



Ett Heroes Unlimited-scenario för Gothcon XXVII

Konstruktör: Hans Josefson



## Introduktion:

Dags för ett nytt Fource-scenariot på Gothcon, det fjärde i ordningen, och ett ganska speciellt sådant, då antalet spelare som kan spela scenariot i år kan varieras mellan tre och sex. Tre av de tillhörande rollpersonerna (Sunscreen, Devil Dog och Hummingbird) är veteraner från tidigare års scenarion, och i egenskap av fasta medlemmar måste de användas som rollpersoner. Övriga tre (Wraith, Tinkerbelle och Flying Scotsman) har förekommit i tidigare års scenarier som SLPs, och har nu rekryterats för att hjälpa sina kamrater i en svår stund. Spelarna kan välja att använda vilka de vill av dessa roller, det spelar ingen större roll för scenariots utformning.

(En sanning med modifikation iofs då Wraith har en del kunskaper och färdigheter som kan komma till nytta, men han kan precis lika gärna använda dem från en rådgivarposition som SLP som från en aktiv position som rollperson).

Givetvis innebär denna konstruktion mer jobb för dig som SL, men förhoppningsvis är det värt det. När du läser igenom scenariot är det viktigt att du funderar över hur stora spelgrupper du kan tänka dig att spela, då gruppstorleken lär variera. Fundera också litegrann på hur de olika rollpersonerna kan komma att påverka scenariots förlopp.

(Om det kan vara av intresse kan jag säga att jag personligen skulle föredra en spelgrupp på fyra eller möjligtvis fem personer, med i första hand Wraith och i andra hand Tinkerbelle som extra rollperson, helt enkelt då de tillför mest intressanta och nyttiga förmågor och perspektiv till gruppen. Inte för att det är något fel på skotten. ;-)

Till sist några ord om settingen. Rollpersonerna är superhjältar som arbetar för den brittiska regeringen, och stämningen är därefter - traditionell superhjärteaction blandad med lite spionthriller a la James Bond (vilket ju är nästan samma sak...).

Det viktigaste är (som vanligt) att alla har kul, så jag tänker inte binda ned er med massa förmaningar om hur ni skall spela, med ett litet undantag: Håll det hela flytande! Låt er inte i onödan tyngas ned av en massa onödiga detaljer som färdighetsslag osv, utan kör hellre på total storytelling rakt igenom - det är både snabbare och roligare!

Realism är trevligt, men i slutändan är det inte nödvändigt - hur realistiskt är det egentligen att ha rollpersoner som kan flyga och gå genom väggar?

Det lär också bryta ut strider mellan rollpersonerna och några skurkar förr eller senare - det hör till genren, trots allt. Även här är det bäst att strunta i tärningsslagen och istället försöka koreografera det hela på ett snyggt sätt - ju snyggare, modigare och mer halsbrytande manövrer rollpersonerna försöker med, desto större chanser har de att lyckas kan man säga...

## Bakgrund:

Innan den nuvarande Fourcestyrkan (som spelat huvudrollen i scenarion sedan Gothcon XXIV) bildades fanns det en annan, bestående av hjältarna Amazon, Syphon, Bluewing och Wildcat. Denna mötte sitt slut under ett uppdrag med kodnamnet "Brainstorm", där en galning med samma namn försökte använda sina mentala krafter för att förslava hela jordens befolkning. Fource lyckades stoppa honom, men till priset av Amazon och Syphons liv, och Bluewing blev obotlig

galen som ett resultat av Brainstorms mentala attacker av honom och sattes på ett högsäkerhetsmentalsjukhus.

Wildcat slutade som regeringsagent efter förlusten av sina kamrater, men övertygades att komma tillbaka som ledare för den nya Fourcestyrkan när den bildades (även om han inte var överdrivet förtjust i idén...). Den nya styrkan har visat sig bli en framgång, har genomfört tre utomordentligt lyckade uppdrag med Wildcat som ledare, och har dessutom börjat bli rejält omtyckta av allmänheten. Men kändisskapet har sina baksidor...

När Bluewing fick höra talas om den nya Fourcestyrkan gjorde det hans psykos långt mycket värre, och han utvecklade en sjuklig fixering vid att "visa dem alla hur det skall vara", som han uttrycker det. Med hjälp av de psykiska krafter som han utvecklat som en bieffekt av Brainstorms attack har han rymt från mentalsjukhuset och är nu efter några månaders förberedelse redo att sätta sin plan i verket. Planen är egentligen ganska enkel: Den gamla Fource skall återskapas, och när det väl är gjort skall nya Fource omintetgöras - arrogant som Bluewing är tror han att nya Fource inte skulle ha en chans mot gamla Fource i öppen strid...

Det finns dock vissa problem med första steget i planen: Amazon och Syphon är båda döda, och Wildcat "har gått över till andra sidan" (som Bluewing ser på saken i alla fall...). Vid en expedition till ruinerna av Brainstorms underjordiska högkvarter lyckas dock Brainstorm få med sig två fynd som är ovärdeliga för hans plan: Dels Amazons magiska bälte, som var källan till hennes superkrafter, och dels Syphons lik. Eftersom olyckan som gav Syphon hans superkrafter förvandlade honom till något som var mer än människa borde man kunna väcka honom till liv igen, resonerar Bluewing.

För detta ändamål kontaktar han den beryktade "Dr Six", som i flera årtionden experimenterat med supervarelser och metoder att förse vanliga människor med superkrafter. Dr Six går med på att försöka återuppliva Syphon och även hjälpa Bluewing senare i hans plan, till ett något udda pris - Hummingbird! Det var ett av Six' experiment som gav Hummingbird hennes superkrafter, men hon rymde innan han hann avsluta experimentet. Nu ser Dr Six en chans dels att kunna avsluta sina ofärdiga provtagningar på henne, och dels att kunna få ännu en medhjälpare med superkrafter - man kan aldrig få för många, enligt honom...

Medan Bluewing ger sig ut och letar efter någon som kan ta platsen som Amazon påbörjar Six sina försök att återuppliva Syphon, vilket ger resultat långt fortare än väntat. Dessvärre har återupplivningen medfört en allvarlig bieffekt: Syphon är numer en sorts energivampyr, som måste absorbera livskraft från andra människor för att kunna överleva. Six (som inte har några högre tankar om värdet på ett människoliv) låter honom därför vandra fritt i staden om nätterna och tillfredsställa sin hunger bäst han kan.

Dessvärre väcker raden av dödsfall som Syphons härjningar orsakat Wildcats uppmärksamhet, och han börjar därför undersöka saken - tyvärr hinner han inte så långt innan han kidnappas av Bluewing, som i och med det har alla fyra medlemmar han behöver för att kunna återskapa gamla Fource. (Bluewing ser också till att Syphons härjningar mildras för att inte dra till sig onödigt mycket uppmärksamhet.)

Det är här scenariot börjar. Rollpersonerna är dels Wildcats lagkamrater i Fource, dels ett antal supervarelser som de stött på i tidigare scenarion som kallats in för att hjälpa till i utredningen av Wildcats försvinnande - en inte helt enkel uppgift...

## Aktörerna:

### Bluewing:

Löjtnant Jared Morgan var en av många frivilliga till "Project S", experimentserien som skulle skapa Storbritanniens första regeringskontrollerade supervarelser. Halvvägs genom experimentserien kollapsade dock Morgan. Han bedömdes som ett misslyckat exemplar, togs ur experimenten och sattes under observation.

Det visade sig att kollapsen bara var början. Morgan genomgick en rad smärtsamma transformationer, men när de till sist var över besatt han en kropp på toppen av mänsklig förmåga, ett par fladdermusliknande vingar som gav honom förmågan att flyga, samt permanent blåfärgad hud. Därmed var supersoldaten Bluewing född.

Bluewing tillhörde (tillsammans med bl.a. Burnout, som rollpersonerna träffat på i tidigare scenarier) den första generationen av Storbritanniens superagenter - dessa agenter opererade dock oftast enskilt, och Bluewing kallades ofta in enkom för att bekämpa allehanda övermänskliga hot, då hans distinkta blåfärgade hud gjorde att han inte kunde tjänstgöra som t.ex. infiltrationsagent (vilket f.ö. var Burnouts specialitet).

