



KONCEPT, MILJÖ & BAKGRUNDER

[All följande text som ligger under rubrikerna Stämning, Capitol City och Resten av världen (ej Metakommentarer) bör ha lästs åtminstone översiktligt av spelarna innan spelet börjar.]

Superhjältar är coolt. Acceptera det. OK? Bra. Då kan vi börja gå in på väsentligheterna. Den huvudsakliga inspirationskällan till detta äventyr är serien Astro City, skriven av Kurt Busiek och tecknad av Alex Ross (omslag) och Brent Anderson (själva serien). Astro City är i sin tur en mycket självständig hyllning till de klassiska superhjältoserierna från DC och Marvel. Bland nyare superhjältoserier som också varit viktiga inspirationskällor märks Starman (James Robinson/Tony Harris/Peter Snejberg), JLA (Grant Morrison/Howard Porter/John Dell) och Kingdom Come (Mark Waid/Alex Ross). Andra inspirationskällor inkluderar Doom Patrol (både Grant Morrisons och ursprungsversionen), Animal Man (Grant Morrison igen), gamla klassiska Justice League/Lagens väktare (många författare & tecknare), X-men (när Chris Claremont och John Byrne gjorde den, inte vare sig förr eller senare!), Swamp Thing (Alan Moore) m fl.

STÄMNING

Det är lätt att tänka på superhjältar som något "camp" och lite tontroligt, men det är inte den stämning vi vill ta fram här. Vi vill lyfta fram en klassisk hjältetematik från superhjältetehistorierna - hjältemod, att offra sig för det högre goda, hoppfullhet och bra personskildringar (om du tycker fantasy är bra bör du ta en lång hård titt på dig själv innan du fördömer superhjältoserier...). För att det inte ska bli för högtravande och sliskigt vill vi balansera detta med den "mörka" sidan av superhjältande - utanförskap, risktagande, hemligheter. Kort sagt: Vi vill ta genren på allvar. Det kan vara spännande, det kan vara roligt, det kan vara finstämt, det kan vara skräckinjagande - det kan kort sagt vara allt utom tontigt och ironiserande. Vi kan naturligtvis inte hindra dig från att spela så om du vill, men vi har en känsla av att om du över huvud taget har anmält dig till det här arrangemanget så har du gjort det för att du på ett eller annat sätt gillar superhjältar och inte bara tycker att det är nå't kultöntigt att fördriva ett pass med.

Modellen för den superhjeltegrupp äventyret handlar om är som en korsning av Doom Patrol och X-men: av olika anledningar är våra hjältar outsiders, och har hemligheter som är mycket viktiga för dem att behålla som just hemligheter. De har alla tämligen komplicerade förhållanden mellan sina civila identiteter och superhjelteidentiteter. Det är något som vi hoppas ska göra karaktärerna dynamiska och roliga att spela. Gruppen är också speciell av en annan anledning: de är verksamma i en stad som tidigare inte haft någon/några "fasta" superhjältar (se vidare nedan). Kan de leva upp till rollen som stadens nya beskyddare?

Ett centralt tema blir därför också samarbete. Karaktärerna är väldigt olika och en del av dem kan t o m tänkas misstro varandra. Men det som gör en grupp större än summan av dess delar är att man kan gå förbi detta och lära sig att samarbeta - att känna varandras styrkor och svagheter så väl att man kan utveckla taktiker för att besegra de mest megalomaniska av superskurkar och stoppa de mest ödeläggande av katastrofer. Tillit, mod och påhittighet är viktiga ingredienser i detta tema.

Vi vill också gärna sälla oss till den nyare superhjeltegenren där allt inte nödvändigtvis är svart eller vitt - visst finns det Obeskrivlig Ondska och Gullig Godhet, men inte bara. En del skurkar och hjältar kan operera i gråzoner och genom sitt handlande ifrågasätta genren och testa dess gränser. Är familjen Glass (se äventyret) skyldiga eller ej? Kommer spelarna själva att hamna i trubbel med rättvisan? Beror det i så fall på att de är förföljda av fördomsfulla poliser, eller på att de själva har agerat klantigt? När superhjältar agerar (eller undviker att agera) får det alltid följd, och ofta påverkar hjältarnas handlingar andra än hjältarna själva. Den påverkan superhjältar utövar på omvärlden är större till sin omfattning än de brott man stoppar och de skurkar man fångslar.

CAPITOL CITY

Vår superhjeltevärld innehåller inslag som kan kännas bekanta, men det är inte samma värld vi ser i Astro City eller i någon annan superhjelteserie. Vi har istället valt att hitta på en helt egen superhjeltevärld, där kärnan är den fiktiva staden Capitol City.

Capitol City är en medelstor amerikansk stad (ca 4,5 miljoner invånare) belägen i den

amerikanska södern (Arizona/New Mexico/Texas, exakt stat ej angiven). Staden har således ett torrt och varmt klimat (inga vita jular här inte!) och förutom de artificiella dammar som naturligtvis finns i stadens parker finns alltså inga vattendrag i Capitol City. Det mesta av stadens vattenförsörjning kommer från den väldiga Roosevelt Reservoir i bergen norr om staden. Stadens välstånd vilar dels på olja och olika typer av kemisk-petrokemisk industri, och dels på att hasardspel är legalt i staden: det finns flera stora kasinon och exklusiva nattklubbar. Capitol City är USAs tredje största hasardspelsstad efter Las Vegas och Atlantic City.

Med hasardspelet kommer också den organiserade brottsligheten. Ett par maffiafamiljer (och ett antal mindre grupperingar av organiserade brottslingar) antas ha sitt säte i Capitol City, men för gemene man är detta inte stort mer än rykten. Men den organiserade brottsligheten finns verkligen - de olika familjerna och grupperingarna delade i en överenskommelse gjord för 5-10 år sedan upp staden mellan sig. Detta har skapat ett "lugnt" klimat i Capitol Citys undre värld - det man sysselsätter sig med här är mer pengatvätt, prostitution och i viss mån även droghandel - brott som inte fordrar särskilt mycket våld och som kan döljas bakom den respektabla fasad kasinoverksamheten erbjuder.

Stadens centrum sträcker sig från affärskvarteren New Kensington i väster till alla kasinon och nattklubbar kring Curtin Park (stadsdelen kallas ofta bara Curtin) i öster. Mellan Quentin Plaza i hjärtat av New Kensington och Curtin Park går Malcolm Avenue, stadens huvudsakliga shoppinggata. Mot södra änden av Curtin Park vetter Capitol Village, eller bara "the Village", som är Capitol Citys gamla stadskärna. Idag är the Village stadens bohemiska kvarter, med många hippa klubbar och en livaktig musikscen. För Capitol Citys unga är det här platsen att synas på - Curtin är ju bara för turister och gamlingar!

Västerut övergår New Kensington i Burketown, som också huvudsakligen består av affärskvarter och som domineras av Capitol Chronicle-skrapan. Flera andra medie- och medierelaterade företag ligger här, bl a den populära radiostationen KRCT, där radioprataren Sonny Craig hyllar stadens nya superhjältar (se nedan) och kritiserar Capitol Chronicles avvaktande hållning. Den lokala TV-stationen CCTV ligger även den här - reportern Lnette Foyle blev nyligen en kändis efter att hon gjort

det första TV-reportaget om superhjältarna och fick snabbt bli värd för ett eget samhällsprogram, Talkback.

Sydväst om Burketown, en bit utanför stadskärnan, ligger O'Neill Universitys omfattande campusområde (där centrum är University Plaza). O'Neill University innefattar det välrenommerade Garner-Maguire Institute for Technology, en tekniskt högskola, och är även berömt för sitt Prentice College, ett av USAs främsta säten för studier av indianernas kultur och historia. Det stora universitetssjukhuset, Peter C Watkins Memorial Hospital (eller bara Watkins Hospital) ligger också här.

Norr om Malcolm Avenue ligger det stora området Joslyn Gardens, ett bostadsområde som huvudsakligen är befolkat av latinamerikanska invandrare. Norra delarna av Joslyn Gardens, de som gränsar mot industriområdet Hanford och resten av Industrial District, är tämligen förslummade och dras med gängproblem och kriminalitet. Östra Joslyn Gardens, förståeligt nog kallad East Side, består av mer etniskt heterogena kvarter - här finns svarta, italienska, latinamerikanska och asiatiska kvarter. East Side har lite oförtjänt dåligt rykte - man har även här tidigare haft problem med gängbråk, men efter flera gräsrotsaktioner har det lugnat ner sig något. Många trevliga restauranger och små håll-i-väggen-klubbar finns att upptäcka för den som vågar sig hit.

Öster och nordost om staden breder medelklasskvarteren och förorterna ut sig. Red Falls och Allison innehåller både villor, radhus och höghus med hyreslägenheter. Längs sluttningarna på den bergskam (Macandah Ridge, ett gammalt indiannamn) som sträcker ut sig nordost om staden bor Capitol Citys rikaste i lyxvillorna i Chester Heights. Längre upp på Macandah Ridge ligger också Steiner-observatoriet, gemensamt ägt av universitetet och ett par forskningsföretag.

Capitol City har länge saknat såväl maskerade hjältar som skurkar. Man är naturligtvis inga främlingar för hypernormal aktivitet - Sarah Speed har utkämpat ett par av sina strider mot sin ärkefiende Dr Swift här, Dr Destructo, Major Massaker och Bortbytingen (även kända som The Terrible Trio) hade en gång ett högkvarter i staden men stoppades av the Ultimates, Thunderhead har gått bär-särk längs Malcolm Avenue men stoppats av agenter från F.O.R.C.E, statens anti-superskurkspolis osv. Men man har alltså saknat "fasta" hjältar och skurkar.

Det har dock ändrats gradvis under det

senaste halvåret. Det maskerade kraftpaketet Gentlemannen har rensat upp bland gäng och knarklangare på East Side. Den dansande Dervish stoppade en organisation som ägnade sig åt illegal försäljning av högteknologiska vapen - en affär där även Oswald Emerson III, ägaren till stadens största kasino Crimson Lounge, flyktigt var misstänkt för inblandning! En mystisk lysande varelse som kallar sig själv Ultrax räddade flera hemlösa ur en kollapsande byggnad i Joslyn Gardens, och i och med det avslöjades en del korruperade fastighetssaffärer. Den skrämmande Psyche visade sig vara på det godas sida när han (eller hon?) fångade in den förrymde psykopaten och superskurken Mannen utan händer och fötter. De fyra sågs för första gången tillsammans när de för en månad sedan slogs mot en okänd superskurk på taket till Wayland Building. Fortfarande är det ingen som riktigt vet om de har tänkt att slå sina påsar ihop till en riktig superhjärtegrupp, eller om de ens är lämpliga som hjältar: många är rädda för Psyche och Ultrax, inte alla gillar Gentlemannens vigilan-temetoder, och det ryktas att Dervish stal en del av de smugglade högteknologiska vapnen åt sig själv...

Det alla undrar nu är förstås om man kan förlita sig på dessa fyra udda existenser som Capitol Citys beskyddare...

RESTEN AV VÄRLDEN

Världens främsta superhjärtegrupp är naturligtvis the Ultimates. The Ultimates har i varierande skepnader existerat sedan 1946, då några av hjältarna som kämpat under andra världskriget slog sig samman i en grupp (då baserad i New York) för att bekämpa brott och ondska världen över. Ultimates upplöstes 1951 p g a den pågående kommunist-hetsen, men fortsatte att verka underjordiskt. Under 50- och 60-talen förde Ultimates en kringflackande tillvaro och bytte ofta högkvarter - de blev utkörda från USA, ett högkvarter totalförstördes i en strid med den Svarte Faraon osv. 1969 blev ett märkesår då the Ultimates fick status som FNs officiella superhjärtegrupp med "ambassader" i alla världsdelarna. 1975 drogs FN-mandatet in och Ultimates var återigen ute i kylan, en följd av skickligt manipulerande av den globala brottsorganisationen Consortium. Ultimates lyckades snart bevisa att de var offer för en komplott men valde att

ändå stanna utanför FNs regi och färdigställde istället ett flygande högkvarter. Strax efter att detta högkvarter förstördes 1991 (av Mäster Magus) splittrades Ultimates p g a inre mot-sättningar, men återförenades snart med delvis ny medlemsuppsättning. Man tog återigen upp kontakten med FN med på ett mer informellt plan och installerade sig i det högkvarter man har haft sedan dess: en mobil f d oljebor- rplattform, oftast förankrad i norra Atlanten.

The Ultimates ordförande är f n Trident och medlemmarna inkluderar bl a Sarah Speed, Catalyst, Blue Cross, Mystica, Xian Chu (The Æon Champion) och Vortex. Inga av de ursprungliga medlemmarna finns längre kvar.

The Ultimates verksamhetsarena är global och de kämpar ofta mot skurkar med världsherravälde i sikte. Tyvärr finns det ingen brist på så mäktiga skurkar och The Ultimates har ofta slagits mot sådana som Mäster Magus (den onda magins mästare), den Svarte Faraon (urgammal fasa från det forna Egypten) och Xandar Prime (erövrare från yttre rymden). Lite lägre nivå (de är förstås fortfarande livsfarliga) är det på skurkar som Dr Swift (supersnabbt vetenskapligt geni), The Terrible Trio (bestående av den galne vetenskapsmannen Dr Destructo med sitt ogenomträngliga kraftfält, superstarke fascistnazisten och strategen Major Massaker samt den spionerande formbytaren Bortbytingen), Geometrix (skurkarna Trapezoid, Rhombus och Infinite Line) och Professor Psion (maktgallen mentalmarodör).

Andra kända superhjältar finns det förstås: Team Sony - Japanska företagsfinansierade hjältar: Yojimbo, Golden Samurai, Ultraman, Weatherwoman och Monstro finns också som actionfigurer!

Protectors - Zulu, The Dreamer, Clay och M'weru är Afrikas förkämpar. Ses av vissa som skurkar för sin kamp mot multinationella företag och förtryckarregimer.

Pulsar - Arrogant superhjärte baserad i Europa. Ackrediterad agent för Interpol och enligt rykten delfinansierad av NATO.

Gangbuster - New Yorks egen nattlige hämnare.

Lady Justice - Utsedd till "Årets Londonbo 1998" av Time Out.

CounterForce - resterna av mystiskt underjordiskt verksamt hjälteteam från 60-talet.

Warheadz - Superhjältande rockband ständigt på turné

Skurkar finns det gott om i världen. Deras motivationer sträcker sig från simpel hämndlystnad till simpel girighet - hursomhelst så verkar det alltid finnas galningar tillräckligt för att göra livet surt för våra hjältar. Karaktärerna i det här äventyret har i lite olika utsträckning koll på vilka skurkar (och hjältar) som egentligen finns och vad de kan, men här följer en lista på superskurkar som de flesta har hört talas om:

Frame Man - ramar in sina offer utan pardon (samarbetar ibland med Geometrix)

Thunderhead - en elektrisk cyborg med fäbless för bärsärkagång

Mannen utan händer och fötter - en sociopat du inte vill träffa

Analogo - med oscilloscop, mickar och förstärkare spränger han väggar och trumhinnor

Lensman - han gör det med speglar (och laserstrålar)

Coriolis - Förförisk virvelvind med väderkontroll

Erg, den levande dynamon - Ett batteri fullt med trubbel

Inertia - Hon vänder din rörelseenergi mot dig

Burnout - Eldfängd skurk med kort stubin

Agent Unknown - Mästare på förklädnad och infiltration (arbetar för Consortium)

Nekros the Resurrectionist - Astral voodoomästare utan egen kropp

Mr Phantom - Skräckfilmstokig skurk med sinne för dramaturgi och special effects

Arktik - Is och snö är denne kylige brottslings kännemärken

Miss Demeanor - Drottning över New Yorks undre värld

Skarprättaren - Galen nazist och mästare på 1000 vapen

Lady Luger - Pricksäker och hänsynslös partner till Skarprättaren

Dessutom finns det andra fenomen/organisationer/personer med superhjelteanknytning:

The Consortium - Världsomspännande brottsorganisation med högteknologiska vapen

Superhype! - Ledande superhjelte-skvallertidning

Senator Baxter - Superhjeltefientlig politiker
F.O.R.C.E - Amerikanska statens super-polisorganisation

Dr Avery Quinlan - Ofta anlita superfenomen-expert

ECSS - Världsledande centrum för super-studier baserat i Genève, Schweiz

alt.fan.supers, rec.super, www.superlinks.com, www.s2d2.org - gissa!

