MORE THAN **HUMAN**

MORE THAN **HUMAN**

Konstruktion av More than Human och kampanjvärlden 87

Mikael Bergström

Konstruktion av Volt

Mats Andersson
Niklas Berg

Anpassning av Volt till More than Human

Mats Andersson
Mikael Bergström

Särskilt tack till

Markus Samnell, för kampanjen Kampanjen, utan vilken denna kampanj inte blivit någon kampanj.

Dan Algstrand och Anders Bolin, för ovärdeliga typografiska råd.

Tomas Arfert, för glada rop och hjälp med trycket.

Illustratörer

Claudia Cangini
Devin Parker
Eric Quigley & Daniel Wood
Jeremy Carver
Mikael Bergström
Per Folmer
Ronja Melin
Xhakhal

Speltestare

Fredrik Sergler
Joel Möller
Erik Slesgård
Lukas Sernlind
Rebecka Linde
Rasmus Lundholm

Korrläsning och kommentarer

Andreas Sölvebring
Claudia Lind
Daniel Offrell
Elin Dalstål
Filip Stjernberg
Fredrik Jarl
Håkan Jonsson
Jan Erik Söderman
Joel Möller
Kathrin Hagmaier
Magnus Bergqvist
Mikael Johansson
Nils-Erik Nauclér
Patrik Ax
Robert Jonsson
Stefan Larsson
Tobias Åberg
Vincent Eskilsson

och andra på communityt rollspel.nu. Utan er hade det här spelet varit mycket sämre!

More than Human, andra tryckingen
Copyright © 2013, Mikael Bergström
Ansvarig utgivare: Mikael Bergström, Studiomega
Framställt på vulkan.se
ISBN: 978-91-978488-3-1

Innehåll

Introduktion 5

Spelaren 13

Spelledaren 17

Rollpersonen 29

Komponenter 63

Regler 81

Steg 2 105

Spelvärldar och kampanjer 109

Exempel 113

Kapitelöversikt 155

Introduktion 156

Historia 159

Chicago 1987 177

Organisationer 187

Viktiga personer 211

Kampanjen 271

Världshändelser 283

Äventyr i 87 295

That's great, it starts with an earthquake 307

Appendix 315

Register 329

Förord

Vad hade du ha gjort om du fick en superkraft? Skulle du använda den för att bekämpa brott, eller begå dem? Finns det ens lagar som reglerar vad du skulle kunna göra? Vem skulle du berätta för? Hur skulle det förändra ditt liv att ha en superkraft?

När superhjältarna först dök upp i pulpmagasinen på 30-talet var de ofta idealiserade, problemfria hjältar. Personer att se upp till, att avundas. I takt med att genrens publik vuxit upp har också genren vuxit. Idag är hjältarna mänskliga. Tony Stark, alias Iron Man, är alkoholist. I serien The Ultimates har Ant-Man och Wasps äktenskap en extremt dysfunktionell sida, med misshandel, ångest och självskadebeteenden.

Serieskapare har alltmer börjat utforska "superhjältarna" som människor, och dekonstruerar den svartvita moral som tidigare varit den självklara. The Authority tar makten över USA och driver igenom förändringar utan att rådfråga några folkvalda. Gör superkrafter att man har rätten att lägga sig i politiken, hur samhället är uppbyggt, vilka krig som utkämpas och varför?

Med superkrafter, har man rätten att låta bli?

För mig är det här det intressanta i själva tanken med superhjältar. De är speglingar av oss själva, så som vi önskar att vi vore. Idealbilder, som nu kritiskt granskas. Jag skulle vilja påstå att många av dem inte längre riktigt kan kallas "superhjältar". Ordet "hjälte" antyder att det finns ett objektivt Ont och ett objektivt Gott. Att hjälten är den som står på den Goda sidan mot Ondskan.

Jag föredrar att se superhjältarna som människor. Människor som av någon anledning fått otroliga krafter. Krafter bortom vad du, jag eller någon annan vanlig dödlig klarar av. Det sägs att makt korrumperar, och att absolut makt korrumperar absolut. I någon mån är alla vi människor trasiga; vi har våra hemliga tankar och drifter, saker vi inte vill att någon ska känna till men som driver mycket av vårt handlande. Vem känner du som du skulle lita på tillräckligt för att ge dem superkrafter? Vem kommer inte att missbruka dem?

Det här är vad More than Human handlar om. Inte huruvida Stålmannen kan besegra Hulken, utan om människor som fått superkrafter, och hur de väljer att använda dem.

Vad skulle du själv göra?

Mikael Bergström
Stolt spelskapare

Introduktion

More than Human är ett *rollspel*. För dig som spelat rollspel förut kommer inte det här att vara några större nyheter, men för dig som är ny kan det vara bra med en liten introduktion.

Vad gör man?

När man *rollspelar* sitter man tillsammans kring ett bord (eller numera, via videochatt eller liknande) och pratar med varandra. Tillsammans berättar man en berättelse. Berättelsen kan se ut precis hur som helst. Den kan utspela sig i en sagovärld, inne hos grannen, ombord på ett rymdskepp eller i havets djup. Den gemensamma berättelsen är vad vi kallar *fiktionen*.

Alla som sitter kring bordet, utom en, är *spelare*. Varje spelare styr en person i fiktionen, en *rollperson*. I More than Human betyder det att spelarna styr människor som har superkrafter.

Den person som inte är spelare kallas *spelledare*. Spelledarens jobb är att beskriva miljöer och spela alla personer i fiktionen som inte är rollpersoner. Personerna som styrs av spelledaren kallas *spelledarpersoner*.

Spelarna beskriver vad deras rollpersoner gör, och spelledaren beskriver vad som händer.

När man talar om *ett rollspel*, som till exempel More than Human, menar man oftast ett dokument som ger instruktioner för hur man ska spela. Olika rollspel kan till exempel ha olika regler som avgör om en rollperson lyckas med något hen företar sig eller inte, och vad som händer när man lyckas eller misslyckas. More than Human innehåller både regler för att konstruera rollpersoner och instruktioner för hur ni kan tänka och agera kring spelbordet.

Om man spelar i samma värld, med samma rollpersoner, under längre tid säger man att det är en *kampanj*. Den värld som spelet utspelar sig i kallas *kampanjvärlden*. Kampanjvärlden kan man antingen hitta på själv eller så kan man läsa sig till en värld någon annan hittat på. I den här boken hittar du kampanjvärlden 87, som är skriven för att passa ihop med regelsystemet.

Exempel

Om du inte spelat rollspel förut kan det vara bra att få se hur det kan gå till. Här följer därför ett litet exempel på hur det kan låta kring ett spelbord.

Emilia är spelledare.

Lisa, Magda och Amir är spelare.

Lisa spelar Piledriver (♀), som är superstark men inte så smidig.

Magda spelar Ash (♂), som är telepat och lever i ett förhållande med sin älskling Peter.

Amir spelar Attraction (⚥), som är en androgyn person med empatiska krafter samt en begränsad form av telekinesi.

Emilia: Ash, när ni närmar er lägenheten du delar med Peter, ser du att dörren står lite på glänt.

Magda: Okej, jag säger åt de andra: ”Sssch!” och så smyger jag försiktigt mot dörren.

Emilia: Ni andra?

Lisa: Jag håller mig nog ganska stilla, jag är inte så bra på att smyga

Amir: Jag smyger efter.

Emilia: Okej. Ash, när du kommer fram ser du genom springan att det är totalt kaos därinne. Massor av grejer på golvet, möbler som vänts på ända, och den där dyra vasen du fick av din pappa har slagits i tusen bitar.

Magda: Jag börjar tyst och försiktigt öppna dörren. Ser jag nån där inne?

Emilia: Nej, du ser ingen. Inte just nu, i varje fall

Magda: Shit Jag går in, på helspänn, och tecknar åt Piledriver att ta sig närmare; ungefär nu skulle det kännas bra att ha lite fysisk uppbackning

Lisa: Då rör jag mig närmare, så tyst jag kan. Vilket inte är så tyst

Emilia: Okej, det låter lite men ingen där inne verkar reagera.

Magda: Vad ser jag?

Emilia: En jäkla röra, det är vad du ser. Fönstret står vidöppet, det ligger saker överallt. Det har regnat in. En stor blodpöl syns fortfarande mitt på golvet.

Magda: ”Shit, Peter!” Jag får lite panik och börjar kolla igenom rummen efter Peter.

Amir: Jag försöker lugna henne lite. Kan jag använda mina krafter till det?

Emilia: Sure, inga problem. Ash, du känner hur ett liksom lite klibbigt lugn försöker ta sig in i ditt sinne. Du är ju telepat själv, så du märker ju när nån försöker hålla på.

Magda (som Ash): ”Ge fan i det där! Hjälp mig kolla efter Peter istället, han kan ju ligga och förblöda nånstans.”

Emilia: Du hittar honom i badrummet.

Magda: Lever han?

Emilia: Nätt och jämnt. Han verkar vara i chocktillstånd, och drar sig undan när du försöker röra vid honom. Han har brännmärken över armarna och rivsår över ansiktet.

Magda: (som Ash): ”Det lär ju knappast vara en brinnande hund som tagit sig in. Nä, jag tror att det här är nån med krafter. Men vem fan? Och Peter som hatar allt sånt Jag lovade ju att jag skulle hålla allt sånt borta från honom Min älskling ”

Amir (som Attraction). ”Ash? Vi måste göra nånting. Han kan ha sett något. Om jag lugnar honom så kanske du sen kan ”

Magda (som Ash): ”Fan heller. Du ser vad han gått igenom re-

dan, jag tänker inte utsätta honom för mer nu.”

Lisa (som Piledriver): ”Shit pommes frittes, alltså Vad tror ni? Vi kanske kan kolla igenom resten av lägenheten först och se om vi hittar några ledtrådar hörni, så kanske vi kan ta beslut om Peter sen?”

Magda (som Ash): ”Jag tänker INTE våldta min pojkväns hjärna, oavsett vilket. Vi får fanimig se till att hitta mer i lägenheten. Men först måste jag ringa efter ambulans ”

Amir (som Attraction): ”Men är det verkligen smart? Då kommer säkert snuten också, och då kan vi kyssa brottsplatsen bye-bye ”

Magda (som Ash): ”Men är du helt dum i huvudet? ’Brottsplats’? Det är för fan mitt hem, och min pojkvän som ligger och dör i badrummet. Jag ringer efter ambulans och möter dem i porten. Vi får leta medan vi väntar.”

Lisa: Ok, medan de där två grälar tar jag och börjar typ vända upp möbler och så. Jag försöker också leta efter eventuella spår. Om det ska ringas polis lär ju varje sekund vara dyrbar nu

På det här sättet pratar man sig fram i spelet. Ibland säger man saker som ens rollperson säger i spelet. Ibland beskriver man bara vad rollpersonen gör, och ibland frågar man spelledaren om saker. Spelledaren i sin tur sköter spelledarpersoner, i det här fallet den chockskadade Peter, samt miljöbeskrivningar som låter spelarna se och förstå hur rollpersonernas omgivning ser ut.

Inspiration

More than Human har inspirerats av en hel del serier, rollspel och filmer. Här hittar du några av dem; kanske kan de tjäna som inspiration till dig och din spelgrupp också?

