

INFORMATION SYSTEMS

## Grundvärden:

Styrka:	9 (kan lyfta ca 4 ton)
Vighet:	5 (vigare än genomsnittet)
Tålighet:	8 (tål pistolskott)
Intelligens:	3 (normalbegåvad)
Iakttagelseförmåga:	3 (normalalert)
Viljestyrka:	4 (normalbegåvad)
Personlighet:	5 (charmigare än genomsnittet)

Initiativ:	8
Skadepoäng:	8
Hjältepoäng:	30

## Fördelar:

Områdeskännedom:	East Side
Kontakt (som Brian Mosley):	Waylon Suggs
Kontakt (som Gentlemanen):	Gatugänget Los Flechas Verdes
Populär (i East Side)	
Särskild kunskap:	Film

## Nackdelar:

Skrytmåns/Linslus	
Hemlig identitet	

## Färdigheter:

Akrobatik:	4
Karisma:	4
Slagsmål:	5
Fordon/Land:	2
Väpn/Närstrid:	5

## Krafter:

Superhopp:	3
Supersprint:	4
Hårdhudad:	2

## Utrustning:

Flexi-Käpp (Tålighet 10, +1 skada, +2 på vissa Akrobatik-slag)

## BESKRIVNING KRAFTER

Gentlemanens krafter sitter i dräkten. När Brian Mosley för första gången satte på sig den förre Gentlemanens dräkt genomförs han av en märklig känsla och upptäckte gradvis att dräkten gav honom övermänniskliga krafter. Exakt hur detta sker har Brian inte en aning om - kostymen verkar vara en alldeles vanlig kostym utan mikroretsar eller annat konstigt i fodret. När Brian inte har på sig dräkten är han bara en vanlig människa.

**Styrka** - Gentlemanen kan med viss ansträngning lyfta en buss på raka armar ovanför huvudet och kasta den en liten bit (ca fem meter). Han kan slå igenom en tegelvägg och tackla sig igenom en tjock metall dörr

**Uthållighet** - Gentlemanen kan anstränga sig till max i kanske tio-femton minuter.

**Tålighet** - Gentlemanen får endast blåmärken av handeldvapen. Automateld med gevärskalibrar eller hagelskott på nära håll kan såra honom, men inte allvarligt.

**Snabbhet** - Gentlemanen kan springa i sådär 45 knyck, och om han tar sats kan han göra längdhopp på uppemot tjugofem meter och höjdhopp på kanske tio meter. Däremot har han inte snabbare reaktionshastighet än en vanlig människa, och han kan inte göra andra saker (t ex sortera videofilmer) i superhastighet.

**Alltid en Gentleman** - Gentlemanens kostym skadas aldrig och blir aldrig smutsig. Däremot kan den bli blöt, men den torkar väldigt snabbt.

**Gentlemanens käpp** - Käppen är gjord i ett okänt material som är både flexibelt och skryttåligt. Den kan användas för att ta spjärn mot när Gentlemanen hoppar och skuttar omkring, den gör det lättare att hålla balansen och man kan slå folk med den.

# BAKGRUND

Gentlemanen/Brian Mosley, videobutiksbiträde, 22 år  
Brian Mosley har alltid varit en nörd. I skolan passade han inte in någonstans: han var ointresserad av sport och en medelmåttig student. Han blev ofta kallad latmask, inklusive sina föräldrar, men få insåg vilka energier Brian kunde ägna åt något han var intresserad av. Han tillbringade mesta delen av sin tid med att hänga i den lokala serie- och science fictionaffären, eller kolla på videofilmer från videobutiken. När han vann en frågetävling arrangerad av serie/sf-butiken blev han för första gången respekterad av åtminstone någon och fick fler vänner - andra film- och serienördar som struntade i både skola och sport.

Mest intresserad var egentligen Brian av verklighetens superhjältar, något som han inte vågade erkänna för sina nyfunna vänner eftersom detta var ett intresse som ansågs tontigt. I hemlighet samlade han på superhjältesouvernirer av olika slag, läste om dem och gjorde klippböcker.

När Brian slutade skolan vid 16 var han så skoltrött att hälften kunde varit nog. Han försörjde sig på diverse ströjobb, och eftersom han egentligen inte spenderade pengar på annat än serier och hyrvideo hade han snart sparat tillräckligt mycket för att

kunna flytta hemifrån och leva en tämligen bekymmersfri slacker tillvaro. Han jobbade omväxlande som lagerarbetare, bokhandelsbiträde, budcyklist och liknande och började få kontakt med andra fans som delade hans intresse för superhjältar. En av dem var Waylon Suggs, en person med närmast omätligt intresse för och enorma kunskaper om superhjältar, superskurkar, deras förehavanden och historia.

En dag befann sig Brian i en liten second hand-butik i Capitol Village för att köpa kläder, då han på en hylla långt bak i butiken upptäckte en välbevarad kostym, komplett med hatt, skor, handskar, promenadkäpp och en konstig mask. Det var något bekant över kostymen men Brian kunde för sitt liv inte komma på vad. Liksom förhådd köpte han kostymen utan att prova den och tog med den hem. Efter nästan en månads research, letande i gamla klippböcker, sökande på obskyra nyhetsgrupper på nätet och tittandes i gamla arkiv lyckades Brian utrona att kostymen var en kopia av en gammal superhjältes dräkt. Strax efter andra världskriget hade en hjälte kallad Gentlemanen varit verksam i Capitol City. Han hade bara varit verksam under ett par år och verkade i stort sett vara bortglömd. Han hade försvunnit utan spår och det gick inte att få reda på vilka superkraf-

ter han hade (om han över huvud taget haft några). Men ändå hade han varit tillräckligt populär för att någon skulle göra en kopia av hans dräkt. Underligt, tyckte Brian.

Under hela tiden Brian gjort sina efterforskningar hade han fortfarande inte provat kostymen, men nu var det som om något inom honom drogs till den. En natt satte han på sig kostymen framför spegeln, och den passade honom perfekt! När han som sista plagg tog på sig hatten kändes det som om något exploderade inom honom och han kollapsade på golvet, men utan någon egentlig smärta. Förvirrad vacklade han ut ur sin lägenhet och ut på gatorna i East Side. När han mumlandes för sig själv irrade kring, omringades han snart av ett ungdomsgäng som tyckte han såg tontig ut och högljutt annonserade att de tänkte spöa skiten ur honom om de inte fick hans pengar. Den förvirrade Brian mäktade inte med ett sammanhängande svar och ungdomarna överöste honom snabbt med sparkar och slag. Bäst som han låg där på asfalten började det gå upp för Brian att miss-handeln inte gjorde särskilt ont, och när han försökte resa sig gjorde han det inte bara utan problem utan sänkte i processen två av ungdomarna. Medan hans tankar blev klarare började han kämpa tillbaka och ungdomarna flög som vantar kring den vilt vevande Brian. När en av dem drog en revolver och sköt Brian mitt i bröstet och han inte föll, tog de snabbt till harvärjan. Ensam kvar stod Brian, och insikten träffade honom som ett expresståg: Det här var inte en kopia av Gentlemannens dräkt, det var den riktige Gentlemannens dräkt, och den gav honom, Brian Mosley, superkrafter!