San Cristao - Karibisk ö där den Svarte Faraon varit diktator

Fulton Vries - Filmare som gjort flera superhjelte-dokumentärer

Bedford, Klammer, Endicott & Singh - Advokatbyrå specialiserad på superrelaterade fall

SCCS Inc (Super-related Consequences Control Services) - Ofta anlita företag

HISTORIK

[Får ej läsas av spelarna]

En av de allra mest okända hjältarna i hela världen är den mystiske Vandraren. En gång för länge, länge sedan var Vandraren en mänsklig magiker som hänsynslöst sökte efter odödlighetens hemlighet. När hans hybris blev för svår och han försökte fånga en av de Gamla Gudarna, straffades han på ett mycket elakt vis: de Gamla Gudarna uppfyllde helt enkelt hans önskan och gjorde honom odödlig - för de Gamla Gudarna visste att odödligheten har sitt pris.

När man är odödlig är man nämligen för evigt skild från alla andra människor - det som definierar människans existens är i själva verket döden, och när man är odödlig är man alltså för evigt fjärrad från det mänskliga. Vandraren tillbringade girigt de första femtio åren av sin odödliga existens med att försöka samla makt och rikedomar på hög, men detta projekt lyckades inte speciellt väl - Vandrarens odödlighet gjorde honom så annorlunda att de flesta inte ens såg honom eller kom ihåg att han existerade. Med de förutsättningarna är det svårt, för att inte säga omöjligt, att uppnå världsherravälde. Gradvis började Vandraren inse att odödligheten var ett straff, inte en belöning, och därtill ett straff långt hemskare än han kunnat tänka sig. Människor han pratade med hade glömt bort honom nästa gång de träffades, och hans "osynlighet" gjorde mest att människor öppnade dörrar rakt i ansiktet på honom och knuffade honom på gatan.

Med tiden mildrades Vandrarens hybris och han accepterade ödmjukt sin situation. Istället för att försöka samla världslig makt började han istället ägna sig åt att i det tysta göra goda gärningar och hjälpa folk - hans magiska förmågor var (och är) fortfarande ansenliga. Så vandrar Vandraren kring i världen och gör sitt bästa för att lindra människornas lidanden, alltid utan att få något tack och alltid med hopp om att han till slut ska lösas från sin förbannelse och därmed kunna avsluta sin sorgsna existens.

Vissa psykiskt starka människor, främst de som själva sysslar med magi av något slag, har dock vissa möjligheter att komma ihåg Vandraren. En sådan person är den hemske superskurken Mäster Magus. Mäster Magus historia börjar på 1700-talet, då han var astrolog vid ett europeiskt hov. Mäster Magus (som

han naturligtvis inte kallades då) sökte även han efter odödlighetens hemlighet, och genom studier av bortglömda böcker och astrologiska förutsägelser kom han historien om Vandraren på spåren - en sådan varelse skulle man säkert kunna tvinga ur odödlighetens hemlighet! Naturligtvis hade Mäster Magus inte förstått att Vandrarens odödlighet var en förbannelse, utan började istället söka efter Vandraren.

Så började en vendetta som har pågått intill denna dag. Gång på gång har Mäster Magus försökt fånga in Vandraren och avtvinga honom odödlighetens hemlighet, och gång på gång har han misslyckats - inte ens han har lyckats hitta någon magi stark nog för att kunna spåra Vandraren tillförlitligt. Däremot har Mäster Magus upptäcker tillåtit honom att utsträcka sin livslängd och vitalitet betydligt, men den sanna odödligheten gäckar honom fortfarande. Nu har Mäster Magus kläckt en ny plan, som han är övertygad kommer att skänka honom den definitiva segern mot Vandraren.

Efter sin senaste förlust mot the Ultimates gick Mäster Magus under jorden och bestämde sig för att tillfälligt byta strategi. Istället för att själv öppet konfrontera sina fiender valde han en mer subtil strategi - Mäster Magus tänker den här gången använda andra superskurkar för sina syften och ämnar manipulera fram en situation där han kan locka fram Vandraren och använda stulna superenergier till att skapa en besvärjelse som är stark nog att fånga Vandraren och suga odödligheten ur honom!

Till det ändamålet har Mäster Magus helt sonika mördat superskurken Bortbytingen, normalt en medlem i The Terrible Trio (tillsammans med Dr Destructo och Major Massaker), och i en magisk ritual antagit hans utseende och krafter. Därefter sökte han upp Dr Destructo och Major Massaker för en återförening av The Terrible Trio. I normala fall har det varit Dr Destructo och Major Massaker som har varit de som bestämt i trion och Bortbytingen som utfört vissa specialuppdrag, men nu har alltså den nya Bortbytingen tagit kommandot. Genom diskret sinnesmagi har Mäster Magus/ Bortbytingen fått Doktorn och Majoren att tro att det i själva verket är de som har kommit med alla bra idéer och dessutom tycka att det är helt i sin ordning att Bortbytingen nu tar en mer aktiv del i trions planer.

Denna smygövertalning från Mäster Magus

sida har resulterat i en, enligt Doktorn och Majoren, briljant plan: att i Capitol City utlysa en tävling mellan superskurkar! Priset till den/de som lyckas bäst är en behandling i Dr Destructos nya Kraftförstärkarapparat, och efter det ska Dr Destructo och Majoren leda ett team av skurkar som är så mäktiga att de kan ta upp kampen med självaste Ultimates. Denna idé tilltalar naturligtvis en hel hop av mindre sofistikerade andra klassens superskurkar, som flockas till Capitol City för att få sina tävlingsuppdrag. Doktorn och Majoren har dessutom garanterat allas säkerhet genom en genial plan för att lura bort the Ultimates från Jordan under tävlingens gång (i själva verket ordnat av Mäster Magus/Bortbytingen).

Det allra briljantaste i den här planen är naturligtvis att Doktorn och Majoren inte alls har en tanke på att dela sitt världsherravälde och sina kommande rikedomar med några skurkar som är så korkade att de går på snacket om en "skurktävling". Nej, i själva verket är Kraftförstärkarapparaten en Kraftöverföringsapparat, som ska stjäla superkrafterna från de bäst lämpade skurkarna och föra över dem till Dr Destructo, Major Massaker och Bortbytingen, så att de blir ännu mäktigare! Visserligen kommer kraftöverföringen allvarligt skada eller kanske t o m döda de som utsätts för utsugning, men man kan ju inte göra en omelett utan att knäcka ägg.

Så har Mäster Magus lurat alla. Superskurktävlingen är precis en sådan sak som kommer att locka till sig Vandraren - dit-helst det finns storskalig förödelse och koncentrerad elakhet kommer Vandraren. Genom astrologiska och magiska förutsägelser har Mäster Magus räknat ut att genom att skapa en massförstörelse han kontrollerar, ökar chanserna att få Vandraren dit han vill. Och den slutliga sanningen är att Kraftöverföringsapparaten i själva verket är en suga-ut-superkrafter-och-utnyttja-energierna-för-att-fängsla-Vandraren-och-suga-ut-hans-odödlighet-apparat, byggd av en Mäster Magus-styrd Dr Destructo och förstärkt av Mäster Magus mäktigaste magi!

Det enda som kan hota denna plan är förstås spelarna. Av en slump upptäcker de resterna efter Mäster Magus ritualmord på Bortbytingen, utfört flera månader tidigare, och medan de gräver i detta mysterium kommer de att dras in i superhjälletävlingen och gradvis förstå att något mycket stort och obehagligt kommer att hända...efter att spelarna har börjat störa tävlingen kommer The Terrible Trio att gillra en fälla för att sätta de lokala

hjältarna ur spel, och när spelarna därefter lämnas åt sitt öde gäller det att svälja sin sårade stolthet och försöka rädda staden undan vidare förödelse och stoppa Mäster Magus djävulska plan...

METAKOMMENTARER

Vad spelledaren bör känna till om karaktärerna och ha i minnet under äventyret:

Gentlemanen är övertygad om att hans krafter sitter i dräkten. I själva verket är det så att den lagrade superenergin i den gamle Gentlemannens dräkt (för det är verkligen den Brian har på sig) aktiverade en latent mutation hos Brian Mosley. Han krafter är alltså naturliga och han är precis lika stark, snabb, tålig och uthållig när han inte bär dräkten. Det är bara fråga om en psykologisk blockering från hans sida - när han inte har dräkten så väljer han omedvetet att utnyttja sina krafter fullt ut. Att dräkten aldrig skadas beror på att Brian alstrar ett svagt kraftfält runt sin kropp som skyddar kläderna - i själva verket har vilka kläder som helst som Brian sätter på sig samma egenskaper som han tror att Gentlemannens dräkt har. Någon gång under äventyret, t ex under slutstriden, kan det vara dramaturgiskt korrekt att förstöra Brians dräkt så att han (kanske med hjälp av den empatiske Ultrax) kan inse att krafterna är hans egna och att han inte behöver sin dräkt för att vara en hjälte.

Psyche är den karaktär som har överlägset störst kunskap om superhjältar och superskurkar. Du kan låta henne få veta ungefärliga kraftnivåer och eventuella svagheter som de superskurkar hjältarna stöter på under äventyret har. Om hon inte vet något själv kan hon kanske leta upp det i sina egna register i högkvarteret. Observera dock att både hennes register och hennes kunskaper har luckor - hon vet t ex inte särskilt mycket om magiska hjältar och skurkar (eftersom hon inte tror på magi), och hon kan ju inte veta något om skurkar som aldrig har åkt fast eller undergått behandling (eftersom det är sådana uppgifter hennes kunskaper och register bygger på). Därför känner hon t ex inte till något om Monster Throg. Under äventyret finns också löpande kommentarer om exakt vad Psyche kan hitta i sina register. Alla kontakter som Psyche har till sådana instanser som skulle kunna hjälpa henne att göra effektivare sökningar (t ex F.O.R.C.E., den amerikanska statens antisuperskurkpolis) har hon i sin civila identitet och det kanske kan tänkas väcka onödig uppmärksamhet om hon begär informa-

tion om samma skurkar som Psyche slåss mot. Dessutom har dr Thompson inte självklar tillgång till F.O.R.C.E:s register - hon måste komma med en officiell begäran om att få utnyttja dem, vilket tar en viss tid. Se vidare äventyret.

Dessutom förtjänar det att påpekas att det är i princip omöjligt för de som ser Psyche att urskilja hennes könstillhörighet. Dräkten gör hennes kropp osynlig och hjälmen både döljer hennes anletsdrag och förvränger hennes röst. De flesta brukar helt enkelt förutsätta att Psyche är en man, och hon har hittills inte sagt något annat till sina hjältekollegor. Du som spelledare bör tänka på att vara försiktig med vilka personliga pronomen du använder för att referera till Psyche, så att inte överraskningsmomentet vid ett eventuellt identitetsavslöjande går förlorat.

Samma pronomenförsiktighet gäller för Dervish. Dervish är alltså egentligen en han, men det finns ingen som har någon anledning att tvivla på att Dervish är en hon - kom ihåg att referera till dervish som "hon" och "henne". Llewellyn Grant har varit transvestit länge och är mycket duktig på att utge sig för att vara kvinna. Som man kan se på bilden av Dervish är dessutom dräkten designad för att göra det svårare att avslöja Llewellyns hemlighet - ingen uringning syns, de relativt smala höfterna döljs av pösbyxor etc.

Ultrax är potentiellt den mäktigaste av hjälterna, men hans stora uppsättning krafter kompenseras av att han inte begriper sig på vårt samhälle och har helt annorlunda referensramar. Detta är naturligtvis väldigt svårt att rollspela - det är lätt att Ultrax okunskap slår över i löjlig naivitet. Det finns inte så mycket som du som spelledare kan göra åt det i och för sig, men man kan ju i alla fall påpeka lite diskret för Ultrax spelare om man tycker att han/hon betar sig för "mänskligt".

På olika ställen i äventyret finns faktarutor (du kommer att känna igen dem när de dyker upp) som är till både för spelledare och spelare. I faktarutorna återfinns information om andra hjältar och skurkar spelarna stöter på i äventyret samt olika fenomen i världen. Det som står i dessa rutor är sådant som spelarna (ibland bara vissa av dem, ibland alla) känner till, men som skulle vara för utrymmeskrävande att ha med på rollformuläret. När en sådan faktaruta dyker upp, kan du som spelledare läsa den sammanfattning som finns i början på rutan. Om spelarna är intresserade av mer information kan du berätta mer utifrån hela

faktarutan allt eftersom de frågar, eller helt enkelt dela ut faktarutan (alla faktarutor medföljer som appendix till äventyret) som ett handout till spelarna. Det är då viktigt att påpeka att dessa handouts då inte nödvändigtvis måste läsas av alla spelare innan spelet kan fortgå, utan snarare kan ligga på bordet för läsning när tiden medger.

Testspelsomgångarna gav nämligen vid handen att alltför långa högläsningsspartier från spelledaren, eller alltför informationsrika handouts som måste läsas av samtliga spelare, kraftigt drar ner tempot i äventyret. Portionera ut informationen allteftersom och håll tempot uppe - låt spelarna tro att de har initiativet genom att svara på frågor som de ställer istället för att berätta allt från början.

AVENTYRET

FAS 0: ETT MÖTE I HÖGKVARTERET

Äventyret börjar med att samtliga spelare är samlade i Psyches kloakhögkvarter. De bestämde sig alla för att samlas där efter att de arbetat tillsammans för första gången (då de lyckades hindra den galne Översteprästen att frammana guden/demonen Xipe Totec till vår värld), för att vidare diskutera om de kanske ska slå sig samman till en grupp och etablera sig som Capitol Citys beskyddare. Stämningen är spänd - alla spelare har ju sina hemligheter, samtidigt som de ju är hjältar och inser behovet av en superhjaltegrupp i Capitol City. Ge spelarna en helt kort chans att interagera lite med varandra innan du kör igång äventyret.

Händelseförloppet tar sin början när en röd lampa börjar lysa, en högtalare börjar pipa och därefter spraka till. Ur högtalaren hörs en bekant röst: Leonard Nelson! Leonard Nelson är en helt vanlig patrullerande polis, som hjälpte spelarna med lite information och kontakter med polisen under deras första uppdrag. I samband med detta gav Psyche Leonard en liten sändare, så att han skulle kunna kontakta hjältarna vid behov. Det gör han nu, och genom högtalaren hörs Leonards röst: "Hallå, hallå, Leonard Nelson till hjälte-högkvarteret, kom in? Är ni där? Jaså, jaha, bra. Ja, jag vet inte riktigt vad jag ska säga, men jag har stött på något himla konstigt här, jag tänkte att ni kanske vill ta en titt på det. Jag har aldrig sett något liknande under mina femton år som polis. Kom till 23 Lockwood Street, jag och min partner väntar utanför." Om spelarna tjarar och frågar säger Leonard: "Ja, jag har hittat en kropp, eller rättare sagt en död kropp, eller rättare sagt en vanställd kropp, eller, jag, jag vet inte riktigt...kom är ni snälla!"

FAS 1: EN MÄRKLIG UPPTÄCKT

Utanför 23 Lockwood Street (en utdömd industrilokal i norra Joslyn Gardens) står

Leonard Nelson och hans partner Felix Greene (en nervöst lagd, kortväxt, kulmagad patrullpolis med en rejäl mustasch) och väntar utanför. Medan de visar in spelarna berättar Leonard att han har valt att ge hjältarna en chans att slänga ett öga på den märkliga scenen innan han kallar på tekniska roteln, som kommer att lägga bevis i små påsar och så småningom lägga ned utredningen. Trots Leonards hjälpsamma attityd kommer han att opponera sig mot att hjältarna stjäla bevis eller på annat vis försvårar polisens egen brottsplatsundersökning. Hans partner Felix gillar egentligen inte att hjältarna är närvarande - inte för att han inte tycker om superhjältar utan för att han är livrädd för att detta brott mot föreskrifterna (obehöriga personers närvaro på en brottsplats) ska uppdagas av hans överordnade.