Serier:

- Doom Patrol (Grant Morrisson)
- Global Frequency (Warren Ellis)
- Invisibles (Grant Morrisson)
- Irredeemable (Mark Waid)
- Kick-Ass (Mark Millar)
- Marchall Law (Pat Mills)
- New X-men (Grant Morrison)
- Planetary (Warren Ellis)
- The Authority (Warren Ellis)
- The Boys (Garth Ennis)
- Ultimates (Mark Millar)
- Uncanny X-men (Chris Claremont)
- Watchmen (Alan Moore)
- Zenith (Grant Morrisson)

Rollspel:

- Aberrant
- Gestalt
- Mutant City Blues

TV-serier och filmer:

- Alphas
- Chronicle
- De Drabbade
- Hancock
- Heroes
- Misfits
- Mystery Men
- No Ordinary Family
- Unbreakable

Innehåll

More than Human, ibland förkortat >*Human*, är ett regelsystem för rollspel som handlar om supervarelser. Systemet är snabbt, dödligt och oheroiskt. Tanken är att det ska handla om vanliga människor som får superkrafter, snarare än de förenklade sagor om hjältar och skurkar som presenteras i serietidningar och filmer.

More than Human har dels traditionell regelmekanik för att skapa rollperson, använda superkrafter och slåss och dels ett antal tips och rekommendationer för hur man bygger en rollspelskampanj för supervarelser. Tanken är att underlätta för spelledare och spelare att arbeta fram en rolig och givande upplevelse tillsammans. More than Human är mer än bara ett regelsystem. Det är också en spelstil där fokus ligger på inlevelse i rollpersonerna, problemlösning och undersökning av mysterier.

Steg 1 och steg 2

More than Humans regelmekanik är indelat i två steg. Steg 1 är de regler som beskrivs i kapitlen *Rollpersonen, Komponenter* och *Regler*. Det är grundreglerna du behöver för att komma igång och spela.

Tanken är att du ska börja med att spela med steg 1-reglerna tills du känner dig bekväm med dem och kan dem som ett rinnande vatten. När du sedan känner att du kan steg 1 utan och innan kan du kolla igenom steg 2. Steg 2 är mer avancerade tilläggsregler som tillför mer detaljer och realism, men också fler undantag och mer krångel. Använd de regler du tycker behövs och som du saknat, strunta i resten.

Att läsa boken

More than Human består av nitton kapitel. Tio av dessa förklarar olika delar av regelsystemet, och de resterande nio beskriver kampanjvärlden 87.

Efter *Introduktionen* som du läser just nu kommer kapitlen *Spelaren* och *Spelledaren* som innehåller information om hur du, beroende på vilken roll du har kring spelbordet, kan agera för att det ska bli så roligt och givande som möjligt för alla inblandade. Som spelledare får du tips och knep för praktiskt spelledande i >Human. Som spelare kan du läsa om några förhållningssätt som både gör att du själv får ut mer av rollspelandet och att du också aktivt hjälper till med att skapa ett bra spelmöte. Det är inte bara spelledaren som har ansvar för att det blir en bra kampanj!

Efter det kommer *Rollpersonen* där du hittar systemet för att skapa de rollpersoner spelarna gestaltar i spelets fiktiva värld. *Komponenter* hör lite ihop med *Rollpersonen*, för där beskrivs de olika komponenter superkrafterna består av.

I kapitlet *Regler* hittar du spelets grundläggande regelmekanik, det vill säga hur och när du rullar tärning och vad man har olika siffror till. Om du vill ha lite mer avancerade regler hittar du dem i kapitlet efter, *Steg 2*.

Kapitlet *Spelvärldar och kampanjer* ger dig som spelledare lite idéer och konkreta förslag på hur du kan tänka för att bygga en egen kampanjvärld. Det kan vara praktiskt ifall du inte vill använda den medföljande kampanjvärlden *87*.

Om du sedan vill se några korta *Exempel* på superkrafter, rollpersoner, äventyr och kampanjer så finns det så klart ett kapitel för det också.

Efter exemplen kommer sedan den färdiga kampanjvärlden *87*, uppdelad i nio kapitel. Den utspelar sig, som namnet antyder, år 1987. Rollpersonerna är vanliga människor som just fått superkrafter i samband med att en exploderande satellit förvandlade Chicago till en rykande krater. 87 är tänkt att användas till exakt en kampanj där spelarna gradvis närmar sig de hemligheter som finns i världen. När de känner till allting är världen förbrukad.

I *Appendix* samlas slutligen en massa tabeller, lathundar och rollformulär – praktiska saker som kan underlätta spelandet och förhoppningsvis minimera bläddrandet i boken medan ni spelar.

> *Exempel: Kia, Jalil och Amanda tänker spela More than Human. Efter att ha pratat lite bestämmer sig Kia för att vara spelledare. Hon läser först igenom Kampanjen och bestämmer sig för att hitta på en egen spelvärld, som utspelar sig i nutid. Hon läser också kapitlet Spelledaren och Reglerna, och ser till att hon har ett hyfsat hum om spelets regler.*
> *Jalil och Amanda läser igenom kapitlen Spelaren och Rollpersonen, för det är de som känns mest relevanta. De tänker att de nog kan kolla upp resten av reglerna senare, och dessutom är det ju ändå tänkt att Kia ska sköta dem.*
> *Nästa gång de träffas ska de skapa rollpersoner.*

Överblick över regelsystemet

Den viktigaste regeln, den du behöver lära dig allra först, är att det här är ditt spel nu. Se regelsystemet som en verktygslåda. Ta det du tycker om, strunta i resten. Bygg om och lägg till där du tycker det känns lämpligt. Systemet är komplett och fungerar, men om du inte gillar något: ändra.

Den näst viktigaste regeln är att du, som spelledare, bestämmer när du vill använda reglerna. Du måste inte alltid använda varje liten regel; ganska ofta går det lika bra eller bättre att höfta. Reglerna finns här när du upplever att du behöver dem, men ibland fungerar det bättre utan.

Rollpersonen

I >Human skapar du din rollperson genom att spendera poäng. För poängen köper du egenskaper, bakgrunder, särdrag och superkrafter. Egenskaper mäter hur bra rollpersonen är på något, exempelvis hur stark hen är eller hur lätt hen har för att lägga märke till saker.

Bakgrunder är saker hen gjort tidigare och har erfarenhet av. En bakgrund kan vara ett yrke eller en hobby hen haft eller utövat. Egenskaper och bakgrunder är graderade så att rollpersoner kan vara bra och dåliga på olika saker.

Särdrag är fördelar och nackdelar rollpersonen har, till exempel ett gott lokalsinne, synfel eller ett mörk hemlighet. Positiva särdrag kostar poäng, medan negativa särdrag ger tillbaka poäng som man kan spendera på annat.

Superkrafter är vad de låter som – förmågor som går bortom vad en vanlig människa kan. De köper man genom att bygga ihop komponenter. En komponent tillför någon effekt till en kraft. Man kan till exempel sätta ihop komponenterna Räckvidd och Skada för att få kraftstrålar, inbyggda vapensystem eller något annat som kan skada på avstånd. Systemet tar med andra ord inte hänsyn till krafternas estetik eller bakgrund, utan enbart till vilka effekter de har.

Slutligen kan man också, för att få loss några extra poäng, välja att skaffa en eller flera nackdelar till sina krafter. Nackdelar är problem, begränsningar av superkrafternas användbarhet. De kan till exempel bli mer ansträngande att använda, sluta fungera om det blir för varmt eller bli svårkontrollerbara och opålitliga.

Superkrafter

Det som är specifikt för just More than Human är reglerna för att skapa rollpersoner och spelledarpersoner som har övermänskliga krafter. Krafterna byggs upp via ett dynamiskt system där du själv väljer vilka komponenter kraften ska bestå av.

Det går att skapa väldigt många olika krafter med det här systemet, men vi har valt bort en del komponenter och krafter eftersom de passar dåligt med spelets vision. Det finns till exempel inga regler

för krafter som låter en rollperson helt ta över och kontrollera andra människor, eftersom vi vill att andra människors tankar och känslor ska vara en osäkerhetsfaktor rollpersonerna inte kan styra över.

Det här spelet handlar inte om superhjältar. Det handlar om människor som på ett eller annat sätt fått övernaturliga krafter och nu tvingas hantera dem. Du kommer inte att kunna skapa varje tänkbar superkraft, för alla tänkbara superkrafter behövs inte för att berätta den sortens berättelse det här systemet ska stödja.

Rulla tärning

I More than human används ibland tärningar för att avgöra om man lyckas med något och i så fall hur bra man lyckas. Tärningarna kan slås antingen av spelaren vars rollperson försöker lyckas med något, eller av spelledaren. Vem som slår väljer ni i gruppen innan ni börjar spela. Spelledaren slår dock alltid för spelledarpersoner, när det är relevant.

De tärningar du behöver för >Human är två stycken tjugosidiga tärningar, såkallade t20:or. Helst ska den ena vara svart och den andra vit. Om ni bestämmer er för att spelarna ska slå sina rollpersoners slag själva kan det vara bra om varje spelare har en egen uppsättning. Har man inte svarta och vita tärningar kan man så klart använda tärningar med andra färger, så länge det går att skilja dem åt.

Man rullar alltid de två tärningarna samtidigt och jämför med ett värde. Värdet är nästan alltid antingen någons egenskapsvärde eller ett vapens skadevärde. De tärningar vars resultat är lägre än eller lika med värdet räknas som lyckade. Om minst en av tärningarna är lyckad så lyckades slaget.

Om man behöver avgöra hur bra man lyckades med något så kollar man på det högsta lyckade slaget. Om värdet man slog mot är 13 och tärningarna visar 11 och 4 så är resultatet av slaget som helhet ”11 lyckat”. Ju högre desto bättre, så om man tävlar med någon och får ett högre lyckat värde än sin motståndare så vinner man.

Ofta heter det att man slår mot en egenskap. Man kan också till exempel prata om till exempel styrkeslag. I båda fallen betyder det att man använder egenskapens värde i slaget. När man får bonus på ett visst sorts slag betyder det att man adderar bonusen till egenskapens värde när man jämför med tärningarnas resultat. Ibland kan man också få avdrag, som istället dras av från egenskapens värde.

Ibland sägs det att ett slag måste övervinna något. Det betyder att en tärnings resultat inte bara måste vara lägre än värdet, utan också högre än en tröskel för att räknas som lyckad. Om värdet är 12 och tröskeln 3, och tärningarna visar 2 och 10, så är bara den andra tärningen lyckad.

Spelstil

More than Human består inte bara av mekaniska regler av typen ”slå en tärning och jämför med ett värde”. Systemet består också av ett antal konventioner och en viss syn på hur det ska fungera kring spelbordet. Om ni använder More than Human förutsätts det också att ni vill spela med stor inlevelse i rollpersonen. För att underlätta detta finns det ett antal ”regler” som vanligen brukar kallas för *spelstil*.

Ett exempel på sådant som ingår i spelstilen är att spelledaren normalt sköter all regelmekanik, helst dolt. Regelmekaniken är mest ett stöd för spelledarens beslut. De är alltså inte fasta och absoluta naturlagar. Det går lätt att höfta och fatta beslut utan att använda tärningarna. Spelarna styr sina rollpersoners tankar, känslor och handlingar. Spelledaren styr allting annat.

Spelarna bör försöka använda ”jag”-form om sin rollperson så långt det är möjligt. Alla kring bordet undviker att diskutera sådant som inte rör spelet. En annan princip är att spelarna och rollpersonerna gärna ska veta ungefär lika mycket om saker och ting. Det underlättar också inlevelse i spelet.

Det är viktigt att ni har en öppen dialog i spelgruppen. Prata om spelet när ni inte spelar. Diskutera era upplevelser, vad ni tycker fungerar bra eller mindre bra, vad som kan förbättras och så vidare.

Spelaren

Det finns lika många sätt att vara spelare på som det finns spelare, men om man är överens i spelgruppen om hur man vill att spelet ska fungera så brukar det bli roligare för alla. Det betyder inte att ni behöver hålla med varandra om allt, men om ni åtminstone pratat igenom vad ni vill ha ut av spelet blir det mycket lättare för er att uppnå det.