För den hjältefascinerade Brian var saken klar. Klädd som Gentlemannen började han på sant vigilante-manér "rensa upp" bland gäng och brottslingar på East Side. På dagarna jobbar han som videobutiksbiträde och på nätterna tar han på sig sin dräkt och går ut och visar upp sig och spöar skurkar. Han har snabbt blivit ganska populär i sin stadsdel och han njuter i fulla drag. Han är dock fortfarande lite fundersam över hur kostymen egentligen fungerar och hur det kom sig att den hamnade i en second hand-butik. När han kom sig för att gå tillbaka till butiken för att försöka få reda på mer låg där en annan butik och ingen visste var ägaren till second hand-butiken tagit vägen.

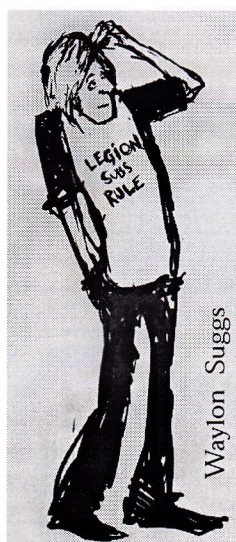
#### PERSONLIGHET & INSTÄLLNING TILL DE ANDRA KARAKTÄRERNA

Brian njuter verkligen i fulla drag av sin nya roll som den glamoröse superhjälten Gentlemannen. Äntligen får han den uppskattning och beundran han alltid har sökt och saknat. Han spelar verkligen Gentlemannen till max: han försöker alltid hålla stilen i strid och älskar att kläcka snärtiga förolämpningar och rappa kommentarer medan han slår bilar i huvudet på sina fiender.

En del kanske skulle säga att Gentlemannens popularitet och image har stigit honom åt huvudet. Han försöker alltid agera så att han ska vara i centrum, anslår gärna fotogeniska poser mitt i striden om fotografier finns närvarande. Ibland slår det över och hans beteende formligen skriker "Se mig! Bry er om mig!" - då krävs det ingen mästerpsykolog för att inse att Brian

egentligen är en ganska osäker ung man.

Brians rolle är dock inte bara för hans egen jagsvaghets skull. Brian är tillräckligt klyftig för att inse att hans respektlösa attityd och ständiga skämtande gör att hans motståndare har svårt att ta honom på allvar, vilket gör att de ibland kan tendera att underskatta honom - något som naturligtvis verkar till hans fördel. Trots sin impulsiva image är faktiskt Brian mer kapabel att planera och kalkylera än vad man skulle kunna tro. Bortsett från sitt komplicerade förhållande till sin hemliga identitet är faktiskt Brian en självklar hjälte. Han gör det han gör inte huvudsakligen för att få uppmärksamhet, utan för att han äntligen har en chans att vara en av de hjältar han beundrat så länge. Han har varit mobbad och utstött tidigare och tar därför instinktivt den svagare partens parti i varje konflikt. Han är egentligen en stark idealist som alltid anstränger sig för att göra det rätta.



När det gäller frågan om Brian ska avslöja sin hemliga identitet för sina kamrater är han mycket tveksam. Vad skulle hända om någon fick reda på vem Gentlemannen egentligen var? Vad skulle hända när de fick veta att masken döljer ett ansikte hårt åtgånget av acne och fet hy? Denna fråga ställer sig han varje dag. Ingen skulle tro honom, det är knappt att han själv vill tro att Gentlemannen och Brian Mosley är samma person. Det allra bästa är att hålla tyst om det. De andra i gänget verkar vara så säkra i sina roller men han är ju egentligen inte en superhjälte. Han måste bita sig i läppen för att tänka på att de andra säger att de inte har varit hjältar längre än honom. Han har fantiserat massor av gånger vem Psyche egentligen är. På något obestämbar

sätt har han fått för sig att Psyche är en kvinna. Hon verkar vara äldre, mer erfaren på något sätt, men Brian är inte riktigt säker. Helt klart är i alla fall att han respekterar henne och lyssnar på henne som ledare för gruppen.

Dervish är en riktig läckerbit, något äldre än honom själv troligen, men ack vilken kropp! Han är oerhört imponerad av hennes viga rörelser och anser att hon och han kompletterar varandra perfekt. Kommer han någonsin finna modet att be henne om en träff?

Ultrax är en klurig liten rackare, fullkomligt övermänsklig, Brian förstår inte hur han bär sig åt för att göra allt han gör. Brian börjar verkligen tro att han är från en annan dimension, precis som han säger. Nåja, om en kille kan få superkrafter när han sätter på sig en gammal superhjältes dräkt så kan väl en annan kille vara från en annan dimension. Han undrar vad som egentligen driver Ultrax och försöker gärna hjälpa honom med hans konstiga frågor om människornas kultur och samhälle.



HERVUS

# DERVISH

alias Llewellyn Grant

## Grundvärden:

Styrka:	4 (vältränad)
Vighet:	7 (olympisk atlet)
Tålighet:	4 (vältränad)
Intelligens:	6 (klyftig)
Iakttagelseförmåga:	5 (alert)
Viljestyrka:	6 (envis)
Personlighet:	5 (charmigare än genomsnittet)

Initiativ: 16

Skadepoäng: 4

Hjältepoäng: 30

## Fördelar:

Områdeskännedom: Curtin

Kontakt (som Dervish): tjallaren Joe McBain

Kontakt (som Llewellyn Grant): mäklarfirmen Fleetwood Brokers

Konnässör

Blixtnabba reflexer

Särskild kunskap: Ekonomi & Affärer

## Nackdelar:

Mörk hemlighet (är transvestit)

Skuld känslor

Hemlig identitet

## Färdigheter:

Akrobatik: 7

Karisma: 4

Detektiv: 6

Stridskonst: 7

Skådespeleri: 7

Medicin/Första hjälpen: 2

Fordon/Land: 2

Vapen: 4

Tjuv: 6

## Utrustning:

IR-linser (Mörkersyn: 8)

Gasmask (Gasskydd: 8)

Minigranater:

Blixt (AV: 8)

Explosion (AV: 7)

Rök (AV: 10)

Dyrkar och dylikt

Minikamera

Minibandspelare

Spårsändare

## BESKRIVNING KRAFTER

Dervish har inga övermänniskliga krafter. Alla hans förmågor är resultatet av intensiv träning. Dervish stridsstil är en unik blandning av silat (en malaysisk stridskonst), wu shu (kinesisk cirkusakrobatik), thaiboxning och egna improvisationer.

All utrustning som Dervish bär är miniatyriserad och gömd i kläderna. Prytlarna är därför svåra att hitta om man skulle söka igenom Dervish (-4 på chansen).