I den gamla industrilokalen har en ockult ritual utförts. Märkliga tecken är skrivna i blod på väggarna. Små interdimensionella varelser (ser ut som någon slags muterade insekter) ligger offerade i skålar. Symmetriska symboler är målade med grisfett och saliv på golvet. I mitten av lokalen står en staty, gjord i samma material som väggarna och golvet (=tegel). Statyn ser nästan ut som om den har växt upp ur golvet. När man undersöker statyn närmare kan man notera att delar av den uppenbarligen är organiska: Ett finger (inget fingeravtryck går dock att uttyda), ett öga, en bit av ett knä. Om de bryter isär statyn så finner de att ett par av de inre organen är organiska - det verkar helt enkelt som om någon har partiellt förvandlats till en tegelstaty!

Ultrax kan med sina övermänniskliga sinnen känna att statyn i mitten faktiskt har varit en människa tidigare, närmare bestämt en man i trettioårsåldern. Utöver det verkar det dessvärre (märker Ultrax) som om någon har lagt en kraftfull magisk ritual scenen för att förhindra olika typer av övernaturliga undersökningar. Det är helt uppenbart för Ultrax att det är magiska energier av något slag som ligger bakom både den makabra förvandlingen och den efterföljande maskeringen. Om Ultrax verkligen anstränger sig kan han notera att det finns ärrvävnad runt statyns icke-förteglade magmun - personen i fråga måste alltså relativt nyligen ha genomgått ett kirurgiskt ingrepp där (i magmunnen alltså).

I övrigt går det inte att hitta särskilt mycket intressant - spelarna har ju själva ingen större möjlighet att göra blodgrupps- och salivanalyser (om de ändå tar prover och tar med sig dessa till Psyches högkvarter kommer de tyvärr inte att generera några intressanta resultat). Ultrax har dock vissa kunskaper om människors ockulta traditioner och kan kanske konstatera att den som blivit förteglad tyvärr är oåterkalleligen död - det finns ingen magi som kan förvandla honom/henne tillbaka till mänsklig form igen. Dessutom tror Ultrax att ritualen haft något syfte utöver att bara döda vem-det-nu-är.

Under tiden som hjältarna undersöker brottsplatsen kommer Leonard och Felix att bli allt otåligare (även om Leonard är ganska bra på att dölja det). Om de drar ut på undersökningen kommer Leonard att avbryta dem och meddela att han har dröjt länge nog med att kalla hit sina kollegor. Behandlar spelarna Felix och Leonard otrevligt och arrogant kan kontakterna med polisen under resten av äventyret att bli problematiska.

Innan de lämnar platsen kommer Leonard att fråga om de har märkt något, har några idéer, eller om det är något han kan hjälpa till med. Om de meddelar honom Ultrax iakttagelse med magmunnen säger han att han kan försöka söka efter nyligen utskrivna magmunsoperationspatienter i Capitol City-området. Både Leonard och Felix (liksom förmodligen alla hjältarna utom Ultrax) kommer också vara mycket tveksamma till eventuellt prat om magi, och på sin höjd rekommendera spelarna att de söker upp någon eller några som har kunskaper om ockultism för att utröna vad tecknen och ritualtillbehören egentligen betyder (se faktaruta "Familjen Glass").

FAS 2: UNDERSÖKNINGEN BÖRJAR

Två uppenbara frågor inställer sig förstås efter spelarnas undersökning: vem är offret och vem är mördaren? Helt uppenbart är att det inte är ett slumpmässigt mord - det har ju krävt en hel del förberedelser. För Ultrax och de han/hon/den/det lyckas övertyga är det dessutom uppenbart att det är fråga om ett magiskt ritualmord som troligen haft något syfte utöver att döda vem-det-nu-är. Eftersom spelarna inte besitter några särskilda ockulta

kunskaper (Ultrax kunskaper är begränsade eftersom han inte vet särskilt mycket om människornas historia, kulter och traditioner än) gäller det förstås att ta hitta någon/några som känner till något om ockultism. Det finns då två huvudsakliga alternativ: alla Capitol Citybor känner till den märkliga och kusliga familjen Glass, som äger en ockult bokhandel i the Village. Psyche/Dr Thompson känner via sina akademiska kontakter också till en antropologiprofessor på universitetet, professor Thomas Hadley Ryle, som forskar om ockulta riter.

Om spelarna bestämmer sig för att besöka de erkända ockultexperterna och avvikarna i familjen Glass bör just deras märklighet betonas i rollspelandet. Det är helt klart att familjemedlemmarna inte har samma referensramar som vanliga människor har. När spelarna anländer till deras lilla överbelamrade bokhandel kan de till att börja med konstatera att familjen står uppställd som inför en fotografering och helt tydligt väntar på hjältarna, som om de visste att de skulle komma. Hela familjen Glass går klädda i sekelskifteskläder i uteslutande vitt. De pratar väldigt lite med varandra. Systemen och brodern håller om varandra på exakt samma sätt som modern och fadern gör, och familjemedlemmarna verkar också imitera varandras rörelsemönster med till synes slumpmässiga intervall.

De är mycket artiga och låter spelarna ta lång tid på sig att förklara vad deras ärende är. De avbryter ibland spelarnas beskrivning av situationer med irrelevanta frågor ("Hörde ni fågelläten när ni kom till platsen?", "Vilken är er favoritfärg?"), och när spelarna är klara förklarar sedan att de visst kan hjälpa till men att de gärna vill ha något i gengäld. De verkar väldigt intresserade av Ultrax och frågar om de skulle kunna få några droppar av hans blod. Om Ultrax (sanningenligt) säger att han inte har något blod i sin kropp blir de först mycket besvikna och frågar sedan om de inte kan få försöka i alla fall. Döm om allas förvåning när de med hjälp av ett litet, till synes normalt, rakblad, lyckas få ur ett par droppar av lysande vätska från Ultrax finger! Ultrax får lite ont och blir mycket förvånad.

ISAMU TUNANIS

Historien om familjen Glass är såväl sjuk som invecklad och den börjar på det tidiga 80-talet i Capitol City-förorten Red Falls. Under en period av tre veckor försvann sex tonåriga flickor i området. Det kunde senare konstateras att alla försvinnandena skett på söndagar. Polisens undersökningar gav inga resultat.

Som av en slump var det den fjortonåriga redaktören för den lokala skoltidningen som hittade ett underligt spår. I ett refuserat bidrag till skoltidningens spökhistorietävling (skrivet av en anonym författare) fanns detaljerade beskrivningar av försvinnandena, påståenden om att försvinnandena följts av ritualmord och dessutom uppgifter om var kropparna fanns gömda. Mycket riktigt hittades kropparna där uppsatsen beskrivit att det skulle finnas.

Två av offren levde fortfarande men var för chockade för att kunna avge sammanhängande vittnesmål. Efter (enligt polisen) noggranna förhör med alla skolans elever, begärdes en husrannsakan hemma hos familjen Glass - pappa Edmund, modern Eliza och tvillingbarnen Zachary och Drema.

I huset hittades ett hemligt rum där familjen förmodades ha utföra ockulta riter och där föräldrarna antogs utfört bisarra sexakter. Detta räckte som bevis för polisen och definitivt för allmänheten. Snart hade sonen och dottern erkänt att de skrivit uppsatsen

men hävdade att de inte utfört mordet. De påstod att de båda drömt och hittat på alltihop. Föräldrarna försökte försvara sina barn och sig själva men lyckades inte särskilt bra. De påstod på fullaste allvar att en demon vid namn N'pton Chss hade utfört mordet och hänvisade till en rad gamla skrifter som enligt dem bevisade demonens skuld. De hävdade familjen stött sig med demonen för att de vägrat betala mutor vid en vistelse i ett utav Helvetets förrum, och att demonen nu

Familjen Glass är en knäpp familj med ett förflutet som inblandade i ett av Capitol Citys genom tiderna mest kända brottsfall. De förklarades till slut oskyldiga men allmänhetens dom var redan fälld - familjen stöttes ut. De har sedan dess blivit kända i stadens new age- och ockultkretsar och driver en liten bokhandel i Capitol Village.

hämnades genom att sätta dit dem för mord.

Föräldrarna hade dock ett oslagbart alibi under samtliga de utförda bortrövandena. De hade nämligen själva befunnit sig i kyrkan och hade ett 30-tal motvilliga vittnen som bekräftade detta. Barnen saknade däremot alibi. Flera psykologer gjorde tappra försök att vansinnesförklara familjemedlemmarna men misslyckades gång på gång. Fallet gick igenom flera rättsliga instanser men det hela slutade med att även barnen frikändes - ingen som helst tekniks bevisning eller vittnesup-

pgifter kunde binda dem till försvinnandena eller mordet. Dock lyckades den upprörda opinionen få till stånd att Zachary och Drema skildes från sina föräldrar och placerades på ett behandlingshem för sinnessjuka ungdomar. Detta beslut motiverades med att de "måste tagit skada av föräldrarnas sexuella lössläpphet" - även fast denna lössläpphet skedde i ett låst, hemligt rum som barnen troligen inte ens kände till.

Tvillingparet skrevs ut från behandlingshemmet i början på 90-talet som 20-åringar och bildade nästan omedelbart den ockulta superskurkduon Devil & Demones. De utförde några kyrkokollektrån och gjorde ett par förnedrande avslöjanden av frikyrkopastorer med tveklaktigt privatliv, men skadade aldrig någon och dömdes endast till villkorliga

straff. Deras oheliga karriär fick dessutom ett abrupt slut då de blev uppsökta av sina kärleksfulla föräldrar som genast fick dem på bättre tankar.

Idag har den återförenade familjen Glass flyttat in i en lägenhet som ligger ovanpå den ockulta bokhandel man driver i Capitol Village. Folk är fortfarande lite rädda för dem och behandlar dem med misstänksamhet, eftersom de fortfarande betar sig minst sagt underligt och avvikande. Inom ockulta och new age-kretsar är de dock någorlunda accepterade och erkända som kompetenta.

Efter detta kusliga interludium kan familjen Glass avslöja följande.

- Den mördade är en man som är född i Vädurens stjärntecken.
- Tre personer/varelser som är över 300 år gamla befinner sig med högsta sannolikhet i staden - Ultrax inkluderad.
- Att mordet är ett ritualmord utfört för att vinna offrets styrka/förmågor el dyl.

Familjen Glass ställer generöst upp och erbjuder sin hjälp för vidare ockulta konsultationer under äventyrets gång. I gengäld vill de att spelarna skall ge dem första tjing på alla magiska artefakter de kommer över.

Kom ihåg att det är troligt att ingen av spelarna utom Ultrax egentligen kommer att tro på familjen Glass - superhjältar och avancerad vetenskap är en sak, men magi är ju bara vidskepelse och skrock! Ultrax använder dessutom sannolikt andra termer än gängse mänskliga för att beskriva magi och magiska energier.

Om spelarna besöker professor Ryle på O'Neill University måste han få tillgång till foton eller åtminstone noggranna beskrivningar av tecknen och ritualtillbehören för att kunna uttala sig - ur ett strikt vetenskapligt perspektiv givetvis. Professor Ryle tror naturligtvis inte på magi själv - han bara sysslar med att studera magi och magiska ritualer.

Professor Ryle är lite osäker inför hjältarna men samtidigt stolt över att de kommer till honom för att få expertråd. Om de inte betar sig väldigt arrogant och otrevligt kommer han inte komma sig för med att fråga om deras kontakter med polisen och om deras inblandning i fallet är officiell. Professor Ryle är en kort, satt man i femtioårsåldern med vitt välkammat hår och en vit rejäl mustasch. Han har ett arbetsrum som är minst lika överbelamrat som familjen Glass bokhandel - här finns repliker av kristallskallar, aztekiska rituallikningar, gamla böcker, krympta huvuden och annan intressant och vagt obehaglig ockult paraferalia.

Professor Ryle begär ingenting i gengäld för att kunna tala om följande:

- Ritualtecknen och hjälpmedlen tyder på att det är fråga om en mycket avancerad hermetisk ritual med rötter i 1500-talets ockulta sällskap i norra Italien. Den som utförde ritualen är väl bevandrad i den hermetiska magitraditionen.
- Ritualen förefaller ha haft som syfte att stjäla en del (eller hela) av offrets förmåga/skicklighet/själ/identitet.

Efter att ha besökt Ryle och/eller familjen Glass kommer spelarna förhoppningsvis att ha lite mer kött på benen när det gäller motivet för mordet - men de har tyvärr inte kommit ett dugg närmare offrets (och än mindre mördarens) identitet. I väntan på ytterligare uppgifter är det dags att liva upp med lite action!

FAS 3: DÖDLIG TÄVLING

När spelarna har ägnat sig tillräckligt länge åt detektivarbete är det dags att slänga in den första actionscenen, lämpligen efter att spelarna har hunnit prata med familjen Glass och professor Ryle (eller åtminstone en av dem) och är på väg tillbaka till högkvarteret. Följande beskrivning kan då användas som grund för nästa händelse:

”För en timme sedan gick solen ner och ni flyger sakta över staden. Neonskyltar och gatlyktor lyser tillsammans med bilarnas strålkastare upp staden. Några fotgängare får syn på er och pekar förtjust upp mot Capitols beskyddare. En genväg över en

hög skyskrapa tar er flera hundra meter över marken.

Plötsligt är något fel. Det ser ut som någon släppt en enorm bläckdroppe över ett av kvarteren. Alla ljus i den stora Max Shopping Mall har tycks har slocknat. Ögonblicket efter skjuter en blixtrakt upp igenom köpcentrumets glastak. Strax efter det, i ett moln av glassplitter, skjuter en eldkula upp mot himlavalvet. Människor skriker av skräck och bilar vrålstartar för att ta sig där ifrån.”

Inuti byggnaden slåss de två superskurkarna Erg och Burnout. De fajtas med varandra som ett led i The Terrible Trios utlysta superskurkstävling. Om spelarna ägnar en halv sekund åt att iaktta skurkarna och analysera situationen innan de attackerar inser de att det är helt klart att de båda skurkarna inte har för avsikt råna affärer, ta gisslan eller dylikt - de verkar vara där för att ta kål på varandra.

Spelarna kan gripa in på vilket stadium som helst de finner lämpligt - använd dig av den här beskrivningstexten för att se hur saker och ting kan tänkas gestalta sig om spelarna inte ingriper.

Erg har lutat huvudet bakåt och ler som om han vore världens, snyggaste, mäktigaste och mest elektrifierande varelse. Hans bara överkropp och elektriskt upprättstående hår alstrar små blixtar som antänder intilliggande blomsterarrangemang och butiksinredning. Burnouts totalt förkolnande kropp skymtar förbi då han hånskrattande undviker Ergs elektriska urladdningar. Flammorna i hans fotspår sprider sig och antänder den cyanfärgade heltäckningsmattan. En säkerhetsvakt försöker stoppa Burnouts framfart genom att ställa sig i vägen [det här är ett bra tillfälle att ingripa så att man får rädda lite oskyldiga]. Med en van kroppsfint glider Burnout undan då vaktens mättar ett slag med sin batong. Den intensiva värmen runt Burnouts kropp antänder den skrikande vaktens viskosuniform. Den nu brinnande vaktens stapplande steg hindras av en 1000-volts urladdning från Ergs metalliska armar. Mitt i Max Shopping Malls centrum (komplett med fånig fontän) stannar Ergs och Burnouts jakt upp.

Burnout och Erg är inte ifrån staden och de vet inget om Capitols beskyddare. De kommer med största sannolikhet att

behandla spelarna arrogant och underskatta deras förmågor. De båda skurkarna vet heller inte om att spelarna kämpar på de godas sida. Om inte spelarna högt kommer att deklarerat detta kan det hända att de kommenterar att något om detta, och att spelarna på detta sätt kanske får en aning om varför Erg och Burnout egentligen slåss:

- De sa inget om att vi skulle vara flera... men må den bäste mannen vinna!

Eller:

- Ni kommer aldrig att kvala in med de där fåniga kostymerna!

Spelarna borde utan problem kunna ta hand om Erg och Burnout - de är visserligen mäktiga, men de är typiska andraklassens skurkar utan vare sig särskilt mycket hjärna eller fantasi. Det som möjligen kan komplicera situationen något är att det finns civila som ännu så länge inte hunnit ta sig ut ur shoppingcentret - om striden går alldeles för lätt, eller om någon av spelarna verkar sysslolös, kan du kasta in lite mammor med barnvagnar, vettsskrämda tonåringar och fastklämda pensionärer som måste räddas.