Det här kapitlet ger några grundläggande råd och tips för hur det här spelet är tänkt att spelas. Diskutera de här råden i gruppen och fundera på hur ni kan använda dem och hur ni ska förhålla er till dem. Spelet är ert nu. Det är bara ni som kan bestämma hur det ska fungera kring ert spelbord.

Hur man spelar

Som spelare är ditt jobb att spela din rollperson. När spelledaren beskriver en situation så får du beskriva hur din rollperson reagerar och vad den gör. Om du tycker att spelledarens beskrivningar är för luddiga, be om förtydliganden (”Okej, men hur mörkt är det? Ser man handen framför sig?”).

Om du vill kan du också berätta vad din rollperson tänker och hur hen resonerar kring det som händer. Försök att vara så sann mot rollpersonen som du kan - bry dig om de saker hen bryr sig om, agera som du tänker dig att hen skulle reagera. Samtidigt finns det ingen som kan påstå att du spelar din rollperson ”fel” eftersom det är du som bestämmer vad som är rätt sätt.

Däremot kan andra ha åsikter om ditt sätt att spela rollpersonen gör att de andra spelarna får mindre utrymme eller upplever spelet som mindre givande och roligt.

Inlevelsefokus

More than Human är tänkt att spelas med mycket inlevelse i rollpersonen. Det betyder att spelledaren kommer att försöka göra det lätt för dig att leva dig in i din rollperson, men du måste också dra ditt strå till stacken. Försök att säga så mycket som möjligt i rollpersonens jag-form, alltså inte ”min rollperson säger att hon tycker att det är en bra idé” utan ”jag tycker att det är en bra idé”.

Försök också att tänka som din rollperson. Undvik att låta dina egna rädslor och passioner ta överhanden, utforska rollpersonens istället. Vad är hen rädd för? Vad gör hen orolig? Vad får hen att bli riktigt arg? Det här gäller också i ögonblicket. Vad känner rollpersonen *just nu*? Hur reagerar hen känslomässigt på situationen?

Bejaka rollpersonens dåliga sidor

Rollspel är ett utmärkt sätt att leva ut sidor hos sig själv man inte får utlopp för i sin vardag. Det betyder inte att du ska spela en idealiserad bild av dig själv, en perfekt hjälte utan svagheter. Fundera över hens svagheter. Bejaka dem.

The Shield

Har din rollperson en tendens att festa för att komma bort från problemen? Ljuga för sin pojkvän? Äta för mycket? Ta onödiga risker? Staka sig när hen pratar med personer av motsatt kön? Om du tar mod till dig och försöker spela ut din rollperson när hen är klumpig, pinsam och svag, så kommer hen att kännas och upplevas som mycket mer levande än om du försöker spela någon som i alla lägen är cool och perfekt.

Konstruktiv och destruktiv inlevelse

Att leva sig in i sin rollperson är inte en ursäkt för att bete sig dåligt kring spelbordet. Alla spelare är där för att de vill spela spelet och få ut något av det. Det är varje spelares uppgift att inte hindra någon annan från att trivas kring spelbordet. Det betyder att om du förstör för en annan spelare, och hen blir arg eller sur, så kan du aldrig gömma dig bakom ”jag spelade bara min rollperson”.

Bejaka de andra spelarnas rollpersoner och diskutera er fram till lösningar som fungerar för alla. Om din rollperson inte kan samarbeta med de andra rollpersonerna är det dags för dig att tänka om och kanske skapa en ny.

Lev din rollperson

Att leva sig in i sin rollperson, göra den levande och intressant, är inte något du bara kan syssla med kring spelbordet. En givande övning är att leva med sin rollperson. Att fundera på rollpersonens intressen och känslor även utanför spelet. Om du till exempel ser en film kan du fundera på vad rollpersonen hade tyckt om den, om du lyssnar på musik kan du fundera på vilken sorts musik rollpersonen gillar.

Det här fungerar bra när man är flera. Om du umgås med de andra spelarna utanför spelet kan du ställa frågor om deras rollpersoner och de kan ställa frågor om din. Det behöver inte ens vara frågor som är relevanta för stunden; fråga vadhelst du är nyfiken på eller tycker att det skulle vara intressant att diskutera. Det kan vara allt från rollpersonens första sexuella upplevelse till dess reaktion på en specifik förolämpning.

Vill du lägga ner ytterligare tid kan du börja producera saker. Skriv brev med rollpersonen som avsändare, rita eller beskriva hens bostad eller arbete. Det finns massor att göra för att hålla rollpersonen levande mellan spelmötena.

Rekvisita

Försök hitta något som skulle kunna tillhöra din rollperson, exempelvis en jacka, en tändare, en fickkniv eller ett väldesignat USB-minne. Ta med dig föremålet till spelmötena och använd det som ett fokus för ditt spelande. Om det är en jacka, kan du till exempel ta på dig den för att känna dig mer som rollpersonen. Är det en tändare kan du då och då låtsas tända en cigarett som rollpersonen röker. Använd

rekvisitan för att närma dig hur det känns att *vara* rollpersonen. Prata gärna i gruppen om vad som kan vara lämpligt. För en del kan det till en början kännas obekant och obekvämt att använda rekvisita, och då kanske du åtminstone till en början får begränsa dig till något som inte är alltför skrymmande eller uppenbart.

Försiktighet

Som spelare kommer du att forma band till din rollperson. Bejaka dem. Försök komma så nära rollpersonen som möjligt. De här banden är vad som gör rollspelandet så spännande, det är de som gör att du bryr dig om vad som händer i spelvärlden.

Därför är det bra att vara försiktig. I More than Human är världen betydligt mer lik vår egen än den är lik någon serietidningsvärld där man kan bli slagen genom flera väggar utan att bli speciellt skadad. I More than Human gör skador ont, vapen är farliga även om de ”bara” är knivar, och ger man sig in i en strid med skjutvapen eller strålkrafter finns en ganska stor risk att man hamnar på sjukhus eller dör.

Spela inte hjälte. Det här är inte ett rollspel om superhjältar. Det är ett spel om vanliga människor, som fått superkrafter.

Spelledaren

Det här kapitlet beskriver hur du kan spelleda More than Human. Läs igenom och begrunda de tips och tekniker som beskrivs. Använd sedan de du känner dig bekväm med.

Hur man spelleder

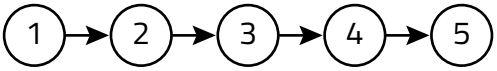
Spelledandets grund är egentligen ganska enkel. Du beskriver en situation och frågar vad spelarna vill att deras rollpersoner ska göra (”Vad gör ni?”). De svarar antingen med att fråga efter mer information om situationen eller med att beskriva vad deras rollpersoner ska göra. Om deras svar inte är tillräckligt precisa ber du dem att förtydliga sig (”Hur gör du det?”). Annars beskriver du vad som händer, när deras rollpersoner agerar. Ibland finns det regelmekanik som hjälper dig att bestämma vad som ska hända när rollpersonerna gör vissa saker, i andra fall får du hitta på själv.

För att underlätta det här kan du planera och förbereda. Hur mycket du vill förbereda är upp till dig. I More than Human tänker vi oss tre nivåer av förberedelser: situationer (platser), äventyr och kampanjer. En kampanj består av flera äventyr, och ett äventyr består av flera situationer.

Ett *äventyr* motsvarar ungefär en delhandling i en TV-serie eller en sammanhängande berättelse i en serietidning. Varje äventyr fokuserar på ett eller flera problem som dykt upp och som rollpersonerna behöver lösa. Äventyr kan löpa över flera spelmöten, som då motsvarar enskilda serietidningar eller avsnitt i en TV-serie.

En *kampanj* består av flera äventyr. Ibland är äventyren helt separata, men de kan också utspela sig samtidigt, i form av parallella handlingar. Samtidigt som rollpersonerna undersöker något stöter de på nya problem som behöver lösas längre fram. Kampanjen kan ha en övergripande handling, eller så kan alla äventyren vara helt separata.

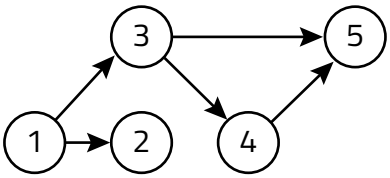
När man förbereder äventyr och kampanjer kan det till en början vara enkelt att göra linjära förberedelser. Ett linjärt äventyr består helt enkelt av en serie situationer som kommer efter varandra. Det betyder att rollpersonerna följer en ganska rak väg genom äventyret: Situation A ger en ledtråd som leder till situation B, som leder till situation C, och så vidare. På rollspelsspråk kallas det här *rälsning*.



Linjärt äventyr

När du känner dig lite mer säker i spelledarrollen kan du börja för-

bereda på andra sätt, till exempel genom att använda spindelnätsmodellen (s. 20).



Ickelinjärt äventyr

Spelledarpersoner

En av de saker du som spelledare förväntas göra är att spela alla spelledarpersoner. Turligt nog behöver du inte förbereda eller gestalta alla människor i världen, utan du kan fokusera på rollpersonernas perspektiv. Du gestaltar helt enkelt de personer rollpersonerna möter i spelvärlden.

En del spelledare tycker bäst om att bara ha en vag beskrivning av varje spelledarperson förberedd och sedan fylla ut resten under spelet. Andra föredrar att fundera ingående på varje viktig spelledarpersons utseende, ålder, historia, mål och så vidare.

När du förbereder en spelledarpersons utseende finns det några enkla genvägar. Fundera på övergripande färg och känsla. Tänk på färgen på spelledarpersonens hår, hud och ögon. De flesta av oss ser en människas ansikte först och främst, så vi är vana vid att tänka på människor utifrån deras ansikten. Kläder kan du beskriva ganska övergripande om du vill, eller ge även dem ytterligare detaljer om du tycker att det passar.

För att ge en spelledarperson ett trovärdigt och levande intryck bör du också fundera på dess inre kvaliteter, och hur de tar sig uttryck. Hen bör ha egna mål och strategier, drömmar och åsikter. Låt dina spelledarpersoner ha tydliga åsikter både om saker i stort, om andra spelledarpersoner och om rollpersonerna. Precis som vanliga människor, med andra ord.

En annan sak du kan göra för att ge dina spelledarpersoner liv är att låta dem agera även när rollpersonerna inte är i närheten. Låt dem ha en egen agenda, som de också genomför om rollpersonerna inte lägger sig i. Det här gör att spelarna känner att världen är levande och existerar utanför deras egna rollpersoner, på samma sätt som världen omkring oss känns levande för att vi vet att andra människor gör saker även om vi inte är där.

Alla spelledarpersoner behöver inte förberedas lika noggrant. Foku-

sera på de spelledarpersoner du tror att rollpersonerna kommer att ha mest kontakt med och som de visar intresse för. En del är viktiga aktörer med agendor och åsikter, andra är mindre viktiga. Du behöver inte hitta på en djup och trovärdig bakgrundshistoria till varje nattvakt eller hemmapappa rollpersonerna stöter på.

Att skapa spelledarpersoner

När du skapar en spelledarperson behöver du nästan aldrig skapa den efter de regler som gäller för rollpersoner. Sätt ut de värden du tycker känns rimliga, och fokusera på sådant du tror att du kommer att vilja slå mot. I nio fall av tio behövs det ingen regelmekanik alls. Om spelledarpersonen är någon du tror att rollpersonerna kommer att vilja slåss mot, behöver du framför allt stridsegenskaperna och trösklarna för skada och chock. Utgå sedan från vapenlistan. Om personen har träning motsvarande en vanlig soldat kan du använda vapnens värden rakt av, annars kan du höja eller sänka efter behov och känsla.

Kolla gärna på hur mycket stryk rollpersonerna egentligen kan dela ut; om du nu skapar en person de inte kan skada bör du åtminstone vara medveten om det. Det kan bli väldigt sura miner om ni i efterhand upptäcker att rollpersonerna inte kunde göra något alls mot en fiende du hade tänkt att de skulle besegra.

