

# Prison city

Av: Sebastian Lindeberg

*Here at least we shall be free; the Almighty hath not built Here for his envy, will not drive us hence:*

*Here we may reign secure, and in my choice  
to reign is worth ambition though in Hell:*

*Better to reign in Hell, than serve in Heaven.*

**-Paradise Lost, John Milton**

## Regler och system

Den här kampanjen använder som standard reglerna från rollspelet Supergänget utgivet av Kaleidoskop och författat av Tobias Radesäter. Kampanjen överger premissen att spelarkaraktärerna är spelarna själva i deras mer heroiska alter egon. I övrigt använder den alla reglerna som normalt i Supergänget. Det finns också med alternativa regler för att spela kampanjen i Marvel FASERIP systemet. Karaktärer är därför givna regler som fungerar i Supergänget och i Marvel FASERIP. Med detta sagt är kampanjen relativt system agnostisk och kan spelas med de flesta bra superhjärte rollspel.

## Introduktion för spelarna

Cobalt city är en stad med nästan två miljoner invånare någonstans i kontinentala USA. Staden är mestadels bara ett ställe de flesta flyger över, det är inte en stad som lyckas vara en kulturell kraft men är inte heller så nedgången att det är anmärkningsvärt. Människor lever sina liv där som människor gör på de flesta ställen. Det enda som gör staden anmärkningsvärd och har gett staden öknamnet "Prison City" är att västvärldens största fängelse för superbrottslingar ligger här.

Fängelset har ett officiellt namn, det står på pappersarbetet, men det finns ingen som inte kallar det Inferno. Fängelset har specialbyggda celler, kraftdämpare och en stor mängd säkerhetssystem för att hålla de farligaste fångarna i världen på insidan.

Fängelset har också sitt eget team av statligt finansierade superhjärtar, The Wardens, en tillfällig extra säkerhetsåtgärd som tagits till efter flera flykter och flyktförsök. Den mer permanenta lösningen är tänkt att vara exil via telporter till en främmande planet i en annan galax som är beboeligt men saknar tänkande liv. Den metoden ska bara tas till för de farligaste av super brottslingarna, men det är också de som utgör den största risken.

Ni är det enda superhjälteamet i staden i övrigt och förutom de sporadiska utbrotten från fängelse sysslar ni mest med att plocka ner katter från träd och att stoppa normala brottslingar. Ni är inte de bästa men inte de värsta superhjältarna i världen och ni har en medelhög nivå med superkrafter. Ingen av er kan kasta ett flygplan eller flyga ut i rymden. Men någon av er kan kanske bänkprensa en lastbil och någon kan säkert tävla med ett jetplan.

Plötsligt exploderar fängelset i grön eld! Himmelen blixtrar till och blir röd. All elektricitet, rinnande vatten, gas och annat slutar fungera samtidigt som alla kopplingar till omvärlden försvinner. Flera bilolyckor inträffar när förvirrade och chockade förare tappar kontrollen över sina fordon. Mitt i kaoset strömmar en mörk arme bestående av superskurkar ut från Inferno.

Ni och två miljoner oskyldiga normala människor befinner er i en helt isolerad stad som förefaller ha släppts rakt ner på en främmande planet. Tillsammans med er finns några av de värsta super brottslingarna i mänsklighetens historia. Kan ni överleva? Kan ni skydda civilbefolkningen? Kan ni hitta en väg hem?

## Vad har egentligen hänt?

Det är faktiskt inget mysterium som är svårt att lösa. The Wardens, och mer specifikt deras super ingenjör och ledare Daedalus, försökte utföra den första teleporteringen av en superbrottsling till planeten Jotunheim som de valt som fängelse. Någonting gick dock fruktansvärt fel och istället för att bara transportera superbrottslingen Deathrow så teletransporterade de hela staden. När detta gjorde att alla systemen i fängelset katastrofalt kraschade samtidigt bröt sig alla alla de intagna ut ur sina celler, slet brutalt The Wardens i småstycken och sprängde i farten fängelset och med det teleporteringsmaskinen.

## Jotunheim

Karaktärernas nya hem. Jotunheim är en planet av exakt jordens storlek, med exakt samma gravitation som jorden och med allting som gör att människor kan leva där. Det finns inhemska djur och växter men de är inte särskilt farliga eller imponerande. Planeten är vald för att superskurkarna som skickades till den skulle kunna överleva men inte ha resurserna till att bygga något liknande varaktigt bebyggelse. Oh, och himlen är ständigt apokalyptiskt röd.

## Cobalt City

Staden är stor och utbredd med ett rejält centrum som har de skyskrapor som nästan är obligatoriska för en stad som är hem till superhjältar. I övrigt är stadens uppbyggnad inte så viktig och den innehåller vad dina spelare behöver att den innehåller. En gammal OS stadion? Absolut! Ett toppmodernt sjukhus? Klart. Skapa miljön som kampanjen kräver under tiden som ni spelar.

Vissa delar av staden definieras när vi kommer till superskurkarna, de har behov som staden råkar uppfylla. Någon behöver ett akvarium med hajar och någon behöver ett slakteri. Vem är jag att förneka dem?

## Stanna planeten, jag vill hoppa av!

Så, hur kan våra hjältar ta sig hem? Hur kan de få hem staden? Det korta svaret är att det kan de inte. Hela kampanjen utspelar sig på Jotunheim och handlar fundamentalt om att skapa ett nytt samhälle i en konflikt mellan olika intressen och ideologier. Så medan genren för det här scenariot ger oss alla möjliga utvägar och deus ex machinas för att föra karaktärerna tillbaka till Jorden och lösa allt så råder jag dig som spelledare att inte använda dem. Låt spelarna konstruera sin egen himmel eller sitt eget helvete med verktygen scenariot gett dem. Om de misslyckas så misslyckas de. Men det ger dem också chansen att faktiskt vinna!

## Jokern problemet

Så när karaktärerna besegrat en superskurk, vad gör de? Det finns inga fängelser eller domstolar (om inte karaktärerna bygger sådana), inga riktiga auktoriteter (om karaktärerna inte sätter upp sig som sådana eller accepterar en av superskurkarnas auktoriteter i de riken de karvar ut i staden) och inga bra sätt att göra de aggressiva supermänniskorna ofarliga. Avrättar de sina fångar? Försöker de reformera dem? Oavsett vad de väljer att göra bör det ha moraliska och praktiska konsekvenser. En grupp som visar nåd kommer ha det lättare med att skapa allianser men ha svårare att skrämna någon medan en grupp som brutalt avrättar sina fiender kommer få det svårt att åstadkomma något förutom med hårdhänta metoder.

## Hur spelleder jag det här, session till session?

Det här scenariot är mer eller mindre bara en situation och sedan en lista över karaktärer i den situationen. En lös tidslinje kommer följa över situationen i staden i stort och mindre beskrivningar över enskilda NPC:ers planer och prioriteringar kommer följa med var och en av dem. Men dessa är bara vad som kommer hända om inte spelarkaraktärerna lägger sig i. Med en grupp superhjältar i mixen kan det mesta hända.

Vad du som spelledare gör är att mellan varje situation avancerar du tidslinjerna både för staden och för varje NPC på logiska sätt med tanke på vad som hänt under sessionen. Karaktärerna i sin tur väljer vad de gör, vem de spårar upp, vad de skapar, genomför planer och sedan försöker de överleva konsekvenserna.

## Våra hjältars resurser

Karaktärerna har en liten, men ordentligt utrustad bas gömd under stadens gator. Basen innehåller små sovrum, ett träningsrum, ett förråd av mat, vatten och andra förnödenheter som de kan behöva. Basen innehåller också civila kläder och flera uppsättningar av kostymer, rustningar och annat som hjältarna behöver i sin tjänstgöring. In och utgången till basen är gömd och svår att lokalisera. I övrigt har de inget som de inte har på sig.

## Tidslinje

Den här tidslinjen är vag och otydligt, den är dock menad att vara det. Det här är vad som kommer hända om spelarkaraktärerna inte gör något.

Fas 1, de första dagarna: Flera superbrottslingar stjälar vad de vill ha och många är fortfarande ute efter saker som pengar och värdesaker. Ett par av de vildare superbrottslingarna löper amok och dödar delar av den normala befolkningen eller förstör delar av staden. Den normala befolkningen försöker leta upp nog med mat och andra förnödenheter i den övergivna staden och gör annat för att försöka överleva. Alla tror fortfarande att krisen är tillfällig.