Spelledaren bör inte göra fajten för hård. Tänk också på att Erg blir svagare allt eftersom striden går och han bränner sin kraftreserv, så kan man bara hålla honom stängin en stund så är han ganska lättslagen. Alla tricks som inbegriper att kyla/blöta ned Burnout kommer också att funka. Om det går jättedåligt och spelarna är otroligt fantasilösa kan Erg och Burnout övergå till att återigen slåss med varandra - det var ju trots allt det de kom hit för att göra till att börja med.

Striden kommer att sluta innan polis och brandkår anländer. Ett TV-team kommer att hinna före myndigheterna till platsen och ansätta spelarna med frågor. De (spelarna) kommer dockbara hinna svara på ett par frågor innan polis, brandkår och ambulans anländer till platsen och börjar skingra folkmassan och förpassar journalisterna till andra sidan avspärningen.

Exempel på frågor TV-teamet kan ställa är:

- Av vilken anledning ville dessa två skurkar förstöra vårt vackra köpcentrum?
- Har ni träffat på dessa två hemska varelser förut och vad ville dom?
- Vilket råd vill ni ge dagens utslagna ungdomar?
- Hur kommer det sig att förödelsen här tilläts

bli så stor?

Använd journalisterna för att ställa de frågor som spelarna måste ställa sig själva för att få äventyret att gå framåt. Om spelarna själva inte lyckats eller brytt sig om att besvara vissa frågor så låt journalisterna själva dra sina ibland ganska flippade slutsatser. Om allt går fel kan faktiskt medierna vända sig mot hjältarna... om spelarna t ex inte vill ge några kommentarer alls till journalisterna så kommer de att vara benägna att misstänkliggöra dem och deras metoder...

Skurkarna är lite för rutinerade för att låta sig förhöras av vare sig polis eller våra hjältar. De kommer antingen titta eller bara svara med svordomar och spott i ansiktet, helt orädda för hot om prygling och smisk.

I det här läget vill förmodligen spelarna dra sig tillbaka till sitt högkvarter och t ex kolla upp Erg och Burnout i Psyches omfattande register...

FAS 4: EFTERFORSKNINGAR & RESULTAT

I den här fasen kan spelarna i högkvarterets lugna vrå korrelera den information de har och dessutom få tillgång till lite ny info. När de kommer "hem" har nämligen Leonard lämnat ett meddelande på telefon/datasvararen, där han kan meddela följande saker:

- Brottsplatsundersökningen gav inget hårt att gå på. Blodet som använts för att måla ockulta tecken var en blandning av djurblood och offrets eget (man lyckades få ett blodprov från det finger som inte var förteglat). Det enda som möjligen kan vara intressant är att alla ritualhjälpmedel (skålar, knivar o dyl) har kol 14-daterats och visat sig härröra från 1700-talet. Det är alltså värdefulla antikviteter som någon har lämnat kvar på brottsplatsen. Det konstiga är att inga sådana antikviteter anmälts som stulna, förkomna eller på annat sätt saknade de senaste 10 åren (detta inkluderar en sökning i även internationella brottsregister).

- Industribyggnaden där ritualmordet ägt rum är sedan länge övergiven och den f d ägaren har ett bergsäkert alibi. En dörrknackning i området och intervjuer med de lokala utelig-

SUPERSPOTTERS

I superhjältarnas och superskurkarnas kölvatten har en mycket speciell subkultur uppstått - de s k superspotters (efter trainspotters). Superspotters har som hobby att följa superhjältar och -skurkar och dokumentera deras bravader på olika sätt. När polisrapporter om en superstrid når deras öron rycker de ut med anteckningsblock, videokameror och (om de är rika) laptopdatorer med mobilmodem. Souvernirer från slagfält eller inspelade filmer med superhjältar i strid med superskurkar är sådant som skänker en superspotter status. Via Internet och andra kanaler (fanzin, konvent etc) byter de filmer, bilder, autografer och andra pryglar med superanknytning med varandra.

Resultatet har blivit en subkultur som besitter en enorm kollektiv kunskapsbank om olika super-

individens göranden och låtanden. På vissa hemsidor finns detaljerade beskrivningar om skurkars vanor, modus operandi, hemliga identiteter och troliga högkvarter. Tyvärr är superspot-

Spotters är namnet på de som har superhjältar som hobby.

Via Internet, konvent och fanzin byter de informationer om olika hjältars och skurkars förehavanden. De allra modigaste spotters försöker själva videofilma superstrider och samla souvernirer från dem. Spotters vet en massa saker om superhjältar och -skurkar som polisen inte vet, men det är jobbigt att vaska igenom alla lögner och spekulationer för att komma fram till sanningen...

ters information inte lika välorganiserad som t ex polisens, vilket innebär att den användbara informationen oftast finns dold bland spaltmeter av spekulationer, lösa påståenden och rena påhitt.

Som en gentlemannamässig överenskommelse inom superspotter-hobbyn försöker man aldrig ta reda på någon superhjältes

hemliga identitet (även om man spekulerar en hel del), och de superspotters som förföljer hjältar så till den grad att de får svårt att utföra sina jobb ses i allmänhet med ganska oblidiga ögon av sina

med-spotters. Detta hindrar naturligtvis inte att superspotters ändå kan vara mycket irriterande för superhjältar som råkar ut för dem, t ex genom sitt ihärdiga frågande om de mest konstiga saker ("Hej där! Vet du vilken deodorant Monster Throg använder? Vad står det

egentligen på Shotgun Petes tröja, det är så svårt att se på fotona? Är det sant att Mysticas favoritträtt är plättar med björnbärssylt?"). Däremot är det fritt fram på superskurkar (om man vågar ta risken), så inom superspotterhobbyn finns det flera som känner till de hemliga identiteterna hos skurkar som aldrig tagits fast av polisen.

garna har inte givit några intressanta uppgifter. Man har dock hittat repfragment i en del av byggnaden och lite andra spår som tyder på att offret förmodligen förts till platsen mot sin vilja. Dock är det p g a de speciella omständigheterna omöjligt att avgöra om personen dog igår eller för flera månader sedan.

- Tre män har genomgått magmunsoperationer i Capitol City-området de senaste halvåret. Leonard kan bidra med namn, telefonnummer, yrke och senast kända adresser enligt nedan. Han meddelar också att polisen nog tänker lägga ned utredningen och inte planerar att följa upp magmunsledtråden.

Magmunsopererade:

Brent E Andersson, bor i staden [adress] och jobbar som brevbärare. Född 630312.

John Layman, bor även han i staden [adress], jobbar som teaterpedagog. Född 681213.

Gene Bremner, bor i New York [adress], jobbar som datatekniker. Född 670404. Ingen av männen finns med i brottsregistret.

Till spelledaren kan vi säga att Bortbytingen alias Gene Bremner opererades för en magåkomma i Capitol City kort efter att The Terrible Trios högkvarter där hade avslöjats av the Ultimates. Bortbytingen lyckades fly vid the Ultimates tillslag och blev sedan helt enkelt sjuk, så som folk blir ibland. Han använde sig utan betänkligheter av sitt riktiga namn eftersom Bortbytingen hör till de avundsvärda skurkar som aldrig har åkt fast. Om spelarna minns vad familjen Glass sa så kan det också sägas att en person som är född en 4:e april är en vädur...

Om spelarna ringer runt/kollar upp perso-

nerna på listan kan de snabbt konstatera att både Anderson och Layman lever eftersom de svarar i telefon, och en eventuell personlig intervju visar inte på något onormalt. Gene Bremner däremot svarar inte på sitt New Yorknummer, och man kan konstatera att han förmodligen bara vistades tillfälligt i Capitol City när han fick problem med magmunnen.

Psyche kan också utnyttja de filer hon har i sitt högkvarters datorer för att försöka få fram information. Tyvärr har hon inget alls i sina filer med någon som matchar den blodgrupp polisen analyserat fram (offrets), eller några data om någon superskurk med dokumenterade magbesvär. Man kan lite försiktigt påpeka att eftersom Psyches filer bygger på hennes egna efterforskningar och i viss mån även polisens och F.O.R.C.E:s filer, så är hon begränsad till information om superskurkar som någon gång har åkt fast och därefter intervjuats/analyserats - även om hon har mycket information för att vara en privatperson, är hennes filer långt ifrån kompletta. Tex saknas i princip helt skurkar med magisk anknytning i hennes filer, vilket gör att en sökning med sådana parametrar inte kommer att ge några uppseendeväckande resultat.

Däremot kan hon snabbt kontrollera Erg och Burnout - deras plötsliga fiendskap kommer att framstå som ett än större mysterium. De kommer från olika städer, har inte varit aktiva på samma ställen eller avtjänat sina fängelsestraff på samma ställe, och de har aldrig samarbetat eller varit uppenbara ovänner förut.

Om Gentlemanen/Brian sätter sig i förbindelse med sina superspotter-bekanta (via telefon eller dator) kan han uppdateda en del intressant information.

Till att börja med kan Brian konstatera att nästan inga av Capitol Citys spotters verkar vara hemma - deras mammor/sambos/äkta hälften kan i vissa fall meddela att de är ute och spejar och spanar med kikare och kameror i högsta hugg.

Om Brian kollar upp några kända spotterplatser på Internet och olika nyhetsgrupper kan han också notera att flera ledande spotters är på väg till Capitol City så fort Greyhoundbussarna kan bära dem. Den hetaste nyheten inom spottervärlden för tillfället verkar vara att man har snappat upp att flera olika superskurkar är på väg till, eller redan befinner sig i, Capitol City.

När du tycker att efterforskningarna börjar dra ut på tiden och bli tråkiga kan du poäng-

tera för spelarna att de börjar bli väldigt trötta - det är trots allt väldigt sent på natten, och de flesta har arbeten i sina civila identiteter att tänka på. Det är lämpligt att skiljas åt och kanske komma överens om att ses någon gång under morgondagen istället.

FAS 5: EN CIVIL FÖRMIDDAG

När det blir dags för spelarna att under nästkommande dag övergå till sina civila identiteter kan du sköta detta enligt följande: låt varje spelare kort (för dig) beskriva vad de gör under dagen, om de försöker göra några efterforskningar, vad de arbetar med etc. Ordna en liten kort scen med ett par av dem (förslag: Psyche och Gentlemanen alt Ultrax - spara Dervish hemligheter till ett senare tillfälle) som du spelar upp inför de andra spelarna - på så sätt får alla spelarna veta lite mer om varandras karaktärer, medan däremot karaktärerna fortfarande lever i okunskap. Denna kontrastverkan kan bli ganska rolig. Tänk på att spelarna inte bör utnyttja kunskaper som de men inte deras karaktärer har. Om spelarna är så kassa rollspelare att de sedan börjar utnyttja dessa kunskaper i spel kan du med gott samvete döda deras karaktärer med en 200 000-tonsvikt som trollar ned från himlen. Om inte de bryr sig om kontinuitet och inre logik behöver inte du heller göra det.

Tänkbara civila scener:

Gentlemanen/Brian Mosley arbetar i sin videobutik, ger folk filmtips, en otrevlig kund kommer in och vill prompt ha en film som inte finns inne när Brian hellre vill prata med sina sf-nördpolare som hänger i butiken.

Psyche/Dr Patricia Thompson umgås med sin man Jess, skriver på sin bok och blir i sin civila identitet rådfrågad av polisen om Ergs och Burnouts märkliga framfart.

Ultrax/"Bill" klär på sig sin människokostym och går runt och tigger ihop till ett mål mat tillsammans med sin uteliggarpolare Evan O'Hailey. Polisen trakasserar dem och folk tittar snett på dem.

Spelarna kan också tänkas vilja fortsätta sina efterforskningar i sina civila identiteter.

Brian/Gentlemanen kan tänkas söka mer kontakt med Waylon Suggs, som dock inte svarar. Betona att det är märkligt att Waylon inte är tillgänglig via vare sig telefonen eller datanätet - han brukar nästan aldrig gå ut om det inte är superhjältar och -skurkar i faggor-na. Gör klart för Brian/Gentlemanen att Waylon helt klart kan sitta inne med mer information än vad andra spotters gör. På det sättet ökas spelarnas motivation att lösa gisslansituationen senare (då Waylon är en av gisslan - se nedan). Andra spotterkontakter kan mest bekräfta det Brian redan har fått reda på (se ovan).

Patricia/Psyche kanske vill ta kontakt med F.O.R.C.E. för tillgång till deras större och bättre skurkregister - hennes kontakter inom den organisationen är dock inte på så hög nivå, så hon kan på sin höjd få göra en formell begäran om att utnyttja deras register senare under äventyret - byråkratins kvarnar måste mala.

Llewellyn/Dervish är kanske den som just i detta fall kan dra minst nytta av sina kontakter. Om du känner dig generös kan han upp-täcka att någon via ett holdingbolag har gått ut och varit intresserad av att köpa stora markytor utanför Capitol City - däremot har man varit väldigt noga med att dölja om köpet har gått igenom och var marken i så fall har köpts (detta är egentligen bara en liten förinformat om den fälla som the Terrible Trio kommer att gillra för spelarna senare).

Ultrax/Bill kanske kan tänkas få reda på något viktigt om vad som händer i den undre världen - men man får ha i åtanke att hans bekanta är mer uteliggare än kriminella. Han kan på sin höjd få reda på viga saker som att "något stort" är på gång, och kanske också att de "vanliga" skurkarna håller sig lugna eftersom det inte är någon idé att begå stora brott med så många superskurkkonkurrenter i staden.

Förutom detta kommer också alla spelare i sina civila identiteter via oupphöriga nyhetsinslag få reda på att the Ultimates är på väg till mars för att lösa en mystisk krissituation. Mäster Magus har noggrant planerat allt för att få Vandraren på fall. Allt det super-relaterade trubblet han ställer till med för att locka fram Vandraren kommer givetvis också att intressera andra superhjältar, särskilt hans gamla fiender the Ultimates. För att undvika detta har Mäster Magus också iscensatt en

plan för att locka bort de globala hjältarna.

Mäster Magus har mutat/lurat ett par feodaldemoner från Jupiter att attackera den stora bemannade Marsexpeditionen. Eftersom det är över tio länder som har sponsrat projektet och personer från sex olika nationer finns med på rymdskeppet på väg till Mars så beordras de globala hjältarna the Ultimates av FN ut för att se vad de kan göra för att hjälpa Marsexpeditionen.. Trots sina superkrafter kommer det att ta ett bra tag för dem att för dem att åka fram och tillbaka till mars (och däremellan fajtas mot rymddemoner).

Allt presenteras för spelarna i form av TV-sändningar. Alla kanaler har extra långa reportage från Marsexpeditionens eventuella haveri. Suddiga bilder av märkliga varelser som attackerar rymdskeppet blandas med bilder på stolta Ultimates som går ombord på sitt eget specialrymdskepp för att undsätta Marsexpeditionen.. Alla kanaler har sin vinkling och sitt sätt att se på situationen. Det är bara de mest flippade kanalerna som närmar sig sanningen...Det stora intresset för attacken mot Marsexpeditionen gör dock att mediernas rapporter om spelarnas hittillsvarande förehavanden får ett relativt litet utrymme under dagen (något de kanske är tacksamma för om de gjorde bort sig inför reportrarna).

Den civila eftermiddagen bygger på s k split party, Eftersom split party egentligen är ganska tråkigt rekommenderar vi att du försöker stöka undan den civila eftermiddagen ganska snabbt - syftet är mest att spelarna ska få en känsla för de andra karaktärerna, trots att karaktärerna inte får veta det spelarna vet...När det börjar bli trist är det dags att bryta för nästa actionscen, den här gången en som kräver något mer hjärna...

FAS 6: GISSLANDRAMAT

Syftet med scenen är, förutom att spelarna får en actionscen att sätta tändarna i, att ge lite mer ledtrådar till det som håller på att hända (superskurkstävlingen) och the Terrible Trio. För andra gången kommer spelarna dessutom att interagera med pressen och sköter de sina kort rätt kommer de denna gång att utnämnas till hjältar. Det är också första gången spelarna träffar på Vandraren.