Så småningom började dock Burnouts superagentkolleger utveckla svåra psykoser, och det blev allt vanligare att Bluewing kallades in för att stoppa någon agent som på ett eller annat sätt hotade oskyldiga civilisters liv. Det var i samband med dessa uppdrag (samt en utredning som visade att åtminstone en agents vansinne hade orsakats av superbrottslingen Dr Mercury) som Bluewing började samarbeta med de supervarelser som skulle bilda den första Fource: Syphon, Amazon och Wildcat. Under Bluewings ledning utvecklades de fyra till en ypperligt kompetent och väl ansedd grupp superhjältar.

Denna version av Fource mötte som sagt sitt slut under uppdraget "Brainstorm". I väntan på att hans "psi-kanon", som skulle låta honom ta mental kontroll över hela jordens befolkning, skulle bli klar för avfyrning hade Brainstorm tillfångatagit Fource och spärrat in dem i sitt underjordiska laboratorium. I sista sekunden lyckades de dock rymma, och gjorde sedan sitt bästa för att stoppa avfyrningen - Syphon absorberade kanonens kraft i ett försök att hindra den från att avfyras, Amazon försökte förstöra kraftverket som drev kanonen, och Wildcat och Bluewing försökte oskadliggöra Brainstorm. De lyckades, men till ett högt pris. När Amazon förstörde kraftverket orsakade hon ett jordskalv som begravnade henne under flera ton sten (tillsammans med Brainstorm och hela hans labb), och Syphon hade tagit allvarlig skada av försöket att absorbera psikanonens kraft och dog snart av sina skador.

Bluewing blev galen, och även om det allmänt antas bero på de mentala attacker Brainstorm utsatte honom för under deras strid, så kan det även ha berott på traumat av att se sina lagkamrater dö, och kanske även på kvardröjande effekter av processen som gav honom hans superkrafter - trots allt hade alla som utsattes för behandlingen blivit galna i något skede.

Nå, alldeles oavsett orsaken så blev resultatet att Bluewing blev koko i lådan. Han spärrades in på sinnessjukhuset Broadmoor utanför London - det var förvisso ett sjukhus för kriminellt

vansinniga, men det var det enda sjukhuset i närheten som hade möjlighet att oskadliggöra en potentiellt våldsam patient med superkrafter.

Efter att han spärrats in på Broadmoor började dock Bluewing utveckla nya, mentala superkrafter, antagligen som en eftereffekt av Brainstorms attacker mot honom. Hans psyke, som fortfarande var känsligt efter kollapsen, klarade dock inte den exponering av medpatienternas våldsamma tankar som de nya krafterna innebar särskilt bra, och Bluewing drevs därför längre in i sin galenskap, där han till sist utvecklade en ny personlighet. Denna var fjärran från den omtyckta superhjälte han en gång i tiden varit, utan var betydligt mer lik de övriga patienterna på Broadmoor, med klara inslag av den megalomani som varit Brainstorms adelsmärke. Dessa enorma förändringar skedde dock helt och hållet i Bluewings inre, varför personalen på Broadmoor inte märkte av några förändringar hos honom - för dem var han fortfarande den katatoniska utbrända superhjälte som skrevs in på sjukhemmet och som sedan dess bara suttit orörlig i sin cell - föga anade de att så mycket pågick inne i Bluewings sinne...

I ett försök att få några livstecken ur Bluewing började personalen läsa högt ur tidningen om den nya Fources bedrifter. Det gav förvisso resultat i och med att det gjorde Bluewing medveten om omvärlden igen (även om han inte visade det utåt), men dessvärre beslutade sig den synnerligen instabile Bluewing för att den nya Fource bara var en blek imitation som inte förtjänade bättre än att få dö snarast möjligt för den riktiga Fources händer - eller något ditåt.

Bluewings nya mentala krafter visade sig komma till användning tämligen omedelbart - med hjälp av dem lyckades han nämligen hypnotisera vakterna och personalen till att släppa ut honom, för att sedan ge dem en mental blockering för att hindra dem från att inse att han flytt.

Väl ute började Bluewing, som är en metodisk herre, undersöka sina motståndare och lägga upp strategin för sin plan. Det första han gjorde var att besöka området där Brainstorms hemliga bas legat. Väl där lyckades han (kanske på grund av Brainstorms inflytande) hitta en hemlig ingång/flyktväg till basen, som mirakulöst undgått större skador då basen rasade samman. Efter idogt grävande lyckades han ta sig fram till Amazons kropp, där han tog hennes magiska gyllene bälte, som var källan till all hennes kraft.

Vid ett officiellt framträdande av våra hjältar lyckades han komma nära nog för att kunna avläsa deras sinnen, och lyckades då upptäcka att Hummingbird fått sina krafter som ett resultat av Dr Six' experiment. Med hjälp av sina nyförvärvade krafter lyckades Bluewing hitta Dr Six, och övertygade honom att hjälpa till i utbyte mot att få tillbaka Hummingbird (vilket givetvis passade Bluewing alldeles utmärkt eftersom han ändå ville göra sig av med de nya Fource-medlemmarna).

Dr Six' kunskaper kom snart till nytta då det visade sig att han hade en idé till en procedur som kanske skulle kunna återuppväcka Syphon från de döda. Bluewing blev ypperligt entusiastisk när han fick veta detta eftersom han inte visste hur man skulle kunna ordna en ersättare till Syphon. Sagt och gjort, Syphons lik stals (lite gravskändning är aldrig fel...), och Dr Six fick pröva sin procedur. Resultatet blev väl inte helt lyckat dock - Syphon var förvisso inte längre död, men han var inte direkt levande heller, och han var dessutom tvungen att absorbera livsenergi från andra varelser för att kunna fortsätta leva!

Detta var dock inget som störde vare sig Bluewing (som var helt nöjd med att ha Syphon med i gänget, oavsett i vilket skick han nu var...) eller Dr Six (som nöjde sig med att proceduren faktiskt givit ett delvis lyckat resultat, och istället började fundera på hur man skulle kunna förbättra den), utan de såg istället till att han "matades", först med diverse herrelösa djur, men när det gjorde Syphon vildsint och svårkontrollerad lät man honom stjäla energi från människor - uteliggare till att börja med, men när ryktena om en seriemördare jagade bort alla uteliggare från trakten började de låta honom ta vad han än kunde komma över.

När så Syphon var återupplivad gjorde Dr Six ett försök att återuppliva Amazon också, men detta misslyckades - kanske på grund av att Syphons superkrafter gav honom en unik metabolism som gynnade återupplivningsprocessen på något sätt. Detta störde dock inte Bluewing, som gjorde ett litet återbesök på Broadmoor, där han tog med sig en av de kvinnliga fångarna från högsäkerhetsavdelningen - och när han ändå var där passade han på att förstärka sin hypnos av personalen, om utifall att...

Med Syphon och Amazon klara återstår så bara att ordna Wildcat. Bluewing hade medvetet lämnat efter sig nog mycket ledtrådar för att få sin gamle lagkamrat att ana vem som skulle kunna ligga bakom. När Wildcat började undersöka det hela var det en smal sak för Bluewing att kidnappa honom och föra honom till Dr Six' tillhåll.

Väl där tillstötte dock en oväntad komplikation - Wildcat visade sig vara oemottaglig för Bluewings övertalningsförmåga och vägrade gå med på hans förslag! Efter otaliga misslyckade försök från Bluewings sida att övertala sin gamle vän att han faktiskt hade rätt kom så Dr Six med ett förslag till lösning på problemet: Han skulle kunna använda en av sina muteringsprocesser för att förvandla Wildcat till en hybrid av katt och människa, vilket borde bryta ned hans sinne nog mycket för att göra honom mottaglig för Bluewings påverkan. I brist på bättre idéer gick Bluewing med på doktors plan, bara han fick en sista chans att övertyga sin gamle vän att gå med dem frivilligt.

Det är ungefär här scenariot börjar - Wildcat är ännu varken övertalad eller muterad, och så länge det är så tänker Bluewing hålla sig ur vägen - för givetvis har bara en fulltalig Fource en chans att kunna genomföra hans storslagna plan!

Bluewing är en välbyggd och ganska stilig herre - om man lyckas bortse från att han har blå hud och stora fladdermusvingar och helt saknar hår förstås. Han är mycket karismatisk och en duktig taktiker som alltid håller huvudet kallt, vilket gjorde honom till en ypperlig fältledare för gamla Fource - tyvärr gör det honom också till en farlig motståndare för nya Fource.