Spelledarpersoner med superkrafter är enkla; sätt bara ihop de komponenter du tycker behövs och skapa den kraft du vill att spelledarpersonen ska ha. Vill du spara tid kan du använda krafterna från exemplen på s. 114.

En del viktigare spelledarpersoner kanske du vill lägga ner mer tid på och kanske balansera mot spelarna. Skapa dem då helt enkelt enligt reglerna för att skapa rollpersoner. Anpassa mängden poäng du spenderar efter hur mäktig du vill att spelledarpersonen ska vara.

När du improviserar spelledarpersoner kan du egentligen hitta på vilka värden du vill. Om spelledarpersonerna ska slåss kan du använda vapnens värden direkt från vapentabellen, eftersom de motsvarar stridstränade proffs. Sänk värdena något om spelledarpersonerna har mindre träning.

Att bryta mot reglerna

Spelledarpersoner behöver inte lyda samma regler som rollpersoner. De kan tåla mer stryk, dela ut mer skada, och i allmänhet vara byggda helt utan respekt för de regler och gränser som gäller för rollpersoner. De kan också ha krafter som inte går att skapa med systemet, till exempel siarförmågor, tidsresande eller dimensionshoppande. Skapa de spelledarpersoner du tycker passar, och låt dig inte begränsas av systemet.

Spindelnätsmodellen

Spindelnätsmodellen är ett sätt att röra sig bort från strikt linjära äventyr samtidigt som man behåller möjligheten att förbereda saker.

Det första du behöver är en grundidé – ett problem eller mysterium som behöver lösas. Du måste inte ha lösningen helt klar för dig; ofta börjar man med en ganska vag tanke. Ett exempel på grundidé kan vara att ett antal döda kroppar har dykt upp långt från vatten, och att dödsorsaken är drunkning.

När du har din grundidé funderar du på hur den skulle kunna utvecklas, och skaffar dig en känsla för lämpliga orsakssammanhang. I exemplet om de döda kropparna skulle ledtrådarna till en början kunna peka mot en person med vattenkrafter. Sedan kan det visa sig vara en teleporterande aktivist som dödat valfiskare och sedan teleporterat in kropparna till fastlandet.

Nästa steg är att fundera på platser, och hur de hänger ihop. Gör en tankekarta, där du skriver in platsernas namn. Du kommer säkert att komma på fler platser under tiden, men det brukar vara lätt att börja med ett mindre antal. Du kan till exempel börja med var rollpersonerna först kommer i kontakt med problemet som äventyret handlar om. I vårt exempel kan vi direkt komma på några platser. Den första brottsplatsen är en bra början. Vi kan också räkna med att äventyret förr eller senare kommer att leda till valfångarnas båt. Det vore väl dessutom ett ganska bra ställe att ha en uppgörelse med aktivisten?

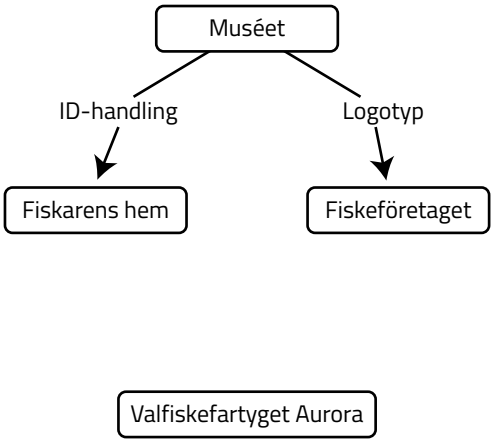
Muséet

Valfiskefartyget Aurora

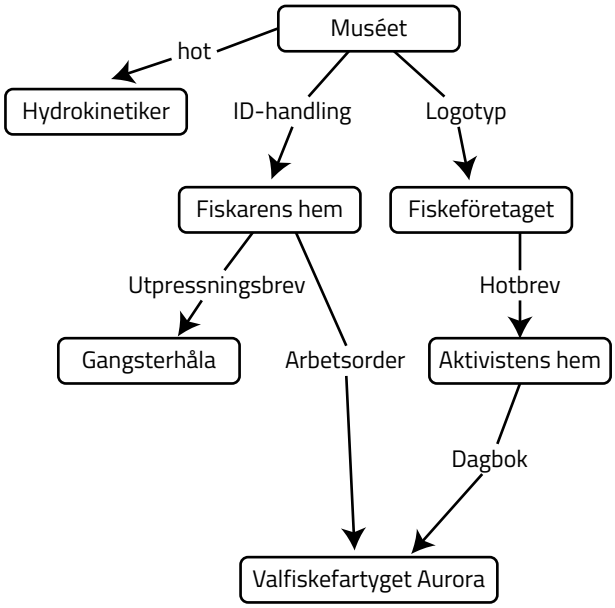
Fundera på platserna du hittat på. Hur hänger de ihop? Vilka personer och ledtrådar kan tänkas finnas där? Vad händer där, som rollpersonerna inte är direkt inblandade i? I vårt fall kan vi börja med muséet. Vad händer där?

Det kanske är en stor stor utställning, som rollpersonerna bjudits in till. När utställningens huvudnummer avtäcks, ligger där plötsligt en blöt och död fiskare under skynket. Vad kan man hitta på fiskaren? Vad finns det mer för personer i omgivningen? Ringer någon polisen, och är det något rollpersonerna kan hindra eller fördröja om de vill undersöka saken själva?

Man kan tänka sig att fiskaren bär på någon form av ID-handling, vilket leder rollpersonerna vidare till hans bostad som ligger i närheten. Hans kläder skulle också kunna ha en logotyp som tillhör det företag han arbetar för.



På det här sättet fortsätter man bygga. Platser innehåller ledtrådar, personer och händelser som leder vidare till en eller flera platser. Fundera hela tiden på hur rollpersonerna kan komma vidare, idealiskt sett ska det finnas flera vägar till samma mål. Till exempel bör man i fiskarens hem hitta information om företaget. För att inte göra det hela alltför enkelt kan man också tänka sig en eller flera falska ledtrådar som får rollpersonerna att tro att en hydrokinetiker eller en grupp utpressare ligger bakom dådet. Falska ledtrådar är dock något man bör vara försiktig med; sidospår får gärna naturligt leda tillbaka till huvudspåret så att rollpersonerna inte spenderar all sin tid med att springa i fel riktning.



Om rollpersonerna missar en ledtråd under spelets gång, försök arbeta in den någon annanstans istället. Spelarna ska inte kunna göra äventyret ospelbart genom att missa någon ledtråd; det är dålig äventyrsdesign. Om spelarna sitter fast, ös på med nya ledtrådar och händelser. Spindelnätsmodellen gör att det blir ganska enkelt att se hur äventyret kan flöda, vilka ledtrådar som finns och vilka som behövs. Om du vill kan du också rita ut personer och händelser i nätet, så har du lite minneshjälp medan du spelar.

Friktion

En viktig del i att bygga äventyr är *friktionen*, det som kämpar mot rollpersonernas framfart. Friktionen är det som gör att rollpersonerna inte bara kan gå direkt till äventyrets upplösning. Det enklaste sättet att skapa friktion är att lägga in våldsamheter. Strider tar tid och kan upplevas som actionfyllda och spännande. Problemet är att med alltför stort fokus på våld riskerar rollpersonsinlevelsen att bli lidande. I More than Human är det tänkt att spelarna först och främst ska använda sina hjärnor, snarare än sina rollpersoners muskler, för att lösa problem.

Friktion kan förutom strid vara till exempel sociala situationer; personer som behöver övertalas, övertygas, luras eller hotas. Det kan också vara regelrätta mysterier, med underliga ledtrådar som måste passas ihop för att man ska kunna räkna ut vad som pågår. Detektivberättelser à la Agatha Christie kan vara en god inspiration här, liksom de flesta kriminalserier som går på TV.

Ett bra äventyr har inte bara en sorts friktion. Kanske måste spelarna lösa ett mysterium för att få veta vem de ska tala med, och kanske får de ledtrådar till mysterielösandet genom att tala med folk. Låt varje hinder leda vidare till ett eller flera nya, och låt hindren skilja sig från varandra.

Flaggor och bomber

Flaggor och bomber är två tekniker du kan använda dig av för att driva historien framåt. Flaggor handlar helt enkelt om att spelarna visar – eller *flaggar* – vad de är intresserade av. Vilken sorts berättelser vill de se? Vad bryr de sig om i spelet? Vad är viktigt för deras rollpersoner? Flaggor kan vara allt från att en spelare gillar att prata om sin rollpersons lägenhet eller pojkvän till att någon skapar en rollperson med kraftfält. I kraftfältsexemplet är det lätt att man som spelledare faller i fällan att låta motståndare fokusera sin eld på andra, oskyddade delar av gruppen. Gör inte det! Spelaren har skaffat kraftfältet för att hen vill att rollpersonen ska kunna glänsa med sitt häftiga kraftfält, låt hen göra det. Inte alltid, såklart, men ibland. Var medveten om flaggorna.

Bomber är en relaterad teknik, som handlar om att kasta in situationer och händelser där rollpersonerna inte kan förhålla sig passiva.

Där att inte agera också är ett val. Ett klassiskt exempel i superhjältegenren är superskurken som tvingar hjälten att välja mellan att rädda en stad eller att rädda sin älskade. Problemet är bara att de flesta superhjältar i det läget lyckas ”fuska” och rädda båda. En idealisk bomb tvingar rollpersonerna att agera, och skapar oåterkalleliga konsekvenser som de helt enkelt får leva med.

Bomber hör ihop med flaggor, eftersom flaggorna kan tala om hur man bäst kan konstruera sina bomber. De fungerar nämligen som allra bäst när bombsituationen innehåller sådant spelarna bryr sig om och är intresserade av.

Att underlätta inlevelse

Eftersom det är tänkt att spelarna i More than Human ska leva sig in i sina rollpersoner är det givetvis bra om alla kring bordet samarbetar och hjälper varandra att nå inlevelsen. Få grupper kan hålla inlevelse ett helt spelmöte, så se till att ta pauser när ni känner att behovet av att dra skämt, citera TV-serier och beställa pizza blir alltför stort.

Portaler

En effektiv teknik för att göra skillnad mellan ”i spelet” och ”utanför spelet” är *portaler*. En portal är en liten ritual man går igenom varje gång man ska komma in i spelet, och eventuellt när man ska ut ur spelet också. När någon säger att ”det var en gång för länge, länge sedan” vet man att man ska förbereda sig på att höra en saga, och orden ” så var sagan slut” signalerar en återgång till verkligheten. Så fungerar också portaler.

Ett exempel på portal ser ut såhär: I början av spelmötet får alla spelare sitta och blunda. Spelledaren ber dem föreställa sig sina rollpersoner, var de befinner sig – hur det luktar, ser ut, vilka ljud som finns runtomkring. Medan de gör det, ställer spelledaren frågor till rollpersonerna som ska besvaras i jagform. Frågorna kan vara lite vadsomhelst; vad rollpersonen åt till frukost, hur mycket den minns av en spelledarpersons utseende eller hur det gick till när hen fick sin första kyss. Varje spelare får besvara 2-3 frågor. Sedan säger spelledaren åt spelarna att återigen tänka sig rollpersonernas nuvarande situation, och att de när de känner sig redo kan öppna ögonen och börja agera.

Det här är ett väldigt effektivt sätt att ta sig in i spelet, och direkt få en stark känsla av inlevelse.

Tid

I de flesta berättelser finns hopp i tiden. Få filmer utspelar sig helt i realtid, ofta hoppar man över ointressanta transportsträckor och liknande. Tidshoppen används för att klämma in mer ”fiktiv tid” i samma upplevelsetid. En film som tar två timmar att se igenom kanske utspelar sig över två veckor eller flera år.