Scenen börjar med en avbruten TV sändning:
- Vi avbryter sändningen för ett viktig medde-

SHOTGUN PETE

Shotgun Pete kommer från skogarna i norr. Han var bara en vanlig småskurk som ägnade sig åt rån och något enstaka beställningsmord innan han vid ett lagerinbrott hittade ett märkligt futuristiskt gevär. Lagret utnyttjades av brottsyndikatet The Consortium och de förvarade där experimentella vapen. Det hög-

teknologiska geväret ställde omedelbart in sig efter Shotgun Petes biosignatur och telepatiska mönster - det är alltså bara han som kan använda vapnet. Med hjälp av sitt nya vapen startade

Shotgun Pete en karriär som superskurk. Alla försök att hålla honom åtskiljd från sitt vapen någon längre period har hittills misslyckats. Även representanter för The Consortium har försökt stjäla tillbaka vapnet men misslyckats.

Shotgun Pete är tunnhårig och har ett ansikte som bara en

mamma skulle kunna tycka om. Han bär en sliten brun kavaj med mockalappar på armbågarna och under den en urtvättad tröja med "King Elvis Ping Pong Tournament" tryckt över bröstet. Han talar med en typisk bonddialekt. Shotgun Pete startade sin superbrottskarriär efter gevärstölden för 15 års sedan

Shotgun Pete, alias Peter Horowitz, är en sadistisk småskurk

som blev superskurk när han kom över ett högteknologiskt

gevär han kan kontrollera telepatiskt och telekinetiskt. Hans

favoritbrott är att ta gisslan och kräva en massa pengar som lösen.

efter att ha hållit 30 pingisstjärnor gisslan i samband med King Elvis Ping Pong Tournament. Han njuter av maktsituationen det innebär att ta gisslan (ett brott han begått ofta) och han är en skicklig förhandlare och går inte på några av de vanliga snuttrixen. Hans saknar så gott som helt samvete och kommer utan att

blinka att skjuta av lite överflöd gisslan. Han har en bror som lever ett normalt liv i New York. Psyche har vid ett tillfälle suttit med vid en av Shotgun Petes terapisesioner och vet att Shotgun Petes svaga punkt är äldre människor. Han börjar alltid alla sina gisslandraman med att släppa pensionärerna. Han talar

mycket gott om sin lilla mamma. Hon behandlade honom mycket väl men drevs till slut till självmord p g a Petes kriminella aktiviteter. Detta tynger Petes sinne så till den milda grad att han projicerat

sina skuld känslor på sin bror - han beskyller istället honom för att vara den som drev deras moder till självmord. Detta kan Psyche använda mot honom men det bör anmärkas att han på intet sätt är dum och inte kan luras med enkla ordlekar.

lande! Superskurkar har tagit gisslan på Capitol City Museum of History! (TV-bild av Brians kontakt, superspotten Waylon Suggs, med en enorm högteknologisk bössa riktad mot huvudet).

- Den hänsynslöse superskurken Shotgun Pete och the Doberman Gang verkar hålla en grupp ungdomar som gisslan inne i muséets mesopotamiska avdelning! Polisen, ledda av kommissarie Elisabeth Roth, verkar avvakta. Förhandlingar med gisslantagarna har inletts men än så länge vet vi väldigt lite. Vi återkommer så snart vi har mer information!

Plötsligt avbryts det sociala livet och spelarna måste på något sätt meddela sig med varandra (bör inte göras för svårt) och bestämma träff någonstans, för att bestämma hur de skall gå till väga. När de kommer till platsen står det snabbt klart så att deras hjälp är definitivt inte välkommen från polisen. Så vitt polisen vet så är det polisen som är proffs och spelarna som är våghalsiga vigilantes. Om de

bestämmer sig för att göra som Elisabeth Roth säger kommer allt naturligtvis sluta i katastrof - polisen schabblar bort förhandlingarna och Shotgun Pete skjuter två ur gisslan. Bestämmer sig däremot spelarna att trotsa polisen och antingen smyga eller storma muséet kommer historien få en annan vändning.

När våra hjältare anländer har gisslandramat pågått ett tag. Förhandlingarna har tillfälligtvis avbrutits - Shotgun Pete har krävt att få en flykthelikopter till muséets tak men vägrat att släppa några ur gisslan. Kommissarie Roth gillar inte utklädda hjältar och kommer be spelarna stiga åt sidan och ställa sig bland de övriga åskadarna. "Om vi behöver er hjälp kommer vi att meddela er", säger hon.

Om spelarna gör som polisen säger kommer detta som sagts få katastrofala konsekvenser. Andra möjliga handlingsalternativ är:

- Trotsa polisen och attackera byggnaden - detta kommer att utlösa högljuda protester

MONSTER HERO

Monster Throg är spastisk i tiden. I tremånaderscykler hoppar han fram och tillbaka i tidsrymdväven. Ibland är hans tidshopp bara ett par minuter långa, ibland varar de flera dagar och ibland försvinner han för att sedan komma tillbaka med cybernetiska tillägg på sin redan monstruösa kroppshydda. Hans hopp orsakar alltid tidsliga störningar av olika slag. Hans

tidshopp utgår hela tiden ifrån vår tidsaxel vilket innebär att han var tredje månad befinner sig i vår tid och var tredje i en annan. När Monster Throg för första gången dök upp är det ingen riktigt som vet. Ingen vet heller vilket motiv som driver honom när han utför illdåd i tid och rum. Monster Throg är tvåochenhalmeter hög, har fyra armar (varav en är cybernetisk) och hans gråa-

halvgenomskinliga skinn verkar vara täckt med ett tunt slem och man kan se hans trögflytande blod under huden. Hans huvud ser ut som en blandning av en flodhäst och en vithaj. Monster

Monster Throg är ett märkligt monster som kommer från en obestämbar punkt i rymd-tidväven och som hoppar omkring i sagda rymd utan att kunna kontrollera det själv. Monster Throg är våldsam och vild men otroligt korkad.

Throg är känd för sitt utmärkta luktsinne - han kan nosa sig till en lekskoleutflykt på flera mils avstånd. Monster Throg är förvisso stark och slåss helst med två hårda rör gjorda av en mystisk rymdlegering, men han är varken snabb eller särskilt intelligent (han befinner sig ungefär på en fyraårigs nivå). Han har alltid använts som muskler av diverse ondsinta hjärnor. Han belönas

med rutten mat och straffas med starka blomdofter (starka blomdofter är för Monster Throg vad kryptonit är för Stålmannen). Ingen av spelarna vet tyvärr något om detta, men kan tänkas upptäcka det av en slump under striden.

Sanningen är att Monster Throg inte är direkt ond, han tycker mest att det är jättekul att fröstöra och krossa saker, särskilt om sakerna låter roligt eller

exploderar spektakulärt när man slår sönder dem. Den empatiske Ultrax kan lätt känna av Monster Throgs allmänna sinnesstämning och använda dessa kunskaper för att distrahera honom - t ex genom att ge honom roliga glasmontrar att slå sönder istället för människor. Monster Throg är helt enkelt inte ond, han är bara inne på lite (!) fel spår livet.

både från polisen och kidnapparna. Om spelarna lyckas bra kommer dock frontalattacken att lyckas distrahera skurkarna från att göra något med gisslan - men förmodligen också resultera i större förödelse än ett med diskret smyg-alternativ.

- Flyga in från taket och försöka undgå att bli upptäckta av polis och skurkar - det finns en möjlighet att de klarar det men den är svår. Ultrax får då bära både Gentlemannen och Dervish med sin Telekinesi, eftersom de inte kan flyga själva. Psyche kan inte bära någon med sig när hon flyger.

- Gå via kloaksystemen leta reda på den redan öppna luckan in och smyga sig upp - lättaste planen om de inte vill bli upptäckta. Dessutom kommer spelarna om de väljer detta alternativ upptäcka att skurkarna också uppenbarligen har planerat att fly via kloakerna (och inte med en helikopter som man skulle kunna tro).

Vad väntar då spelarna när de tar sig in?

Först en liten bakgrund till händelserna som ledde fram till gisslandramat: Tävlingen om vem som skall få utnyttja Doktor Destrukto's boostermaskin är fortfarande i full gång. Shotgun Pete och the Doberman Gang har ställt upp som lag (de har arbetat ihop förut). De har också med sig den konstiga varelsen Monster Throg (för information om Shotgun Pete, the Doberman Gang och Monster Throg, se faktarutor) De fick välja mellan att slåss mot Monster Throg eller ta med honom på ett uppdrag, vilket inte var ett särskilt svårt val. Deras uppgift blev att stjäla ett objekt ur den mesopotamiska gästutställningen på Capitol City Museum of History (objektet är utvalt av Mäster Magus som gärna vill ha det, men det är inte nödvändigt för hans planer på något sätt). Det hela ballade ur rejält när ett par säkerhetsvakter upptäckte dem och de blev tvungna att ta gisslan - däribland super-spottern Waylon Suggs, som kommit till muséet eftersom han hört ett rykte om att några superskurkar planerade en kupp där...

Som synes i faktarutorna är det egentligen bara Shotgun Pete som kan utgöra ett allvar-

DOBERMANGÄNGET

Dobermangänget är sex småskurkar som i ett misslyckat försök att begåva sig själva med superkrafter blev genetiskt blandade med dobermanhundar. De ser ut som människor förutom att de har dobermanhuvuden och tunn brunsvart päls över hela kroppen. De går klädda i svarta kostymer, vita skjortor och svarta slipsar. Ibland har de också svarta lågskor på sig men föredrar att gå barfota.

Genexperimentet gav dem inga direkta superkrafter (om man inte räknar ett något för-

bättrat luktsinne och vassa tänder) men gjorde dem beteendemässigt mer lika hundar - de är rastlösa, springer gärna omkring,

Dobermangänget är en samling småskurkar med hundhuvuden, tunn päls, kostym och slips. De har inga direkta superkrafter och betar sig ofta mycket hundlikt. De är ganska våldsamma av sig.

gläfsar när de pratar och är mycket lättprovocerade. De är helt enkelt arketyppiska förlorarskurkar som inte borde vara för lätta att ta sig an. Under äventyret är de beväpnade med automatgevär,

men om de blir tillräckligt arga kommer de att släppa vapnen och försöka attackera genom att bitas istället.

De har hängt ihop med Shotgun Pete under en längre tid och rånat bensinmackar och snabbköp. När de via Shotgun Pete fick nys om superskurktävlingen och Dr

Destructos boostermaskin så tände de till direkt - den här gången kanske de äntligen ska få de superkrafter de så hett åstundar!

ligt hot mot spelarna. Hans plan är att kräva fri lejd med helikopter (något som Psyche anser märkligt eftersom Shotgun Pete alltid annars begär pengar), men sedan fly via kloaksystemet och en i förväg placerad flyktbil som körs av major Massakers korkade skinnskalle-underhuggare.

Rent dramaturgiskt bör scenen gå till så att alla hönsmän (dvs Dobermangänget) lätt slås ut. När Shotgun Pete sedan är ensam kvar så tar han fram Monster Throg och försöker sedan fly. Shotgun Petes plan är att medan han med bytet flyr genom kloakerna till sin alldeles egna flyktbil (se vidare nedan) så tar Dobermangänget flykthelikoptern med gisslan. Under tiden får Monster Throg klara sig bäst han vill. Om spelarna genskjuter honom är det mycket möjligt att de upptäcker flyktbilen - en monstertruck med Major Massakers emblem på, körd av två skinnskallar. På detta sätt kan spelarna kanske lista ut att det är The Terrible Trio som ligger bakom superskurktävlingen.

Vad mer behöver vi veta för att kunna köra striden på ett trovärdigt sätt? Först en kort beskrivning av museiebyggnaden: byggnaden har ett bottenplan som ser ut som ett plustecken med fyra olika avdelningar. I byggnadens mitt höjer sig ett sexvåningars torn. Tornets centrum är öppet ner till mittensalen (i en stor pampig ljusgård) och taket är gjort av färgat glas. Byggnaden är från 30-talet och är byggd i art deco-stil med inslag av jugend. Varenda rum är fyllt med konstskatter. För till-

fället fyller en temporär mesopotamienutställning mittensalen. Det är relativt svårt att attackera byggnaden utan att bli upptäckt. Alla vägar upp från kloaksystemet har Dobermangänget svetsat igen - utom ett hål som de själva tänker använda när de flyr. De igensvetsade hålen kan Gentlemanen lätt bryta upp (men det kommer att låta mycket) och det öppna hålet bevakas av två Dobermangängmedlemmar (som spelarna rätt lätt borde kunna övermanna). Om spelarna smyger sig in kan de höra de två Dobermangängmedlemmarnas konversation:

- Erbjudandet verkar ju helt okej, jag har alltid velat flyga men killen är ju fan nasse.
- Jag klarar inte av höjder, spyr med en gång...men va fan spelar det för roll att han är nasse, vi är ju inte judar heller. [Voff voff gläfs skratt]

Monster Throg fungerar som ett s k wild card. Han är gömd i den skåpbil som brottslingarna använde för att köra igenom huvudentrén med. Att gömma sig är inte Monster Throgs starkaste sida och han ligger och pratar lite för sig själv medan han väntar på Shotgun Petes signal. Han kikar ibland ut för att se vad som händer, men han kommer inte gå ut förrän signalen ljuder (om han bara kommer ihåg hur den låter).

Om det blir strid med Monster Throg kan spelledaren lägga in en dramaturgiskt lämplig

komplikation för Dervish. Monster Throg får under tiden tag på Dervish och håller henne i ett fast grepp med sina två under armar och måttar ett rejäla slag mot hennes mask. Låt alla spelarna inse att masken ramlar av om hon får ett slag till... Som alla vet så kan inte superhjältar tappa masken.

Hur striden än utvecklar sig kommer spelarna också att för första gången träffa den mystiske Vandraren (ett lämpligt tillfälle att slänga in honom kan t ex vara när Dervish riskerar att tappa masken under striden med Monster Throg). Vandraren kommer först och främst att försöka rädda civila och hindra allt för omfattande förödelse. Hans magi tar sig oftast uttryck i märkliga sammanträffanden – en instabil vägg rasar ned över en Dobermannare när denne just ska öppna eld mot gisslan, det urkopplade sprinklersystemet börjar mirakulöst nog fungera igen när Shotgun Pete sätter eld på de mesopotamiska gobelängerna etc. Han kan dock om det kniper göra mer direkt magi, t ex förvandla fallande glasskärvor till blommor eller så. Han kan dessutom utnyttja skurkarnas svagheter eftersom Vandraren vet nästan allt – om spelarna har stora besvär med Monster Throg kan Vandraren trolla fram en bukett rosor och jasminblommor att hota Monster Throg med.

När Vandraren dyker upp, beskriv honom som en man med vanliga kläder och ett vardagligt utseende. Innan han lämnar muséet så kommer han kanske småprata med hjälterna lite. På frågan "Vem är du?" så skulle han kanske kunna svara något i stil med:

- Jag är ingen speciell, jag råkade bara ha vägarna förbi, man vill ju hjälpa till. Näe, vet ni vad jag måste nog gå, jag har mycket att stå i.

Personen vandrat bort mot en av nödutgångarna. Spelarnas troliga konversation:

- Var tog han vägen...?

- Vem då?

Spelarna kommer ju mer dom pratar om denne s figur inse hur deras sinne grumlas. Varenda gång de sysselsätter sitt sinne med att försöka minnas hans anletsdrag så känns det som om någon håller vatten på en ännu blöt akvarellmålning - allt blir suddigare och suddigare ju mer man tänker på det. Ultrax är den av karaktärerna som kommer att komma ihåg Vandraren längst (men det rör sig ändå om högst ett par timmar).