Bluewings motivation ligger i hans galenskap - han ser bildandet av den nya Fource som en enorm skymf mot hans heder och kompetens, och om han bara lyckas besegra dem med gamla Fources hjälp så kommer allt sedan att bli underbart. Tyvärr inser han inte att väldigt mycket har förändrats sedan "hans tid" - inte minst han själv. Den gamle Bluewing var en omtänksam ledare som alltid tog hänsyn till sina lagkamraters åsikter och känslor - den nye är en tyrann som gör vad som helst för att uppnå sina mål, allt enligt devisen "ändamålet helgar medlen"... Bluewings nya uppsättning av Fource är också en radikalt annorlunda grupp än den han ledde tidigare, men hans oförmåga att förstå och ta hänsyn till detta kan mycket väl visa sig bli Bluewings undergång...

Bluewings mest uppenbara superkraft är hans vingar och den flygförmåga dessa ger honom. Utöver detta skärpte Project S's behandling hans psyke och fysik - inte riktigt till övermänskliga nivåer, men inte långt ifrån. Detta kombinerat med hans militära träning gjorde Bluewing till en formidabel motståndare på "den gamla goda tiden".

Nuförtiden är Bluewing inte riktigt i lika bra fysisk form som han en gång i tiden var (mest för att han inte fick tillfälle att träna när han var inspärrad på Broadmoor). Å andra sidan har han utvecklat mentala krafter som till viss del kompenserar för detta.

Exakt vilka krafter han utvecklat är dock en aning oklart, men det är uppenbart att Bluewing kan hypnotisera och avläsa tankar hos andra. Hypnosen biter dock inte på alla, och tar dessutom lite tid i anspråk för att kunna bli riktigt heltäckande. Tankeläsningens förmåga är ännu vagare - den fungerar i princip som så att Bluewing kan få intuitiva insikter om folk i sin närhet, som han plockat från deras sinnen. Det är alltså inte en förmåga som kan användas medvetet, men Bluewing har lärt sig att lita på sina infall eftersom de visat sig stämma allt som oftast. Hur användbar information han får med denna förmåga varierar dock kraftigt, men ibland ger den riktiga godbitar...

Skulle storyn kräva det kan Bluewing givetvis utveckla någon ny behändig liten psykisk förmåga. Den bör dock inte kunna användas för medvetet, och bör helst vara av sinnesförändrande karaktär (förmågan att skapa illusioner skulle t.ex. passa utmärkt), även om båda dessa krav kan frångås om behovet är stort nog...

### Dr Six:

Mannen känd som Dr Six är i själva verket en av världens främsta experter på superkrafter och deras uppkomst i människor - eller snarare, han är flera stycken av världens främsta experter. Hans intresse härrör nämligen från hans tidiga tonår, då han upptäckte att han själv hade två medfödda superkrafter: Att kunna förändra sitt utseende och att skapa identiska kopior av sig själv. Som den ambitiösa unga man han var bestämde han sig för att göra det mesta möjliga av dessa förmågor.

Med hjälp av sina superkrafter, en naturlig begåvning för skådespeleri och diverse förfälskade papper lyckades han etablera ett flertal olika identiteter, som alla var för sig började studera uppkomsten av superkrafter på några av världens bästa skolor (finansierat av diverse olika stipendier - den blivande doktorn var oerhört intelligent med en naturlig fallenhet för området även utan sina krafter, och eftersom alla kopior kunde tillgodogöra sig allt som en av dem lärt sig bedömdes alla hans olika identiteter som makalöst begåvade och i allra högsta grad berättigade till stipendier...).

Med toppbetyg från några av världens bästa utbildningar var det en smal sak för Dr Six' olika täckmantlar att etablera sig som framstående experter på superkrafter och deras uppkomster - några inom den akademiska världen, andra i den privata sektorn, och ytterligare andra i den undre världen. Resultatet av denna omfattande plan är att Dr Six numer på ett eller annat sätt är inblandad i de flesta experiment med syfte att skapa supervarelser, vilket givetvis också gör att han har ofantlig erfarenhet inom området, såväl teoretisk som praktisk.



Den inkarnation som Bluewing sökt upp för sin plan (som är den enda som använder täcknamnet Dr Six, för övrigt) är framförallt verksam inom den undre världen - han arbetar på frilans och ställer upp och gör sina experiment för vem som helst som kan betala honom - hans tjänster är dock inte billiga, eftersom han också gör en del mer vågade experiment med nya procedurer på egen bekostnad så fort tillfälle ges.

Detta alias är en av doktors favoriter, eftersom det dels ger honom möjlighet att omsätta de teorier som hans andra alias utarbetat i praktiken, dels eftersom han inte behöver ta samma hänsyn till god forskningsetik och liknande begränsningar som övriga alias.

Det var ett av doktors experiment som gav Hummingbird hennes superkrafter, och han ligger också bakom ett antal av de supervarelser som träffats på under tidigare scenarier - till exempel kan det sägas att ett av hans mer väl ansedda alias var inblandad i Project S. Frånsett Hummingbird har även Wraith haft viss kontakt med doktorn - det var nämligen han som utförde experimentet som gav Wraiths tidigare Freaks of Nature-kollega Metallique hennes krafter. Doktorn använder dock inte samma ansikte som han gjorde då (i sin Dr Six-identitet byter han ansikte lite då och då för att försvåra identifikation...), så det är tveksamt om vare sig Hummingbird eller Wraith kan känna igen honom om han inte vill det.

Dr Six' främsta betalning för sin assistans i Bluewings plan är som sagt att han kommer få Hummingbird tillbaka - fast han vill mest ha henne för att kunna analysera hennes superkrafter, då hon smet innan han hann göra det när experimentet väl var avslutat - och nu, när ett tillfälle yppat sig att avsluta det hela, är det ju dumt att försitta chansen. Dessutom skulle det ju inte sitta fel för doktorn att ha en till supervarelse i ledband...

Doktors förmåga att ändra sitt utseende gör att han kan se ut lite hur han vill - hur han egentligen ser ut har han nog glömt bort för länge sedan... Just för tillfället är han dock ganska inkörd på "galen vetenskapsman"-looken, med irrande galen blick, stripigt hår som står åt alla håll, labbrock... rubbet. Han är i ganska dålig fysisk form, eftersom han anser sig ha bättre saker att göra än att träna. (Observera dock att han kan se ut att vara i toptrim om det skulle behövas - men skenet bedrar i sådana fall). Han har heller inga direkt stridsfärdigheter (han föredrar att låta sina underhuggare sköta sådant), så om han skulle hamna i knipa kommer han tillämpa devisen "bättre fly än illa fåkta".

Doktors förmåga att ändra utseende är en väl bevarad hemlighet, och bör helst så förbli, så han kommer inte att använda den annat än som sista utväg när det är frågan om liv eller död - för honom alltså, sina underhuggare offrar han mer än gärna för att rädda sitt eget skinn. Doktors enda lojalitet ligger hos honom själv (allihop av honom...) och givetvis hans viktiga forskning.

Doktors förmåga att skapa kopior av sig själv innebär att han kan göra just det - skapa exakta kopior (upp till tre, för tillfället) av sig själv med exakt samma färdigheter och förmågor som originalet hade vid kopieringstillfället. Enda undantaget är just kopieringsförmågan - bara "originalet" (som alla kopior tveklöst lyder, om det skulle bli aktuellt) har förmågan att skapa nya kopior.

Alla kopior vet vad de övriga känner och hur de mår, och har ett hum om var övriga befinner sig, men längre än så sträcker sig inte deras mentala kontakt - de kan alltså inte kommunicera på mental väg, och alla kopior får inte automatisk tillgång till det en av dem lär sig - däremot kan

originalet tillgodogöra sig en kopias erfarenheter genom att "återkalla den" - absorbera den in i sig själv.

Vanligtvis brukar doktorn arrangera träffar för alla kopior några gånger om året så att alla skall få tillgång till övrigas erfarenheter - vanligtvis maskerat som någon form av konferens om supervarelser, eftersom alla hans personligheter är experter på området...

Skulle en av kopiorna dödas (vilket f.ö. inte har hänt än) kommer alla övriga genast veta om det, men kopians alla senaste erfarenheter går förlorade för evigt, så övriga vet inte vad som dödat honom. Upplevelsen är fruktansvärd, särskilt för originalet, som förlorar förmågan att återskapa den kopian.

Det är ganska sannolikt att doktorn som rollpersonerna möter här inte är originalet utan en av kopiorna - originalet utsätter sig helst inte för fara då alla kopiorna automatiskt skulle dö om något skulle hända. Fast å andra sidan, för en oinsatt kan det vara svårt att avgöra vem som är originalet och vilka som är kopior...