Tidshopp används också i rollspel. En av de saker man kan göra för att öka känslan av närvaro i spelvärlden är att försöka använda sig av så få sådana som möjligt. Man undviker då helt enkelt att ”spola förbi” tid om man inte måste. Det krävs viss fingertoppskänsla. Om rollpersonerna till exempel sitter i åtta timmar och spanar på en lagerlokal behöver man kanske inte spela allt i realtid.

När man klipper uppstår ett glapp mellan spelarens och rollpersonens upplevelse, och det finns risk att rollspelet känns mer som att titta på film än att uppleva något. Även om spelarna fortfarande känner inlevelse i berättelsen finns risken att de börjar tänka på sin rollperson som en huvudperson de betraktar utifrån snarare än som ett ”jag”.

En annan praktisk detalj om tid är att riktiga datum kan förstärka känslan av att det som sker är på riktigt. Du kan börja varje spelmöte med att nämna vilken veckodag det är, datum och månad. På så vis får händelserna en konkret bas att stå på.

Den subjektiva berättaren

Tänk på att du som spelledare inte behöver vara fullständigt objektiv i dina beskrivningar av världen. Bara för att du beskriver något för spelarna, betyder inte det att det stämmer, bara att deras rollpersoner uppfattar det så. Det gäller framför allt illusioner och liknande. Beskriv inte en illusion som att den är en sådan om inte rollpersonerna sett igenom den. Du kan också använda den här sortens opålitliga beskrivningar för att skapa paranoia och liknande. Du kan beskriva spelledarpersoner på tunnelbanan som hotfullt stirrande, eller beskriva att en person verkar skugga rollpersonerna. Det behöver inte stämma. Det behöver bara *kännas så*. Spelarnas makt över sina rollpersoners känslor och val är helig. Vad de tar in via sina sinnen är det inte. Det är din domän.

Använd inte det här för att vara elak mot spelarna. Alla tekniker som beskrivs i det här spelet är tänkta att hjälpa er att få ett så givande spelpass för alla inblandade som möjligt. Det är ditt jobb att göra det du kan för att få spelmötet givande, och det är spelarnas jobb att göra det de kan.

Stämningsmusik

Precis som i film och tv-spel kan bra stämningsmusik göra mycket stor skillnad och skapa både inlevelse och stämning. Det krävs dock en del jobb för att få till, och det är bättre att spela utan musik än att spela med musik som fungerar dåligt eller tar tid eller uppmärksamhet från det som är viktigt.

Det första som behövs är en teknisk lösning för uppspelning. Den måste vara enkel och snabb att använda; bakgrundsmusikens stämning dör snabbt om den avbryts av att du som spelledare behöver flera minuter för att hitta rätt låt. En bra och tydlig mp3-spelare är här att

rekommendera; en som kan hantera multipla spellistor och som inte kräver många knapptryck eller gester för att hantera.

När det gäller själva musiken bör du undvika att spela låtar med sång på ett språk spelarna begriper. Samma sak med låtar de känner igen. Målet är inte att få spelarna att sjunga med, nicka igenkännande eller liknande, utan att musiken ska agera stämningssättare. Soundtracks från filmer och framför allt datorspel kan fungera; se till att hitta de låtar som varit bakgrundsljud istället för de låtar med text som varit med. TV- och datorspel är extra bra här, eftersom de flesta sådana låtar är byggda just för att gå kontinuerligt. Filmmusik har ofta tydliga toppar som kanske inte alls passar med vad som händer kring spelbordet; tv-spelsmusik är ofta mer jämn.

Man kan använda vanlig musik för att sätta stämning också, men det fungerar bäst när det antingen görs som del av en portal in i spelet (s. 23) eller när rollpersonerna också kan tänkas höra musiken, till exempel från en stereo eller en konsert i spelet.

Rekvisita

Brev, tidningsartiklar och liknande kan du enkelt skapa i närmaste ordbehandlare eller, om man har tillgång till sådant, desktop publishing-program. Rekvisita av det slaget ger spelarna något konkret och fysiskt påtagligt att knyta sin upplevelse till, och kan därför hjälpa till att överbrygga gapet mellan spelare och rollperson.

Framkallade fotografier kan också öka stämningen. Det finns massvis med bra bilder på internet, och där finns också många företag som erbjuder billig framkallning av digitala bilder. Känslan av ett riktigt foto man har i handen slår ett hemmautskrivet A4 alla dagar i veckan.

För gamla tidningar och brev finns det enkla medel att göra så att papper känns äldre än vad det är. Det enklaste är kanske att stryka och ”måla” på pappret med en blöt tépåse, vilket gör att pappret gulnar. Man kan också skrynkla ihop pappret och sedan låta det ligga så ett tag innan man vecklar upp det.

Huvudprincipen för att få ett papper att kännas mer som att det kommer inifrån spelvärlden är att fundera vad det kan tänkas ha varit med om och sedan tänka på vad man kan göra för att simulera detta. Experimentera!

Metasamtal

Ett *metasamtal* i spelsammanhang betyder att man samtalar *om* spelet. Det är ett bra verktyg för att kontinuerligt utvärdera spelet och gör det lättare att få syn på sådant som kan förbättras. Som spelledare är det ofta du som får initiera samtalen i början, men om ni gör det till en vana att prata lite om och kring spelet före och efter själva spelandet kommer det att bli lättare.

Vad pratar man då om? I början kan du som spelledare fokusera på att vara ödmjuk; fråga spelarna vad som var det bästa respektive sämsta med föregående spelmöte. Var inte rädd för att fråga om negativa

åsikter; det är när spelarna talar om vad de ogillat som du får reda på vad du kan förbättra. Här gäller det att vara accepterande; försvara dig inte utan tacka för kritiken och fråga efter konstruktiva lösningar.

Bland det svåraste som finns är att säga vad man tycker om människor man tycker om. Rollspel är en intim aktivitet, där man ofta blottar sig och sin kreativitet. Man identifierar sig mycket med det man håller på med. Därför kan det vara svårt att ha öppna samtal. Dels är det lätt att hamna i en försvarsposition, dels undviker man gärna att säga negativa saker till sina vänner.

Samtidigt är metasamtalet överlägset som verktyg för att få gruppen att fungera. Har man öppna samtal blir det lätt att förutse konflikter innan de blossar upp och blir ohanterliga. Det är nämligen nästa steg; att få spelarna att också tala till varandra. Det är något oerhört bra om du kan få en av dina spelare att öppet berätta för en annan spelare att något den spelaren gjorde upplevdes som jobbigt eller kränkande.

Du som spelledare har inte all makt kring spelbordet. Du har inte heller hela ansvaret för metasamtalen. Men genom din särställning som spelledare har du lättare att få igång och styra samtalen på ett konstruktivt sätt.

Det första metasamtalet

Innan ni börjar spela, medan ni skapar rollpersoner, är det en jättebra idé att prata igenom hur ni vill att det sociala kontraktet ska se ut. Vad är OK kring spelbordet, och vad är inte OK? Det här ska inte huggas i sten utan omförhandlas och förändras mellan spelmötena.

Prata lite om vilka saker ni helst inte ser. Kanske tycker någon till att det är hemskt obehagligt med döda kroppar eller med insekter, och då kan ni komma överens om att undvika att ha med just de sakerna. Det kan också vara bra om ni har någon form av signal för när något känns för obehagligt.

Därmed inte sagt att alla alltid vill undvika sådant de finner obehagligt, men det är viktigt att möjligheten finns.

Spelarmakt

Som spelledare är ditt jobb inte att bråka med dina spelare, utan att göra vad du kan för att rollspelandet ska bli givande för alla. För att spelare ska kunna känna sig delaktiga krävs det att de känner att det de gör i spelet spelar roll; att valen de gör är riktiga val och att de kan bestämma över sina rollpersoner. Det här handlar om spelarmakt. Här följer några punkter som kan vara bra att tänka på:

- Spelarna tycker inte att allt är lika uppenbart som du gör. Ge dem samma ledtrådar flera gånger. Om spelarna inte verkar uppfatta saker du antyder, bli tydligare.
- Ge dem flera olika ledtrådar som leder vidare. Spelet bör inte köra fast för att spelarna inte förstår en ledtråd du givit.

- Om spelarna missförstår något du beskriver, förtydliga hur du menade.
- Om det inte är tydligt varför spelarna gör något fråga dem varför. Då blir det lättare att få syn på eventuella missuppfattningar.
- Fråga spelarna vad de är ute efter när de beskriver sina handlingar, så att du kan anpassa dina beskrivningar. Det betyder inte att du alltid ska ge dem vad de vill ha, men gör att de kanske till exempel slipper spendera flera speltimmar med att leta igenom en övergiven lagerlokal på jakt efter ledtrådar som inte finns där.
- Undvik blinda val. Ett val där man inte får veta vad man väljer mellan är egentligen inte ett val. ”Höger eller vänster” är, utan kontext, inte ett val. Möjligheten att utifrån givna förutsättningar kunna göra medvetna val är centralt för spelarmakten.
- När spelarna hittar på saker, som flickvänner, bakgrundshistorier och egna planer, belöna dem genom att väva in det de har skapat i spelet.
- Bestäm inte vad rollpersonerna ska välja att göra. Spelarna styr sina rollpersoner.
- Spelare kommer alltid att komma på konstiga saker att göra. Saker du tycker inte borde fungera eller som är dåliga idéer. Låt dem försöka – säg ”ja” eller ”ja, men” hellre än ”nej”. Det är självklart helt OK att en del saker i spelvärlden helt enkelt inte låter sig göras, men säger du ”nej” till spelarna betyder det att de kommer att känna sig instängda och maktlösa. Om du upptäcker att spelarna hela tiden försöker sig på saker du inte tycker borde gå är det dags för ett metasamtal om förväntningar på spelet och genren.
- Begränsade val är bättre än fria. Om spelarna får tre tydliga alternativ upplevs detta oftast som bättre än ett helt öppet ”gör vad du vill”-val.

Belöningar och bestraffningar

Som spelledare kommer en del saker du gör i spelet upplevas som belönande av spelarna, och andra kommer att upplevas som bestraffande. Båda kan användas för att i någon mån styra hur spelarna agerar, eftersom det visar vilken typ av beteende som är önskvärt kring spelbordet. Du bör vara försiktig här; ingen vinner på att du försöker tvinga spelarna in i en spelstil de inte gillar.

Genom belöningar kan du istället skapa positiva upplevelser för spelarna genom att visa att du uppskattar det de gör.

Belöningar

Datorspel är väldigt bra på att belöna den spelare som lägger ner tid och energi med mer spel: nya utmaningar, nya områden och nya förmågor. Det här fungerar även i rollspel. Om spelarna lägger ner tid och energi på att hitta på pojkvänner, lägenheter och arbetsplatser så belöna dem genom att använda dig av det de hittat på i spelet.

Betrakta dem inte bara som saker man kan hota för att tvinga dem att agera, utan spela ut vardagsscener och låt spelarna se att deras arbete betalar sig. Samma sak om spelarna aktivt utforskar din spelvärld; belöna dem genom att ge dem spännande miljöer och utmaningar.

Bestraffningar

Att bestraffa spelare är något du inte bör göra alltför lättvindigt. Bestraffningar är ett sätt att smälla spelarna på fingrarna, vilket väldigt lätt kan leda till att de känner sig instängda och att de saknar spelarmakt.

Om spelarna är på väg att göra något väldigt dumt, något som riskerar att leda till väldigt negativa konsekvenser för rollpersonerna, varna dem. Gör det väldigt tydligt vad det är de riskerar. Om de sedan tar beslutet ändå, hindra dem inte – men låt dem ta konsekvenserna.