Efter striden finns två huvudsakliga infor-

mationskällor. Dels kan spelarna prata med spottern Waylon Suggs (som själv gärna kommer att prata med spelarna, be om autografer, ta foton, fråga om krafter etc). Han kan bekräfta det de redan vet – han känner till att det pågår en superskurktävling av något slag i Capitol City (det var via ett tips på Internet han fick reda på att någon superskurk kanske skulle slå till mot muséet). Om spelarna nämner skinnskallarna och emblemet på Shotgun Petes flyktbil kommer han direkt att koppla det till The Terrible Trio och även nämna Dr Destructos och Bortbytingens namn. Om man ger honom namnet Gene Bremner vet han direkt att det är Bortbytingens civila namn. Däremot känner Waylon inte till något om Vandraren (såklart) eller om skurkar som är magikunniga (Waylon tror inte på magi). Han kan dock erbjuda sig åt att försöka ta reda på mer om han bara får något sätt att kontakta spelarna: Waylon vill naturligtvis inget hellre än att bli officiell faktakollare åt Capitol Citys eget superhjälteteam och han kommer att vara mycket samarbetsvillig. I övrigt kan du använda Waylon för att fylla i eventuella luckor i spelarnas kunskaper så långt, och låta honom komma tillbaka senare med mer info.

Den andra riktigt stora källan till information är Monster Throg. Om han bara ger en rejäl portion med jäst falukorv och ingen ställer för starka blommor i närheten av honom så kommer han att prata på mer än någonsin. Han har tyvärr inte lärt sig namnen på någon av de personer han kom hit med. Han är inte särskilt bra på färger och kan inte heller skilja på höger och vänster men han kommer att beskriva allt så gott han kan – han kan också bekräfta the Terrible Trios inblandning i superskurktävlingen och vidare att priset till den/de som vinner är någon form av kraftförstärkning. Alla övriga infångade skurkar tiger trotsigt som muren.

FAS 7: BITARNA FALLER PÅ PLATS (?)

När spelarna löst gisslanincidenten vid museet kommer medierna att vara på dem som hökar. Journalisterna kommer att ansätta spelarna så snart de kommer ut från muséet. Efter som de är superhjältar borde de veta allt som har med superhjältar och -skurkar att göra, resonerar reportrarna. Här är några av de frågor som

journalisterna kommer att försöka få svar på:

- Kommer ni personligen att betala för förödel-elsen på museet, eller har ni försäkring som täcker detta? (om spelarna förstört mycket)
- I många år har vi i Capitol City varit förskona- nade från superskurkdåd, men i samband med att ni etablerade er har andelen kriminella superelement ökat avsevärt - vad har ni att säga om hypotesen att superhjältar drar till sig superskurkar?
- Gentlemannen, vad använder ni för tvättme- del?
- Vad betyder den plötsliga närvaron av superskurkar i staden, varför är så många superskurkar här?
- Är ni kapabla att försvara staden mot alla dessa samhällets fiender nu när the Ultimates befinner sig på Mars?

Återigen kan du använda medierna för att stäl- la de frågor som spelarna har missat att ställa sig själva. Ansätt dem hårt men inte för hårt - om spelarna var otrevliga eller misslyckades i sina mediekontakter efter striden mot Erg och Burnout kommer journalisterna att vara tuffare den här gången, men om de lyckades väl då är medierna mer benägna att framställa spe- larna som verkliga hjältar.

Spelarna kommer nu förmodligen att ta upp sina efterforskningar med förnyad iver och lägga alla pusselbitar i en hög och sedan börja gallra. Om spelarna befriar Waylon Suggs och Gentlemannen kan fråga ut honom utan att avslöja sin hemliga identitet för Waylon och de andra spelarna, kan han bidra med viktig information (om man ställer rätt frågor) - nämligen att Gene Bremner är Bortbytingen, en av medlemmarna i The Terrible Trio. Waylon har vidare grundläggande information om The Terrible Trios övriga medlemmar Dr Destructo och Major Massaker, samt att det verkar som om The Terrible Trio har utlyst någon sorts tävling mellan superskurkar i Capitol City. Ett 20-tal superskurkar har lovats ökade krafter om de lyckas med de tävlingsuppdrag de får från The Terrible Trio. Vidare är det också möjligt att de listar ut att en av medlemmarna i The Terrible Trio, Bortbytingen, troligen inte är den han utger sig för att vara och att denne någon har magiska krafter.

Vad de inte vet är att The Terrible Trio nu är helt medvetna om spelarnas existens också. De oroar sig inte nämnvärt, men försöker ändå neutralisera spelarna genom att ordna ett välregisserat bakhåll. De lägger ut en hel rad med falska ledtrådar som alla leder mot det stora vattenreservoaren ovanför Capitol City. De kommer att göra allt för att få spelarna att gå i denna fälla. Bland de falska ledtrå- dar som The Terrible Trio strör ut är:

1. De har köpt en massa mark i närheten av Roosevelt-reservoaren under det finurliga nam- net TTT AB. Denna ledtråd kan lämpligen komma från Dervish och hans kontakter, som nu har listat ut var markköpen (se ovan) ägde rum.
2. En anonym spotter har sett sprängäm- nesspecialisten och tillika superskurken Blowmonkey råna ett av armens sprängämnes lager och sedan bege sig därifrån iklädd...flyt- väst (något som ju också pekar på reservoa- ren)! En komplett digitalkameratagen bildserie finns på spotterns hemsida.

Om detta inte räcker för att spelarna med det snaraste ska bege sig till Roosevelt-reservoaren plockar Dr Destructo fram sin sista röda sill:

3. Doktor Destructo sänder en falsk nyhets- sändning till spelarnas högkvarter (som han naturligtvis snabbt och lätt har pejlat in med hjälp av sina avancerade sensorer) där The Terrible Trio hotar med att dränka hela Capitol City i vattnet från reservoaren.

FAS 8: BAKHÅLL VID ROOSEVELT RESERVOIR

Syftet med den här scenen är dels att få spe- larna att inse att de kämpar mot bovar som är lite för mäktiga för dem. Fram tills nu har spe- larna bara stött på motståndare som är lika bra som dem eller sämre. Här får spelledaren visa vem som egentligen bestämmer. Spelarna kommer att förnedras. Men, och det är ett stort men, de kommer också att få de sista nödvändiga pusselbitarna och inse hur saker och ting ligger till efter denna nesliga incident. De kommer nu definitivt att inse att

Bortbytingen inte bara blivit dödad utan att hans identitet har dessutom tagits av någon annan. Det verkar dessutom som om The Terrible Trio inte räknat med Ultrax förmåga att se energivågor, så spelarna kommer även att kunna avslöja var The Terrible Trio egentligen har sitt högkvarter.

The Terrible Trio har gjort allt för att iscensätta detta bakhåll så att det skall bli så förnedrande för spelarna som möjligt. I deras förvrängda sinnen tror de att om de kan sänka sina motståndares självförtroende så kommer dom lägga kostymerna på hyllan och ge upp (det kommer inte att gå om vi känner rollpe-larsläktet rätt).

Vattenreservoaren ser ut precis som man kan tänka sig: vatten på ena sidan och ett botenlöst stup på andra, med lite berg runt omkring. The Terrible Trio kör en av sina mest klassiska upplägg - Bortbytingen (som alltså egentligen är Mäster Magus) har bytt form till en lättklädd, svart kvinna. Major Massaker pis- kar henne med sin ridpiska medan han vrålar ariska slagord. Doktor Destructo står dold i kulisserna med sitt mäktigaste kraftfält påkopplat.

Syftet med attacken är att först slå ut de två som inte kan flyga, d v s Dervish och Gentlemannen. MM och DD kommer att rikta slag och kraftfält för att pressa dem ut över reservoarkanten. Med endast Ultrax och Psyche kvar kommer de att göra lite halvdant motstånd för att sedan låta dom befria den värnlösa svarta skönheten. Skönheten kommer då snabbt att förvandlas till Bortbytingen. Med hjälp av överraskningsmomentet kommer förmodligen The Terrible Trio lätt kunna spöa upp kvarvarande superhjältar.

Dr Destructo har förberett sig väl för Ultrax. Han har låtit utveckla ett energiinkaps- lingsgevär. Geväret sprutar ut 100-tals stora energi-såpbubblor som är väldigt svåra att undvika eftersom de dras till Ultrax speciella energimönster, och när Ultrax kommer nära någon av bubblorna så omsluts han och bubblan blir ett ogenomträngligt energifång- else (som dock kommer att ebba ut med tiden). Bubblorna har ingen effekt på de andra spelarna. Bubblan håller honom inne bara i kanske en halvtimme men det är för- modligen länge nog för att striden skall vara avgjord. När Ultrax är fångslad så kan han inte röra sig mer än inom bubblan. Han kan däremot påverka bubblans riktning något, men inte tillräckligt mycket för att kunna göra några nyttiga insatser i strid. Hans offensiva

krafter når heller inte utanför bubblan (d v s Ultrax kan inte använda sin Telekinesi på saker utanför bubblan). Däremot fungerar Ultrax sinnen fortfarande och det är när Ultrax blivit fångad som han börjar se hur energiflödet går från Dr Destructos kraftfältsmänicker till The Terrible Trios högkvarter inne i staden.

Bortbytingen kommer att ta hand om den som faller i hans fälla och om ingen gör det så kommer han aggressivt att ge sig på Psyche. Även om Bortbytingen inte kan flyga så kan Mäster Magus det, vilket han så diskret han kan kommer att utnyttja. Hans mål är att ge henne en rejäl snyting och att förolämpa och förnedra henne. Tack vare sina magiska sinnen påverkas Mäster Magus/Bortbytingen inte hel- ler särskilt mycket av Psyches mörker. Dessutom har Dr Destructo tillverkat några rik- tigt häftiga blixtrgranater som tillfälligt kan neutralisera Psyches extradimensionella mör- ker.

Major Massaker kommer att leka med Dervish och Gentlemannen. Han kommer t ex att låta Dervish sparka och slå på honom lite medan han skrattar och låtsas att det gör ont.

Så fort någon försöker slå mot Bortbytingen eller Major Massaker så projice- rar Dr Destructo sitt kraftfält dit och stoppar dem. Doktor Destructo himself hoppar runt på stridsplatsen och fnittrar hysteriskt. Han skyddar sig själv med sitt nyaste judo-kraftfält som ofelbart kastar den som tänker attackera honom på rygg (även Ultrax). Den senaste av Dr Destructos uppfinningar är trots allt han inte längre bär kraftkällan med sig. Den finns i säkert förvar i Bradhurst Building (se nedan). Han har bara en liten manick som tar emot strålen som driver kraftfältet och projicerar den runt i hans omgivning. Han har dolt en massa reservmanicker i sin omgivning och kommer att använda dessa om han tappar den/de prylar han har på sig.

Medan spelarna är utslagna kommer Major Massaker med fet nazistämman och på klassiskt skurkvis deklarerar sin storslagna plan. Han berättar, som om han höll ett tal för nationen, att The Terrible Trio när det här är slut kom- mer att vara så mäktiga att självaste the Ultimates kommer att framstå som en ett gäng sängvätare.

Ur en rent dramaturgisk synvinkel bör du låta striden gå snabbt. Om spelarna tillåts slåss i en utdragen strid blir de bara sura och ned- stämnda när de förlorar. Om The Terrible Trio får skapa ut spelarna snabbt så ökar istället känslan av hjälplöshet - fick vi spö så lätt?

Spelarna får inte bli alltför skadade, men heller inte komma för lindrigt undan. Det optimala är om Dervish och Gentlemanen ramlar över kanten och måste sysselsätta sig med att rädda sig undan en död i fritt fall medan Psyche och/eller Ultrax lämnas ensamma med bovarna och slås medvetlösa. I takt med att övriga spelare kommer tillbaka till slagfältet tar The Terrible Trio hand om dem en efter en. Om spelarna av någon anledning gör extremt bra ifrån sig under striden (ser igenom bakhället, Ultrax lyckas undvika att bli infångad etc) så kan Mäster Magus med några diskreta trollformler lätt slå ut spelarna - något han kan göra ganska omärkligt (utom för den som utsätts för det förstås) är att ändra tidsflödet runt någon/några av karaktärerna så att de blir extremt långsamma och får svårt att ducka undan Major Massakers högersläggga. När spelarna är utslagna sticker The Terrible Trio iväg på en Dr Destructo-byggd flygplatta, tillbaka in mot staden (åt samma håll som Ultrax observerade energiflödet).

När spelarna börjar återhämta sig efter sitt förnedrande nederlag torde de nu vara helt säkra på att Bortbytingen egentligen är någon annan, och dessutom troligen någon relativt mäktig skurk. Ultrax kommer också att ana att många av de krafter som Bortbytingen använder har en magisk grund. (Ultrax kan ju under striden känna av om Bortbytingen gör magi). Dessutom har Ultrax en ganska god idé om vart Dr Destructos energiflöde kom ifrån, vilket innebär att spelarna nu ganska lätt kan hitta The Terrible Trios högkvarter.

FAS 9: LUGNET FÖRE STORMEN

Efter att nesligen ha besegrats vid Roosevelt Reservoir inser förmodligen spelarna att de kanske tagit sig vatten över huvudet. Våra hjältar stapplar hem till Psyches högkvarter för att slicka sina sår. Det bör nu stå klart för hjältarna att den person som utfört den hemska ritualen på 23 Lockwood Street också är den person som utger sig för att vara Bortbytingen. De övriga två medlemmarna i The Terrible Trio verkar heller inte vara medvetna om att Bortbytingen inte är den han utger sig för att vara.

Den fruktansvärda superskurktävlingen verkar ha fortgått medan våra hjältar stred mot

The Terrible Trio. Rapporter från staden vittnar om förstörelse och kidnappningar. Flera av de värsta incidenterna har mirakulöst nog utretts av en mystisk, okänd man som ingen riktigt verkat kunnat ge signalement på.

Superskurkarna har varit helt värnlösa mot denne anonyme hjälpare. Denne ensamme man verkar alldeles ensam ha tagit upp kampen mot även de mäktigaste av superskurkar. De få medborgare som vågar sig ut på stadens gator förefaller ha bildat medborgargården stärkta av denna starke "mannen på gatan" som vägrat att för egen del ta del av äran och berömmelsen för alla sina goda gärningar.

Ingen av spelarnas källor verkar veta vem denne okände man är; ingen kan ens ge ett ordentligt signalement. Alla som varit med under någon av hans mirakulösa räddningsaktioner presenterar historier som är mycket ludiga och fyllda med luckor och hål. Att denne okände man är densamma som den kosmiske varelsen Vandraren är det ingen som kan veta, inte ens familjen Glass. Spelarna själva kommer ju knappast ihåg att detta är samma person som de träffat på tidigare på museét.

Utan att anstränga sig i någon större utsträckning och utan att lägga något nämnvärt detektivarbete på den information våra hjältar samlat på sig så kommer de att via endera sökning (t ex via Waylon Suggs kompisar, eller Psyches/Dr Thompsons F.O.R.C.E.-kontakter som nu malt färdigt genom de byråkratiska kvarnarna) konstatera att den ende som skulle kunna behärska magi kraftig nog att ta över någons identitet är superskurken Mäster Magus. De får denna information vilken tänkbar källa de än frågar. Dataskärmarna lyser upp när Mäster Magus namn matas in: "Match Probability: 90% Threat Level: Global"!

Detta bör få spelarna att svälja tungt. Mäster Magus är en person som när han tar strid mot de goda krafterna slåss mot the Ultimates och ger dom, ensam, en bra match. Vad kan han tänkas vilja göra med the Terrible Trio (duo)? Och har spelarna egentligen någon chans mot denne ultramäktige superskurk?

Vad mer som konstateras utifrån Ultrax efter striden med The Terrible Trio är att de uppenbarligen har sitt högkvarter i Bradhurst Building - Ultrax behöver bara cirkla runt staden lite för att kunna känna av varifrån Dr Destructos energispår härrör. Om du droppade den ledtråden innan kanske Llewellyn minns att hans bud försvann tidigare under

dagen när budet gick till Bradhurst Building.

Bradhurst Building är en kontorsskrapa mitt i city. Doktor Destrukto har under de senaste dagarna haft en enorm hypnosstråle igång i entrén till Bradhurst Building. Alla som går in förvandlas till viljelösa zombies som med utsträckta armar letar sig fram till ett ledigt skrivbord och lägger sig därunder i djup dvala. De valde Bradhurst Building inte bara för dess centrala läge och vackra kontorsmiljö utan också för att byggnaden uppfyllde de krav som Dr Destructos fruktansvärda maskin ställer på energiförsörjningen.

Totalt trångsynta, maktgalna, skurkar som dom är så tror Trion inte att hjältarna någonsin kommer att våga sätta sig upp emot dem en gång till...men då har de aldrig läst några serietidningar. Den föregående sammandrabbningen borde ha lärt våra hjältar att inte kasta sig hals över huvud in i striden en gång till. Låt spelarna syna byggnaden ordentligt innan dom ger sig in. Följande information får de ut av sin spaning.