Doktors förmåga att ändra utseende, gör att han kan förändra sitt utseende lite hur som helst för att se ut som ungefär vem som helst - han kan dock bara ändra själva utseendet på sin kropp, och inga av dess andra egenskaper (han kan t.ex. inte förvandla sig till Bluewing och därigenom få flygförmåga - han skulle inte ens ha några vingar!). Han kan heller inte genomföra ett könsbyte med sin kraft, även om han kan få sin kropp att se kvinnlig ut. Han kan dock göra sig till en exakt kopia (utseende- och röstmässigt iaf) av en person som han fått tillfälle att studera personen noggrant (annars blir kopian inte övertygande för de som känner personen i fråga...).

Kraften inkluderar förmågan att förändra röst och hand/fingeravtryck (även dessa kan kopieras, om än inte med hundra procentig säkerhet). Dessutom har doktorn ett fotografiskt minne för folks ansikten och särdrag, vilket gör att han utan problem kan använda en förklädnad han använt någon gång i det förflutna (i något av sina alias). Som kronan på verket har han dessutom en naturlig fallenhet för skådespeleri och imitation, vilket gör det svårt, för att inte säga omöjligt, att skilja hans olika alias från varandra.

En sista sak är värd att påpeka: Doktorn har etablerat så många olika personligheter runt om i världen att samtliga kopior (och originalet, för den delen) måste upprätthålla flera olika identiteter samtidigt. För att lyckas med detta är samtliga svåra att nå och betar sig allmänt ganska asocialt - doktorn behöver egentligen bara sitt eget sällskap...

### Bluewings Fource:

Må vara att Bluewings Fource är en central del av hans plan, men för rollpersonernas del är deras roll faktiskt ytterst perifer - i princip är de bara ett hinder att övervinna i slutstriden. Icke desto mindre behöver de en beskrivning, vilken följer här:

**Amazon:** Den enda egentliga "nyrekryteringen" Bluewing gjort. Emma Sonderbergh är en hypervåldsam psykopat som satt inspärrad på högsäkerhetsavdelningen på Broadmoors mentalsjukhus - tills Bluewing beslutade sig för att göra henne till sin nya Amazon och befriade henne. Hon spelar med i Bluewings plan, till viss del av tacksamhet för att han befriade henne, men mest för att hon verkligen ser fram emot att få ge några superhjältar på käften. Hennes lojalitet till Bluewing är dock inte särskilt stark, utan förr eller senare lär hon överge honom - hon

var mycket av en ensamvarg redan innan, och med sina nya superkrafter anser hon sig inte behöva någon...

Amazons krafter (liksom hennes föregångares) kommer från amazondrottningens gyllene bälte, som enligt legenden skall göra sin bärare oövervinnerlig. Riktigt så illa är det inte, men likafullt gör bältets krafter Amazon till en mäktig motståndare. Det förstärker alla hennes fysiska egenskaper, främst styrka och uthållighet, och ger henne förmågan att projicera ett kraftfält runt sin kroppen som skyddar mot skada (fältet kan även täcka andra personer Amazon är i fysisk kontakt med, men det är ingenting den nya Amazon bryr sig om...). Emma är dessutom en rejält storvuxen kvinna som är oerhört stark och en skicklig kombattant utan bältet - med det blir hon än värre.

Hon är dock inte särskilt subtil, utan hennes stridstaktik är i princip att anfälla med full styrka och krossa motståndaren innan denne fått en chans att slå tillbaka.

Bluewing har sett till att ekipera Amazon i en av hennes föregångares gamla dräkter - tyvärr var den förra Amazon en betydligt smalare, spänstigare och överhuvudtaget mer atletisk kvinna, så dräkten sitter inte särskilt bra. Men å andra sidan - vågar du skratta?

**Syphon:** Peter Marr fick sina krafter då han en dag attackerades av Burnout, som på sin bärsärkagång genom London hade invaderat kraftverket där Marr arbetade. Burnouts eldstråleattack skickade Marr rätt in i några högspänningsledningarna, men istället för att dö fick han på något sätt kraften att absorbera alla typer av energi och projicera den i form av kraftstrålar. Marr slog sig ihop med Bluewing när denne försökte stoppa Burnout, och efteråt antog han namnet Syphon och började arbeta som agent för BBSB. Han tjänade troget ända fram till sin död under Brainstorm-uppdraget, och har därför nu belönats med ett slags liv efter döden av Bluewing.

Syphon är inte mycket mer än en zombie efter Dr Six' återupplivning av honom. Bara två saker driver honom: Bluewings mentala kontroll, och hungern efter mer energi - Syphon har redan smakat döden en gång, och han vill inte göra om det!

Även om Syphon mestadels använder sina förmågor för att absorbera livskraft nu för tiden så har han faktiskt kvar sina gamla krafter, om det skulle bli aktuellt att använda dem. Ytterligare en liten specialförmåga han har utvecklat är att han kan imitera övermänskliga krafter från supervarelser vars livskraft han absorberar, om än bara för en kortare tid. Av någon anledning ger supervarelsernas livskraft honom mer näring än vanliga människors också, så när han väl fått smak för den lär det bli svårt att vänja honom av med det... och om någon undrar, nej, han kan inte livnära sig på någon annan typ av energi, t.ex. elektricitet - bara livskraft duger!

Syphon är ingen vacker syn - hans kropp ser ut som det sönderbrända lik som det faktiskt är, även om det oftast blir lite bättre när han har sugit upp mycket livsenergi. Bluewing har utrustat även honom med en av hans gamla dräkter, en mörkblå historia dekorerad med gulvita blixtar, men den ser lite malplacerad ut på ett bränt lik...

**Wildcat:** Huruvida Wildcat ansluter sig till Bluewings Fource eller inte beror mycket på spelarnas agerande under scenariots gång, men om Dr Six lyckas genomföra sitt experiment på honom kommer han mutera till en varelse som är något slags bizarr mix mellan människa och

kattdjur. I denna form har han förstärkt vighet (vilket gör honom i princip omöjlig att träffa eftersom han var akrobat i världsklass redan innan), naturlig mörkersyn, och infällbara klor istället för fingernaglar som kan användas som närstridsvapen - en bonuseffekt med behandlingen är dessutom att den får Wildcats amputerade hand att växa ut igen... Han (den?) är dessutom täckt av ett lager päls, vilket gör andra superhjätkläder överflödiga...

### Buzzard:

Buzzard är en av Dr Six livvakter och hantlangare. Robert Pritchard, som han egentligen heter, tillhörde samma ungdomsgång i Birmingham som Caitlin Moore, alias Hummingbird. Även Robert åkte fast vid inbrottet hos Kuroitech, och tillsammans lämnades de över till Dr Six, som just då arbetade för Kuroitech på deras "mänsklig utveckling"-avdelning med att utveckla en process som skulle kunna begåva stora mängder människor med superkrafter.

I enlighet med detta utsatte doktorn både Caitlin och Robert för samma experiment, och resultatet blev att de båda utvecklade liknande superkrafter. Skillnaden var bara att Caitlin, till skillnad från Robert, lyckades utnyttja sina krafter för att fly. Robert, å andra sidan, fick den tveksamma äran att motta den sista delen i behandlingen - doktorn injicerade honom med en starkt beroendeframkallande drog som han hävdade var väsentlig för att Robert skulle kunna behålla sina krafter (vilket givetvis är en lögn: Hummingbird klarar sig utmärkt utan några artificiella substanser).

När doktorn försökte applicera sina resultat på anställda hos Kuroitech misslyckades dock processen å det grövsta, och hans anställning hos Kuroitech avslutades. Doktorn är väldigt nyfiken på vad som gick fel, och vill därför gärna analysera Hummingbird för att ta reda på om hon och Buzzard (som Robert numer kallas) har någon gemensam egenskap som andra kanske saknar.

Doktors planer intresserar dock Robert/Buzzard föga - hade det inte varit för att doktorn är den ende med tillgång till den där drogen han så desperat behöver hade han antagligen inte stannat kvar hos honom särskilt länge. Fast det är klart, möjligheten att träffa sin gamla flamma Caitlin är ju inte alls en nackdel just nu...

Buzzards superkrafter påminner som sagt en hel del om Hummingbirds. De har båda samma förmåga att alstra vibrationer, och kan båda kanalisera denna till kraftstrålar, oberörbarhet, flygförmåga med mera. Buzzard saknar dock Hummingbirds förstärkta sinnen, utan har istället valt att kanalisera sin kraft mer aggressivt: genom att kanalisera vibrationernas energi direkt genom sin kropp kan han öka på kraften i sina obehäpnade attacker avsevärt - då detta dessutom är kumulativt med hans flygförmåga kan han lätt slå sig igenom väggar i full fart istället för att passera igenom dem!