Spelare kan ibland ha svårt att acceptera att deras rollpersoner förlorat en strid utan att de slagits till sista andetaget. Genom att låta spelledarpersoner föregå med gott exempel kan du åtminstone visa hur det är tänkt att fungera. Låt spelledarpersoner ge upp, fly eller låta bli att resa på sig när de blivit skadade. Förhoppningsvis ser spelarna då att det inte på något vis förstör spelupplevelsen att ge upp ibland.

När en rollperson går ner för räkning i en strid behöver hen inte nödvändigtvis dö. Låt hen istället vakna upp i fiendens våld, eller i någon annan obekväm och oväntad sits. Det finns mycket en rollperson kan förlora innan livet, och som rentav kan vara värre: sin frihet, sina ägodelar, sin status, sin värdighet.

En rollpersons död leder bara till merarbete. En ny rollperson måste skapas och sedan ska den introduceras på ett rimligt sätt så att det inte känns krystat. Att en rollperson däremot blir av med status eller ägodelar leder direkt till nya uppslag och händelser.

Rollpersonen

I >Human skapar du din rollperson genom att spendera poäng. Ju fler poäng du spenderar, desto bättre blir din rollperson. Antalet poäng du har att spendera avgörs av din spelledare, som bestämmer ungefär vilken nivå hen vill att era rollpersoner ska ligga på. Till sin hjälp har spelledaren tabellen nedan. I en del kampanjer passar det bäst att börja på en lite lägre nivå, med vanliga människor som har begränsade krafter. I andra passar det bättre om de är kompetenta experter med mäktiga krafter redan från början.

Poäng	Till krafter	Beskrivning
50 p	c:a 25 p	Rollpersonerna har svaga krafter eller är inkompetenta.
75 p	c:a 40 p	Normalnivå
100 p	c:a 60 p	Rollpersonerna har starka krafter eller är väldigt kompetenta.

Poängen ska sedan fördelas på egenskaper, bakgrunder, särdrag och superkrafter. Genom att skaffa nackdelar till sina superkrafter kan man också få tillbaka poäng.

För att få en någorlunda balanserad rollperson bör du spendera lite mer än hälften av dina poäng på superkrafter. I kolumnen ”Till krafter” hittar du riktlinjer.

Oavsett vilken ände du börjar i kan du flytta om poäng i efterhand. Du kan alltid gå tillbaka till tidigare områden och justera tills rollpersonen är precis som du vill ha den.

Exempel: Kia har bestämt att hon nog vill ha en ganska lagom mellannivå på rollpersonerna. De ska vara ganska kompetenta, men inte riktigt vad man skulle betrakta som nationell elitnivå. Hon har sagt till Jalil och Amanda att de har 75 poäng vardera att köpa sina rollpersoner för.

Spelvärldsregler

En del spelvärldar lägger till nya regler som gör att regelsystemet passar världens koncept bättre. De kan också införa begränsningar, till exempel göra vissa krafter dyrare eller ta bort dem helt. Fråga spelledaren om vilka begränsningar eller extraregler som gäller i just er kampanj!

Gruppkoncept

Det allra första du behöver göra innan du börjar fundera på allvar är att prata med dina medspelare och med spelledaren. Din rollperson behöver dels passa ihop med den kampanj spelledaren tänkt sig,

dels med de andra rollpersonerna. Därför bör ni prata ihop er om ett gruppkoncept först. Vilka är rollpersonerna som grupp? Det är bra om de känner varandra sedan tidigare. Är de ett pokergäng som hängt ihop sedan collegetiden? Ett punkband? Jobbar de på samma kontor? Spelar de Laserdome tillsammans?

Relationer

När man pratar om rollpersonerna som grupp bör man också prata om relationerna i gruppen. Hur känner de varandra? Hur träffades de från början? Är några av rollpersonerna släkt, eller gifta med varandra? Om ni vill kan ni också diskutera lite om vilka roller era rollpersoner har i gruppen. Finns det någon rivalitet, till exempel? I så fall, gäller den rivaliteten något speciellt?

Att inte trampa varandra på tårna

Något som kan leda till jobbiga slitningar mellan er spelare är om flera av er skapar rollpersoner som är väldigt lika varandra till koncept och förmågor. Det finns en risk för att ens rollperson känns överflödig om gruppen ändå har en till rollperson som gör ungefär samma saker, kanske rentav bättre.

Därmed inte sagt att det inte kan vara roligt med en grupp där alla har samma förmågor. Ni kanske till exempel vill spela en grupp bikers som alla har superstyrka och flyger. Då är det viktigt att ni diskuterar igenom den saken innan, så att inte någon känner sig överkörd.

Diskutera igenom hur pass olika ni vill vara och hur ni tänker er att dynamiken kan se ut i gruppen.

Om pengar, ekonomi och klass

En av poängerna med att skapa en grupp tillsammans är att försöka bygga sammanhållning och en anledning att umgås och göra ungefär samma saker. Pengar och resurser är helt klart en sådan sak som lätt kan förstöra sådant. Det finns därför ingenting i systemet som mäter hur mycket pengar rollpersonen har från början.

Alla rollpersoner förväntas ha det ungefär lika gott ställt. Givetvis kan ni spela en kampanj med rika rollpersoner, men då bör samtliga rollpersoner vara rika.

> *Exempel: Kia, Jalil och Amanda pratar ihop sig om hur de vill att gruppen deras rollpersoner tillhör ska fungera. De kommer fram till att Jalil och Amandas rollpersoner ska bo i Los Angeles där det finns en levande subkultur av människor med superkrafter som känner varandra. Rollpersonerna ska ha band inom den subkulturen men inte vara centrala i den. De ska istället vara ganska jordnära kvartershjältar, som gör sitt bästa för att bygga någorlunda normala liv. Samtidigt blir staden farligare och mer kaotisk varje dag, när allt fler personer med superkrafter flyttar in.*

Kia är sugen på att spela någon som är ganska social, kan flyga och skjuta någon form av strålar. Jalil bestämmer sig för att istället bygga en rollperson som fokuserar på närstrid, styrka och att kunna övertala och förhöra folk.

Idé, personlighet, bakgrund

En rollperson behöver naturligtvis vara mer än bara siffror och värden. Den behöver också en personlighet, ett koncept. Dessutom kan det vara bra att se till att ha lite koll på rollpersonens bakgrund och historia.

Egentligen är det ganska enkelt: Du bör vara nyfiken på rollpersonen, vara intresserad av hen som om hen vore en riktig människa. Vad jobbar hen med? Vilka skivor är vanligast i hens skivsamling? Hur ser hens hem ut? Har hen några funktionshinder, fysiska eller psykiska?

Det här kan givetvis hittas på före, efter, eller samtidigt som du spenderar poäng och köper värden. En del gillar att först klura ett tag och sedan sätta värden på sina rollpersoner, andra föredrar att först sätta värden för att få lite inspiration och något att hänga upp det andra på.

Försök att hitta på en rollperson du kan vara nyfiken på och som du vill utforska. Se det som en möjlighet att få gå i någon annans skor och ta dig en annan roll än du kanske har till vardags.

Personliga egenskaper

Om du har svårt att komma på saker om din rollperson kan du se om du kan hitta lite inspiration i den här listan med exempel:

- Har koncentrationssvårigheter
- Ogillar barn
- Älskar 70-talsrock
- Föredrar hyresrätt framför bostadsrätt
- Har röstat på Republikanerna de senaste 25 åren
- Överdriver gärna
- Gillar sitt jobb
- Blir lätt arg
- Föredrar tanke framför känsla
- Litar egentligen bara på sånt som är självupplevt
- Har läst science fiction sedan yngre tonåren
- Är gammal fotbollsspelare
- Läser sällan böcker
- Har byggt sitt hem själv
- Har varit otrogen
- Har inte haft nytta av sin utbildning
- Undviker politik
- Är övertygad kristen

Kontaktnät

Ett kontaktnät är praktiskt både för dig som spelare, som får personer att rota din rollperson i, och för spelledaren som får ”gratis” spelledarpersoner. Din rollperson ska ha minst tre kontakter, enligt följande regler:

- Minst en person som tycker om rollpersonen.
- Minst en person som inte tycker om rollpersonen.
- Minst en person som har eller har haft makt eller inflytande över rollpersonen.
- Minst en person som en annan spelares rollperson också känner.

Spelledaren kommer att använda de personer du hittar på, så skapa personer som du vill se inblandade i spelet och som du tror kan ge upphov till intressanta situationer.

Exempel: Amanda tänker skapa Jason ”Daylighter” Fletcher, en modeskapare som bor med sin pojkvän i utkanten av LA. Han har en liten butik där han säljer sina kläder; butiken går runt men inte så mycket mer.

Jason gillar klassisk rock, ogillar politik och har en lägenhet med ganska stilrena möbler som blandas med inslag av psykedeliska mönster.

Personen som gillar Jason är såklart hans pojkvän Avner.

Personen som inte gillar Jason heter Ben Walti. Ben är en nattklubbsägare och före detta marinkårssoldat som inte uppskattar att Daylight lagt sig i hans skumraskaffärer.

Personen som har inflytande över Jason är hans mentor inom LA’s supersubkultur, Anya Palmer. Anya tog sig an honom när han först flyttade till LA och har introducerat honom till andra supervarelser, och han har ännu inte haft anledning att inte lita på henne.

Tillsammans bestämmer Amanda och Jalil att personen de båda känner är nattklubbsägaren Ben Walti, som Jalils rollperson känner från något annat sammanhang.

Egenskaper

En egenskap mäter en rollpersons förmåga att lyckas med en viss sorts handling. Alla rollpersoner har samma uppsättning egenskaper, så de beskriver framför allt sådant de flesta åtminstone kan försöka lyckas med. Mer specialiserad yrkeskunskap beskriver man istället med hjälp av bakgrunder (s. 36).

Egenskap	Beskriver
Styrka	Både rå muskelstyrka och styrketeknik.
Vilja	Envishet och mental styrka.
Smidighet	Flexibilitet, snabbhet och reflexer.
Obemärkt	Förmågan att smyga och att gömma sig själv och andra.
Övertalning	Intellektuell påverkan; förmågan att genom diskussioner och argument få sin vilja igenom. Mer detaljer på s. 36.
Närvaro	Förmåga att påverka emotionellt och socialt. Ledarskapsförmåga.
Perception	Uppmärksamhet och hur väl rollpersonens sinnen fungerar.
Närstrid	Innefattar alla former av strid på kort avstånd, med eller utan tillhyggen.
Avståndsstrid	Alla sorters strid på längre håll, till exempel med pilbåge, kastspjut eller automatvapen.

Egenskaperna är viktiga i och med att de flesta tärningsslag sker mot någon av dem. Ju högre värde man har i en egenskap, desto större chans att lyckas.

Värde	% att lyckas	Beskrivning
0	0%	Helt inkapabel
4	36%	Inkompetent.
6	51%	Nybörjare/lärling.
8	64%	Duktig.
9	70%	Professionell nivå.
10	75%	
11	80%	
12	84%	Mänskligt max; världens mest kompetenta människa.
15	94%	Max för supervarelser.

När- och avståndsstrid har egna skalor. De börjar på 5, och en tränad soldat har värde 0. Detta gör bland annat att spelledaren enkelt kan skapa motståndare med vapenträning genom att använda vapenlistornas värden rakt av. Mer information om vapen och deras värden kommer senare på s. 47.

För att köpa värden i egenskaper spenderar du poäng. På rollformuläret finns det ett antal rutor bredvid varje egenskap och en del av rutorna är delade i flera fält. Varje poäng du spenderar gör att du får fylla i ett fält. Om en ruta inte är indelad i flera fält kostar det alltså bara en poäng att fylla i den. Om den är delad i två delar kostar det två poäng. De fylls i från vänster till höger och egenskapen får det värde som står ovanför den sista ruta du fyller i helt. Om du till exempel spenderar två poäng på Smidighet får rollpersonen Smidighet 6.