- Folk som går in kommer inte ut. Det står åtminstone 25 mountainbikes utanför (budcyklar) Psyche känner till att Dr Destrukto tidigare använt hypnosstrålar och liknande utrustning.
- Karta över byggnaden finns på stadsbyggnadskontoret. Tyvärr har en ny sorts ventilationstrummor installerats som endast har en diameter på 30 cm. Så det blir inget krypande i ventilationstrummor.
- Om de försöker ta sig in någon annan väg än huvudgången, t ex garaget eller någon nödutgång, så märker de att dörrarna är rejält barrikaderade från insidan. Någon verkar ha plockat fram storsvetsen och gjort ett djävligt bra jobb - Gentlemannen kommer att få grava problem att bryta igenom barrikaderingen och ett sådant inbrytningsförsök kommer dessutom helt säkert att märkas inifrån byggnaden.

Så fort hjältarna bestämmer sig för att inta fiendens högkvarter så märker de hur en eftersläntrande skurk verkar närma sig deras gömställe. Det är den kvinnliga skurken Countess Grimm (en inte särskilt mäktig superskurk vars främsta vapen är den tentakel hon har istället för högerarm) som helt missar hjältarna och praktiskt taget stiger rakt ibland dem. Hon har återvänt från ett ganska misslyckat tävlingsup-

pdrag och går och småsvär för sig själv.

Plötsligt inser hon att hon i princip är omringad. Hon kommer inte ens försöka strida mot hjältarna utan kommer att erbjuda dem information och om så krävs nyckelkortet in till skurkarnas specialingång till Bradhurst Building, mot att de låter henne gå naturligtvis. Countess Grimm berättar allt om tävlingen och om de löften alla superskurkarna fått - det verkar nästan som hon tycker det skall bli skönt att slippa denna röriga historia. Hon avslöjar att hon såhär i efterhand tycker att deras löften om ökade superkrafter inte verkar helt pålitliga.

Episoden med Countess Grimm kan hoppas över om spelarna inte verkar behöva mer information, annars är det ett utmärkt tillfälle för att fylla igen luckor och hål i spelarnas uppfattning om vad som hänt. Ett slags uppsamlingsheat för förvirrade sinnen helt enkelt! När detta är sagt slocknar halva stan och Bradhurst Building börjar glöda. Slutstriden är nära! Spelarna måste göra sin inbrytning nu, annars vet ingen vad som kan hända med Capitol City...

FAS 10: SPEKTAKULÄR KATAKLYSM

Precis framför entrén till Bradhurst Building står Dr Destructos hypnostrålskanon. Psyches tentakler kan lätt förstöra den eller så kan Ultrax som inte påverkas av den gå in och stänga av den - den är tänkt att ta hand om människor, inte supervarelser. Dr Destructo och Major Massaker är lite för upptagna med att ordna med den stora kraftutsugningsapparaten för att märka att någon mixtrar med hypnostrålen.

Inne i byggnaden ligger folk i drivor och sover djupt. De går att väcka om man verkligen försöker, men de kommer att somna om så snart man slutar att hålla dem vakna. Ingen av dem svävar i livsfara förutom några som verkar vara lite uttorkade. De har heller ingen värdefull information att bidra med - ingen minns något annat än att de gick till jobbet som vanligt igår och nu vaknar de med en superhjälte i ansiktet.

Byggnaden är enormt stor (ca 60 våningar hög) så det tar ett tag att hitta skurkarna. Eftersom det är så nära slutet och spelarna vid det här laget förmodligen är utmattade av

flera timmars rollspel så kan man göra historien kort och bara tala om för dem att de vandrar om kring i byggnaden och med hjälp av Ultrax förstärkta sinnen snart finner skurkarna (via de enorma energier som driver Dr Destructos apparater). Om du känner att för att bygga upp stämningen kan du begära av spelarna att komma på en plan för att hitta dem.

Precis vid entrén ligger dessutom säkerhetsavdelningen. Där finns en hel vägg full med övervakningsskärmar. Dessvärre finns ingen el så hela säkerhetscentralen är nedsläckt. För att driva Dr Destructos enorma kraftbooster/utsugare så krävs det energi från hela byggnaden (och en bättre del av kvarteren runt om). Cyborgskurken Thunderhead har hjälpt The Terrible Trio att dra om alla elledningar i huset så att de leder till det rum där Dr Destructo valt att sätta sin maskin. Genom att ägna en kvart åt att koppla tillbaka elen till övervakningssystemet (inte så svårt för vare sig Ultrax eller Psyche) så kan hjältarna snabbt lokalisera var Dr Destructo, Bortbytingen och Major Massaker befinner sig. Annars kan de följa de nya ledningar som verkar vara dragna genom varje korridor. På vissa stället har enorma hål slagits genom golvet för att komma åt kablar eller minska sträckan till målet. Genom att ett tag studera dessa ledningar kan man tillslut förstå åt vilket håll de alla leder.

Major Massaker och Dr Destructo har med omsorg valt det mest stämningsfyllda rummet för sina hemska göromål. Mitt i Bradhurst Buildings centrum håller en herrklubb till. Där ägnade sig Capitol Citys rika och sysslolösa åt fäniga invigningsritualer i fula hattar fram tills den stund då Dr Destructo bestämde sig för att söva ned dem och bygga om lokalen till ett labb. Det är högt i tak och väggarna är täckta av dyra gobelänger. Mörka rokokomöbler, röda mattor och stora krukväxter samsas med Dr Destructos galna maskiner. Det finns flera ingångar in i men där hjältarna kommer in är på en liten balkong ovanför hela spektaklet.

Syftet med denna scen är att gradvis bygga upp stämningen för den stora slutstriden med Mäster Magus. Scenen består dels av läsavsnitt som spelledaren helt enkelt läser upp för spelarna, dels av actionsekvenser. Om spelarna av någon anledning inte vill ingripa på ett visst stadium kan du bara gå vidare med nästa läsavsnitt, och låta spelarna hoppa in när de vill.

Eftersom spelarna fick rejält med stryk mot The Terrible Trio sist så kan Psyche tänkas lida

av svåra osäkerhetskänslor och Dervish av enorma skuldkomplex, något som torde innebära en relativt passiv attityd från spelarnas sida. I vilket fall som helst vill nog spelarna iaktta The Terrible Trio en liten stund i alla fall, för att upptäcka eventuella svagheter i försvaret, eller för att se hur den falske Bortbytingen betar sig. Så här börjar det i alla fall:

Major Massaker står i givaktsställning. Dr Destructo står redo med en stor pulserande röd knapp. Bortbytingen står en bit ifrån och vrider på några rattar. I små glasburar sitter fem kvinnor och män. Runt huvudet har hjälmar som ser ut att vara ombyggda frisörhuvor. Det är helt klart superskurkar som väntar på att bli boostade med superkraft - de verkar inte vara satta i burarna mot sin vilja, flera av dem har tvärtom obehagliga lyckogrin kletade i ansiktet.

- Sätt igång! skriker Major Massaker.

Doktor Destructo trycker på knappen och maskiner runtom i hela rummet börjar vibrera och surra. Kropparna i burarna verkar inte alls bli fyllda med superkrafter - tvärt om förbyts deras lyckliga leenden i groteska smärtgrimaser när det verkar som om livet sugs ur dem och de åldras tiotalet år på tiotalet sekunder.

Dr Destructo och Major Massaker skakar hand och kropparna i burarna vrider förtvivlat på sig. Doktor Destructo vänder sig mot dem samtidigt som han drar i en spak mot kropparna och säger:

- Likt myror använder bladlöss suger vi nu ut era krafter och det är inget ni kan göra åt det! Trodde ni verkligen att vi, The Terrible Trio, skulle dela med oss av vår makt och våra geniala planer? Bah!

Så långt får du i alla fall läsa utan att spelarna ingriper - men nu vill de förmodligen kasta sig in i striden för revansch på Dr Destructo och Major Massaker, och kanske också för att rädda de stackars superskurkarna. DD och MM har den här gången inte initiativet, men de är på hemmaplan - Dr Destructo har många apparater till sitt förfogande här. Spelarna har förmodligen överraskningsmomentet på sin sida, vilket ger dem en liten fördel. Om de försöker sabotera kraftöverföringsapparaten upptäcker de att de kan slå sönder i princip hur mycket maskiner som helst utan att något händer (det är naturligtvis Mäster Magus som

upprätthåller processen med sin magi). Däremot kan de förhoppningsvis hindra DD & MM från att gå in i kraftöverföringskamrarna (vilket ändå bara kommer att resultera i att de blir medvetlösa - det är ju Mäster Magus som ska använda de utsugna energierna).

Bortbytingen/Mäster Magus kommer att hålla sig undan, gömd om det går, i den här striden. DD och MM kommer att ropa på honom om de behöver hjälp, men han bidar sin tid så länge.

DD & MM kommer trots allt antagligen att snart få övertaget i striden igen. När det är på väg att hända är det dags att gå vidare till nästa fas. Plötsligt spricker väggen på andra sidan rummet. Genom sprickan stiger en helt alldaglig man, klädd i vanliga kläder och av medellängd. Han höjer allvarligt sin hand och säger:

- Stopp mina herrar, nu har ni har gått för långt!

En blå energikula börjar ta form runt den alldaglige mannens vänstra hand, något som Dr Destructo och Major Massaker inte verkar bry sig om.

- För sent, vem ni än är! skrattar Dr Destructo.

Major Massaker viftar irriterat med handen och verkar inte ta någon notis överhuvudtaget om den man som just kom in i rummet. Både han och Dr Destructo kastar sig i förvirringen mot kraftkamrarna (som ska ge dem de utsugna superskurkarnas krafter). Bortbytingen dyker plötsligt upp, synbarligen från ingenstans. Han står till en början still, sedan sträcker han händerna mot sin hjälm. Med ett klick tar han av den. Under hjälmen döljer sig inte alls det ansikte som Major Massaker och Doktor Destructo förväntat sig utan den ultramäktige megasuperskurken Mäster Magus vassa anletsdrag!

- Vad är det som försiggår? säger Major Massaker strängt.

Mäster Magus knäpper med handen och såväl Major Massaker som Dr Destructo förvandlas till viljelösa fågelskrämmor med rinnande saliv. Med andra handen knäpper han ännu en gång och den alldaglige mannen som just kom in i rummet faller hårt på knä, ungefär som om han plötsligt fått en enorm tyngd på sina axlar som han inte mäktade hålla upp.

Om spelarna kastar sig mot Mäster Magus kommer han att knäppa med fingrarna ännu en gång till och kasta dem alla tvärs över rummet ner bland lite krossade apparater, för att få tid till sin slutmonolog.

- Så, Vandraren, du gick i min fälla till slut! säger Mäster Magus medan han borstar med handen över den dräkt som en gång tillhörde Bortbytingen. Dräkten förvandlas till skadeinsekter och krälar iväg.

- I månader planerade jag min kupp. Medhjälp av dessa två blinda dårar lyckades jag allt skapa en hel del kaos - kaos som lurade hit dig, Vandraren! säger Mäster Magus segervisst. I bakgrunden kan en tår kan ses rinna längs med Major Massakers kind.

- Jag visste att det bara var en extrem koncentration av olyckor som kunde styra dig till en plats, fortsätter Mäster Magus. Du vill bara göra gott, använda din odödlighet för att hjälpa människor. Ett sådant fruktansvärt slöseri med kraft! Men snart kommer du vara befriad från odödlighetens och osynlighetens börda. Och jag kommer ta över den från och med nu!

En cirkel av salt och blod tycks rinna upp ur golvet och omringar Vandraren. Maskinerna jobbar så att dom nästan brinner. Mäster Magus trycker på en knapp och en grön magisk-vetenskaplig energiblixt slår ut från en av maskinerna och sveper in Vandraren i en obehaglig brinnande boll. Vandraren ser ut att lida oerhörda smärtor medan Mäster Magus bara ser gladare och gladare ut. Vandraren har börjat tömmas på sin odödlighet.

Här får spelarna återigen börja agera. Det är viktigt att det blir en bra och finurlig slutstrid där spelarna känner att de verkligen får ge allt - Mäster Magus är ju en så oerhört övermäktig fiende. Därför föreslår vi att du som spelledare använder följande dramaturgiska knep. När du bryter den statiska filmscenen för att blanda in spelarna, säg kort och gott: "Överraska mig!" och lämna sedan rummet i kanske 10 minuter för att köpa kaffe/gå på toaletten. Under tiden får spelarna planera ihop någon briljant plan för att stoppa Mäster Magus. Om de börjar skrika i munnen på varandra och fråga saker om hur det ser ut, exakt vad de vet om mästern Magus osv, säg då att de ska kläcka planen först och att du svarar på eventuella frå-

gor när du kommer tillbaka.

Huvudsyftet är att slutstriden ska bli spännande och spektakulär och helt präglas av ett stajt samarbete mellan hjältarna - exakt hur de planerar att slå ut Mäster Magus och/eller befria Vandraren är egentligen oviktigt. Ju mer saker de blandar in desto lättare blir det. För att det skall bli spännande så låt spelarna få rejält med skada så att de tvingas spendera varenda gnutta hjältepoäng. Direkta attacker mot Mäster Magus är naturligtvis snudd på omöjliga. Den säkraste taktiken är att försöka släppa Vandraren lös, eller försöka väcka ärkeskurkarna Dr Destructo och Major Massaker och få deras hjälp (de är ju faktiskt rätt sura på Mäster Magus för hans förräderi). Man kan använda sig av någon av Dr Destructos märkliga maskiner eller helt enkelt bara svinga sig i takkronan - det viktigaste är att scenen blir rolig och spännande. Låt någon av spelarna få så mycket stryk att han/hon tappar masken och blir tvungen att avslöja sin hemliga identitet. Kanske man ska förstöra Gentlemannens dräkt så att han tvingas inse att hans krafter faktiskt är naturliga och inte alls kommer från dräkten som han tror?

Naturligtvis så kommer spelarna att klara slutstriden om de inte är totalt fantasilösa, men låt inte detta lysa igenom för tydligt. Kanske passar det bra in i historien att en av spelarna får sätta livet till - det händer ju trots allt att superhjältar dör! Om du känner dig snäll kanske Vandraren kan återuppväcka någon som inte varit död så länge.

När Mäster Magus märker att motståndet verkar bli för kraftigt så kommer han snabbt försvinna in i en utvikbar tidsficka där han drar halva möblemanget med sig samtidigt som han skriker:

- Ingen trotsar Mäster Magus ostraffat! Jag kommer tillbaka, era ynkliga maskar!

Vandraren tackar spelarna genom att skaka deras händer och tacka dem hjärtligt. Han berättar lite om sitt öde (se Bakgrund) och lugnar dem med att Mäster Magus säkert kommer att vara utslagen i ett par månader. Han ger dem alla varsin sten som han har i sin rockficka. Det verkar vara helt vanliga gråa stenar.

- Stenarna kommer att bli varma så fort Mäster Magus befinner sig i närheten, säger Vandraren. De börjar verka när han är 30 dagsfärder från stenen och ju närmare han

kommer desto varmare blir de.

Han tar farväl och lämnar rummet.

Spelarna börjar precis som förut glömma bort honom, men minns av någon anledning vad stenarna är till för. Därefter kan de städa upp bland de avsevärt försvagade superskurkarna. En lämplig epilög vore naturligtvis om de avslöjade sina hemliga identiteter för varandra (om de inte redan klarat av den biten). De kommer att bli framställda som hjältar av pressen och alla spotters. Ingen kommer att ifrågasätta att det nu är de som är Capitol Citys Beskyddare!

SLUT

SPELDATA

SUPERSKURKAR & ANDRA

ERG (DEN LEVANDE DYNAMON)
alias Luther Cayce

Grundvärden:

Styrka:	5
Vighet:	6
Tålighet:	8
Intelligens:	2
lakttagelseförmåga:	4
Viljestyrka:	4
Personlighet:	3

Initiativ:	8
Skadepoäng:	8

Nackdelar:

Storhetsvansinne

Färdigheter:

Tjuv: 5

Krafter:

Absorbera Energi: 20

[Begränsningar: Kan endast absorbera elektricitet. Måste användas för att aktivera övriga krafter.]