Fas 2, efter de första dagarna till cirka två veckor: Maten och förnödenheter håller på att ta slut för de flesta eller är svår att komma åt. Personer med medicinska problem såsom diabetes som kräver ständig medicinering börjar dö utan hjälp. De mäktigaste eller listigaste av superbrottslingarna (de som återfinns under Krigsherrarna) börjar samla andra superskurkar runt eller under sig som de samarbetar med. De säkrar tillgång till mat och erbjuder skydd mot slumpvis våldsamma superskurkar för civilbefolkningen i utbyte mot underkastelse, kontroll och arbete.

Fas 3, efter cirka två veckor till några månader: Staden är balkaniserad i olika områden med en superskurk som styr varje område. Ett par mäktiga superskurkar har inte bekänt färg men är farliga för krigsherrarna och deras organisationer att stoppa. Ett equilibrium har uppstått. Flera av de små rikena har börjat odla mat, ta hand om matdjur och på annat sätt försökt säkra framtiden. Vissa av krigsherrarna har också lyckats återställa elektricitet till sina områden. De flesta vetenskapligt inriktade superskurkarna har lab eller verkstäder och nästan alla arbetar på en väg hem.

Fas 4, efter några månader upp till ett år: Sökandet efter en väg hem har getts upp av nästan alla vetenskapligt inriktade superskurkar och istället har de börjat tillverka supervapen eller sätt att ge lojala civila superkrafter. Krig utbryter mellan de olika krigsherrarna och deras armeer av superskurkar vilket leder till att allianser bildas. Om ingen av dem fallit eller blivit motarbetad bildas tre allianser. Dessa under de mäktigaste krigsherrarna Lithium, Rakshesha och Pagan.

Fas 5, efter ett år: Den mest framgångsrika av de tre krigsherrarna Pagan (notera att till och med liten eller oavsed påverkan från spelarna kan ändra detta) är härskare över staden. Hon kommer skapa ett nytt feodalt system där de med krafter härskar som en adel över de utan. Inom ett par generation kommer den enda av de som transporterades från jorden vara den odödliga Pagan, ingen kommer minnas Jorden och en ny värld kommer ha tagit form.

## Superskurkarna

Skurkarna är uppdelade i kategorier efter vilken roll de primärt tenderar att spela i kampanjen. Men låt inte det begränsa dig eller dina spelare, om de vill försöka rekrytera en Krigsherre som en allierad eller vägrar acceptera en Nästan hjältes beteende så ge dem chansen att lyckas. Kategorierna är:

**Krigsherrar:** De som vill härska. Erövrare och masterminds innan de hamnade i Inferno. De mest kapabla att skapa ett nytt samhälle på Jotunheim, men också mest sannolika att göra det för självisk vinning.

**Monster:** Seriemördare, freaks med krafter och en smak för blod och andra supervarelser som lever för att orsaka död och förstörelse.

**Ideologer:** Brottslingar som hade politiska motivationer. Vissa av dem slogs för social rättvisa. Vissa av dem idéer. Vissa av dem för mindre sympatiska anledningar. Nu har de chansen att börja från början och hjälpa till att bygga ett samhälle som de vill se det. Kommer de ta den?

**Nästan hjältar:** Brutala hämnare, sympatiska brottslingar och de som börjat sin väg mot rehabilitering. Alla i fängelset var kanske inte en dålig person. Men det betyder inte att karaktärerna kommer hålla med om vad de väljer att göra.

**Brottslingar:** Vissa personer är inte avancerade eller djupa. De fick krafter, de ville använda dem för att tjäna lätta pengar och blev därför brottslingar. Nu vill de ha enkla saker som respekt, makt, lyx och säkerhet. Det här är skurkarna som kommer försöka sätta upp något enkelt sätt att få de sakerna på eller troligare bli muskler åt någon med en plan och viljan till makten. Det gör dem dock lätta för spelarkaraktärerna att förhandla med eller till och med rekrytera.

# Kategori 1: Krigsherrar:

*Hellre en klok fiende än en dåraktig vän.*

*-Turkistk ordspråk*

## Lithium

**Översikt:** Lithiums mamma var del av ett experiment i att kombinera en stor mängd konventionella droger med olagliga supersoldat droger från Sovjet Unionen som gått ut 30 år tidigare. Lithium föddes med övermänsklig intelligens, en förmåga att läka från de mest katastrofala skador nästan omedelbart och ett enormt begär efter kontroll. Hon spenderade de första åren av sitt liv med sin prostituerade pundare till mamma tills hon vid fyra brände hennes mamma inne i deras bostad. Efter det växte hon upp i systemet där hon snabbt karvade ut en kriminell karriär och sedan ett imperium. Vid 13 kontrollerade hon all narkotika och prostitution i en stadsdel, vid 15 var hon den mest fruktade ledaren för organiserad brottslighet i Amerika, vid 17 hade hon dödat sin första superhjälte med sina bara händer och vid 18 hade hon konstruerat en krafrustning som lät henne slåss mot de mäktigaste varelserna i världen. En grupp superhjältar lyckades spåra henne genom labyrinten av brottsyndikat hon styrde och besegra henne, mer genom tur än skicklighet. Hennes utpressning material och kontakter säkrade dock att hon inte kunde dömas och hon satt bara i häktet i väntan på att släppas och utkräva sin hämnd när teleporteringen inträffade.

**Utseende:** Lithium är lång, atletisk, är lite för blek och kantig och har ögon lika döda som en hajs. Hennes krafrustning är svart, strömlinjeformad och fyller instinktivt allting vagt format som en apa med tanken på att de är bytesdjur.

**Mål/Tidslinje:** Lithium kommer snabbt att etablera kontakter med skurkar hon har arbetat med eller anställt tidigare. Hon kommer sedan etablera en bas i en lagerlokal i utkanten av staden, ligga lågt och samla resurser för att kunna föra krig och ta över staden. Hon har redan listat ut att ett krig mellan de starkaste av superbrottslingarna är troligt och börjar bygga infrastruktur för det. Hon kommer, när hon känner att hon har möjligheten, börja rekrytera civilister och sakta men säkert sprida sitt inflytande. Hon kommer snabbt ha spioner över hela staden och kommer inte själv öppet hålla territorium förrän hon verkligen måste det. När hon väl har kommit på scenen offentligt kommer hon slå hårt och brutalt mot de andra krigsherrar som vägrar ge sig men erbjuda höga positioner till de som erkänner hennes auktoritet.

### **SUPERGÄNGET REGLER:**

#### **Egenskaper:**

Superkampsport: 3

Den perfekta taktikern: 3

Regeneration: 4 (Kan användas 2 gånger)

Krafrustning: 5 (Kan användas 2 gånger)

**Trick:**

Injaga fruktan: Omslag (1 gång)

**Tålighet: 6**

**FASERIP REGLER:**

Fighting: Amazing

Agility: Incredible

Strength: Remarkable

Endurance: Remarkable

Reason: Monstrous

Intuition: Monstrous

Psyche: Monstrous

Health: 160

Karma: 130

Resources: Unearthly

Popularity: 0

**Powers:**

Self-Revival: Able to return from the grave.

Regeneration / Recovery: Unearthly

Power armor who gives the following powers at Monstrous rank and/or damage: Body armour, Resistance, Flight, Cloaking Device

Unearthly powerblasters (in the armor) for 10 areas.

**Talents:**

Martial Arts A,B,C,D,E, Wrestling, Acrobatics, Tumbling, Detective(+3CS), Disguise/Actor, Resist Domination, Marksman, Weaponsmaster, Weapon Specialist: All weapons, Computers, Forensics, Psychology, Kit bashing, Pilot: Helicopters to Jet Fighters, Horsemanship, Escape Artist, Leadership, Tracking, Medicine, First-Aid, Law, Law-Enforcement, Criminology, Engineering, Biology, Chemistry, Physics, Biochemistry, Computer Engineer, Electronics, Languages: English, French, Spanish, Russian, Japanese, Mandarin, Cantonese, Filipino,

Korean, Arabic, Turkish, Polish, German, Latin, Greek, Italian, Portuguese, French, Hebrew, Thai, Vietnamese

**Equipment:**

None.

## Rakshesha

**Översikt:** Ibland kan man vara ett ondskefullt geni, en mästertlig manipulator av mänskligheten och ganska okomplicerad samtidigt. Rakshesha är en ondskefull demonisk halv-gud från Indusdalen kulturen. Hon är dotter till en lokal smed och en gudinna av kaos. Hon har plågat mänskligheten från skuggorna i årtusenden, men i den nya åldern av hjältar och gudar kunde hon inte hålla sig. Hon tog plats på världsscenen, lyckades erövra en stor del av Europa och blev sedan besegrad av en allians av världens mäktigaste hjältar.