Hans maxhastighet i luften matchar dock inte Hummingbirds på långa vägar, och han har heller inte samma finkontroll eller snabba reaktionsförmåga som hon har.

I likhet med Hummingbird så alstrar även Buzzards krafter ljud så fort han använder dem, men i stället för det mjuka brummande som hon ger ifrån sig alstrar han ett ilsket surrande ljud - därav namnet...

### Noyze:

Noyze är Dr Six' andre hejduk med superkrafter på detta uppdrag.

Vid åtta års ålder hittades pojken som skulle bli Noyze inspärriad i en garderob hemma hos sin utvecklingsstörda mor, som uppenbarligen haft honom där i princip sedan han föddes. De sociala myndigheterna klev snabbt in, och tvångsomhändertagandet var ett faktum. Dessvärre fanns det ingen lämplig fosterfamilj för pojken, så han placerades istället på barnhem. Barnhemspersonalen drog snabbt slutsatsen att pojken var utvecklingsstörd, precis som sin mor, och ignorerade honom därför i stor utsträckning - chansen att han skulle bli adopterad var ändå i princip lika med noll, så varför bry sig? (Behöver jag säga att det var ett barnhem av Dickenskaliber?)

Efter många års misskötsel fick pojken slutligen nog, och rymde. Hans oförmåga att interagera med andra människor gjorde dock att han antagligen inte hade överlevt särskilt länge - om han inte av en ren slump hade råkat stöta på Dr Six. Doktorn undersökte honom, och kom fram till att pojken inte alls var utvecklingsstörd, utan bara dövstum, vilket ingen tidigare hade brytt sig om att ta reda på.

Med ett så perfekt försöksobjekt till hands beslutade sig doktorn för att använda pojken som försöksobjekt i en procedur han nyligen kommit på, som åtminstone teoretiskt borde kunna ge honom förmågan att både höra och tala - och förhoppningsvis mer därtill... Processen lyckades, pojken fick både hörsel och talförmåga, och dessutom förmågan att alstra ljud på övermänskliga nivåer.

Noyze (som doktorn började kalla honom) har dock haft vissa svårigheter att anpassa sig till sina nya förmågor, helt enkelt eftersom han är van vid att leva i en ständig tystnad, och nu när han ständigt får en massa intryck från sin hörsel skrämmer det honom ganska rejält... Doktorn har givetvis inte varit sen att utnyttja det, och har hunsat Noyze ganska rejält till underkastelse...

Noyze är egentligen en ganska tragisk figur - han är egentligen en väldigt intelligent och känslig kille, men han har aldrig fått tillfälle att utnyttja dessa kvaliteter då ingen någonsin har brytt sig om honom. Om rollpersonerna skulle behandla honom vänligt och med värdighet är det mycket möjligt, ja rentav sannolikt att han byter sida och hjälper dem istället - fast först måste de förstås lyckas ta sig igenom språkbarriären.

Noyze har inte kunnat höra särskilt länge, och kan därför ha lite svårt att förstå talspråk - han har lärt sig många enklare ord, men om man använder för svåra ord eller talar för fort är det lätt hänt att han inte begriper en. Dessutom är Noyze ännu sämre på att tala än han är på att lyssna - mycket beroende på att hans krafter genereras med röstens hjälp, så han undviker gärna att använda den om det går, och är därför inte särskilt van vid att tala. Han är dock ganska duktig på att kommunicera med hjälp av ett eget teckenspråk, om han skulle anse sig ha något att förmedla.

Noyzes superkraft är förmågan att alstra övermänskligt kraftiga ljud med hjälp av sina förstärkta stämband - en förmåga som dessvärre mest används för destruktiva syften (allt efter Dr Six' uppmuntran...). Han kan bl.a. avge höga skärande toner som är gravt distraherande och skär i öronen på alla som hör dem, eller avge mer fokuserade ljudstötter som fungerar som en kraftstråle. Genom att fokusera ljudvibrationerna inåt kan han även uppnå effekter liknande Hummingbirds och Buzzards vibrationsförmåga, även om han inte kan använda denna förmåga för att flyga (än i alla fall...).

Han kan även använda sina ljud som sonar för att kunna orientera sig, och hans hörsel är över det normala. Ytterligare en bieffekt är att han är immun mot andra ljudattacker.

Noyze är en smal och spänstig ung kille, som "i tjänst" bär en helsvart dräkt dekorerad med vita cirklar. På huvudet har han en specialgjord ljudisolerad hjälm som innehåller en videokamera och mikrofon som låter Dr Six se vad han gör och ge honom order när så behövs. (Ljudisoleringen är där för att minska möjligheten att Noyze distraheras av andra ljud än Dr Six kommandon...).

Noyze är inte i särskilt bra form, och han har heller ingen som helst stridsvana, så om han blir tvungen att slåss kommer han förlita sig uteslutande på sina superkrafter för att försvara sig - men det är ofta bra nog...

### Neko:

Neko är en kvinnlig krigarmunk tillhörande en tempelorden baserad någonstans långt ute i Asiens ödemarker. Hennes orden har ägnat hela sin mångtusenåriga existens till att förbereda sig för den dag då "förstörarna" anländer till jorden, för att då kunna stoppa dem innan de helt förstör jorden. Nyligen fick de ett omen om att detta tillfälle var i antågande, och ett antal ordensmedlemmar, däribland Neko, skickades därför ut i världen för att rekognoscera och hitta spår efter "förstörarnas" närvaro.

På sin färd genom världen anlände Neko så till England, och fick här upp ett spår: hon har fått en ingivelse om att Devil Dog är en av förstörarna! Hon vill därför fånga in Devil Dog för att ta reda på mer om förstörarnas planer, eller i nödfall oskadliggöra honom på ett eller annat sätt - hon drar sig inte för att döda honom, om det skulle bli nödvändigt. Det faktum att Devil Dog inte har en aning om vad hon pratar om kan dock ställa till det en del för henne...

Nekos roll i scenariot är som blindspår - hon kommer dyka upp vid lämpligt tillfälle och attackera Devil Dog, för att sedan försvinna spårlöst efter en stunds kämpande (när hon, tack vare en ny ingivelse, inser att Devil Dog faktiskt talar sanning när han säger att han inte har något med "förstörarna" att göra... Det hela förbryllar henne så till den milda grad att hon måste dra sig tillbaka och tänka igenom situationen på nytt). Sannolikt kommer denna oprovocerade attack att skrämma spelarna och få dem att tro att de är något enormt stort på spåren...

Neko är en tvättäkta fanatiker - hela hennes existens är tillägnad kampen mot förstörarna, och hon är villig att gå under i kampen om det skulle vara nödvändigt.

Hon gör dock det hon gör i förhoppning om att göra världen till en bättre plats, och är därför inte direkt en dålig människa, bara en smula trångsynt. Det skulle rentav vara möjligt för rollpersonerna att rekrytera henne till sin sida, åtminstone för stunden, om de lyckas övertyga henne om att de också slåss för ett rättfärdigt syfte.

Neko är kvinna av asiatiskt ursprung, och ser inte oäven ut - hon skulle antagligen kunna vara riktigt vacker om hon bara lade ner lite tid på sitt utseende, men sådant har hon än så länge inte haft tid för. Hon är smal och spänstig och i ypperlig fysisk kondition. Givetvis är hon också en mästare på kampsport. På uppdrag klär hon sig i svarta triåer, tillsammans med en vagt kattinspireerad mask som är en del av hennes ordens ceremoniella utstyrsel. Någon som bara får

en snabb titt på henne skulle kunna missta henne för Wildcat i den utstyrelsen, men givetvis håller inte misstaget i längden...

Frånsett den livsfarliga skicklighet i beväpnad och obeväpnad närstrid som man bara kan uppnå med ett helt livs träning har Neko också vissa vagt definierade mystiska krafter, samtliga utvecklade för att underlätta i kampen mot förstörarna. Dessa tenderar att gå åt fysisk och sensorisk förstärkningshållet.

(Undrar ni vad förstörarna är? Just nu är allt ni behöver veta att det är en teaser inför ett eventuellt kommande scenario...)

