem systemet gennem flid, hårdt arbejde og en voldsom kompromisløshed overfor Imperiets fjender. Blandt andet var han med til at sparke de argentinske besættelsestropper ud af Falklandsøerne i 1982 sammen med The Highland Brigade.



Jeg ved godt, det ikke er det rigtige at sige, men ja, jeg kan godt lide kampen. Det fortalte jeg også hende psykologen, der testede os. Og så gøede jeg af hende. Fuck, du skulle have set hende hoppe i stolen. Men når vi nu er i krig, både ude og hjemme, hvorfor så holde det hemmeligt? Hvis du er imod, så skal du ned, sådan er det.

Francis tænkte egentlig, at hele helte-menageriet var tåbeligt. Hvorfor ikke bare sætte nogle uniformerede soldater ind overfor dem, der ikke vil makke ret. Det virkede sgu da meget i Nordirland. Alt det med masker virkede tåbeligt. Altså indtil et par jakkesæt fra London dukkede op på kasernen med et godt tilbud.

Det er sgu meget sjovt at være helt. Hele maskeraden er jo bare for at legitimere den vold og de midler, vi bruger, og det har jeg det fint med. Røvhullerne får, hvad de fortjener. De andre virker noget selvoptagede og rynker på næsen, når jeg virkelig giver los. Men holder fjenden måske igen. No way!

Tre måneder har Hawkwind været en del af det officielle heltehold i London, og han trækker i den grad overskrifter. Der er skurke, der er kommet slemt slemt til skade på grund af den nye helt. Det meste er spil for galleriet. De voldsomme udbrud, de dumsmarte replikker og de seje poseringer. Sådan skal man jo gøre, når man er en helt, og det endda den sejeste helt i byen. Inderst inde er Hawkwind stadig en professionel soldat, men måske har masken sluppet noget mere primalt løs i Londons gader, uden halsbånd. Der ligger i hvert fald noget og lurker lige under kappen og masken.

Karaktertræk

Plus: Sej, kamptrænet, humoristisk
Minus: Aggressiv, trodsig, teatralisk

Fif til at spille Hawkwind: Vær højrøstet og respektløs. Giv dine modstandere de hug, de fortjener og spil med på de andres fordomme om dig. Hvis du bliver presset, er der dog risiko for, at du går virkelig amok.

HAWKWIND

"I'll send you flying!"

Power Level: 7 Concept: Engelsk superhelt Occupation: Soldier

Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha	Melee
24	14	20	12	14	12	+7
+7	+2	+5	+1	+2	+1	Atk Bonus

DMG	FORT	REF	WILL	Speed	Ranged
+7	+10	+7	+7	30	+4
Save	Save	Save	Save	Walking	Atk Bonus

SKILLS

Acrobatics +10, Climb +10, Craft (Mechanical) +7, Drive +7, Intimidate +12, Search +8, Stealth +10

Initiative

+2

DEX

Dma Bonus

+7

Melee

DEFENSE

17

Flat Footed



CHARACTERISTICS

Real Name: Francis Kyle
 Height: 186 meter
 Weight: 110 kilo
 Eyes: Blå
 Hair: Brun
 Birthplace: Edinburgh, Scotland
 Group Affiliation: The MI-6 Group
 Headquarters: Scotland Yard, London
 Relatives: Ingen
 Marital Status: Single

Attacks

Punch +7* / Dmg: +7* (critical 18-20)

- All-Out Attack: tag op til -5 penalty til defense, giver tilsvarende bonus til attack.
- Power Attack: tag op til -5 penalty til attack, giver tilsvarende bonus til damage.
- Rage: +6 Str, +3 Fort & Will, -2 Defense for 5 runder.
- Stunning Attack: Du kan vælge at stunne på Melee angreb.