**Utseende:** Rakshesha är en formbytare och kan därför se ut hur hon vill. Men när hon är en människa är hon för det mesta kort, kurvig, mörk och klädd i det dyraste möjliga lokala modet. Hennes normala form för när hon krossar huvuden är en elefant som går på två ben med sex klorförsedda armar och ett huvud som en tiger.

**Mål/Tidslinje:** Rakshesha vandrar ut ur det exploderande fångelset i den mest skrämmande djurformen hon kunde komma på, förklarade sig själv som gudinnan över den nya världen och tog över downtown Cobalt City. Där försöker hon bygga ett imperium, tvingar de dödliga att betala henne tribut och planerar för en ny tidsålder och att krossa de som vill åt hennes planet.

### **SUPERGÄNGET REGLER:**

**Egenskaper:**

Telekinesis: 3

Illusioner: 4 (Kan bara användas 3 gånger)

Hamnskiftande: 5 (Kan bara användas 2 gånger)

**Trick:**

Alla Raksheshas attacker träffar alla fiender som är med i striden.

**Tålighet:** 5

### **FASERIP REGLER:**

Fighting: Unearthly

Agility: Remarkable



Strength: Uearthly  
Endurance: Uearthly  
Reason: Good  
Intuition: Excellent  
Psyche: Amazing

Health: 330  
Karma: 50  
Resources: Excellent  
Popularity: -5

**Powers:**

Illusion Generation: Uearthly ability to generate 3D illusions.

Uearthly ability to become invisible.

Animal Transformation: Uearthly ability

Regeneration: Incredible regenerative abilities.

**Talents:**

Leadership, Melee Weapons, Martial Arts A, D, E, Detective/Espionage, Engineering, Military, Occult, History, Political Science, Psychology, Business/Finance, Sociology, All Human Languages

**Equipment:**

None.

## Pagan

**Översikt:** En liten del av befolkningen föds naturligt med superkrafter och ingen vet varför. Det verkar inte finnas någon speciell gen, ingen magisk kraft inget mystiskt experiment. Inget speciellt öde alls. Men Pagan visste att hon hade ett öde redan innan hon upptäckte sina krafter. Hon läste Rand, Tolkien, Eddings, Burroughs och Malory. Och hon drömde. Drömmar om att vara speciell, drömmar om att vara magisk och drömmar om en bättre värld. Hon var nästan 40 år in i ett tomt och desperat ensamt liv när hennes krafter aktiverades av en strid mellan supermänniskor som råkade äga rum utanför hennes fönster. Plötsligt var hon ung igen. Ung och stark och speciell! Hon kastade sig in i att vara en superbrottsling, vilket var lätt. Vem vill inte ha någon som gör dina krafter ännu starkare som back-up. Hon hade jobbat sig uppåt när hon blev gripen och var en mindre boss innan de stoppade henne i Inferno. Tiden i fångelset har inte dämpat hennes drömmar alls. Och med en ny värld att erövra är hennes hunger större än någonsin.

**Utseende:** Pagan är muskulös, rödhårig och har gröna ögon. Hon klär sig i grönt dekorerat med ett rött pentagram som symbol och är skyddad av en ringbrynja och medeltida hjälm. Hennes granatkastare är vackert dekorerad och ser mer ut som en liten orgel än ett vapen.

**Mål/Tidslinje:** Pagan kommer ha ett gäng redo innan hon ens lämnat fängelset. Boosten hon kan ge deras krafter är helt enkelt för lockande och hennes förmåga att lämna dem maktlösa är för skrämmande. Hennes krafter, organisation och att hon inte är rädd för att delegera är hennes största styrkor. Hennes grupp är faktiskt välorganiserad. Att Pagans mål är att återskapa ett feodalt samhälle med sig själv som Kung Arthur är mindre viktigt. Hon kommer vara den första som får de civila under hennes kontroll att odla mat utanför staden. Hon planerar långsiktigt.

### **SUPERGÄNGET REGLER:**

#### **Egenskaper:**

Kontroll över andras superkrafter: 3

Granatkastare: 5 (Kan bara användas en gång)

#### **Trick:**

Pagan försvarar sig alltid mot alla attacker med minst 3 tärningar.

Kraft stöld: Radera en karaktärs alla hjältepoäng (Kan bara användas 2 gånger). Att använda den här kraften får Pagan att bli ung igen varje gång hon använder den.

Kraft boost: Ge en annan karaktär +1 tärning till nästa kraft de använder (Kan bara användas 3 gånger)

**Tålighet:** 6

### **FASERIP REGLER:**

Fighting: Remarkable

Agility: Incredible

Strength: Incredible

Endurance: Remarkable

Reason: Good

Intuition: Excellent

Psyche: Typical

Health: 140

Karma: 36

Resources: Typical

Popularity: -10

**Powers:**

Power nullification: Amazing rank. Lowers one power 2 SC.

Power boost: Amazing rank. Makes one power 2 SC higher.

**Talents:**

Weapon specialisation: Grenade launchers, Martial arts A, B, E.

**Equipment:**

High-tech grenade launcher: Amazing damage.

## Dr. Cancer

**Översikt:** Dr. Cancer har ett av de där riktigt old school ursprungen till sina krafter. Han arbetade i sitt labb sent en natt när ett av hans experiment plötsligt gick fel och exploderade! Labbet förstördes men olyckan gav Dr. Cancer förmågan att skjuta giftig rök och även förvandla sig till den. Problemet var bara att den gode doktorn var en arbetslös tandläkare (efter att ha åkt fast med att tafsa på sövda patienter) och "experimentet" han arbetade på var ett försök att tillverka droger han kunde sälja. Oavsett vilket så använde han sina nya krafter och började råna banker och liknande. Efter att han hade kapitalet (och ett felaktigt rykte om att hans rök orsakade dödlig cancer hos de som andades in den ens en gång) började han hyra in gamla vänner och vänner till vänner som muskler och började genomföra allt större kupper. Ända tills en grupp tonåriga superhjältar fångade honom med en enorm fläkt och han blev inlåst i Inferno.

**Utseende:** Dr. Cancer, som egentligen heter Carl och kallas så av sina närmsta vänner och de han jobbat tätt med mer än någon vecka, är en medellång, medelålders, flintskallig vit man med en halstatuering. Han rakade huvudet för att se läskigare ut och skaffade hals tatueringen av samma anledning.

**Mål/Tidslinje:** Dr. Cancer kommer till en början att mer eller mindre få ett gäng följeslagare eftersom han ser läskig ut, han är känd för att ha ledarerfarenhet och alla tror hans krafter är farligare än de egentligen är. Han kommer sedan göra det han tror är bäst och försöka verka ha koll tills någon som faktiskt verkar veta vad de gör erbjuder honom en deal och då kommer han ta den. Han är dock helt öppen till att vända kappan efter vinden och kommer försöka vara på den vinnande sidan. Tills dess tänker han fake it until he makes it.

### **SUPERGÄNGET REGLER:**

**Egenskaper:**

Skjuta rök: 2

Förvandla sig till rök: 3 (Bara en gång)

**Trick:**

Det här är din gaskammare! (Ger effekt 2. Bara en gång. Anfaller alla andra karaktärer i striden.)

Som rök på vinden... (Ger effekt 4 på att fly från scenen).

**Tålighet: 3****FASERIP REGLER:**

Fighting: Remarkable.

Agility: Excellent.

Strength: Typical.

Endurance: Remarkable.

Reason: Remarkable.

Intuition: Excellent.

Psyche: Excellent.

Health: 86

Karma: 70

Resources: Good

Popularity: 5

**Powers:**

Phasing: Amazing ability. Limitation, olika like a cloud of smoke. Automatically phases out of danger: Must succeed on a red FEAT test to hit him.

Smoke blast: Amazing intensity and damage.

**Talents:**

Resist domination, Crime.

**Equipment:**

None.

## Lord Annihilator

**Översikt:** Annihilator är resultatet av att en utomjordisk satellit kraschade ner i en av regeringens hemliga superdator anläggningar och att något i satelliten fick alla maskinerna att smälta samman med en inbrottstjuv som råkade befinna sig i datorsalen för att stjäla elektronik. Den resulterande maskinmannen hade övermänskliga krafter, ett briljant sinne och kriminella ambitioner. Snart hade den självutnämnda Lord Annihilatorn stulit nog med avancerad teknologi för att bygga en armada av robotar och anfälla Chicago med den, ridandes i sin personliga

terror stridsvagn. Lord Annihilator var tydlig med sina planer, utplåna den rådande världen och bygga en bättre värld utan hunger, krig eller orättvisor för de överlevande människorna.

**Utseende:** Annihilator är en parodi av en man gjord av metall, delar av elektronik och ett par ögon av blå elektricitet som ständigt scannar hans omgivning.