# BAKGRUND

Dervish/Llewellyn Grant, börsmäklare, 27 år  
Llewellyn Grant växte upp i landsortshålan Aspiration, Ohio. Han mobbades under hela sin skolgång och kunde snart inte tänka på annat än att komma därifrån. Llewellyn var dock mycket duktig i skolan, och vid 17 års ålder erövrade han ett stipendium som gjorde det möjligt för honom att börja på den prestigefyllda Harvard School of Economics. Han stack från Aspiration så snabbt han kunde och sedan dess har han bara haft sporadiska kontakter med sin familj.

Väl på Harvard kastade sig Llewellyn med liv och lust in i det hektiska studentlivet, hungrandes efter allt det han saknat i Aspiration. Han utvecklade tidigt en smak för det goda i livet och teg (eller ljög) om sin bakgrund. Hans aktiva sociala liv hindrade honom dock inte från att blott 20 år gammal avlägga examen och bli erbjuden ett välbetalt jobb som finansmarknadsanalytiker på en börsmäklarfirma i New York.

I New York gick Llewellyns excesser mot nya höjder, och här kunde han dessutom ägna sig åt en hobby han tidigare måst utöva i det fördolda. Llewellyn är nämligen transvestit och gillar att klä sig i kvinnokläder. I New York blev Llewellyn snabbt en populär stamgäst på flera exklusiva nattklubbar och en profil på gay/fetishscenen. I det ständiga festandet ledde sprit och hasch vidare till kokain. Party- och knarkspiralen snurrade på allt snabbare. Llewellyn insåg inte var han var på väg förrän det var för sent. Två av hans närmaste vänner dog oväntat när de överdoserade på lågkvalitativt kokain - det var rena turen att Llewellyn (som fö köpt kokainet) inte använde det

själv. När Llewellyn ilsket konfronterade sin langare blev utskrattad och langaren förberedde sig på en trevlig liten misshandel - han och hans hejdukar trodde förmodligen att "fjollan" skulle vara en lätt match, men Llewellyn var vältränad och lyckades inte bara spöa upp langaren och hans två hejdukar, utan också stjäla hans pengar. Llewellyn insåg förstås att han måste fly. Han sade upp sig från sitt jobb, lämnade allt bakom sig och tog bara första bästa plan. Det gick till Quezon City på Filippinerna. Under ett år drev Llewellyn runt i Asien, förstörd av skuld känslor och härjad av abstinensbesvär. Långsamt började hans hämndbegär växa: hämnd på alla samvetslösa langare och alla de som förföljer och förlöjligar människor bara för att de är annorlunda. Med en ny målmedvetenhet började Llewellyn träna upp sin av droger härjade kropp till topptrim. Han tränade stridskonster i Malaysia, Thailand och Taiwan och gick kurser i datorprogrammering, kriminologi och drama på American University i Hong Kong. Fortfarande var dock hans hämndplaner ganska vaga och han hade mest tänkt sig att återvända till USA och bli polis eller privatdetektiv eller något liknande.

Så grep slumpen in. Via kontakter på universitetet i Hong Kong fick han kännedom om den stora börsmäklarfirmen Fleetwood Brokers Inc, och när han som en övning började kolla upp firmen stod det klart att den var knuten till den organiserade brottsligheten både i Asien och USA. Llewellyn fick idén att den bästa hämnden vore att knäcka brottsligheten inifrån, att infiltrera Fleetwood Brokers! Med sina utmärkta referenser fick Llewellyn jobb

på Fleetwoods Capitol City-avdelning, och efter fem år utomlands återvände så Llewellyn Grant till sitt hemland.

Planen gick som på räls. På dagarna utnyttjade Llewellyn sin position för att diskret kartlägga flödet av svarta pengar, och på kvällar och nätter gav han sig utklädd till den förföriska Della in i det ljusskygga nattlivet i Capitol City. Snart kom han en stor operation på spåren - delar av Capitol Citys maffia stod i begrepp att köpa in diverse högteknologiska vapen för att bättre kunna försvara sig mot superhjältar och andra brottskonkurrenter. Själva affären skulle äga rum i samband med en maskerad på Crimson Lounge, stadens största kasino. Utklädd till magdansös smet Llewellyn från maskeraden och började i smyg fotografera vapenaffären - men blev upptäckt! Flykt var omöjligt; det enda alternativet var att stanna och slåss. Omgiven av femton tungt beväpnade mafiosos var det som om något exploderade inom Llewellyn - all hans ilska, frustration och hämndlystnad bubblade upp till ytan och gav honom oanade energier. Efter en hård strid där Llewellyn använde sin akrobatiska förmåga till fullo låg ett tiotal avsvimmade gangsters på Crimson Lounges parkering, resten var drivna på flykt och vapenaffären omintetgjord. Innan polisen dök upp på platsen lyckades Llewellyn dessutom få med sig en del av vapnen. Llewellyn var exalterad. Han hade konfronterat de brottslingar han avskydde och vunnit! Adrenalkicken var enorm, det var naturligtvis så här han skulle iscensätta sin hämnd, så oerhört mycket mer spektakulärt (och förödmjukande för brottslingarna) att i strid besegra detta avskum! Ett suddigt foto på honom själv i magdansösdräkt i Capitol Chronicle med rubriken "Dansande dervish stoppar illegal vapenaffär" avgjorde saken: Dervish, nattens dansande hämnerska, var född! Med hjälp av den stulna utrustningen har Llewellyn som Dervish tagit upp kampen mot den organiserade brottsligheten i Capitol City. Han fortsätter med sin infiltration och sitt detektivarbete, och när han har samlat tillräckligt mycket information bevis slår han till, hårt och skoningsslöst, och försvinner sedan i ett moln av rök...

#### PERSONLIGHET & INSTÄLLNING TILL DE ANDRA KARAKTÄRERNA

Llewellyn Grant präglas, föga förvånande, av sin dubbelnatur. Han är förstas sedan länge att spela en annan roll, men det faktum att han nyligen har antagit superhjälterollen ställer verkligen saker på sin spets. Vad skulle hända om någon fick reda på vem Dervishen egentligen var? Vad skulle hända när de fick reda på att han rakar benen, vaxar ryggen och sminkar sig lätt varje morgon för att må bra? Skulle de förstå om han förklarade att han bara skulle ha hälften av sitt självförtroende om han inte varit utklädd till kvinna? Troligen inte. Som Dervish föredrar han att vara tyst och effektiv i strid - han kan visserligen utan problem sänka sin röst några oktaver men det är lätt hänt att man glömmer sådant i stridens hetta. Han försöker projicera en image av tyst hämnerska, vilket för det mesta lyckas. Rent taktiskt föredrar Dervish att utnyttja sin överlägsna vighet och akrobatiska förmåga för att undvika sina fiender

och slå till snabbt och överraskande. Han har inga superkrafter, men skulle inte tveka att ta upp kampen mot en övermäktig fiende om det skulle behövas för att rädda liv.