FEATS

All-Out Attack, Attack Focus 3 (Melee), Equipment 5, Fearsome Presence 4, Improved Critical (Unarmed) 2, Power Attack, Rage 2, Startle, Stunning Attack

Equipment

Suit (Protection 2)
 Triumph Motorcycle

The Others

Blue Shield er den anden nye helt og han er en joke. Du elsker at kalde ham øgenavne, dine favoritter er Brook Shields eller The Blue Lagune, og grine af han heroiske taler. Han er sikkert god nok på bunden og du skal nok prøve at passe på ham, men der er altså ikke meget helt over ham. **Maelstrom**, gruppens leder, har mere pondus. Han virker som typen der ikke gider noget bullshit, så på det punkt er i jo ret ens. Han er dog også lidt af en regelrytter, så det skal nok ende med lidt drama, hvis du slår dig løs. **Green Sleeves** er ligesom dig ikke fra England og det irske kvindfolk er sgu ok. Hun er skrap med sin bue, tungen er også skarp og hun finder sig ikke i, at man klapper hende i røven. Det er ellers et fint bagparti hun er udstyret med. Sidste medlem er næsten den mest aparte. **The Highgate Lurker** er adelig mørkemand, der elsker at hoppe rundt i sin mørke kappe, helst om natten og når det regner. Han snakker spøjst men står egentlig for nogle idealer du godt kan forlige dig med, også selvom de kommer fra engelsk snob der sikkert aldrig har gjort en ærlig dags arbejde.

Blue Shield

Egentlig havde jeg håbet, at mit heltenavn ville blive Captain Britain eller Captain England, men de høje herrer i MI-5 mente ikke, det var passende. I stedet er jeg blevet Blue Shield, englændernes nye helt og tjener, i en god sags tjeneste.

Ryan Morton var egentlig bare i træningen til at blive en helt almindelig politibetjent. Sådan en Bobby, der går rundt i Londons gader og fanger lommetyve og høfligt peger turister i retning af Trafalger Square eller Big Ben. I stedet blev han blandt tusindvis af unge betjente udvalgt til jobbet som rigtig superhelt i fædrelandets tjeneste.

Jeg ved godt, at det måske er mere farligt end at være almindelig betjent, men samtidig er muligheden for virkelig at gøre en forskel jo også så meget større. Jeg kan stadig huske, hvor jeg var, da jeg hørte at helten Kill Shot var død, og det får da en til at tænke en ekstra gang over tingene. Men hvis man virkelig vil tjene sit land, må man også være villig til at betale prisen.

Ryan blev pacet igennem sin heltetræning, og professionelle stylistere og marketingsfolk arbejdede hårdt på at skabe en passende heltestil og –personlighed til den unge politimand. Det endte med Blue Shield, en hårdtslående beskytter, der med sit skjold afværgede angreb mod England og landets uskyldige borgere.

Det kan være svært at gå fra den ene dag at være helt almindelig til den næste dag at være en helt, blæst op på forsiderne af The Sun og The Daily Mail. For eksempel er det underligt ikke at kunne fortælle sine venner og familie, at det er dig, der gemmer sig bag skjoldet. Det er nok bare noget, man lige skal vende sig til.

Blue Shield er hurtigt blevet en favorit blandt englænderne, selvom han kun har været på gaden nogle måneder. Hans uselviske, unge og heroiske facon er særligt et hit blandt den yngre del af befolkningen. Ryan kan dog godt føle det, som det er gået lige lovlig stærkt. Hans krop har ikke helt vænnet sig til stofferne, som hans krop er pumpet fuld af, og hans hjerne kører på højtryk for at tackle de beslutninger, man skal tage, når man er helt. Spørgsmålet er, om man kan skabe en helt, eller om helte er noget, man enten er eller ikke er. Og såfremt det er tilfældet, er Ryan Morton så det? Han føler det ikke altid sådan.

SKæbne træk:

Plus: Idealistisk, energisk, god dreng

Minus: Uerfaren, dumdristig, nem at tromle

Fif til at spille Blue Shield: Vær spontan, livlig og frem for alt heroisk. Prøv at imponere de andre og mere erfarne helte. Skulle du blive ramt af modgang, kan du dog godt tage det tungt.