**Mål/Tidslinje:** Lord Annihilator kommer ta sig till stadens största kraftverk, på något sätt få elektriciteten att fungera och börja konstruera robotar. Civila och superskurkar som kommer till honom kan belönas med fungerande elektricitet, rinnande vatten och farliga vapen i utbyte mot att de tjänar honom och hans vision av en bättre värld. Han bygger helt enkelt upp en arme av robotar stor nog att erövra staden på en gång. Ingen annan krigsherre kommer dock att låta honom göra det. Om spelarna inte hindrar det kommer han krossas runt slutet av akt 3 när de andra Krigsherrarna gör gemensam sak kring att stoppa honom.

### **SUPERGÄNGET REGLER:**

#### **Egenskaper:**

Superstyrka: 3

Kontrollera maskiner: 3

Super intelligens: 5 (Kan bara användas 1 gång)

#### **Trick:**

Kalla in robotarna! (kan bara användas en gång. Frammanar en hord av svaga robotar som anfaller deras Lords fiender. (Kan bara användas en gång).

**Tålighet:** 4

### **FASERIP REGLER:**

Fighting: Remarkable

Agility: Remarkable

Strength: Monstrous

Endurance: Remarkable

Reason: Monstrous

Intuition: Monstrous

Psyche: Monstrous

Health: 110

Karma: 46

Resources: Incredible

Popularity: -20

**Powers:**

Machine control: Amazing intensity

Environmental Independence

Robotic body: Amazing protection from physical damage.

**Talents:**

Bionics, Cybernetics, Electronics, Engineering, Weapons Design

**Equipment:**

Robotic minions. Portable science lab.

## Admiral Cybot

**Översikt:** Cybot skapades som den perfekta cybernetiska krigaren för att skydda hans pacifistisk och super avancerade hemvärld när den hotades av en utomjordisk invasion. Han skyddade sin hemvärld... och sedan erövrade han den! Han använde dock så mycket av planetens resurser att den gick under. I sista stund flydde han till en annan dimension, vår dimension! Och där fann han att han hade den perfekta och oändliga kraftkällan, solen! (Eller som han uttryckte det "Med min överlägsna cybernetiska intelligens. Oövervinnelig och med en OÄNDLIG KRAFTKÄLLA! SOLEN!") Han erövrade sedan snabbt och effektivt planeten med sina nästan oändliga och gudalika krafter. Det krävdes en arme av hjältar och att flera eldkontrollerande supers utlöste ett vulkanutbrott för att blockera solen för att besegra honom. Inferno fångelset byggdes runt cellen som byggdes för att hålla honom. Och nu är han fri! Och hans krafter fungerar inte! Inte ordentligt. Det röda solljuset ger honom bara tillgång till de mest grundläggande av hans krafter. Det gör honom ändå till den mäktigaste varelsen på planeten.

**Utseende:** Cybot är lång, ståtlig och har bakåtslickat svart hår. Han bär fortfarande uniformen från sin hemvärld.

**Mål/Tidslinje:** Fly den här patetiska världen! Och när han inser att det är omöjligt... Erövra den här patetiska världen! Hans stora nackdel är att han är för arrogant för att rekrytera hjälp eller samarbeta. Ja, om någon fullständig underkastar sig direkt kommer han låta dem leva som hand slavar. Men ingen kommer vara lojal mot honom.

**SUPERGÄNGET REGLER:****Egenskaper:**

Superstyrka: 5

Röntgensyn: 5 (Kan bara användas en gång)

Dödsstrålar: 6 (Kan bara användas en gång)

Flygförmåga: 5

**Trick:**

Krossa en stadsdel!: Omslag (Bara två gånger)

**Tålighet:** 9

**FASERIP REGLER:**

Fighting: Monstrous

Agility: Uearthly

Strength: Uearthly

Endurance: Shift-Y

Reason: Remarkable

Intuition: Remarkable

Psyche: Amazing

Health: 415

Karma: 0

Resources: Good

Popularity: -25

**Powers:**

True Invulnerability: Uearthly protection from physical and Energy attacks.

Heat Emmission-Eyes: Uearthly Heat damage with a 10 area range.

Hyper Breath: Can exhale Monstrous strength winds at a 3 area range.

Mental and emotional immunity.

Flight: Uearthly rank.

**Talents:**

Acrobatics, Wrestling, All Martial Arts, Computers, Electronics, Detective/Espionage, Military, Leadership, History: Human and Alien, Linguistics: All Earth languages and several alien

**Equipment:**

None.

## Kategori 2: Monster

*“Nothing made me happen. I happened.”*  
— Thomas Harris, *The Silence of the Lambs*

### Deathrow

**Översikt:** Övernaturligt snabba personer brukar vara avslappnade, eller åtminstone ha en ganska stor skopa perspektiv vilket gör dem lätta att ha att göra med och låter dem navigera världen ganska avkopplat. Deathrow har inte den lyxen, hans krafter har snabbat upp hans sinne mer än kroppen så han lever istället i en värld där alla är den extremt långsamma pensionären vid bankomaten. Det har fått honom att börja avsky andra människor och tillsammans med hur missnöjd han var med sitt liv fick det honom att bygga en dräkt täckt av knivar och löpa amok. Han dödade alla på sin arbetsplats och sedan över 500 andra människor innan andra supersnabba personer lyckades stoppa honom. Deathrow fick sina krafter från att träffas av blixten medan han var hög på en okänd drog som hans langare hävdade “Var den bästa skiten jag kan ge dig för de pengarna” och när han springer tillräckligt snabbt börjar hans kropp generera elektricitet som skjuter ut från honom och bränner alla i närheten till döds.

**Utseende:** Deathrow är för smal och för ryckig. Han ser ut att vara behov av ett avgiftningsprogram med sina ögon som aldrig står stilla, sitt svettande, sina nervösa tics och sitt explosiva humör. Han blir bara lugn när han har på sig sin dräkt, en fetish inspirerad svart dräkt som är motståndskraftig mot friktion och som är klädd med knivblad som han kan skära upp personer med i förbifarten. Dräkten har en hjälm med ett distinkt dödskallemotiv och syrgastuber.

**Mål/Tidslinje:** Deathrow vill först döda de som håller honom i fängelset och sedan vill han fly. Så när fängelset exploderar springer han i överljuds fart iväg över planetens yta. Han kommer sedan springa in i staden då och då, döda personer som påminner honom plågoandar från tidigare i hans liv, och stjäla vad han behöver och vill ha. Om en krigsherre lyckas kommunicera med Deathrow så är det inte osannolikt att han går med på att jobba för dem, det kommer ju ge honom skydd när han inte mördar och hämnas. Han kommer dock vara ostabil och svår att kontrollera.

#### **SUPERGÄNGET REGLER:**

##### **Egenskaper:**

Övermännisklig hastighet: 2

Elektrisk attack: 4 (Bara två gånger)

##### **Trick:**



Skära upp någon med knivarna i farten: Omslag (bara en gång.)

**Tålighet: 4**

**FASERIP REGLER:**

Fighting: Remarkable

Agility: Excellent

Strength: Good

Endurance: Remarkable

Reason: Excellent

Intuition: Good

Psyche: Good

Health: 90

Karma: 40

Resources: Typical

Popularity: -10

**Powers:**

Hyper Speed: Class 3000 air Speed: Deliver 100 "Good" Blows in a round. 9 actions in a combat round.

Create Cyclones: Monstrous damage or Shift-Y stunning or slamming

Vibrating Hand: Unearthly damage.

Considered Unearthly rank for Fighting for multiple attacks and evading.

Considered Unearthly rank for Agility for dodging and catching projectiles.

Considered Shift-Z rank for Intuition for initiative.

**Talents:**

All martial arts, Weapon specialist: Knives

**Equipment:**

Kevlar costume: Good vs. Physical, Shooting & Edge.

Knives.

## Skin-Taker

**Översikt:** En utomjording av okänt ursprung som kom till Jorden för att jaga och få få människor. Han tog sedan skinnen till sitt rymdskepp som trofeer. Varelsens förmåga att se ut som vilken människa som helst gjorde den väldigt svår att fånga och även när myndigheterna och superhjältar gjorde detta gick det inte att kommunicera med den på ett vettigt sätt.

**Utseende:** Varelsen kan se ut som vem som helst, dess kropp formar om sig inte bara till en annan person utan också deras kläder och liknande. Det är alltså oklart om varelsen har en faktisk form. När den byter form lyser dess ögon intensivt grönt under ett par ögonblick. Medan utseendet är perfekt kan varelsen bara delvis härma röster och beteenden.