Det är som Dervish får utlopp för alla sina extrema känslor, såväl mörka som ljusa. Llewellyn är ju uppväxt som ett mobboffer och har även senare i livet fått utstå spott och spe för sin lägnings skull. Den bistra hämnar-imagen är inte bara en mask - Llewellyn drivs verkligen av ett starkt hämndbegär och revanschlusta - han kan vara tämligen grym (för att vara hjälte alltså) mot skurkar som försöker köra en arrogant, överlägsen stil. Samtidigt har Llewellyn själv varit missbrukare och levt ett halvkriminellt liv, vilket också leder till att han ofta kan känna sympati för de som fastnat i drogträsket - de begår ju ofta sina brott utan kontroll över sig själva, och ofta för att det drivits till det av någon annan (t ex langare). Det är brottslingarna högt upp i den kriminella hierarkin som Llewellyn föraktar mest.

Llewellyn har också fortfarande skuldskänslor för att han anser sig ha orsakat sina vänners död, och för att han tycker att han svek dem när han stack från New York. Hans superhjältande är också ett sätt att försöka hantera dessa skuldskänslor - att på något sätt betala tillbaka, att göra rätt för sig. Om Llewellyn skulle misslyckas i något han företar sig som Dervish, och i synnerhet om detta misslyckande skulle gå ut över någon annan, oskyldig person, är det mycket möjligt att Llewellyn skulle bli alldeles förlamad av skuldskänslor. Vad gäller de andra karaktärerna så tror Llewellyn att Psyche är någon slags vetenskapsman under sin mycket mystiska dräkt - han (eller är Psyche kanske en hon?) analyserar ju hela tiden situationen utifrån alla tänkbara variabler och verkar veta väldigt mycket om hur kriminella i allmänhet och superskurkar i synnerhet tänker och agerar. Det vore intressant att finna ut vem hon är på riktigt och söka upp henne.

Det jobbigaste just nu är att Gentlemannen verkar ha blivit lite överdrivet artig på senaste tiden. Llewellyn har visserligen haft homosexuella upplevelser, men kommit fram till att inte var något för honom (han tycker bara om att klä sig som en kvinna, det har ingenting med sexuella preferenser att göra). Den stackars Gentlemannen kommer nog att bli helt knäckt om Llewellyn skulle avslöja sin hemlighet...i övrigt kan Llewellyn ibland störa sig på Gentlemannens respektlösa attityd och vilja att alltid stå i rampljuset, men han har också fattat att Gentlemannen drivs av andra motiv också...kanske är de egentligen ganska lika? Ultrax påminner Llewellyn om historier han hörde i Asien, historier om övernaturliga varelser som vandrar bland människorna för att hjälpa dem undan nöd och faror. Dervish känner stort förtroende för Ultrax även om han(hon? Det?) är väldigt konstig. Llewellyn känner på sig att Ultrax vet om hans hemlighet, men känner sig helt trygg med sin hemlighet i denna genuint goda varelses händer.



מגילת אסתר

## Grundvärden:

Styrka:	3 (normal)
Vighet:	5 (över medel)
Tålighet:	5 (vältränad (?))
Intelligens:	5 (klyftig)
Iakttagelseförmåga:	7 (onormalt bra)
Viljestyrka:	8 (mycket envis)
Personlighet:	6 (naivt charmig)

Initiativ:	12
Skadepoäng:	5
Hjäntepoäng:	30

## Fördelar:

Områdeskännedom: Joslyn Gardens (slummen)
Polare (Evan O'Hailey)
Geni
Kalla nerver
Skarpögd

## Nackdelar:

Frivillig exil
Oskuldsfull
Hemlig identitet
Konstigt utseende
Dödlig sårbarhet: Ensamhet
Distraherad av plötsliga rörelser
Färgblind

## Färdigheter:

Ockultism:	5
Vetenskap:	5

## Krafter:

Kosmisk medvetenhet:	4
Språkförståelse:	8
Energisinne:	4
(inkluderar radioavlyssning)	
Biosinne:	4
Magisinne:	4
Empati:	4
360° synfält:	4
Superhörsel:	4
IR-syn:	4
Sannsyn:	8
Röntgensyn:	8
Flyga:	8
Slutet system:	10
Gifttolerans:	10

Reflektion:	7*
Telekinesi:	7*

## \* Kraft-Länk

## Utrustning:

Människodräkt (Tålighet: 6, Förklädnad: 9)
--

## BESKRIVNING KRAFTER

Ultrax är en varelse från en annan dimension och hans krafter är en automatisk funktion av att Ultrax tvingas anta en mer begränsad skepnad i vår värld.

**Sinnen** - Ultrax har ett helt spektrum av sinnen människor inte kan föreställa sig. Ultrax är medveten om sin omgivning med ett 360° "synfält", "hör" saker som ligger utanför en vanlig människas frekvensomfång, känner om det finns livsformer i närheten och kan se igenom saker (om de är tunnare än en normal betongvägg). Det främsta av Ultrax sinnen är hans energi-sinne, vilket bl a medför att Ultrax kan höra radiomeddelanden, se värmestrålning, radioaktivitet, elektricitet, magnetism etc och t ex kan läsa informationen på en CD-skiva bara genom att "titta" på den. Ultrax ser oftast igenom illusioner av olika slag och kan även känna de energier som förorsakas av magi.

**Ultrax är empatisk** (=kan känna människors känslor) och kan få förändringar om storskaliga, kosmiska förändringar. Ultrax fantasiska sinnen gör det också möjligt att förstå (och göra sig förstådd på) alla mänskliga språk. Ultrax alla sinnen är verksamma inom en radie av ca 50 m.

**Flyga** - Ultrax kan ledigt flyga i ca 350 km/h och manövrerar till synes opåverkad av tröghetlagar och annat.

**Telekinesi** - Ultrax kan med mental kraft lyfta och manipulera saker och ting. Ultrax kan maximalt lyfta ca 1 ton, men en så stor vikt kan han knappast skicka iväg med någon större hastighet. Ju mindre sak som lyfts desto högre hastighet kan den ges. Telekinesin kan också användas för att skydda sig själv och andra - Ultrax kan både reflektera kulor och minska kraften i närstridsattacker.

**Ultrax är ju från en annan dimension** - Ultrax påverkas inte särskilt mycket av gifter och substanser som kan vara farliga för människor. Eftersom Ultrax inte andas kan Ultrax överleva i vakuum och under vatten. Dessutom har Ultrax kropp den egenheten att den ständigt ger ifrån sig ett varmt, starkt ljus (som han inte stängas av).

# BAKGRUND

**BAKGRUND** - Ultrax/"Bill", utomdimensionell beskyddare, ålder okänd

Varelser kända som Ultrax kommer från en paralleldimension, som vi i brist på bättre kan kalla Dimension X. Dimension X-innevärnarna kallar naturligtvis sin hemdimension något helt annat som inte går att uttrycka på något mänskligt språk eftersom man där kommunicerar via alla möjliga energiformer (inte bara via ljud och bild). Invånarna i Dimension X är indelade i två raser, eller religioner, eller livsåskådningar (våra mänskliga begrepp är inte riktigt tillämpbara i denna mycket udda dimension), som vi återigen i brist på bättre ord kan kalla Inkräktarna och Beskyddarna.