Egenskaper

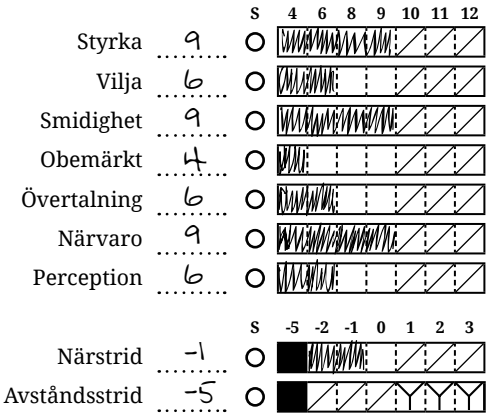
		S	4	6	8	9	10	11	12
Styrka	4	○							
Vilja	10	○							
Smidighet	6	○							

Exempel på ifyllda egenskaper

Alla rollpersoner börjar med värde 0 i alla egenskaper utom de båda stridsegenskaperna. I appendix på s. 315 hittar du kostnadstabeller för både vanliga egenskaper och stridsegenskaper.

> *Exempel: Amanda funderar först på att låta Daylighter vara ungefär lika bra på allting, men väljer i slutänden att satsa lite extra på Styrka, Smidighet och Närvaro.*
> *Samtidigt lägger hon lite färre poäng på Obemärkt eftersom hon inte tycker att det riktigt passar honom att smyga runt. Dessutom ger det möjlighet till en massa intressanta situationer där han misslyckas med att smyga eller gömma sig. Totalt spenderar hon 21 poäng på hans egenskaper.*

Egenskaper



Daylighters egenskaper

Superegenskaper

Bredvid varje egenskap på rollformuläret finns en cirkel märkt ”S”. Det är supercirkeln, som visar att rollpersonen till exempel inte bara är stark utan *superstark*. Det kostar 10 poäng att fylla i supercirkeln, och det ger +3 på egenskapsvärdet. Det betyder alltså att om du fyller i de vanliga rutorna upp till 11 och sedan fyller i supercirkeln så har egenskapen värdet 14 och du har spenderat 28 poäng. Här är några exempel på saker som händer när egenskapers värden når över 12:

- **Superstyrka** betyder helt enkelt att rollpersonen är starkare än en vanlig människa.
- **Supervilja** innebär att det nästan blir omöjligt att påverka rollpersonen med psioniska krafter och att hen är mycket bättre på att övervinna smärtan från skador hen ådragit sig. Det kan manifestera sig som ett slags överjordiskt lugn eller bara en rent övermänsklig envishet.
- **Supersmidighet** innebär att rollpersonen är snabbare och smidigare än vanliga människor.
- **Superobemärkt** är att kunna gömma sig, smyga och smälta in i bakgrunden övermänskligt bra. Det kan till exempel handla om kameleonthud eller begränsat böjande av ljus för att skapa en kamouflageeffekt.
- **Superövertalning** innebär att man har en närmast hypnotisk effekt på sin omgivning och kan övertala folk till ganska mycket – dock inte sådant de har extremt starka spärrar mot, sådant som går emot deras uppfattning om sig själva och vad de är kapabla att göra. Om det inte redan finns tendenser i den riktningen går

det inte heller att få folk att skada sig själva eller folk de känner och tycker om.

Dessutom krävs fortfarande någon form av argument, någon form av rationalisering som förklarar den handling man övertalar personen att göra.

- **Supernärvaro** innebär att rollpersonen inte längre behöver prata med folk för att manipulera deras känslor; hen kan få oproportionerligt stor effekt bara genom kroppshållning, en blick eller ett handslag.
- **Superperception** innebär att rollpersonen är enormt medveten om sin omgivning. Hens sinnen – hörsel, syn, känsel och så vidare – är känsligare och bättre än hos någon vanlig människa.
- **Supernärstrid** och **superavståndsstrid** gör rollpersonen till den ultimata krigsmaskinen, som träffar oftare och säkrare än vad ens den bäste av vanliga dödliga klarar av.

Förtydligande av Övertalning

Övertalning är inte samma sak som hypnos, och även vid hypnos sägs det att det inte går att få någon att göra saker hen inte skulle kunna tänka sig i ”vaket” tillstånd. För att övertala någon krävs alltid att spelaren, genom rollpersonen, lägger fram argument. Tärningsslag och mekanik (s. 81) kan sedan användas för att avgöra om argumenten räcker eller inte.

Utan väldigt starka argument går det inte att övertala någon att skada sig själv eller någon den inte vill skada. Det går heller inte att övertyga någon om att en vägg inte finns, att en pistol är en banan, eller att hen inte minns något. Det går att övertala någon att minnas något, och är man duktig kan man eventuellt manipulera minnesbilden, men man kan inte få någon att glömma.

Övertalning kräver också någon form av kommunikation; personer som inte lyssnar eller på annat sätt tar del av dina argument kan inte övertalas.

Bakgrunder

Din rollperson föds generellt inte i det ögonblick kampanjen startar. Hen har en historia, gamla yrken och utbildningar, hobbyer och annat som tillsammans ger hen specialistkunskaper. >Human kallar detta för *bakgrunder*. Varje rollperson behöver ha minst en bakgrund.

Regelmekaniskt används bakgrunderna likadant som egenskaperna. De köps likadant och använder samma skala. Man slår också tärningsslag mot deras värden för att se om rollpersonen lyckas med saker som har med dem att göra. En bakgrund kan dock bara tillföra sådant som inte täcks av egenskaperna.

Bakgrunderna påverkar också egenskaperna genom att rikta in dem; de berättar hur det kommer sig att din rollperson kan det hen kan

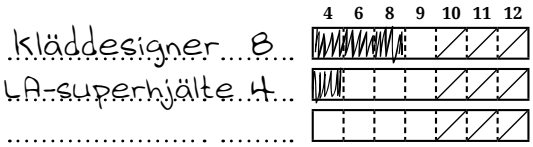
och vilken inriktning hen har på sina kunskaper. En jägare med högt i Avståndsstrid kan antagligen andra saker än en ex-militär med samma värde, även om det naturligtvis finns överlapp. Diskutera med spelledaren vad som känns rimligt och ungefär vilka kunskapsområden du hade tänkt dig att din rollperson ska vara inriktad på.

Bakgrunderna innehåller även information om hur man agerar i relevanta sammanhang. En juridikstudent kan inte bara lagboken, utan också hur man för sig i en rättssal, vilken bar advokaterna brukar dricka på och vilken sorts lingo och jargong som gäller när man ska prata med advokater och med andra studenter. Bakgrunderna kan också användas för att hitta lämpliga kontakter när rollpersonens egna kunskaper inte räcker till.

Bakgrund	**Kan till exempel användas för**
Juridikstudent	Lagar och regler, domstolsbeslut, förhandlingar.
Kirurg	Medicin, anatomi, sjukhusrutiner.
Konstnär	Konstanalys, avbilda saker, konsthistoria, att föra sig i konstkretsar.
Lastbilschaufför	Köra lastbil, geografi och vägsträckor, kontakta andra chaufförer.
Medlem i Hells Angels	Motorcyklar, geografi och vägsträckor, olika kriminella gäng.
Lärare	Psykologi, didaktik och pedagogik, ämneskunskap, skolvärlden.
Partikelfysiker	Fysik, matematik, olika forskningsanläggningar och databaser.
Polis	Lagar och regler, hur polisarbete fungerar, bevishantering, rutiner.
Programutvecklare	Datorer, logisk pussel/problemlösning, hacking.
Uteliggare	Överlevnad i stadsmiljö, hitta härbärgen, kontakta andra uteliggare.
Militär	Vapenvård, militära strukturer och taktiker, teambuilding.

Exempel: Eftersom Jason har sina rötter i modeskapandet och på senare tiden börjat skaffa sig kontakter bland supervarelserna i LA så ger Amanda honom två bakgrunder: Kläddesigner och LA-superhjälte. ”Hjälte” är såklart alltid subjektivt, men det är det de flesta i subkulturen kallar sig. Han är ganska etablerad som kläddesigner även om han knappast är rik. Därför blir det en åtta i den bakgrunden. Som LA-superhjälte är han däremot ganska ny, vilket förklaras av den tvåa han får i den bakgrunden.

Bakgrunder



Daylighters bakgrunder

Detta innebär att Amanda hittills spenderat 25 poäng på Egenskaper och Bakgrunder, och har därmed 50 poäng kvar att köpa krafter och kraftegenskaper för.

Särdrag

Syftet med ett poängbaserat system är att det ska finnas en balans, och att man genom att se hur många poäng en rollperson är värd ska kunna avgöra hur kompetent den är. Allt som innebär en fördel eller nackdel för en person kan inte beskrivas som egenskaper, bakgrunder eller superkrafter. Särdragen är betydande för- och nackdelar som inte passar in någon annanstans.

Positiva särdrag kostar poäng precis som egenskaper, och deras kostnader står bredvid deras namn. Negativa särdrag ger istället poäng. Supersinnen är en särskild sorts positiva särdrag, som har en egen kategori.

Det går att bli av med negativa särdrag i efterhand, men då måste man dels hitta på en anledning i fiktionen till varför de försvinner, och dels betala poängen de givit (s. 99).

Positiva särdrag

Några exempel på särdrag som är till fördel för rollpersonen:

Anonym (2 p). Rollpersonen saknar utmärkande drag. Detta försvårar hågkomst och igenkänning.

Bra hörsel (2 p). +2 på Perceptionsslag som berör hörseln.

Bra syn (2 p) +2 på Perceptionsslag som berör synen.

Fotografiskt minne (2 p) Rollpersonen har förmågan att snabbt memorera och sedan lika snabbt återkalla siffror, datum, korta texter, ansikten, kartor och liknande.

Gott lokalsinne (2 p) En god känsla för riktningar och utrymmen. Rollpersonen går sällan vilse.

Gott rykte (2 10 p) Poängen beror dels på i hur vida kretsar ryktet går, och dels på hur positivt ryktet är. Ett ganska bra rykte inom en liten krets är 2 p, ett mycket gott rykte i breda kretsar är 10 p. Ryktet kan gälla vad som helst, till exempel kompetens, trevlighet, generositet eller utseende.

Kontaktnät (2 p) Rollpersonen har ett brett kontaktnät, och får +5 på bakgrundsslag för att hitta och få kontakt med personer som är relaterade till hens bakgrunder.

Pokerface (2 p) +2 på Närvaro vid försök att bluffa, ljuga eller när rollpersonen av någon anledning inte vill avslöja sina känslor.

Snabba reflexer (2 p) Alla initiativslag får +2 på sina värden. Se Strid, s. 86.

Tidskänsla (2 p) En god känsla både för vad klockan är på dygnet och för hur lång tid något borde ta. Det kan till exempel handla om hur lång tid det tar att ladda om ett vapen eller en att resa till en viss plats.

Tålig (2 40 p) Rollpersonen tål mer stryk än andra. När rollpersonens skadetabell (s. 44) ska fyllas i, börja på en annan siffra än 10:

Startsiffra:	Kostnad:
20	40
19	35
18	30
17	25
16	20
15	15
14	10
13	7
12	4
11	2

Allt över 12 räknas som övermänskligt högt. Det här särdraget kan inte kombineras med Ömtålig.

Vacker (2 p) Rollpersonen betraktas som attraktiv enligt rådande kulturella normer. Hen har visserligen en ökad chans att göra ett positivt intryck, men riskerar å andra sidan att bli igenkänd och ihågkommen. Rollpersonen får +2 på Närvaroslag sociala situationer där utseende spelar in.