**Mål/Tidslinje:** Skin-Taker kommer gömma sig bland människorna genom att se ut som en av dem. Han kommer sedan mörda de han tycker har "vackrast skin" och få dem. De flådda kropparna kommer lämnas där han dödat sina offer och han kommer ta skinen till en gömd plats där där han kommer torka dem och beundra dem. Han kommer fortsätta med detta tills det att någon stoppar honom.

### **SUPERGÄNGET REGLER:**

#### **Egenskaper:**

Formbytare. 2

Superstyrka: 3 (Bara 2 gånger)

#### **Trick:**

Byta form till något distraherande: Omrullning (Bara en gång.)

**Tålighet:** 3

### **FASERIP REGLER:**

Fighting: Incredible

Agility: Monstrous

Strength: Unearthly

Endurance: amazing

Reason: Typical

Intuition: Good

Psyche: Good

Health: 110

Karma: 0

Resources: Good

Popularity: -15

**Powers:**

Shapeshifting: Amazing

**Talents:**

Martial arts A,B,E

**Equipment:**

None.

## Raptor girl

**Översikt:** Raptor girl är 98% människa och 2% rovfågel. Hon kan få vingar att komma ut ur hennes rygg så hon kan flyga och kan förvandla sina händer och fötter till rakbladsvassa fågelklor. Hon kan också använda sina fågelliknande lungor och ihåliga ben för att skrika så högt att glas och trumhinnor spricker vilket i sig kan vara nog för att slå ett offer medvetslöst. Hon är skapad i ett lab för att vara en supersoldat och har uppfostrats i en bur medan vetenskapsmän genomfört tortyrliknande experiment på henne. Hon bröt sig ut vid 15, jagade ner och dödade alla associerade med projektet och släppte dem från höga höjder eller slet sönder dem med sina klor. Hon blev gripen av en superhjärte och placerades i Inferno efter försök att rehabilitera henne misslyckades. Hon är nu 17.

**Utseende:** Raptor Girl har ett stort nordafrikanskt utseende i sin mänskliga form fast med märkligt gula ögon som de från en jaktfalk. Hon är medellång, har en kroppsbyggnad som en simmare och ärr över stora delar av kroppen. Hon kommer inte byta ut de kläder hon bar i fångelset utan kommer ha kvar den gula overallen tills den blir så smutsig eller trasig att den inte täcker henne längre och sedan döda någon i ungefär hennes storlek och stjäla hennes kläder. Raptor Girl kan komma att följa en kvinnlig krigsherre eller superhjärte som visar henne empati, mest troligen är det Pagan eller en spelarkaraktär.

**Mål/Tidslinje:** Raptor Girl kommer bosätta sig på en hög byggnad, blockera alla vägar upp till taket och sedan då och då dyka ner på någon som hon inte tycker betar sig ordentligt och döda dem. Antingen genom att släppa dem från hög höjd eller med sina klor. Hon hatar alla som verkar eller faktiskt skadar barn eller bestämmer över barn någonsin. Hon kommer döda många föräldrar bara för att de är föräldrar om ingen stoppar henne.

### **SUPERGÄNGET REGLER:**

**Egenskaper:**

Flygförmåga: 2

Superhögt skrik: 3

**Trick:**

Utfällbara klor: +1 till effekt (Bara två gånger)

**Tålighet:** 3

**FASERIP REGLER:**

Fighting: Remarkable

Agility: Remarkable

Strength: Good

Endurance: Remarkable

Reason: Excellent

Intuition: Good

Psyche: Remarkable

Health: 100

Karma: 60

Resources: Good

Popularity: 0

**Powers:**

Winged Flight: Excellent air speed

Talon Claws: Remarkable damage

Sound generation: Incredible sonic damage to all in her area.

**Talents:**

Aerial combat, Martial arts A, B, E.

**Equipment:**

None.

## Carnivoreusaurus

**Översikt:** Det är en odödlig, superstark, superstor, muterad t-rex vars DNA blivit blandat med superhjältars av en galen vetenskapsman. Den hölls i källaren på Inferno men nu är den fri!

**Utseende:** Det är en enorm, fruktansvärt muterad dinosaurie!

**Mål/Tidslinje:** Carnivoreusaurus dödar! Carnivoreusaurus äter! Carnivoreusaurus krossar! Tills en av Krigsherrarna lyckas tämja den och sedan gör Carnivoreusaurus samma saker men nu riktat mot den personens fiender.

**SUPERGÄNGET REGLER:**

**Egenskaper:**

Bärsärkaraseri!: 3

**Trick:**

Krossa byggnader!: Omslag (Endast åtta gånger)

**Tålighet:** 8

**FASERIP REGLER:**

Fighting: Amazing

Agility: Remarkable

Strength: Unearthly

Endurance: Unearthly

Reason: Typical

Intuition: Good

Psyche: Incredible

Health: 280

Karma: 56

Resources: Poor

Popularity: -5

**Powers:**

Body Resistance: Incredible resistance to injury.

**Talents:**

None.

**Equipment:**

None.

## Thrill Killer

**Översikt:** Harry Johnsson vaknade en dag och kände ett ofattbart behov av att döda. Nej, inte bara att döda, utan att göra döden till sin konst. Han sade upp sig från sitt jobb, sålde allt han ägde och ägnade två år åt att träna sig själv till att bli en skicklig mördare med vapen, sina bara

händer, gift, bomber och annat. Han lärde sig också allt han kunde om ämnen såsom tortyr, låssmide, metallslöjd och kläddesign. Han designade en dräkt i svart spandex med röda detaljer som gjorde det klart att han var en superskurk. Köpte en svag form av superserum som gav honom en aning övermänskliga reflexer och gjorde honom snabbare än en normal människa. Och sedan gav han sig ut och i planerade attacker dödade han så många människor han kunde. Han slog till mot välgörenhetsgalor, soppkök, idrottsarenor och mer tills en av spelarkaraktärerna lyckades stoppa honom och sätta honom på Inferno.

**Utseende:** En klassisk spandexdräkt i svart med röda detaljer med en skottsäker väst och vapenbälten utanpå. Utanför dräkten är Harry en genomsnittlig vitt man med brunt hår och inga särskilda särdrag.

**Mål/Tidslinje:** Thrill Killer kommer döda folk på vägen genom staden från fängelset. Sedan kommer han etablera en bas och ge sig ut för att döda fler. Han kan arbeta för en Krigsherre om han tror alternativet är att de försöker stoppa honom, men han kommer inte egentligen vara lojal eller bry sig om deras agenda.

### **SUPERGÄNGET REGLER:**

#### **Egenskaper:**

Skjutvapen: 3

Kung-Fu: 3

Bomber: 4 (Bara en gång)

#### **Trick:**

Thrill Killer försvarar sig alltid med minst två tärningar.

**Tålighet:** 3

### **FASERIP REGLER:**

Fighting: Remarkable

Agility: Remarkable

Strength: Good

Endurance: Excellent

Reason: Excellent

Intuition: Good

Psyche: Good

Health: 70

Karma: 40

Resources: Remarkable

Popularity: -10

**Powers:**

None

**Talents:**

Weapon specialist: Guns, Explosives, Marksman, Thief, Martial arts A, B.

**Equipment:**

Kevlar costume: Good vs. Physical, Shooting & Edge

.45 (x2): Remarkable shooting, 3 areas

Knives: (x2) +1CS to throwing.

Other various equipment: up to Monstrous damage

## Kategori 3: Ideologer

*"Ja, fattigt folk måste alltid slåss mot dom rika för att få lite rättvisa".*

*-Bamse, seriefigur av Rune Andréasson*

### Gravity

**Översikt:** Gravity är en förkämpe för social rättvisa. Hon brukade spendera sina dagar med att ordna demonstrationer, försöka göra politiskt arbete och i flame wars på internet. Sedan vaknade hennes inneboende superkrafter och hon upptäckte att hon kunde kontrollera Gravitation hur hon vill. Hon kunde gå på väggar, krossa föremål och personer eller till och med flyga! Hon skaffade en dräkt, började träna karate och började använda sina krafter av politiska orsaker. Hon började kasta bilar på alt-right demonstrationer, skicka ut personer som anklagats för sexuella övergrepp på twitter i rymden och liknande. Hennes oförmåga att inte skryta om det online ledde dock till att polisen kunde gripa henne och hon hamnade på på Inferno.

**Utseende:** Gravity är lite överviktigt, medellång, har jordgubbsblont hår som för det mesta är uppsatt i en hästsvans och har ögon som alltid lyser svagt blått. Hennes Gravity dräkt är grå med blå detaljer och liknar rustningen en kravallpolis har fast med texten "Gravity" istället för "Police".