### Wildcat:

Slutligen några ord om själve Wildcat, för er som inte fått äran att bekanta er med honom under tidigare scenarion. Nicholas Booker är son till en engelsk lord och en rysk ballerina, är utbildad journalist, och har agerat som superagent i många år, först som medlem av gamla Fource, sedan som (motvillig) ledare för nya Fource. Han har inga egentliga superkrafter, men är i extremt god form, såväl fysiskt som mentalt. Hans värde för gruppen ligger dels i hans enorma skicklighet i olika kampsporter, men framförallt i hans goda intuition och förmåga till social interaktion - hans färdigheter som detektiv kommer minst lika ofta till nytta som hans stridskunskap.

Efter en skada i strid under första uppdraget med nya Fource utrustades Wildcat med en cybernetisk hand innehållande infällbara klor och en utskjutbar kabel för klättring.

Wildcat blev ganska knäckt när gamla Fource upplöstes, och har därför haft ganska svårt att uppmåna den entusiasm som tidigare gjorde honom till en enastående fältagent. Han har dock börjat komma över det hela och acceptera sina nya lagkamrater som ett fullgott substitut för de gamla. Han har alltid varit något av en arbetsnarkoman och har därför inte haft särskilt mycket till liv utanför arbetet.

### Själva handlingen:

#### Del 1: Briefingen

I vanlig ordning börjar scenariot med en briefing i BBSBs (British Board for SuperBeings, den regeringsgren som rollpersonerna arbetar för) kontor i centrala London. Det finns i grunden två sätt att hantera den här scenen: Det enkla, tråkiga sättet, och det svåra, roligare sättet (konstruktörens bedömning... ;-).

**Det enkla sättet** är helt enkelt att alla spelare får välja sig en rollperson av de sex som finns tillgängliga, och sedan kör man en rent informativ briefing och släpper iväg dem.

**Det roliga sättet** innebär att spelarna först får välja mellan de mer erfarna agenterna (Sunscreen, Devil Dog och Hummingbird). När dessa tre fått läget förklarad för sig får de sedan välja vilka övriga de vill ha med sig - i princip så avgör alltså spelarna vilka roller deras kamrater skall få välja mellan... När det väl är gjort fördelas de roller som valts ut bland övriga spelare, och därefter fortsätter briefingen.

(denna metodik är givetvis bara gångbar om spelgruppen består av fyra eller fem personer - med tre personer är det inte aktuellt med fler agenter (såvida inte roll-personerna direkt ber om förstärkningar, varpå övriga får spelas som SLPs, men detta bör nog undvikas), och med sex personer i gruppen används ändå alla rollpersoner.)

Oavsett vilken metod man väljer att använda börjar scenariot dock med att de aktuella rollpersoner (de erfarna eller allesammans, beroende på vilke metod som valts) samlas på BBSBs kontor. Det första de lägger märke till är att Wildcat saknas - vilket är underligt, då han brukar vara ytterst punktlig och pliktrogen. Så småningom anländer rollpersonernas chef, överste James Bartley, och hälsar dem välkomna:

*"Ja, god middag mitt herrskap. Ni har blivit inkallade då en ytterst prekär situation uppstått - Wildcat tycks ha försvunnit. Han hade stämt möte med mig i går eftermiddag, och när han inte dök upp blev jag självklart en smula orolig. Vi försökte kontakta honom på alla möjliga sätt, men alla har misslyckats. Det verkar högst misstänkt att Wildcat skulle försvinna sådär utan vidare utan att lämna någon slags möjlighet för oss att kontakta honom, så därför måste vi utgå från det värsta - han kan mycket väl ha blivit kidnappad!*

*Om så är fallet är det, som ni säkert förstår, ytterst allvarligt - Wildcat är inte den som låter sig överraskas utan vidare, så en eventuell kidnappare måste vara en väldigt farlig figur. Det är inte alls omöjligt att kidnapparen är ute efter övriga Fource också, varför jag tagit mig friheten att kalla in lite förstärkningar."*

[Ungefär här börjar de två olika varianterna skilja sig åt. Eftersom den krångliga varianten är bra mycket roligare utgår jag från den]

*"Under omständigheterna kan vi givetvis inte lita på vem som helst, men jag har ändå lyckats hitta ett antal gamla bekanta till er som ni borde kunna lita på.*

*De jag valt ut är Wraith, Tinkerbelle och The Flying Scotsman - ni har ju träffat på dem alla i fältet under tidigare uppdrag, så de behöver kanske ingen närmare presentation? De står alla till ert förfogande, men det är upp till er att avgöra om ni behöver hjälp från dem, och i så fall vilka. Ta och diskutera igenom det hela en stund, så fortsätter vi briefingen när samtliga är närvarande."*

Här är tanken som sagt att spelarna skall få besluta vilka roller deras kamrater skall få ta. Låt dem diskutera igenom saken ett tag, men låt det inte ta för lång tid - det finns viktigare saker att ägna tiden åt! Låt dem fortsätta så länge det är kul, och låt sedan översten avbryta och be dem om ett beslut - ju förr de kan sätta igång desto bättre...

När så rollerna till sist är fördelade och styrkan samlad på allvar, fortsätter översten:

*"Ert uppdrag denna gång är alltså att ta reda på vad som hänt med Wildcat, som försvunnit spårlost. Jag kan tyvärr inte erbjuda er mycket hjälp på traven, men det jag vet är som följer: Wildcat ringde mig tidigare i veckan och sa att vi behövde diskutera något personligen, varför vi stämde möte i går eftermiddag. Jag har ingen aning om vad det var han ville diskutera, men jag fick intrycket av att det var något väldigt viktigt som berört honom djupt. I vart fall så dök han inte upp till vårt möte, och han svarade inte när jag försökte kontakta honom. Efter ett tag blev jag orolig och försökte hitta honom medelst spåraren som finns i alla eras kommunikations-*



*apparater, men den gav inget utslag alls. Då blev jag riktigt orolig, och beslutade mig för att kalla in er i tjänst igen. Det är dessvärre all information jag har att ge er.*

*Jag vill att ni hittar Wildcat, och undsätter honom om han skulle ha hamnat i någon sorts knipa. Diskretion är givetvis av yttersta vikt då det inte skulle vara bra om det kom ut att en av regeringens bästa superagenter på något sätt försvunnit spårlöst. Lycka till, det lär ni behöva!"*

Därmed har översten inget mer att säga, men givetvis stannar han kvar och ger rollpersonerna den hjälp de kan tänkas behöva - främst i form av svar på frågor.

## Del 2: Hemma hos Wildcat

I sin jakt på ledtrådar efter vad som kan ha hänt Wildcat lär rollpersonerna förr eller senare komma på idén att söka igenom hans bostad efter ledtrådar.

Wildcat bor i en ganska vräkig våning inne i centrala London. Ingen av rollpersonerna har varit där tidigare, men överste Bartley kan ge dem adressen om de bara frågar.

Själva lägenheten är stor, luftig, och välstädad - det sista är dock mer beroende på att den sällan används än något annat, vilket är uppenbart efter viss undersökning (t.ex. finns det nästan inga färskvaror i köket, utan bara konserver och halvfabrikat). Det enda undantaget är i arbetsrummet, där ett antal tidningsartiklar ligger utspridda på bordet och en karta över centrala London sitter uppsatt på väggen med ett antal knappnålar i olika färger.

Artiklarna är sådana som fångat Wildcats uppmärksamhet för att han misstänker att det handlar om någon gammal fiende eller liknande (vilket är ganska rätt, om än inte en fullträff), och kartan är ett rent visualiseringshjälpmedel - knappnålarna märker helt enkelt ut var de olika händelserna inträffat, med färgkodning efter vad som inträffat, vilket rollpersonerna bör kunna lista ut genom att jämföra de platser som nämns i artiklarna och de nålar som är utsatta på kartan..

Några av artiklarna finns som handouts, närmare bestämt de färskaste, som sitter på sista sidan i Wildcats urklippsbok (övriga artiklar går mycket i samma stil). Några kommentarer på artiklarna: Jordskreden i Wrexham orsakades av Bluewings försök att ta sig in i Brainstorms bas, utom det första, som var det som orsakades av Amazon.

De två dödsfallsartiklarna är givetvis spår efter Syphons härjningar, och Wildcat har rätt - det är ett samband mellan dem, även om det inte är särskilt uppenbart.

Gravskändningen, slutligen, är bara en täckmantel för Bluewings stöld av Syphons lik.

Förutom tidningsartiklarna finns där även en bunt obduktionsrapporter, som samtliga berör människor som dött nyligen och vars dödsorsak ej kunnat fastställas - även dessa dödsfall kan korreleras till en nål på kartan (givetvis är inte alla dödsfall Syphons verk, men ganska många är det. Det finns dock tillräckligt många andra för att det skall bli svårt att dra några slutsatser från materialet som helhet).