[Bonus: Absorberad energi adderar till Kraftreserv]

Kraftreserv: 20

[Begränsning: Måste aktiveras med absorberad energi. Reserven minskar med 1 varje gång den används]

[Bonus: Kan användas för att öka Styrka, Vighet, Tålighet och alla nedanstående krafter.]

Blixtattack: 1-20*

Ljusblixt: 1-10*

Kraftfält: 1-20*

[Begränsning: Skyddar endast användaren]

[Bonus: Kan attackera genom fältet]

Beskrivning:

Sina stora krafter till trots är Erg en typisk andraklassens skurk. Han blir alltid överväldigad och berusad av sin egen makt när hans absor-

berade energier är på topp, och glömmer i stridens hetta att hans absorberade krafter är begränsade och förr eller senare tar slut.

BURNOUT

alias Boyd Harper

Grundvärden:

Styrka: 8 (kan lyfta lite drygt ett ton)

Vighet: 4

Tålighet: 9

Intelligens: 2

lakttagelseförmåga: 5

Viljestyrka: 3

Personlighet: 2

Initiativ: 6

Skadepoäng: 9

Nackdelar:

Märkligt utseende

Färdigheter:

Slagsmål: 5

Tjuv: 5

Vetenskap: 2

Krafter:

Eldkropp: 12

Eldstråle: 12

Beskrivning:

Även om Burnout är väldigt farlig med sina eldkrafter har han aldrig blivit något mer än en buse med superkrafter. Han klarar sig bra mot vanligt folk men är ingen match för en någorlunda snabbtänkt superhjärte. Han är mycket bitter över att hans superkrafter också har gjort honom vanställd, som om man retar

honom för det är det lätt att få honom ur balans.

SHOTGUN PETE

alias Peter Horowitz

Grundvärden:

Styrka: 4

Vighet: 5

Tålighet: 4

Intelligens: 6

lakttagelseförmåga: 5

Viljestyrka: 7

Personlighet: 4

Initiativ: 11

Skadepoäng: 4

Nackdelar:

Psykopat

Färdigheter:

Akrobatik: 3

Slagsmål: 5

Fordon/Land: 3

Vapen: 10

Tjuv: 6

Krafter:

Shotgun Pete har inga superkrafter. Han klarar sig med sin superhögteknologiska trepipiga bössa.

Utrustning:

"Shotgun" (egnetligen Advanced Cybernetic-Interface Assault Weapon System Y-98):

Intelligens: 6 (avancerad AI & expertsystem),

Tålighet: 10, Energistråle: 13, Regenerera: 4

(reparerar sig själv), Ljusblxt: 8, Telekinesi: 2,

Telepati: 4 (de sistnämnda två fungerar bara

mellan vapnet och dess bärare, d v s Shotgun

Pete kan befalla vapnet och få det att flyga

omkring även om han inte håller i det),

Neutralisera: 8 (Vapnet kan känna av super-

hjältars krafter och kalkylera fram en lämplig

attackmetod för att stoppa dem och därefter

utveckla en förmåga att använda denna

attack, förutsatt att vapnet inte används till

något annat än att analysera med i sex strids-

rundor. Denna förmåga har Shotgun Pete säll-

an tålmod att utnyttja.

Beskrivning:

I motsats till Burnout och Erg är Shotgun Pete

en ganska listig skurk som lyckats använda sitt enda vapen till maximal effekt. Han är mycket bättre på att utnyttja sitt vapens styrkor och är mer medveten om sina svagheter än de flesta superskurkar av sin kaliber. Däremot är han ganska enkelspårig och använder helst vapnet för att skaffa snabba pengar (oftast genom att ta gisslan ock kräva lösen) eller för att plåga andra människor.

DOBERMANGÄNGET

alias helt ointressanta

Grundvärden:

Styrka: 3

Vighet: 5

Tålighet: 4

Intelligens: 2

lakttagelseförmåga: 3

Viljestyrka: 2

Personlighet: 2

Initiativ: 8

Skadepoäng: 4

Nackdelar:

Animaliska instinkter

Märkligt utseende

Färdigheter:

Fordon/Land: 2

Vapen: 4

Slagsmål: 4

Tjuv: 3

Krafter:

Superluktsinne: 3

Klor & bett: 5

Utrustning:

Automatgevär (AV: 7)

Pistol (AV: 4)

Beskrivning:

Dobermangänet är typiska losers i superskurksammanhang. De klarar knappt att råna en bank men verkar inte vara särskilt bitt-
ra eller ledsna för det eftersom de också har hundlika värderingart. Så länge de är aktiva

och håller igång är det roligt, och har de ingenting att göra blir de lätt rastlösa och nedstämda.

MONSTER THROG

alias okänt/irrelevant

Grundvärden:

Styrka: 11 (kan lyfta och kasta en tågagn)

Vighet: 3

Tålighet: 10

Intelligens: 1

lakttagelseförmåga: 5

Viljestyrka: 6

Personlighet: 2

Initiativ: 8

Skadepoäng: 10

Nackdelar:

Märkligt utseende

Okontrollerbar kraft (Temporalöflyttning)

Svaghet: Starka blomdofter

Lättdistraherad

Färdigheter:

Vapen: 5

Slagsmål: 5

Krafter:

Temporalöflyttning: 15

Extra armar: 2 (dvs fyra armar totalt)

Hårdhudad: 3

Regenerera: 4

Superluktsinne: 10

Utrustning:

Två rör i rymdlegering (Skada +1, Tålighet: 10)

Beskrivning:

Monster Throg är som en väldigt destruktiv fyraåring på drift i tid och rum. Han gillar att slå sönder saker och ställa till med förstörelse

eftersom det låter roligt och ser kul ut. Han kan tämligen lätt distraheras om man ger honom andra roliga saker att göra, d v s saker som låter mycket och som ser kul ut.

MAJOR MASSAKER

alias Reinhard Schmidtt

(legalt ändrat från Dudley Wainwright)

Grundvärden:

Styrka: 10 (något starkare än Gentlemanen)

Vighet: 6

Tålighet: 9

Intelligens: 6

lakttagelseförmåga: 6

Viljestyrka: 8

Personlighet: 7

Initiativ: 14

Skadepoäng: 9

Fördelar:

Kriminellt kontaktnät

Högkvarter

Ledarskap

Särskild kunskap: Militär historia

Nackdelar:

Storhetsvansinne

Bärsärkraseri

Okontrollerbart hat: the Ultimates

Okontrollerbart hat: veklingar och avvikare

Färdigheter:

Akrobatik: 5

Karisma: 8

Stridskonst: 7

Medicin/Första hjälpen: 4

Militär: 10

Fordon: 6

Vapen: 8

Krafter:

Supersprint: 3

Superhopp: 3

Gifttolerans: 8

Empatisk sändning: 8

Beskrivning:

Major Massker är en obheglig fascist som använder sin empatiska superkraft och sin stora ledarförmåga för att locka till sig fascistiska element och transformera dem till en privattarmé. Särskilt fantasifull är han alltså inte, eftersom hans planer alltid syftar till att i slutändan ta över världen eller åtminstone en

rejäl bit av den. Han samarbetar med Dr Destrukto eftersom de har likartade mål. Bortbytingen betraktar han som en tjänare, ingenting mer. Major Massaker är en superskurk på en helt annan nivå än de flesta andra skurkar spelarna har mött hittills - han är listig, snabbtänkt och en genial taktiker och strateg. Hans största svaghet är att han faller in i ett djuriskt bärsärkaraseri om man lyckas reta upp honom tillräckligt.

DR DESTRUCTO

alias Dr Desmond Struck

Grundvärden:

Styrka: 2

Vighet: 4

Tålighet: 3

Intelligens: 13

lakttagelseförmåga: 7

Viljestyrka: 7

Personlighet: 4

Initiativ: 17

Skadepoäng: 4

Fördelar:

Kriminellt kontaktnät

Geni

Högkvarter

Särskild kunskap: Kvantfysik

Särskild kunskap: Vapendesign

Nackdelar:

Storhetsvansinne

Okontrollerbart hat: the Ultimates

Otur

Färdigheter:

Detektiv: 4

Bygga Pryttlar: 14

Medicin: 8

Militär: 4

Vetenskap: 14

Fordon: 4

Vapen: 6

Krafter:

Dr Destrukto har inga övermänskliga krafter. Däremot är han ett vetenskapligt geni utan motstycke och kan bygga prylar som i princip imiterar vilken kraft som helst.

Utrustning:

Dr Destrukto har under sin skurkkarriär använt en enorm mängd vapen. Under det här även-

tyret kommer han främsta att använda sig av sitt ogenomträngliga, projicerbara kraftfält (Kraftfält: 14, Kraftsköld: 12, Slutet system: 10), sin Hypno-stråle (Hypnos: 11, Sinneskontroll: 6) - dock kommer den troligen inte användas på spelarna, ett speciellt energibubblegevär han tänker använda mot Ultrax (Paralysering: 15, kan endast användas mot Ultrax) och särskilda ljusgranater mot Psyches mörker (Ljusblint: 10, Ljus: 10)

Utöver detta kan man förutsätta att Dr Destrukto har tillgång till i princip vilka prylar som helst, med kraftnivåer på 6-10 (vapen något högre). Framförallt har den feigisen undantagslöst någon sorts pryl som hjälper honom när han bestämmer sig för att fly.

Beskrivning:

Dr Destrukto är Major Massakers ständige partner. Men där Majoren drivs av makthung-er och erövrarlusta ser Dr Destrukto sådant som medel snarare än mål - Dr Destrukto engagerar sig i världserövrarplaner främst för att testa sina uppfinningar och matcha sitt intellekt mot världens superhjältar (plus för att få pengar till nya uppfinningar förstås). Han är mycket egenkär och oändligt stolt över att han är ett sådant stort hot mot världsfreden utan att han har några superkrafter.

COUNTESS GRIMM

alias Lucrezia von Grimm

Grundvärden:

Styrka: 7

Vighet: 6

Tålighet: 7

Intelligens: 4

lakttagelseförmåga: 4

Viljestyrka: 5

Personlighet: 4

Initiativ: 12

Skadepoäng: 7

Färdigheter:

Akrobatik: 6

Detektiv: 2

Militär: 2

Stridskonst: 6

Vapen: 7

Fordon: 4

Tjuv: 6

Krafter:

Tentakel: 9
Pyrokinesi: 6

Utrustning:
Pistol med explosiv ammunition (AV: 5)

Beskrivning:

Countess Grimm är en legoknekt som hyr ut sig till den som betalar bäst. Hon är ett proffs ut i fingerspetsarna och överger en operation direkt om hon riskerar att åka fast, något som gjort att hon fått ett rykte om sig att vara opålitlig i den kriminella världen. Hon är mycket medveten om sina förmågor och begränsningar och tar inte uppdrag som innebär någon risk att konfronteras med övermäktiga fiender.

MÄSTER MAGUS/BORTBYTINGEN

alias okänt

Grundvärden:

Styrka: 3
Vighet: 5
Tålighet: 4
Intelligens: 11
Iakttagelseförmåga: 9
Viljestyrka: 14
Personlighet: 8

Initiativ: 14
Skadepoäng: 4

Fördelar:

Ockult kontaktnät
Konnässör
Högkvarter
Ledarskap
Särskild kunskap: urgamla språk

Nackdelar:

Okontrollerbart hat: Vandraren
Maktgalen
Besatt av odödlighet

Färdigheter:

Karisma: 7
Ockultism: 15

Krafter:

Det är nästan löjligt att beskriva Mäster Magus krafter, så mäktig är han. Vi presenterar här ett urval och så får spelledarens fantasi sköta resten. Enda chansen spelarna har är att Mäster Magus vid tiden för konfrontationen kommer att ägna en stor del av sin energi åt att upprätthålla besvärjelsen som suger kraften ur

Vandraren - han kan medan detta pågår t ex inte koncentrera sig på så många besvärjelser samtidigt.

Elementarmagi: 10
Dimensionresa: 4
Sinnemagi: 15
Magisk attack: 15
Magisk sköld: 15
Astral resa: 12
Flyga: 8
Teleportation: 16
Osynlighet: 4
Supersinnen: 16
Hela: 10

Beskrivning:

Mäster Magus är den mäktigaste magikern på jorden och har kämpat ensam mot the Ultimates och flera andra av jordens mäktigaste superhjältar vid ett flertal tillfällen. Han är besatt av att ta reda på odödlighetens hemlighet och han hatar Vandraren för att denne har gäckat honom så länge. Han ser spelarna som oändligt underlägsna, något som kanske kan vändas till deras fördel.

VANDRAREN

Grundvärden:

Styrka: 3
Vighet: 4
Tålighet: 3
Intelligens: 10
Iakttagelseförmåga: 10
Viljestyrka: 18
Personlighet: 10

Initiativ: 14
Skadepoäng: 3

Fördelar:

Områdeskännedom: Jorden
Kontaktnät
Skarpögd

Nackdelar:

Skuld känslor

Färdigheter:

Alla: 5
Ockultism: 15

Krafter:

Odödlighet: 25
Prekognition: 10

Postkognition: 10
Teleportera: 20
[Begränsning: Ej kontrollerbar]
Exorcism: 12
Astral resa: 12
Språkförståelse: 10
Telepati: 8
Empati: 8
Generell magi: 18

Beskrivning:

Vandraren finns utförligt beskriven i äventyrets bakgrundsavsnitt.

LATHUND

För att slippa bläddra för mycket fram och tillbaka så har vi sammanställt en lathund över äventyret.

Snabb genomgång över de tio olika faserna i äventyret och deras syften.

FAS 0 Spelarna träffas i Psyches högkvarter och rings sedan upp av Polisen Leonard.
Syfte: En mjukstart - lite uppvärmningsrollspel.

FAS 1 De beger sin till industrilokalen och hittar bortbytingens teglifierade kropp.
Syfte: Något lurtt är på gång - Ultrax börjar ana oråd.

FAS 2 De får tillfälle att göra detektiv arbete iförda kostym. Familjen Glass och Professor Ryle introduceras.
Syfte: Känna på detektiv och undersöknings arbete som maskerade hjältar.

FAS 3 Rå action tillsammans med Erg och Burnout.
Syfte: Action, slåss och fighting och ytterligare aningar att något stort är pågång.

FAS 4 Åter samling i högkvarteret. Sammanställa information. Slutar med att spelarna tvingas att gå och lägga sig.
Syfte: Offrets civila identitet fastställs. Via magmunsoperation och stjärntecken.

FAS 5 Den civila förmiddagen. Spelarna agerar - kontaktar sina civila kontakter - Deras civila identiteter avslöjas.
Syfte: Understryka den kontrast som existerar mellan spelarnas civila och maskerade identiteter.

FAS 6 Gisslan dramat på museet. Andra stora sammandrabbningen med superskurkar på kort tid. Shotgun Pete, Dobbermännen och Monster Throg. Vandraren introduceras.
Syfte: Den sista bekräftelsen på att en stor superskurktävling är igång. Vandraren kommer in och lämnar deras liv lika snabbt som han kom in.

FAS 7 Bitarna faller på plats. Hjärnorna bakom det hela är The Terrible Trio. Ett stort fett irrspår läggs ut av deras fiender. Spelarnas tvingas interagera med media.
Syfte: Lura spelarna, leda dem in på fel spår.

FAS 8 Slagsmål med de väl förberedda Trion. Spelarna får spö. Dessvärre underskattar the Terrible Trio karaktärerna och avslöjar sitt gömställe.

Syfte: Gömstället avslöjas samtidigt som spelarna förnedras/inser vilka de fajtas emot.

FAS 9 Alla de sista pusselbitarna läggs på plats innan de attackerar skurkarnas högkvarter. Countess Grim fyller i alla detaljer mot att hon får fri lejd.

Syfte: Utmärkt tillfälle för spelledaren att fylla i eventuella kunskapsluckor.

FAS 9 Slutscenen där spelarna först får den dubbelbottnade intrigen spelad för sig och till sist får tillfälle att stoppa Mäster Magus fruktansvärda plan och rädda staden och vandraren

Syfte: En grandios - episk avslutning - döda gärna några av spelarna för att sedan låta vandraren återuppväcka dem.