**Mål/Tidslinje:** Hon kommer omedelbart söka en allians med Lithium eftersom hon är mäktig och Gravity tror att Lithium kommer låta henne utföra sitt politiska arbete. Drt kommer vara sant till

en början men med tiden kommer Lithium ha allt mindre tålamod med Gravity och hennes fokus på social rättvisa.

### **SUPERGÄNGET REGLER:**

#### **Egenskaper:**

Gravitations kontroll: 3

Flygförmåga: 4 (Endast en gång).

#### **Trick:**

Gravity ändrar ständigt gravitationen runt sig vilket ger alla som försöker påverka henne minus 1 i effekt.

**Tålighet:** 3

### **FASERIP REGLER:**

Fighting: Poor

Agility: Typical

Strength: Typical

Endurance: Remarkable

Reason: Excellent

Intuition: Good

Psyche: Typical

Health: 46

Karma: 36

Resources: Remarkable

Popularity: 25

#### **Powers:**

Flight: Uearthly

Levitation: Shift-X

Increase/Decrease Weight-Shift-Y

Gravitic Force bolts: Uearthly

Gravitic Force Field: Uearthly

#### **Talents:**

Martial arts A



**Equipment:**

Kevlar costume: Good vs. Physical, Shooting & Edge

## Captain Communism

**Översikt:** Kaptenen är en legacy super, sonsonen till den första Captain Communism och den första som ärvt hans krafter som verkar ha hoppat över en generation. Captain Communism har använt sina krafter för terrorism mot det kapitalistiska systemet och dess lakejer. Han hade dock inte planeringen eller krafterna för att komma undan med det och han blev gripen efter en kort strid med superhjältar.

**Utseende:** En klassisk röd superstjärna med en svart hammare och skära på bröstet med en rejäl mantel och en ansiktsmask. CC ser ut som en klassisk superhjälte från silveråldern. Han är lång, har en kantig haka och en fysik som en body builder.

**Mål/Tidslinje:** CC ser omedelbart att de andra som brutit sig ut från fängelset börjar terrorisera och sedan förtrycka folket i staden. Han tänker över vad han måste göra och tar folkets sida. Han börjar jaga iväg skurkar som försöker förtrycka folket och försöker sedan organisera de vanliga människorna, och i krissituationen börjar han lyckas. Han kanske hade haft en chans om han inte hade gjort sig själv till en måltavla för varje superskurk i staden. Om inte spelarkaraktererna ingriper kommer han vara död inom en vecka och hans kropp kommer hängas upp som en varning till andra.

**SUPERGÄNGET REGLER:****Egenskaper:**

Superstyrka: 2

Energistöt: 3 (Endast en gång)

**Trick:**

Rasera byggnader: Omslag (En gång)

**Tålighet: 2**

**FASERIP REGLER:**

Fighting: Remarkable

Agility: Remarkable

Strength: Monstrous

Endurance: Monstrous

Reason: Good

Intuition: Excellent  
Psyche: Good

Health: 185  
Karma: 140  
Resources: Poor  
Popularity: 100

**Powers:**

Plasma bolt: Amazing force damage at a range of 10 areas.

**Talents:**

Martial arts A, B, C

**Equipment:**

Kevlar costume: Good vs. Physical, Shooting & Edge

## Purity 9

**Översikt:** Cyborgerna i Purity- serien skapades av en grupp som såg mänsklighetens utrotning komma i och med spridningen av de mutationer som leder till att människor får superkrafter. Allt mer avancerade cyborgs byggdes när de tidiga modellerna inte fungerade. Purity 9 är den sista och mest avancerade av de här hälften mekaniska, hälften mänskliga jägarna av supermänniskor och den enda av sitt slag på grund av kostnaden i att skapa den. P9 minns inte längre sin mänskliga identitet, men är livsfarligt intelligent och utrustad med vapnen som krävs för att gå öga mot öga med supermänniskor och överleva.

**Utseende:** Purity 9 ser helt mänsklig ut. Hon är täckt med ett artificiellt skin som regenererar ifall det blir skadat men som spricker för att låta henne använda hennes vapen. I stridsläge är P9 ett metalliskt skelett med inbyggda laserkanoner i bröstet och händerna som bär ett sönderslitet mänskligt skin.

**Mål/Tidslinje:** Purity kommer diskret slakta sårbara eller ensamma supermänniskor, när saker börjar bli för organiserade för det kommer hon alliera sig med Lord Annihilator i ett försök att styra hans ideologi till att innefatta utrotandet av alla supermänniskor.

**SUPERGÄNGET REGLER:**

**Egenskaper:**

Fruktansvärd maskin styrka: 3

Laserkanon: 4 (endast två gånger.)

**Trick:**

Purity 9 skanar alla sina fiender med sina robot sinnen och vet därför alla regel information om dem.

**Tålighet: 3****FASERIP REGLER:**

Fighting: Remarkable

Agility: Excellent

Strength: Unearthly

Endurance: Shift-X

Reason: Remarkable

Intuition: Monstrous

Psyche: Good

Health: 300

Karma: 115

Resources: Poor

Popularity: 25

**Powers:**

Body Armor: providing Amazing protection vs. physical and energy attacks.

Disintegrator: Monstrous energy damage. On a red FEAT test it causes instant disintegration.

Self-repair: Nimrod regenerates 10 points of damage per turn.

Flight: Amazing air Speed.

**Talents:**

None.

**Equipment:**

None.

## Superior

**Översikt:** En fanatisk rasist som tror att nyckeln till ett perfekt samhälle är en population bestående enbart av supermänniskor. Trauman från barndomen och en besvärlig ungdom där han mobbades blev bränslet till terrorism när Superior, eller Gary som han egentligen heter,

utvecklade superkrafter. Han själv extremiserades via internet där han läste litteratur från andra, mer framstående super terrorister men också från troll som inte visste vad de talar om. Han använde sedan sina krafter (förmågan att skicka chockvågor av ljud) till att anfälla och förstöra ett sjukhus, dödade flera patienter och sjuksköterskor, innan polisen sköt honom. Superior överlevde dock och blev placerad i Inferno.

**Utseende:** Superior bär en lättviktig vit rustning bestående av plast och kevlar som får honom att se ut lite som en ipod på två ben. Rustning gjordes av en annan internet aktiv extremist med kraften att forma om plast med sina tankar.

**Mål/Tidslinje:** Superior kommer vilja döda alla de normala människorna i staden och sedan befolka den nya världen med enbart supermänniskor. Vilken krigsherre som helst som visar honom någon uppmärksamhet alls kommer dock lätt kunna forma honom till sitt verktyg. Gary vill mest ha något att följa som får honom att känna sig viktig.

### **SUPERGÄNGET REGLER:**

#### **Egenskaper:**

Flygförmåga: 2

Ljudvågor: 2

#### **Trick:**

Rasera byggnader: Omslag (endast en gång)

**Uthållighet:** 3

### **FASERIP REGLER:**

Fighting: Good

Agility: Excellent

Strength: Good

Endurance: Incredible

Reason: Good

Intuition: Good

Psyche: Good

Health: 80

Karma: 30

Resources: Typical

Popularity: 0

#### **Powers:**

Flight: Excellent air speed

Sonic blast: Incredible intensity and damage with in 4 areas.

**Talents:**

Trivia

**Equipment:**

Kevlar Armor: Good vs. Physical, Shooting & Edge

## **Priest**

**Översikt:** Priest drabbades av en fruktansvärd psykos tillsammans med att hans krafter vaknade och har aldrig lämnat den. Han går runt, läker de som han anser behöver det med sin högra läkande hand och dödar de syndiga med sin vänstra dödande hand. Detta ledde till att han stoppades och greps av superhjältar efter han startat en domedagskult där de goda läktes och de onda dödades i Guds namn.

**Utseende:** En kort och smal man med kort blondt hår och vänliga ögon klädd som en präst. Hans vänstra hand lyser med rött ljus och hans högra med blått ljus.

**Mål/Tidslinje:** Priest kommer inte riktigt förstå vad som hänt utan kommer försöka läka de oskyldiga som har problem, och det är många av dem på den här märkliga platsen med den röda himlen. Han kommer predika för de han läker och följa med för att hjälpa andra om de verkar lyssna på honom. Försöker någon skada eller anfalla honom kommer han döda dem. Det är bara en tidsfråga innan en kult uppstår runt Priest, något han kommer välkomna. I övrigt är han inte öppen för samarbete.

**SUPERGÄNGET REGLER:**

**Egenskaper:**

Läkande laserstråle: 3

Dödande laserstråle: 3

**Trick:**

Inga trick.