Dessa ledtrådar är det enda av egentligt värde som kan hittas hemma hos Wildcat, men de borde vara till avsevärd hjälp för rollpersonerna, då de avslöjar ganska tydligt vad Wildcat egentligen höll på med innan han försvann...

### Del 3: Den vilda jakten på ledtrådar

Efter rollpersonernas besök i Wildcats lägenhet har de en del att gå på, men vilken betydelse de lägger i de olika spåren och hur de väljer att följa upp dem (och hur framgångsrikt detta är) kan variera väldigt. Eftersom det är målet i scenariot som är det viktiga och inte exakt hur man tar sig dit vill jag bara uppmuntra er att låta rollpersonerna ha ett spår att följa, givetvis förutsatt att de behandlar ledtrådarna på ett bra sätt och inte beter sig som idioter. Några saker är bra att ha i huvudet under den här sekvensen:

\* Vill spelarna bege sig ut till Wrexham och undersöka kolfälten kan de väl få göra det - problemet är bara att Wrexham ligger långt bort (i Wales närmare bestämt), och sedan rollpersonernas svävarbil förstördes under förra scenariot har de inget eget transportmedel - det går givetvis bra att ta offentliga transportmedel, men det tar sin lilla tid, som antagligen kan användas bättre på annat håll eftersom det inte finns särskilt många ledtrådar att hitta ute i Wrexham...

\* I egenskap av regeringsagenter har rollpersonerna tillgång till alla myndigheters arkiv, om så skulle behövas - så länge de kommer ihåg att visa sina ID-kort, förstås...

\* En av de absolut bästa källorna för information är BBSBs arkiv och överste Bartleys goda minne - båda kan ge massvis med information om gamla Fource och deras uppdrag. Fast när spelarna väl kommer på det är det givetvis dags att gå vidare i scenariot och sätta lite käppar i hjulen för dem...

### Del 4: Folk försvinner

När rollpersonerna försöker komma i kontakt med överste Bartley av någon anledning (för att få information eller något annat) så möts de av en otrevlig upplevelse: Även översten har försvunnit!

Exakt hur detta upptäcks beror på hur rollpersonerna försöker kontakta honom: Går de direkt till BBSBs kontor för att prata med honom personligen hittar de ett tomt kontor med uppenbara spår av strid, och ingen överste så långt ögat når. Om rollpersonerna ringer upp honom eller anropar honom via sitt komradiosystem kan de rentav få höra kidnappningen "i direktsändning", så att säga - så länge de är nog långt borta för att inte hinna hjälpa honom, självfallet.

Det är självfallet Bluewing som ligger bakom överstens försvinnande, som en sista förberedelse innan hans galna plan kan uppfyllas - självfallet är det ju så att det är sidan som har översten som är "de goda", och alltså kommer vinna den slutgiltiga striden, i Bluewings sinne. Huruvida översten är med på noterna eller inte spelar mindre roll.

Eftersom Bluewing var med och installerade BBSBs säkerhetssystem en gång i tiden är det inga problem för honom att kunna kringgå det när han och eventuella kumpaner tar sig in för att kidnappa överste Bartley. Om rollpersonerna undersöker omständigheterna kring inbrottet närmare kommer de också (genom vissa omvägar, givetvis) fram till att den ansvarige antingen är fullkomligt enastående skicklig på att hantera säkerhetssystem, eller också var det någon som redan hade tillgång till systemet - båda skrämmande potentiella motståndare...

(Bluewing har inte plockats bort ur säkerhetssystemet eftersom överste Bartley hyst förhoppningar om att en dag kunna återinsätta honom i aktiv tjänst, men det är INTE lätt att ta reda på, då säkerhetsfilerna är högt krypterade och nästan omöjliga att tyda för den oinsatte)

Bland bråten på kontoret kan rollpersonerna också hitta en makaber souvenir: Wildcats cybernetiska hand, komplett med utfällda klor, ligger mitt på överstens skrivbord...

Därefter verkar det bli jaktsäsong på Fourceagenter. Ungefär här kan det vara lämpligt att låta Neko göra ett första framträdande och bulta skiten ur Devil Dog (gärna så snabbt att han kan misstänka att det var Wildcat som anföll honom...), men huvudattraktionen är ändå Dr Six' kidnappning av Hummingbird!

Denna går till ungefär så här: Buzzard och Noyze väntar till ett lämpligt tillfälle då Hummingbird är ensam (om hon är ute och flyger, till exempel - kanske måste hon ta sig någonstans så fort att hon inte hinner vänta på sina långsammare lagkamrater?).

Noyze, placerad på ett hustak eller liknande hög struktur, använder sedan sina soniska krafter till att desorientera Hummingbird (som dessutom drabbas värre än andra p.g.a. hennes förstärkta hörsel...), varpå Buzzard går till fysisk attack i luften, slår ut henne och tar med henne till Dr Six hemliga tillhåll (Buzzard flyger såpass snabbt att ingen av de andra Fource-agenterna har möjlighet att skugga honom för att se vart han tar vägen, för övrigt). Svårare än så är inte planen, och den lär lyckas...

#### Del 5: Hummingbirds öde

Så vad händer då med Hummingbird efter att hon förts bort av de mystiska männen? En hel del intressant faktiskt...

När Hummingbird vaknar till liv igen befinner hon sig på en plats som är obehagligt bekant: Cellen där hon första gången upptäckte sina superkrafter. I cellen sitter också Noyze, som är ihopkedjad med Hummingbird på något lämpligt sätt. Skulle Hummingbird göra något försök att fly kommer Noyze att svara med en dos soniska chockvågor, med smärta och immobilisering som resultat för Hummingbirds del. Efter en stunds väntan får så Hummingbird återförenas med sina gamla bekanta, Buzzard och Dr Six - nöjet är sannolikt helt på deras sida, dock.

I sann megalomanisk superskurk-anda berättar sedan Dr Six vem han är och vad han gör, varefter han kopplar upp Hummingbird mot en lagom mystisk apparat som finns i rummet. (Doktorn kommer dock inte förklara vad apparaten är och vad den har för syfte - låt Hummingbird svettas lite när den galna vetenskapsmannen har henne i sitt våld...). Efter ett tag (fyllt med massa surr, pling och andra lämpliga mystisk maskin-ljud) släpps hon ner igen och får återvända till sin cell, fortfarande med Noyze i släptåg.

Efter ytterligare en långs tid väntan (även känt som efter att de andra spelarna fått spela ett tag) förs Hummingbird tillbaka till Dr Six, som nu gör ett försök att rekrytera henne till sin sida. Om hon nekar till hans första förslag (vilket hon antagligen gör) kommer han att höja insatsen med hjälp av sina kunskaper om hennes förflutna: Vad kan väl vara mer lockande för en gammal narkoman än mer narkotika?

Dr Six är väldigt övertygande, och det är extremt lockande för Hummingbird att falla tillbaka i gamla vanor, därom råder ingen tvekan. Exakt hur denna scen slutar beror givetvis på spelaren som spelar Hummingbird, men i grund och botten finns det två utvägar: Antingen börjar Hummingbird knarka igen, eller också lyckas hon stå emot.

Skulle hon falla för frestelsen är hon i Dr Six våld - givetvis ser han till att ge henne samma beroendeframkallande substans som han använder för att hålla Buzzard i ledband. Skulle detta inträffa är det värt att överväga att göra Hummingbird till en SLP, och låta spelaren spela en av de andra rollerna under resten av scenariot (Flying Scotsman skulle passa utmärkt då han och Hummingbird är väldigt lika till sättet...).

Om Hummingbird lyckas stå emot har hon vunnit en moralisk seger, och förs tillbaka till cellen tillsammans med Noyze. Givetvis kommer doktorn titta förbi lite då och då för att se om hon ändrat sig. Bara att vänta på att bli räddad... Eller hjälpa sig själv.

(En av de största poängerna med den här scenen är att ge Hummingbird ett tillfälle att bearbeta Noyze lite - de kommer trots allt spendera all tid nära varandra, och även om det kan vara svårt att göra sig förstörd med Noyze är han inte direkt talträngd, på sitt lilla sätt givetvis. Om spelaren passar på att utnyttja tiden till att övertyga Noyze att släppa henne fri, toppen - men det är långt ifrån säkert att det lyckas, då Noyze tar professors order att vakta flickan på fullaste allvar. Men om inte annat kommer ett frö att ha såtts i alla fall.)