Inkräktarna har vissa möjligheter att tränga in i vår dimension och orsaka problem. Inkräktarna får sin styrka från negativa empatiska vibrationer, d v s de trivs och mår bra när människor mår dåligt, är rädda, arga eller ledsna. Det är Inkräktarnas aktiviteter i vår värld som ligger bakom många av legenderna om spöken, poltergeistfenomen, vampyrer och andra ockulta fenomen. Vissa människor har t o m lärt sig olika sätt att kalla på Inkräktare och få dem att manifesteras sig i olika former - människorna tror då i all-

mänhet att de har frammanat demoner. Beskyddarna, å andra sidan, lever på positiva känslor som hopp, glädje och mod. De är motståndare till Inkräktarnas aktiviteter i vår värld och tycker att människorna borde få sköta sig själva och slippa manipuleras av känslolungliga Inkräktare. Eftersom Beskyddarna inte har samma möjligheter att interagera med vår dimension, är de huvudsakligen hänvisade till att bekämpa Inkräktarna på hemmaplan.

En möjlighet har dock Beskyddarna. En gång varje Generisk Tidsperiod (tm) kan de skicka en särskilt utvald Beskyddare till vår dimension för att slåss mot Inkräktarna där. Denna överföring är tyvärr permanent och den utvalde beskyddaren kan aldrig återvända till Dimension X - han/hon/den/det måste stanna i vår dimension till dess att dess livsenergi ebbar ut (vilket brukar ta några hundra år, med mänskliga mått mätt) eller förintas. Den utvalda Beskyddaren kommer alltså att leva resten av sitt liv i en sorglig exiltillvaro, som måste ägnas åt att ständigt bekämpa Inkräktare. För ungefär fem år sedan var det dags att skicka en ny Beskyddare till vår dimension. Den utvalde (som vi i fortsättningen kallar Ultrax även om det inte är hans/hennes/dess riktiga namn)



hade innan dess spenderat en lång tid med träning och studier av vår världs kultur och kommunikationsformer. Tiden var kommen, ceremonin som skulle skicka Ultrax till vår dimension ägde rum och med en blick försvann han/hon/den/det för evigt från Dimension X.

Ultrax manifesterade sig något otippat i ett nästan övergivet forskningslabb där endast en viss dr Albert Lansing vistades. Labbet hade tidigare varit högkvarter för ett hemligt militärprojekt som sysslade med forskning om extradimensionell transport. Utan att veta om det höll man på att öppna en port till Dimension X! Projektet lades dock ned på grund av brist på resultat och dess chefsforskare dr Lansing blev arbetslös. Genom att övertala några militärbyråkrater som var skyldiga honom tjänster, lyckades dr Lansing få labbet registrerat som avvecklat och rivet trots att det inte var det och fortsatte själv efterforskningarna. När han gjorde sitt första experiment med den nya dimensionsutrustningen drogs Ultrax, som ju ändå var på väg från Dimension X till vår dimension, dit. Energiurladdningen gjorde att utrustningen förstördes och labbet exploderade, men den visserligen något förvirrade men ändå kraftfulla Ultrax lyckades föra sig själv och dr Lansing i säkerhet. Den första kommunikationsform Ultrax utsattes för var en fallande del av en skylt, en rest från explosionen: på skylten stod det "Ultra-X" (efter "Projekt Ultra-X").

Under en första omvälvande tid blev dr Lansing Ultrax (som han/hon/den/det nu kallade sig) ledsagare i vår märkliga värld. Dr Lansing försökte lära Ultrax om vår kultur och våra vetenskaper, medan dr Lansing fick lära sig mer och mer om Dimension X och genom tester på Ultrax extradimensionella kropp även en hel del om dimensionsresor och extradimensionella energier. Ultrax uppenbarelse var minst sagt indiskret (i vår värld uppenbarar sig Ultrax som en vagt humanoid skepnad som hela tiden lyser mycket starkt), så dr Lansing övertygade honom om att det skulle gå lättare att utföra sitt uppdrag om Ultrax kunde vandra inkognito bland människorna. Dr Lansing tillverkade en stryktålig "människodräkt" åt Ultrax, som denne kunde bära för att bättre smälta in. Dr Lansing gav också Ultrax ett mänskligt namn, "Bill".

Ultrax blev mycket förvånad och nedstämd när dr Lansing oväntat dog i en hjärtattack. Detta var innan de båda hade lyckat ordna någon form av falsk identitet och arbete åt Ultrax, så utan dr Lansings beskydd fann sig Ultrax snabbt på samhällets bottenskikt: Ultrax blev en uteliggare. Det var nu ingenting som Ultrax tog särskilt hårt på eftersom Ultrax har svårt att förstå många saker i det mänskliga samhället, som t ex skillnader i socioekonomisk status. Dessutom behöver Ultrax inte äta, sova, leva bekvämt eller nästan något annat som vi människor anser vara nödvändigt. Han/hon/den/det har alltså funnit sig tämligen väl tillrätta i sin roll som uteliggare i slummen i Joslyn Gardens. Ultrax har förstått att andra människor inte bryr sig särskilt mycket om hans kamrater, så Ultrax har tagit det som sin uppgift att särskilt skydda dessa samhällets vinddrivna existenser. Eftersom Ultrax är empatisk och livnär sig på emotionell kontakt med andra levande varelser, är det också mycket viktigt för Ultrax att sprida hopp och livsglädje i slummens elände

Nyligen har Ultrax också fått en ny "ledsagare" i vår värld. Det är uteliggaren och vietnamveteranen Evan O'Hailey som tagit sig an Ultrax/Bill. Evan räskade av misstag en gång observera hur Ultrax bytte om till Bill (d v s tog på sig människodräkten). Istället för att bli rädd blev O'Hailey övertygad om att den lysande varelsen var en ängel i människoskepnad, och bestämde sig för att hjälpa Ultrax/Bill. Ultrax har försökt förklara sitt uppdrag och vad Ultrax egentligen är, men hans prat om andra dimensioner, kampen mot Inkräktarna och hans roll som Beskyddare har bara gjort Evan ännu mer övertygad om att Ultrax är på uppdrag från Gud. Evan har förstått att Ultrax har en tämligen naiv och oskyldig syn på hur det är att vara människa, så han har tagit som sin uppgift att undervisa "Ängeln" i livets realiteter. Tillsammans med Evan har Ultrax blivit haft många intressanta diskussioner om krig och brottslighet, och i samband med detta blev också Ultrax för första gången offentligt uppmärksammas när han/hon/den/det räddade flera människor ur en raserad slumhyreskå. Tack vare Evans vittnesmål hamnade den skrupelfrie hyresvärden bakom galler, och nu har ryktet börjat gå att Joslyn Gardens sluminvånare skyddas av en ängel...