**Tålighet:** 7

**FASERIP REGLER:**

Fighting: Good

Agility: Excellent

Strength: Typical

Endurance: Remarkable  
Reason: Good  
Intuition: Monstrous  
Psyche: Uearthly

Health: 66  
Karma: 185  
Resources: Good  
Popularity: 0

**Powers:**

Biophysical Control - Healing and hurting: Uearthly intensity and damage.

**Talents:**

Occult lore, Mystical lore

**Equipment:**

None

## Kategori 4: Nästan hjältar

*We were once so close to heaven,  
Peter came out and gave us medals,  
Declaring us the nicest of the damned.  
— They Might Be Giants, "Road Movie to Berlin"*

## Nuke

**Översikt:** Nuke brukade vara en av de riktigt dåliga skurkarna. En legosoldat som gick öga mot öga med de mäktigaste hjältarna och ofta spöade skiten ur dem. Och om inte det fungerade var hans radioaktiva stötar av energi perfekta distraktioner. Nuke har dödat superhjältar, bombat civila och varit en aktiv superskurk i nästan 30 år. Och sedan fick han reda på att han hade en dotter. En superskurk groupie ha hade legat med några år tidigare kontaktade honom och berättade att hon hade fött hans dotter, blivit ren och nu försökte leva ett normalt liv. Men hon ville inte beröva sin dotter en fader. Nuke började besöka sitt barn och hennes mamma medan han var i sin civila identitet. Han såg till att de hade vad de behövde för att klara sig och ville sluta komma på besök men kunde inte. Han slutade till sist helt vara en superskurk, gifte sig med sin dotters mamma och försökte leva ett normalt liv. Men skuld för vad han gjort under sin karriär började tära på honom. Han vände sig till religion och fann Buddhismen. Sedan, i samråd med sin fru, lämnade han över sig själv till rättvisan.

**Utseende:** Nuke är en massiv, två meter lång man. Hans krafter gör att han åldras långsamt och han ser inte ut att vara en dag över 35 trots att han närmar sig 80. Han har svart hår och mörka ögon som båda lyser grönt när han använder sina krafter. Han har inte sin dräkt, som han inte hade på sig när han överlämnade sig själv till rättvisa, utan har bara normala kläder.

**Mål/Tidslinje:** Nuke är en pacifist nu för tiden och vill desperat inte slåss med någon. Han kommer hålla en låg profil och låtsas vara normal. Men om någon kan hitta honom och motivera honom att agera för en sida så är han en kraft att räkna med.

### **SUPERGÄNGET REGLER:**

#### **Egenskaper:**

Flygförmåga: 3

Superstyrka: 3

Osårbar: 4 (Endast en användning)

Radioaktiv energistöt: 5, träffar alla fiender i områden. (Endast två användningar)

#### **Trick:**

Nuke kan ignorera all skada han tar under en runda när hans radioaktiva hjärta strålar (Endast en gång.)

**Tålighet:** 5

### **FASERIP REGLER:**

Fighting: Remarkable

Agility: Unearthly

Strength: Unearthly

Endurance: Unearthly

Reason: Excellent

Intuition: Amazing

Psyche: Incredible

Health: 330

Karma: 110

Resources: Unearthly

Popularity: 80

#### **Powers:**

Radiation Emission: Amazing intensity and damage.

Flight: Excellent air Speed

Resistance to radiation: Amazing

True Invulnerability: Unearthly resistance to all attacks.

**Talents:**

None

**Equipment:**

None

## King Ninja

**Översikt:** Hela grejen var menad att vara en engångsgrej. Boendet för hemlösa som KN jobbade på höll på att stängas ner precis efter att han upptäckt sina krafter. Så han satte ihop en dräkt och använde sina krafter som bestod av övermänsklig fysik och förmågan att se 30 sekunder in i framtiden till att råna en värdetransport. Allt gick bra, KN kunde rädda boendet och hade lite pengar över... och sedan blev han girig. Han försökte råna en till värdetransport, men den här gången var vakterna redo och en strid utbröt. I kaoset råkade King Ninja döda en av vakterna. Han greps ett par dagar senare av polis med förstärkning från superhjältar.

**Utseende:** En svart ninja dräkt som skulle passa i vilken 80-tals tv-serie som helst med en gyllene kungakrona (i spraymålat järn) utanpå dräkten, ovanpå huvudet. Utanför dräkten är KN en 19-årig transman hipster med kort svart hår och medvetet fula glasögon.

**Mål/Tidslinje:** King Ninja vill inte skada någon eller bli skadad. Han kommer försöka gömma sig under de första faserna och när det blir ohållbart alliera sig med den mest humana av krigsherrarna eller spelarkaraktärerna.

**SUPERGÄNGET REGLER:**

**Egenskaper:**

Superstark ninjutsu: 2

Kasta kungakronan: 3 (Kan bara användas en gång)

**Trick:**

King Ninja ser framtiden, han använder alltid 3 tärningar för att försvara sig själv.

**Tålighet:** 3

**FASERIP REGLER:**

Fighting: Amazing



Agility: Amazing  
Strength: Excellent  
Endurance: Remarkable  
Reason: Good  
Intuition: Incredible  
Psyche: Typical

Health: 150  
Karma: 56  
Resources: Good  
Popularity: -30

**Powers:**

Pre-cognition: Everyone without superspeed fights Kong ninja with a -2 CS penalty. King Ninja can also wait until he hear what his enemies will do before he decides what to do.

**Talents:**

All martial arts, Wrestling, Acrobatics

**Equipment:**

Throwing Crown: Incredible material strength

## The Flame of Justice

**Översikt:** James Anthony hade hittat en märklig låda efter en strid mellan superhjältar och aliens. Han tog hem den och försökte plocka isär den märkliga maskinen när den exploderade och fruktansvärt brände honom. Men lågorna dödade inte honom, de bara fruktansvärt brände honom. Och värre, brände hans sinne. Han vaknade upp på sjukhuset och var övertygad om att lågorna han bränt bort hans synder. Han var frälst och han såg omedelbart sitt uppdrag, att frälsa andra! Så fort han kunde komma ifrån sjukhuset satte han ihop skyddsutrustning, byggde om lådan till en eldkastare och gav sig ut för att frälsa de som behövde det. Han löpte amok och under de sex dagarna som det tog för superhjältar att spåra upp och gripa honom brände han tjuvar, knarklangare, korrupta poliser, hälare och alla andra brottslingar han kom förbi. Han ångrar inget och tycker inte han gjort något fel.

**Utseende:** En gigantisk man med dåligt läkta brännskador över hela kroppen. Han är klädd som en brandman med en gasmask med en märklig tank på ryggen kopplad till ett föremål som mer liknar ett gevär än en konventionell eldkastare.

**Mål/Tidslinje:** Bränna syndarna! Om någon försöker stoppa honom? Bränn dem med!

## **SUPERGÄNGET REGLER:**

### **Egenskaper:**

Eldkastare: 2

Fosforgranat: 4 (Kan bara användas en gång)

### **Trick:**

Allt brinner! Alla har en mindre effekt på alla handlingar utom att lämna området pga rök och eld.

### **Tålighet: 2**

## **FASERIP REGLER:**

Fighting: Good

Agility: Excellent

Strength: Good

Endurance: Excellent

Reason: Excellent

Intuition: Good

Psyche: Good

Health: 46

Karma: 40

Resources: Typical

Popularity: -15

### **Powers:**

Fire generation and control: Produces monstrous intensity flames and can attack with unearthly fireball attacks.

### **Talents:**

Weapon specialist: Flame thrower.

## **The Burglar**

**Översikt:** The Burglar är den gamla, gamla skolans superskurk där målet aldrig var att döda någon eller slåss med hjältar utan att istället bli rik.

**Utseende:** Svarta, tigha kläder med en rånarluva och handskar kompletteras av en ryggsäck för att bära byten. The Burglar själv är en äldre man med grånande svart hår, en atletisk kroppsbyggnad och ett ansikte som är stiltigt på samma sätt som en republikansk politiker.

**Mål/Tidslinje:** Burglar kommer lägga vantarna på en hög saftiga juveler, dyra tavlor och så vidare. Han kommer sedan ligga lågt i en vecka innan han inser att det här inte kommer gå över och freakar ut. Efter två veckor kommer han lämna staden och fly ut i vildmarken med en liten grupp vanliga människor om inte spelarkaraktärerna lyckas rekrytera honom.

### **SUPERGÄNGET REGLER:**

#### **Egenskaper:**

Stjåla saker: 5

Judo: 1

#### **Trick:**

Inga trick.

**Tålighet:** 1

### **FASERIP REGLER:**

Fighting: Good

Agility: Amazing

Strength: Typical

Endurance: Excellent

Reason: Good

Intuition: Good

Psyche: Excellent

Health: 86

Karma: 40

Resources: Typical

Popularity: 2

#### **Talents:**

Martial arts A and E, Acrobatics, Tumbling, Lockpicking, Tightrope walking, Security systems.