Tänk dock på att hela den här scenen egentligen mest är ett mellanspel - låt den inte ta upp så mycket tid att övriga spelare blir på dåligt humör. Fast se samtidigt till att Hummingbirdspelaren får spela ibland också (om denne inte byter RP förstås) - det är inte kul för någon att få vänta i korridoren! Helt enkelt: Se till att hålla lite tempo nu!

#### Del 6: Oh, Bluewing, where art thou?

Med två lagkamrater och dessutom en överste kidnappade ser det inte bra ut för rollpersonerna. Förhoppningsvis inser de att gamla Fource har någonting med saken att göra, och vill antagligen prata med någon som har förstahandserfarenhet av dem - och den enda som finns lätt tillgänglig är ju Bluewing, såvitt de vet i alla fall...

(Not: Även om överste Bartley är försvunnen finns det fortfarande mycket fakta om gamla Fource i BBSBs databas, och det är inga problem för Wraith, eller någon annan med lite datavana för den delen, att plocka fram information ur systemen, men dessa är mestadels torra fakta och inte särdeles informativt, vilket kan tvinga spelarna att söka sig annorstädes efter information... Ett utdrag av information om gamla Fource och deras sista uppdrag finns som handout, övrigt går i samma stil.)

Det är givetvis inget problem för högt uppsatta regeringsagenter (= rollpersonerna) att få tillträde till Broadmoor och fråga ut Bluewing inne på högsäkerhetsavdelningen. När de väl kommit fram till Bluewings cell möts de dock av en överraskning: Cellen är helt tom! Detta trots att vakterna envist hävdar att Bluewing är där, och försöker peka ut honom för rollpersonerna - de kan helt enkelt inte inse att de blivit lurade...

När rollpersonerna väl upptäcker att Bluewing flytt borde de åtminstone börja ana vem som ligger bakom alltihop, särskilt om de undersöker vad gamla Fources sista uppdrag egentligen gick ut på... Nu är problemet bara att lyckas ta reda på var han och hans kumpaner gömmer sig.

Det rätta svaret är att de gömmer sig i Dr Six hemliga tillhåll (vilket också är Dr Six-personlighetens hem). Detta är i ett gammalt underjordiskt komplex som under bombningarna av London under andra världskriget användes som krigssjukhus, men som sedan helt har glömts bort av en eller annan anledning. Lokalerna är mycket rymliga, med gott om utrymme för doktorn och hans hjälpedor, konstiga maskiner, mystiska kemiska mixturer och allehanda forskningsutrustning, plus en hel massa försöksobjekt. Komplexet får sin ström från en egen högeffektiv generator, och kan vid behov helt förseglas från omvärlden. Inalles ett perfekt tillhåll för Dr Six...

Kartan i Wildcats lägenhet kan vara till viss hjälp för att hitta doktors tillhåll om rollpersonerna bara kan separera de dödsfall som Syphon orsakat från de andra (som ju bara är i vägen). Lyckas man med det kan man ganska lätt se att alla döda påträffats inom ett förhållandevis litet område, och dessutom har alla påträffats antingen på tunnelbanestationer eller i närheten av en sådan. Med hjälp av denna information har rollpersonerna åtminstone lyckats minska ned sökområdet såpass mycket att de faktiskt har en sportslig chans att hitta Dr Six tillhåll bara genom att leta.

Om rollpersonerna lyckas komma så långt kan Wraith vara till ypperligt stor hjälp i och med att han faktiskt har varit i Dr Six tillhåll en gång - han närvarade nämligen när Dr Six genomförde experimentet som gav Metallique hennes krafter. Han vet inte mycket om vem Dr Six egentligen var, men han har ett ypperligt lokalsinne och skulle antagligen kunna hitta tillbaka till laboratoriet utan större problem om det skulle behövas. (Det faktum att doktorn under det experimentet nämnde att han använde en substans som han utvunnit från ett blodprov från Syphon är ytterligare en liten godbit till information som Wraith kan bistå med som borde övertyga spelarna om att det kan vara värt att undersöka... Fast det är ingenting han kommer på i brådskat.)

Även Devil Dog kan vara till ovärderlig hjälp om rollpersonerna bestämmer sig för att undersöka dödsfallen lite närmare - närmare bestämt tack vare hans fantastiska luktsinne. Om rollpersonerna undersöker någon av platserna där Syphon mördat någon känner han nämligen en vidrig, svårbeskrivlig stank - faktum är att det inte alls luktar som något av denna världen. Till att börja med gör stanken Devil Dog så fruktansvärt illamående att han knappt kan göra något alls, men med tiden (dvs när det passar storyn...) kan han samla sig tillräckligt mycket för att kunna stå emot och faktiskt lyckas följa själva spåret - som givetvis leder rakt till Dr Six tillhåll.

(detta ger också en metod att skilja agnarna från vetet vad gäller dödsfallen - de "vanliga" dödsfallen uppvisar givetvis inte den fruktansvärda stanken. Devil Dogs luktsinne är dock det enda som kan uppfatta denna doft - möjligen skulle Neko kunna klara det också om rollpersonerna skulle kunna övertyga henne att hjälpa till på något sätt. Övriga rollpersoner har hur som helst ingen möjlighet att uppfånga lukten då den är övernaturlig i sitt ursprung, vilket också gör att den inte går att uppfatta med sensorer, till Tinkerbelles stora besvikelse...)

Skulle det vara så att spelarna står helt handfallna och inte vet vad de skall göra kan man alltid låta Hummingbird rymma från Dr Six tillhåll och leda övriga rollpersoner dit. Då bör dock Hummingbird också ha fått ytterligare någon ledtråd som låter spelarna koppla ihop Dr Six med

Bluewing - lämpligt kan till exempel vara om hon råkar se Wildcat eller överste Bartley i en annan cell i basen, eller att hon hör Dr Six få order från Bluewing (helst via telefon el. dyl. så man kan hålla Bluewings medverkan hemlig ett litet tag längre...). Särskilt lämpligt är givetvis detta om Hummingbird-spelaren inte vill eller kan byta rollperson... Lite kul måste ju stackaren få ha i så fall...

### Del 7: Slutstriden:

När så rollpersonerna lyckats hitta doktors hemliga tillhåll är det dags för sluscenen, och därmed konfliktförlösningen. Exakt hur denna går till beror väldigt mycket på spelarna - beroende på vad de haft för sig kan de i detta läge vara allt från 2 (Sunscreen + Devil Dog) till 8-9 stycken (Sunscreen, Devil Dog, Hummingbird, Wraith, Tinkerbelle, Flying Scotsman, och kanske även Neko, Noyze och Wildcat om de varit extremt duktiga...), och möta allt från 5 till 8 motståndare (Bluewing, Syphon, Amazon, Dr Six och Buzzard alldeles oavsett, plus kanske Noyze, Wildcat och Hummingbird), så hur de tar sig an Dr Six bas kan variera enormt, allt från subtilt korridorssmyg till en fullfjädrad stormning med tillhörande slagsmål överallt. Återigen några punkter att tänka på under denna scen:

\* Av rent dramaturgiska orsaker bör rollpersonerna ta sig in ungefär samtidigt som Dr Six skall påbörja sitt experiment på Wildcat - om de jobbar snabbt och effektivt skall de med andra ord kunna rädda honom, men om de sölar får de en extra motståndare på halsen - kanske rentav bokstavligt talat...

\* Skurkarna är ett synnerligen blandat gäng. Det är i princip bara Bluewing som är beredd att kämpa ända fram till det bittra slutet - de andra slåss så länge de verkar ha oddsen på sin sida, men när det hela börjar bli motigt lär de försöka komma undan på ett eller annat sätt. Undantagen är Syphon och den muterade Wildcat - det är dock mycket möjligt att någon av dessa (eller båda) vänder sig mot Bluewing under stridens gång, då Bluewings kontroll över dem inte alls är lika stark som han själv tror. Han kan möta en ganska otrevlig död på det här sättet...

\* Det är på intet sätt ett krav att det hela slutar lyckligt, även om det ofta är ett krav på genren. Om det känns mer rätt med ett nedstämt slut, så kör för all del på det! Wildcat kan formligen slakta Bluewing för att sedan fly ut i tunnelbanesystemet, Dr Six kan undkomma med Hummingbird fortfarande i släptåg, etcetera...

Nå, när slutstriden väl är avklarad så är det väl bara att knyta ihop säcken och tacka för i år...