#### PERSONLIGHET & INSTÄLLNING TILL DE ANDRA KARAKTÄRERNA

Ultrax har visserligen studerat människornas kultur både innan och efter han/hon/den/det lämnade Dimension X. Men Dimension X är helt enkelt så väsensskilt annorlunda jämfört med Jorden att Ultrax fortfarande inte har vant sig vid alla märkligheter i den mänskliga kulturen. Exempel på saker som Ultrax har svårt att förstå (men som Ultrax naturligtvis har helt korrekta teoretiska kunskaper om) är sociala ojämlikheter, rasism, könsfördomar, marknadsekonomi, politik, skolväsende och ironi. Exempel på saker som Ultrax gillar och förstår lite

bättre är alla former av mänskliga kulturyttringar, eftersom sådant ytterst handlar om att förmedla känslolintryck. Ultrax är helt fascinerad av de mest vardagliga kulturella artefakter, som t ex caféprogram på TV, Hötorgskonst med clownar och gråtande barn, lekar som barn lekar och graffiti (även om Ultrax förstås inte kan se färger som vi människor). Allt som förmår beröra människor och framkalla positiva känslor intresserar Ultrax oerhört.

Ultrax är ständigt nyfiken och intresserad av att lära sig mer om människorna och är inte rädd för att fråga om det är något Ultrax inte begriper. Ultrax har dock insett att folk ser honom/henne/denne som väldigt konstig och blir lite rädda om han/hon/den/det frågar om saker som man anser som för självklara, så ibland ligger Ultrax lite lågt med sin okunskap. Ultrax vill ju inte uppröra någon.

Det är lätt att tro att Ultrax därför är en naiv mes, men inget kunde vara längre från sanningen. Ultrax är faktiskt den här erans Beskyddare från Dimension X, som frivilligt har gått i permanent exil från sin hemdimension för att skydda mänskligheten från de hemska Inkräktarna. För Ultrax är det helt självklart att agera som en hjälte och hjälpa människor på alla sätt Ultrax kan. Ultrax är sedan lång tid tillbaka uppfostrad att vara en hjälte och har svårt att förstå varför människor inte hjälper varandra och ställer upp för varandra mer än de gör. Ultrax har en instinktiv känsla för vad som är rätt och fel och tvekar aldrig att stoppa och oskaddliggöra personer som utgör ett hot mot andra människors liv och säkerhet. Dock är Ultrax också (tack vare sin empati) mycket benägen att försöka sätta sig in i och ta reda på varför människor begår onda handlingar - Ultrax kan t ex inte heller förstå vad det ska tjäna till att sätta människor som begått onda handlingar i ett fängelse. Hur blir de godare av det?

Ultrax har under de senaste månaderna gjort sitt bästa för att förstå sig på den nya roll som människorna tilldelat honom: superhjalte-rolle. Det verkar mycket viktigt för superhjälte att dölja sin identitet. Ultrax accepterar detta och har bestämt sig för att göra detsamma själv. Personerna Ultrax nu har träffat verkar ta mycket allvarigt på detta. Ultrax vet redan det mesta om det de vill hålla hemligt men håller hemligheterna tillsammans med sina vänner - det verkar vara det de vill. Dessutom är Ultrax imponerad av dessa individer som också tagit på sig hjälte-rolle - de verkar i alla fall verkligen ha förstått att man måste bry sig om och skydda andra människor.

Den unge mannen som kallar sig Gentlemanen tror att hans krafter sitter i kläderna (i själva verket är hans krafter naturliga) och att alla kommer att hata honom om han visar vem han egentligen är. Det är väl ingen som hatar honom när han inte har sin dräkt, konstaterar Ultrax konfunderat.

Dervish klär sig som en kvinna men är en man. Ultrax har förstått att könsrollerna kanske är en av de svåraste sakerna människorna kämpar med så Ultrax har bestämt sig för att inte ens låta henne/honom förstå att Ultrax vet. Ultrax beundrar Dervish särskilt för hans/hennes mod eftersom han/hon utan att tveka kastar sig in i farliga situationer och skyddar andra människor trots att han/hon inte besitter några för människor ovanliga eller speciella krafter.

Psyche (en kvinna, för övrigt, eftersom det nu är viktigt) analyserar alltid allt - hon verkar ha ägnat halva sitt liv åt det. Ultrax känner hur hon riktigt njuter av att handla istället för att bara analysera. Fast ändå verkar hon osäker på sig själv vilket Ultrax inte alls tycker att hon behöver vara. Ultrax tycker att Psyches självkänedom är imponerande - få människor Ultrax träffat på besitter Psyches säkra självbild.

Eftersom Ultrax kommer från en annan dimension och är totalt annorlunda jämfört med oss människor kan Ultrax vara svår att rollspela. Här är några tips (som du kan ta fasta på om du vill): Ultrax är empatisk och är alltid intresserad av människors känslor. Omedvetet anpassar han sina egna känslor till situationen. Han blir orolig om andra är oroliga, arg om andra är arga och glad om andra är glada. Eftersom Ultrax är empatisk kan han också alltid avgöra om människor ljuger eller när de inte menar vad de säger, något som han tycker är mycket konstigt eftersom han själv alltid är ärlig. Därför har Ultrax svårt att förstå vad som är roligt med ironi, skämt, metaforer och andra språkliga tricks som människor har för sig.

Däremot förtjänar det att påpekas att Ultrax har goda teoretiska kunskaper om vår värld. Saker har han inga problem att förstå sig på. Han vet mycket väl vad en bil, en TV och en dator är och vad de används till. Det är de mer abstrakta sakerna i människornas kultur och samhälle som han har problem med (Varför finns det olika länder? Varför ljuger människor? Varför har man pengar? Varför har alla inte så mycket pengar som de behöver?)



1/10  
1/10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



alias Patricia Thompson

Grundvärden

Styrka:	2 (normal)
Vighet:	3 (normal)
Tålighet:	3 (normal)
Intelligens:	9 (nobelprinsnivå)
Lakttagelseförmåga:	6 (mycket god)
Viljestyrka:	8 (mycket envis)
Personlighet:	7 (mycket charmig)

Initiativ:	9
Skadepoäng:	3
Hjältepoäng:	30

Fördelar:

- Kontakt (som Paricia Thompson): F.O.R.C.E (låg nivå)
- Kontakt (som Paricia Thompson): Capitol City-polisen
- Kontakt (som Paricia Thompson): Den akademiska världen
- Officiellt tillstånd
- Headquarters (Medium)
- Blixtombyte
- Särskild kunskap: Kriminalpsykologi
- Särskild kunskap: Superskurkar

Fördelar:

- Gift
- Hemlig identitet
- Osäker

Färdighet:

Författare:	3
Detektiv:	6
Medicin:	3
Vetenskap:	3

Krafter:	
Mörker:	7*
Snärja:	7*
Flyga:	3

\* Kraft-Länk

BESKRIVNING KRAFTER

Psyches krafter härrör från hennes dräkt, som genom avancerad teknologi öppnar en mindre port till en annan dimension. När dräkten inte används befinner den sig i den andra dimensionen och manifesterar sig i vår värld som en brosch. När dr Thompson vidrör broschen och ger ett telepatiskt kommando materialiserar sig dräkten runt henne och hon antar sin

Psyche-skepnad.