BLUE SHIELD

"I'm here to protect the weak... and kick your ass"

Power Level: 7 Concept: Engelsk superhelt Occupation: Police Patrol Man



Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha	Melee
14	20	16	14	16	14	+4
+2	+5	+3	+2	+3	+2	Atk Bonus

DMG	FORT	REF	WILL	Speed	Ranged
+3	+7	+7	+7	30	+4
Save	Save	Save	Save	Walking	Atk Bonus

SKILLS

Acrobatics +10, Bluff +8, Climb +6, Drive +7, Escape Artist +8, Investigate +8, Notice +7, Sense Motive +9, & Stealth +9

Initiative

+4

DEX

Dma Bonus

+2/+2

Melee/Trown

DEFENSE

21/14

Flat Footed

CHARACTERISTICS

Real Name: Ryan Morton
Height: 185 meter
Weight: 79 kilo
Eyes: Brune
Hair: Mørkebrunt
Birthplace: Southampton, England
Group Affiliation: The MI-6 Group
Headquarters: Scotland Yard, London
Relatives: Susan Morton (Mother), Dennis Morton (Father), Donna Morton (Sister)
Marital Status: Single

FEATS

Attack Specialization (Shield), Defensive Attack, Elusive Target, Improved Block, Improved Defense 2, Improved Disarm 2, Improved Trip, Interpose, Uncanny Dodge 3 (Visual, Auditory, Olfactory), Weapon Bind, Weapon Break

Equipment

Suit
 Utility Belt (Include Knife, Flashlight, First Aid Kit, Walkie Talkie, Tear Gas Pellets) Medium Blue Shield (Strike 3 (power feats: mighty, Thrown 6; extras: Deflect 7 (all ranged), Alternate Power: Strike 3 (power feats: Mighty; extras: Penetrating 2, Shield 7, Impervious)) - Device Easy to Lose.

Attacks

Shield (deflecting) +6* / Dmg: +5 (can be thrown 60 feet (max 300) and deflecting any ranged attack +7)
 Shield (Shielding) +6* / Dmg: +5 (Penetrating 2, +7 defense (ignoring any damage below +7))

- Defensive Attack: tag op til -5 på attack, giver tilsvarende bonus på defense.
- Elusive Target: Double penalty til ranged attack, når du er i melee.
- Improved Block: +2 to Block melee attack.
- Improved Defense: +8 to defense if total defense.
- Improved Disarm: +4 to Disarm.
- Improved Trip: +4 to trip forsøg.
- Interpose: Skifte plads med en adjacent ven, som er under angreb.
- Weapon Bind: Opfølge et succesfuldt melee block med et disarm forsøg.
- Weapon Break: Opfølge et succesfuldt melee block med et sunder forsøg.

Punch +4* /Dmg: +2

PERSONALITY

Jeres leder **Maelstrom** er ligesom dig selv blevet hentet blandt politistyrken og derfor ser du også op til ham. Han virker ikke helt så energisk og livlig som du havde forventet, men der følger sikkert også stort ansvar med at være leder. **The Highgate Lurker** er en anden klassisk helt og du beundre hans idealisme og hans tro på Storbritannien. Det kan godt være han ikke taler lige klart altid, men hvis flere englændere havde vilje som ham, ville Imperiet ikke være i så ringe stand som det er. **Hawkwind** er ligesom dig ny på holdet, men du bryder dig ikke om ham. Han er skotte, brovtende og forsøger hele tiden at provokere dig. Du undgår at bide på, fordi det ikke virker heroisk, hvis gruppen slås indbyrdes... og så er du voldsomt i tvivl om du ville kunne klare ham, skulle det komme til en konfrontation. **Green Sleeves** er hård nyser af en pige og du synes hun er ret sej, med buen og det hele. Hun virker dog ikke til at have specielt meget respekt, hverken for dig, de andre eller jeres helteopgaver. Det kan du ikke helt forlige dig med, for hvis man lever livet som maskeret helt, må det vel være fordi man tror på sagen?