#### **Equipment:**

Änterhake

# Megoth

**Översikt:** Megoth blev kidnappad av en superskurk och muterad till att se ut som en demonisk varelse. Han utpressades sedan till att tjäna skurken för att få botemedlet som skulle göra honom mänsklig igen. I sina försök att få botemedlet mördade, kidnappade och stal han. Bara för att få reda på att det inte finns något botemedel när skurken han tjänade blev gripen. Megoth har ansetts vara en självmordsrisk på Inferno och har medicinerats kraftigt under sin vistelse där, mediciner som han inte längre har tillgång till.

**Utseende:** Megoth ser ut som en djävul med ben som en get, vingar som en fladdermus, ögon som en spindel, en svans som en skorpion fastsatta på en vriden men muskulös mänsklig form.

**Mål/Tidslinje:** Megoth kommer krascha hårt av sina mediciner. Civilbefolkningen kommer inte våga hjälpa honom, men om en super gör det kan de hindra honom från att begå självmord över skammen för vad han gjort och hur han ser ut.

## **SUPERGÄNGET REGLER:**

### **Egenskaper:**

Skorpionsvans: 2

Flygförmåga: 2

Superstyrka: 1

### **Trick:**

Injaga fruktan!: En annan karaktärs slag har effekt 1.

**Tålighet:** 3

## **FASERIP REGLER:**

Fighting: Amazing

Agility: Remarkable

Strength: Amazing

Endurance: Incredible

Reason: Typical

Intuition: Excellent

Psyche: Remarkable

Health: 120

Karma: 70

Resources: Typical

Popularity: 10

**Powers:**

Winged flight: Remarkable air speed

Stinger tail: Kan anfalla en extra fiende varje stridsrunda.

**Talents:**

Aerial combat, Martial arts A and B

## Kategori 5: Brottlingar

*Every society has the criminals it deserves.*

*-Emma Goldman*

### Crusher Snake

**Översikt:** Vad gör du när du ramlar ner i en grop fylld med radioaktiva ormar som biter dig och förvandlar dig till en fruktansvärd orm/man hybrid vars hår är fler ormar? Du rånar banker så klart!

**Utseende:** Crusher är en fruktansvärd hybrid av man och orm som också har ett medusa liknande hår bestående av ormar som kan växa i längd för att anfalla hans fiender.

**Mål/Tidslinje:** Crusher skriver direkt upp sig för att jobba för en krigsherre. Att vara muskler för en smartare superskurk är allt han gjort de senaste fem åren förutom att sitta i fängelse.

**SUPERGÄNGET REGLER:**

**Egenskaper:**

Ormhår!: 2

Giftigt bitt: 6 (Bara en gång)

**Trick:** Inget trick

**Tålighet:** 3

**FASERIP REGLER:**

Fighting: Remarkable

Agility: Remarkable  
Strength: Excellent  
Endurance: Remarkable  
Reason: Good  
Intuition: Remarkable  
Psyche: Remarkable

Health: 110  
Karma: 70  
Resources: Excellent  
Popularity: -10

**Powers:**

Fangs: Crusher snakes huggtänder är täckta i gift av amazing styrka. Ett misslyckat FEAT slag resulterar i medvetslöshet.

Prehensile hair: Can lift objects and attack as if with incredible telekinesis up to one area away.

**Talents:**

Martial arts C.

## Jarl

**Översikt:** Jarl är en viking krigare som förbannades så att han aldrig skulle kunna dö. Han tyckte inte det var mycket till förbannelse tills han fastnade i en lavin. Han grävdes ut 1984 och hade stora problem med att anpassa sig till den moderna världen. Men till slut lyckades han hitta sin plats som en bankrånare och benbrytare för organiserad brottslighet.

**Utseende:** Ett enorm rött skägg, långt blondt hår, medellång och med rejäla magmuskler ser han ut som, tja, en Viking.

**Mål/Tidslinje:** Först plundra. Sedan hitta en krigsherre att jobba för. Sedan plundra och mörda. Sedan bli tilldelad ett område att härska över.

**SUPERGÄNGET REGLER:**

**Egenskaper:**

Fäktning: 2

Odödlig: 3 (Kan bara användas två gånger)

**Trick:**

Skryta om sina stordåd: +1 i effekt till nästa handling (Endast två gånger).

**Tålighet:** 3

**FASERIP REGLER:**

Fighting: Incredible

Agility: Remarkable

Strength: Good

Endurance: Remarkable

Reason: Typical

Intuition: Monstrous

Psyche: Incredible

Health: 110

Karma: 121

Resources: Typical

Popularity: 0

**Powers:**

Regeneration: Monstrous

Recovery: Monstrous

**Talents:**

All martial arts, Weapons specialist axe

**Equipment:**

Viking axe. Does excellent edged damage.

## Revolver demon

**Översikt:** En småbrottsling som sålde sin själ till djävulen för en magisk pistol. Med pistolen rånade han till sig allt han ville ha, ända tills en superhjärte med dina egna demoniska krafter han ifatt honom och låste in honom i Inferno.

**Utseende:** Pistolens magi har slukat användarens fysiska form och hen är nu en skugga gömd i en kåpa hållandes pistolen. Som en Ringvålnad med en glock.

**Mål/Tidslinje:** Kommer rekryteras snabbt och effektivt av Rakshesha som lovar att bryta hans deal med djävulen.

**SUPERGÄNGET REGLER:**

**Egenskaper:**

Demonisk pistol: 3

Spöklik form: 3

**Trick:**

Revolver demonen ignorerar all skada från vassa eller trubbiga föremål.

**Tålighet:** 3

**FASERIP REGLER:**

Fighting: Incredible

Agility: Remarkable

Strength: Excellent

Endurance: Remarkable

Reason: Excellent

Intuition: Incredible

Psyche: Incredible

Health: 120

Karma: 100

Resources: Good

Popularity: -5

**Powers:**

Phasing

**Talents:**

Weapon master, Marksman, Weapon Specialist: Guns, Crime.

**Equipment:**

Magic .45: Monstrous shooting damage, 3 areas.

## Turbo-Rush

**Översikt:** En supersnabb skurk som använder rullskridskor för att bli ännu snabbare. Har tidigare använt detta till att råna värdetransporter. Åkte fast när en ännu snabbare hjälte tacklade henom genom en vägg.

**Utseende:** Är en gender fluid person runt 30 med rakat huvud och bruna ögon. Som en skurk är hen klädd i en neongrön dräkt med lila detaljer och bärandes en hjälm med en dödskallemask.



**Mål/Tidslinje:** Vill hitta någon att arbeta för och sedan härska förtrycka de svaga normala människorna!

**SUPERGÄNGET REGLER:**

**Egenskaper:**

Supersnabb: 2

Rullskridskor: 2

**Trick:**

Coola trick: Under en runda är Turbo-Rushs effektiva försvar 5.

**Tålighet:** 3

**FASERIP REGLER:**

Fighting: Good

Agility: Remarkable

Strength: Good

Endurance: Incredible

Reason: Excellent

Intuition: Good

Psyche: Good

Health: 90

Karma: 40

Resources: Good

Popularity: -10

**Powers:**

Hyper speed: Turbo-Rushes movement is at Class 1000 landspeed. Normal movement is at Shift X unless pushed. Turbo-Rush moves fast enough to perform 5 actions per combat round. Turbo-Rush also moves fast enough to run up and along walls.

**Talents:**

None

## Atrocity Man

**Översikt:** En sadistisk tonåring med den telepatiska förmågan att fylla de oskyldigas hjärnor med visioner av det de fruktar mest. Leonard Bridge är Atrocity Man! Blev lätt gripen av en ny superhjälte ute på sin första patrull.

**Utseende:** En tanig tonåring med för mycket akne. Han bär en Guy Fawkes mask när han gör brott.

**Mål/Tidslinje:** Vill VARA Dr. Cancer. Nöjer sig med att jobba för honom.

**SUPERGÄNGET REGLER:**

**Egenskaper:**

Mardröms visioner: 2

**Trick:**

Smälta in i folkmassan: Kan se ut som en oskyldig civilist första rundan av en strid. (Endast en gång)

**Tålighet:** 2

**FASERIP REGLER:**

Fighting: Good

Agility: Excellent

Strength: Good

Endurance: Amazing

Reason: Good

Intuition: Remarkable

Psyche: Monstrous

Health: 90

Karma: 16

Resources: Typical

Popularity: -15

**Powers:**

Mental bolts: Amazing

**Talents:**

Acrobatics. Martial arts C, E