Mörker - Från Psyches mantel emanerar ett utomdimensionellt mörker. De flesta av hennes krafter härrör från detta mörker. Hon kan sprida mörkret runt sig så att det täcker en volym av ca 100 kubikmeter. Hon har viss kontroll över mörkrets form och kan sprida det på olika sätt, eller forma det till vaga skepnader. Det är i princip omöjligt att se i eller igenom mörkret och även andra sinnesintryck tycks dämpas av det. Psyche kan forma en eller flera (hon har aldrig format fler än fyra) tentakler av mörkret, som kan användas för att greppa eller lyfta saker. Tentaklerna kan hålla fast en vältränad människa och kanske lyfta 800 kg. En stor tentakel är starkare än flera mindre. Tentaklerna kan röra sig även dit Psyche inte ser och hon kan vagt förnimma vad tentaklerna känner. Mörkret gör Psyche suddig och nästan osynlig, vilket gör henne mycket svår att träffa med såväl avståndsvapen som i närstrid.

Flyga - Psyche kan flyga, eller snarare levitera/sväva. Hennes maxhastighet är inte särskilt hög (ca 25 km/h), men det ser hemskt stiltigt och respektgivande ut där hon svävar fram.



**Psyche/Patricia Thompson, psykolog/forskare, 40 år**

Patricia Thompson (född Ridgway) växte upp tillsammans med sina föräldrar och två bröder i en trygg medelklassmiljö i en av Capitol Citys förorter. Det gick bra för Patricia i skolan och det var inte tal om annat än att hon skulle fortsätta studera. Påhejad av entusiastiska föräldrar sökte hon in på läkarutbildningen men upptäckte snart att det inte var något för henne, så efter ett år bytte hon till psykologistudier (till föräldrarnas besvikelse). Under psykologistudierna fattade hon och hennes studiekamrat Jess Thompson tycke för varandra och blev sedermera ett par.

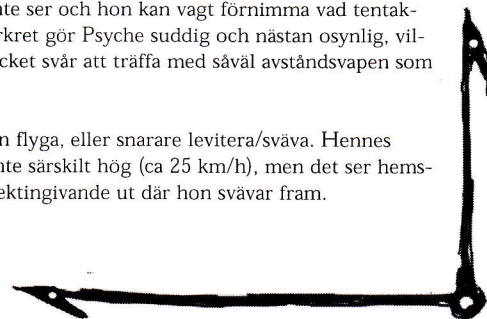
Psykologistudierna gick som på räls - Patricia hade verkligen hittat sitt kall. Allra mest fascinerad var hon av psykologiska abnormiteter och olika former av psykologiska störningar. Efter avslutad examen fick detta intresse henne att gå vidare med forskning som delvis återknöt till hennes tidigare medicinstudier. Under en lång tid ägnade hon sig intensivt hon sig i arbete med just psykologiska störningar och psykiska sjukdomar som olika superskurkar uppvisat - hennes teori var att det kräver särskilda mekanismer och en speciell psykologisk beredskap för att kunna handskas med övermänskliga krafter. Hon fick snabbt ett rykte som noggrann och energisk forskare på psykologiinstitutionen, och fick också tillgång till mycket av polisens sekretessbelagda material om superskurkar. För att bredda sin kompetens började Patricia samtidigt om på lärkarutbildningen för att få en psykiaterutbildning också.

Det idoga arbetet ledde till en kris i förhållandet med Jess och de båda separerade tillfälligt. Patricia tog detta hårt, och reagerade genom att begrava sig i ännu mer arbete. Men när hon i snabb följd erövrade både en doktorsexamen i psykologi och en i psykiatri, svor hon att aldrig mer låta hennes arbete inkräkta så på hennes privatliv. Hon sökte upp Jess och de lyckades

lappa ihop sitt förhållande - ett år senare gifte de sig och dr Patricia Ridgway blev dr Patricia Thompson. I samband med giftermålet sade hon också upp sig från sin tjänst på universitetet för att i stället starta eget tillsammans med sin make (som försörjer sig som frilansskribent och vetenskapsjournalist).

Under sin forskning hade Patricias insatser på området superskurkpsykologi rönt stort intresse både nationellt och internationellt. Hennes arbete inom den egna firman består huvudsakligen i att på konsultbasis ge rådgivning åt olika polisiära organisationer om superskurkars vanor, ovanor och handlingsmönster. Hon har vid flera tillfällen arbetat för F.O.R.C.E., den amerikanska statens antisuperskurkpolis. Dessutom ger hon också terapi och behandling åt många superskurkar som sitter i fängsligt försvar. Hon är i dessa kretsar allmänt ansedd som en av USA:s, ja rentav världens, främsta expert på superrelaterad kriminologi och kriminalpsykologi. Däremot är hon inte särskilt känd offentligt, vilket är precis som Patricia vill ha det. Som offentlig person skulle hon få mycket svårare att kontrollera sina arbetsböda. Hennes tjänster och expertis är mycket eftersökta men hon nöjer sig med att ta de uppdrag som verkligen intresserar henne och där hon tror att hon kan göra mest nytta.

Det här med "nytta" var någonting som Patricia fört ett par år sedan fick anledning att fundera på. Hon har naturligtvis alltid hoppats att hennes forskning ska leda till bättre förståelse av superskurkar (och -hjältar) och därigenom på sikt även minska antalet brott begångna av superskurkar. Men för två år sedan behandlade Patricia den sociopatiska Mannen utan händer och fötter. Hon tyckte att de gjorde stora framsteg och Mannen utan händer och fötter började t o m visa tecken på ånger inför alla sina hemska brott. Men på väg från en behandlingssession rymde Mannen utan händer och fötter och mördade sex perso-



ner innan agenter för F.O.R.C.E. lyckades ta fast honom. Väl inne i fängelset igen skrot Mannen utan händer och fötter om hur han lyckats lura den dumma psykologen och att han skulle fortsätta sina bestialiska dåd så fort han lyckades rymma igen.

Patricia var skakad. Var hennes omdöme verkligen så dåligt? Och vad gjorde hennes arbete egentligen för nytta? Hon började så smått på att bli frustrerad över att hon på sin tystnadsplikt och sin ställning inte kunde göra särskilt mycket åt de bekännelser som alla galna superskurkar kom med. Det var då Balthazar McHale kom tillbaka.

Ett av Patricias första "fall", precis i början på hennes karaktär, var behandlingen av Balthazar McHale, en galen vetenskapsman som hade en kort karriär som superskurken Penumbra. McHale var Patricias första succé - efter fullgjord behandling tycktes han helt rehabiliterad och började som städare på universitetet. När han tre år senare försvann var både Patricia och andra oroliga för att blivit aktiv som superskurk igen, men då han inte dök upp igen antog hon att han helt enkelt tagit chansen att börja ett nytt liv under ett annat namn någon annan stans.

Nu, tio år senare, dök alltså McHale upp igen hemma hos sin f d terapeut. Han var vildögd och ångerfull och förklarade osammanhängande att han de senaste åren ägnat sig åt att göra olika uppfinningar som senare hamnat i händerna på The Consortium, en högteknologisk brottsorganisation, att han utan att vilja det var höll på att göra onda saker igen och att han måste få hjälp att ställa saker tillräta. Han tog med en nyfiken Patricia till ett dolt högkvarter i Capitol Citys kloaksystem, där han förevisade sin nya uppfinning: en dräkt som skulle tillåta bäraren att manipulera utomdimensionella energier. Dräkten och högkvarteret presenterade han som gåva till den kvinna som hjälpt honom för så många år sedan, med en bön om att få hjälp med att slå tillbaka mot The Consortium. Han ville inte använda dräkten själv eftersom han visste att han då förmodligen skulle bli berusad av makt och falla tillbaka i sitt skurketeende.

Patricia behövde inte tänka efter länge. Hon hade av en märklig slump fått chansen att göra något mer aktivt åt maktgalna superskurkar. Som superhjälte kunde hon bekämpa de som hon inte lyckades bota (och som kanske aldrig skulle kunna bli botade heller), så att de åtminstone inte skadade några andra människor. Patricia tog namnet Psyche och tillsammans med McHale tog hon upp kampen mot The Consortiums agenter. Detta kulminerade i en strid med Patricias gamla nemesis Mannen utan händer och fötter, som The Consortium hade befriat ur fängelset. Hon besegrade Mannen utan händer och fötter men under striden dödades McHale av en laserstråle från en Consortium-agents gevär.

Sedan dess har Patricia sporadiskt använt sin Psyche-identitet för att försöka spåra upp och fånga förrymda superskurkar. Precis som när det gäller hennes forskning och civila arbete har hon ännu så länge varit noga med att Psyche-identiteten inte ska inkräkta på hennes privatliv, så hon har inte blivit särskilt känd eller populär som superhjälte (de flesta är t o m lite rädda för Psyche). Hennes make Jess vet givetvis om att hon agerar hjälte på fritiden, och även om han naturligtvis är orolig för att hon ska råka ut för något så stöttar han henne i hennes aktiviteter och hjälper henne att hålla sin identitet hemlig.

#### PERSONLIGHET & INSTÄLLNING TILL DE ANDRA KARAKTÄRERNA

Patricia har, sin vana trogen, en mycket vetenskaplig inställning till det här med superhjälteande. Hon är medveten om sina egna begränsningar och fördelar - hon föredrar att utnyttja sina ganska skräckinjagande krafter, sina överlägsna insikter i det kriminella psyket och sina stora kunskaper om superskurkar för att skrämma, förvirra och manipulera sina motståndare. Hon är inte den som småpratlar och vitsar medan hon strider, utan föredrar att visa upp en kall, hård och outgrundlig fasad mot skurkarna. Hon är medveten om att de flesta tror att hon är en man - hennes dräkt gör det i princip omöjligt att med blotta ögat urskilja någon könstillhörighet.

Psyche handlar sällan impulsivt utan fördrar att planera noggrant innan hon ger sig in i strid - hon är mycket kalkulerande och förutseende. Fast om det skulle behövas kan hon tack vare sina stora kunskaper ofta improvisera fram en plan och fatta snabba, taktiskt sunda beslut. Dessa egenskaper har gjort henne till gruppens informella ledare. På ett mer personligt plan trivs verkligen Patricia med sin nya roll som superhjälte. Hon har tidigare känt sig maktlös inför de skurkar hon stött på i det civila - nu har hon äntligen chansen att göra något mer aktivt istället för att bara sitta och skriva vetenskapliga artiklar och rapporter! Hon finner faktiskt ett lite småpervers nöje i att skrämma skiten ur hemska psykopatiskurkar med sina mörkerkrafter - en tendens hon givetvis diskuterar med sin förtrogne make Jess och försöker hantera på bästa sätt.

Innerst inne är Patricia fortfarande osäker på om hon passar som superhjälte. Kanske hon ändå kan göra mest nytta som forskare, att alltid överanalysera kan ju faktiskt vara ett handikapp i strid mot superskurkar, och egentligen har hon ju inte tränat tillräckligt mycket för det här...det finns stunder då Patricia ansätts av allvarliga grubblerier kring sin självpåtaga roll. Skulle hon misslyckas med något hon tar sig för som Psyche tar hon det mycket hårt och betvivlar sin förmåga och värdighet att bära hjältemanteln.

Psyche skulle kunna avslöja sin identitet för sina kumpaner om hon var riktigt säker på att de var pålitliga. De har visserligen visat sig pålitliga ett flertal gånger i strid men hennes psykolog jag säger henne att försöka skåda ännu djupare. Detta är naturligtvis inte särskilt enkelt eftersom de bär mask och dessutom inte verkar låtsas om att de över huvud taget har några civila identiteter. Dessutom är Patricia medveten om att hennes karriär som psykolog och superhjälteexpert (som hon inte har en tanke på att ge upp) skulle vara slut om hennes identitet som Psyche avslöjades.

Om man tar Gentlemannen som exempel. Hans motiv att hålla sin civila identitet hemlig är förmodligen att han är rädd för att den inte skall accepteras lika självklart som hans superhjälteroll. Man behöver inte vara mycket till psykolog för att inse att det förmodligen är en rädd, osäker (kanske oattraktiv?) man i 25-årsåldern döljer sig under denna mask. Nej, han har antagligen för mycket komplex för att förstå att hon, (Psyche) en kvinna skulle kunna vara hans mamma (eller åtminstone hans mammas yngre syster), har krafter som är likvärdiga hans egna.

Dervish mognad verkar större. Hon har helt uppenbart gått igenom ett flertal kriser i livet. Dessa kriser har helt uppenbart gjort henne till en stark kvinna. Det som får Psyche att tveka något är att hon (Dervish) verkar dölja något mer än bara sina anletsdrag. Men vad? Dervish är uppenbart mycket bra på att dölja detta något - Patricias psykologiska skarpblick har ännu inte givit henne några ledtrådar till vad det kan vara för hemlighet Dervish ruvar på.

Till sist svävar Ultrax över dem alla som ett lysande moln av konkret motsättning. Hon får en känsla av att han egentligen inte vill veta något om de andras hemliga identiteter, kanske för att han redan vet, eller helt enkelt för att han inte bryr sig. De första månadernas irritation över hans tillgjorda naivitet har nu helt försvunnit. Hon har dels förstått att den inte är tillgjord men också sakt men säkert börjat förlika sig med tanken på att han faktiskt är vad han utger sig för att vara - en beskyddare från Dimension X. Hon är mycket imponerad av hans nästan gränslösa medkänsla och rättspatos och är lite avundsjuk att man kan ta det här med att vara superhjälte som så självklart som Ultrax tydligen gör.

Så fortsätter Psyche att brottas med sina osäkerhets känslor och fundera och analysera huruvida hon törs öppna sig för sina hjältekollegor. Hon är också en smula orolig att hon ska "gå upp" i sin identitet som Psyche alltför mycket. Men det är ändå något som känns så rätt i hennes liv med att dölja sin identitet och helt gå upp i rollen som "Psyche, alla psykopaters skräck".