Supersinnen

Några exempel på sinnen vanliga människor saknar:

360° Synfält (2 p) Välj vilka av rollpersonens synsinnen det ska gälla, till exempel vanlig syn, radar eller sonar. Rollpersonen kan se i alla riktningar, inklusive rakt uppåt och rakt neråt, samtidigt.

360° Kontroll (5 p) Som ovan, men utvidgar kontrollområdet (”generell riktning”) för krafter och enhandsvapen – att byta mål innebär aldrig slag mot Reflex för dessa attacker. Man kan givetvis fortfarande behöva slå mot Reflex vid överraskning eller liknande. För mer detaljer, se Strid (s. 86).

Infraljud (2 p) Hörselsinne. Rollpersonen hör rörelser. Detta sinne kan användas för att känna av motståndare vid strid i till exempel mörker, men vid avståndsstrid får man ett avdrag på 5.

Mikroskopsyn (1 p) Rollpersonens syn kan zooma in till mikroskopnivå.

Radar (5 p) Synsinne. Rollpersonen fungerar som en radarsändare och -mottagare. Räckvidden är 2 km på marken, 10 km om man flyger. Radarsinnet hindras inte av rök eller dimma, men fungerar inte alls i vatten.

Sonar (5 p) Synsinne. Rollpersonen fungerar som en sonarsändare och -mottagare. Räckvidden är 50 m i luft, 500 m under vatten. Sinnet hindras inte av rök eller dimma.

Superkänsel (1 p) Rollpersonen kan slå Perceptionsslag för att känna av vibrationer, till exempel i marken efter steg. Superkänseln kan ej användas i strid.

Superlukt (5 p) Rollpersonen kan slå ett perceptionsslag för att identifiera folk via lukt samt utreda om någon med känd lukt varit på en plats eller ej. Hen får även slå för att känna lukt och smak av gifter och gaser som vanligen saknar lukt och smak.

Teleskopsyn (1 p) Rollpersonen kan se tydligt och väldigt långt bort; motsvarande en riktigt bra kikare.

UV-syn (1 p) Rollpersonen ser ultraviolett strålning.

Värmesyn (1 p) Rollpersonen kan se värmespektrat, vilket ungefär motsvarar att använda en infraröd kikare.

Negativa särdrag

Några exempel på särdrag som är till nackdel för rollpersonen:

Beroende (2 / 4 p) Rollpersonen är beroende av något. Poängen beror på i hur hög grad beroendet innebär ett problem; ett beroende som inte innebär ett problem ger inga poäng.

2 p: Konstant nyttjande av en legal substans, till den grad att det innebär ett hinder och ett problem. Exempel: Kedjerökning, att dricka sig berusad varje kväll.

4 p: Regelbundet nyttjande av en illegal substans, vilken måste införskaffas, smugglas in genom tullen och hållas dold för polisen. Beroendet är såpass starkt att om det inte tillfredsställs minst en gång i veckan kommer det ständigt att öka och till slut bli viktigare än allt annat.

Dåligt pokerface (2 p) Rollpersonen har 5 på sitt värde i Närvaro vid försök att bluffa, ljuga eller av annan anledning inte avslöja sina känslor.

Dåligt rykte (2 p) till 10 p) Poängen beror dels på i hur vida kretsar ryktet går, och dels på hur negativt ryktet är. Ett ganska dåligt rykte inom en liten krets är 2 p, ett mycket dåligt rykte i breda kretsar är 10 p. Ryktet kan gälla vad som helst, till exempel kompetens, trevlighet, generositet, sexualitet eller fysiska attribut.

Finns i belastningsregistret (2 till 6 p) Den som finns i belastningsregistret kan ha svårt att ta sig igenom säkerhetskontroller, skaffa vissa jobb och så vidare. Poängen beror på brottets grad. Huruvida rollpersonen faktiskt är skyldig till brottet hen dömts för är inte relevant.

2 p: Småbrott, till exempel snatteri.

4 p: Allvarliga brott men som ändå är begripliga, som till exempel stöld, grov skadegörelse och visst övervåld i självförsvar.

6 p: Något riktigt illa, bestialiska mord och våldtäkter och sådant. Den här nivån rekommenderas inte.

Ful (2 p) Rollpersonen betraktas som oattraktiv enligt rådande kulturella normer och får 2 på Närvaroslag i sociala situationer där utseende spelar in. Undantaget är försök att skrämma eller förhöra.

Funktionsoduglig kroppsdel (4 till 20 p) En kroppsdel saknas eller är oanvändbar.

4 p: En arm.

6 p: Ett ben. Rollpersonen kan inte röra sig snabbare än någon meter per runda i strid.

Ingen tidskänsla (2 p) Har svårt att uppskatta tid och tidsåtgång.

Känd supervarelse (5 p) Det är allmänt känt att rollpersonens civila identitet är i besittning av superkrafter. Med andra ord är det ganska lätt för skrupelfria motståndare att ge sig på vänner och familj.

Långsamma reflexer (2 p) Rollpersonen får 5 på sina initiativslag. Se Strid, s. 86.

Mörk hemlighet (2 / 4 p) Rollpersonen har något hen helst inte vill ska komma till allmänhetens kännedom, och som antagligen skulle skapa problem om den avslöjades.

2 p: En väldigt besvärande hemlighet, till exempel medlemskap i en illegal organisation, att ha begått något våldsbrott eller att ha ljugit om något i sin bakgrund för att skaffa sig fördelar.

4 p: En hemlighet som måste hållas dold till varje pris, till exempel pedofili, att man är spion från främmande makt eller att man ljugit om hela sitt förflutna för sin familj.

Plikter (2 p) Ett arbete eller något annat hindrar rollpersonen från att sticka iväg hur som helst. Hen har kanske en familj eller ett vanligt heltidsarbete där frånvaro riskerar att leda till löneavdrag eller avsked. Saker måste arrangeras och planeras. Att vara borta under längre tid kan ha negativa konsekvenser.

Reducerat sinne (2 till 20 p) Ett eller flera av rollpersonens sinnen fungerar inte som de ska.

2 p: Inget lukt- eller smaksinne.

2 p: Försämrad syn. Alla Perceptionsslag som använder synen får 5 på värdet. Detta kan avhjälpas med hjälpmedel, till exempel glasögon eller linser.

2 p: Försämrad hörsel. Alla Perceptionsslag som använder hörseln får 5 på värdet. Detta kan avhjälpas med hjälpmedel, till exempel hörapparat.

4 p: Försämrad syn/hörsel som inte kan avhjälpas med hjälpmedel.

6 p: Döv. Rollpersonen hör inget, och får inte göra några perceptionsslag för att upptäcka saker via ljud. Rollpersonen kan läsa läppar.

8 p: Döv och kan inte läsa läppar. Rekommenderas inte.

10 p: Blind. Rollpersonen ser inget, och får inte göra några perceptionsslag för att upptäcka saker via syn. Hen saknar också kompenserande supersinne, och kan inte ha högt värde i Avståndsstrid.

Stridsparalyserad (10 p) Rollpersonen måste lyckas med ett slag mot värde 5 i början av varje strid för att få agera. Varje försök tar en hel stridsrunda. Se Strid, s. 86.

Utmärkande drag (2 p) Rollpersonen har någon form av utmärkande drag som gör det lättare att minnas och identifiera hen. Exempel: ärr, extra behåring, kritvit hud, kraftigt markerad haka, olikfärgade ögon.

Ömtålig (2 / 4 p) Rollpersonen tål mindre stryk än andra. När rollpersonens skadetabell (s. 44) ska fyllas i, börja på en annan siffra än 10:

Startsiffra:	Kostnad:
9	2
8	4

Det här särdraget kan inte kombineras med Tålig.

Exempel: Amanda hittar flera särdrag hon tycker passar Daylighter. Han får bli Vacker, och dessutom får han Snabba reflexer som passar bra med hans ganska höga Smidighet.

Hon tycker också att det känns rimligt att han har ett Dåligt pokerface, eftersom hon tänker sig honom som ganska öppen och ärlig som person. Han har dessutom ett företag att sköta, så det passar också bra att ge honom Plikter.

Krafter och Särdrag

Vacker
Snabba reflexer
Dåligt pokerface
Plikter

Daylighters särdrag

Totalt hamnar Daylighters särdrag på 0 poäng (Vacker 2 p, Snabba reflexer 2 p, Dåligt pokerface 2 p, Plikter 2 p).

Skadetabellen

Rollpersonens skadetabell visar hur mycket skada hen tål och hur mycket skada hen hittills åsamkats. För mer detaljer om hur skador fungerar, se s. 96.

Skadetabellen har tre kolumner. Den första innehåller en serie siffror som börjar på 1 längst ner och slutar med 27 högst upp. Ju högre

upp på denna skala, desto värre är skadan. Den andra innehåller tomma cirklar, som anger hur illa skadad rollpersonen är. Den tredje innehåller streckade linjer, där du ska fylla i hur mycket avdrag du får på slagen du gör efter att rollpersonen fått en motsvarande skada.

Börja med att hitta din rollpersons Vilja i tabellen nedan:

Vilja	Avdrag
0	xx55443322
4	x55443
6	55443
8	5433
9	4432
10	433
11	422
12+	42

Under ”Avdrag” hittar du en serie tecken. Varje tecken är ett avdrag eller ett kryss. Använd den serie som motsvarar rollpersonens Vilja. Om rollpersonens Vilja är 9 är serien till exempel 4432.

Leta nu rätt på raden märkt 10 i skadetabellen. Det är där vanliga människor börjar skriva sina avdrag. Om du köpt särdragen Tålig eller Ömtålig börjar du på en annan rad. Rita ett streck ovanför siffran.

Skriv seriens första tecken på den streckade linjen. Fortsätt sedan nedåt. På en vanlig människa hamnar alltså seriens andra avdrag på rad 9, det tredje på rad 8, och så vidare.

11	O	.....
10	O	4
9	O	4
8	O	3
7	O	2
6	O	.....
5	O	.....
4	O	.....
3	O	.....
2	O	.....
1	O	.....

Skadetabellen för en rollperson med Vilja 9

Markera sedan den andra och den fjärde siffran uppifrån genom att ringa in dem. För vanliga människor innebär det nummer 9 och 7. Ringarnas funktion förklaras närmare under Skador (s. 96).

Exempel: Daylighter har Vilja 6, så hans avdrag är 55443. Amanda börjar på rad 10 där hon skriver "5", och fortsätter sedan nedåt till rad 6 där hon skriver den sista trean.

11	○	
10	○	5
9	○	5
8	○	4
7	○	4
6	○	3
5	○	
4	○	
3	○	
2	○	
1	○	

Daylighters skadetabell

Om startsiffran höjts genom att rollpersonen fått särdraget Tålig fyller du i en cirkel längst ner för varje steg startsiffran höjts. Rollpersonen har alltså fortfarande bara tio nivåer mellan sitt högsta avdrag och sin lägsta tomma cirkel. Om rollpersonen till exempel höjt sin startsiffra till 13 fyller du i de tre lägsta cirklarna.

14	○	
13	○	4
12	○	4
11	○	3
10	○	2
9	○	
8	○	
7	○	
6	○	
5	○	
4	○	
3	●	
2	●	
1	●	

Skadetabell för rollperson med Tålighet 13 och Vilja 9

Tillhörigheter och utrustning

Rollpersonens tillhörigheter köps inte med poäng, utan bestäms i samråd med spelledaren. Det mesta – bilar, mobiltelefoner, lägenheter och möbler – är sådant som regelsystemet överhuvudtaget inte reglerar. Din spelledare har sista ordet, men i stort sett har du fria händer att inom rimliga gränser hitta på vad din rollperson äger.

Överlag behövs inga detaljerade listor med utrustning i More than Human. Spelledaren kan alltid göra en bedömning av om det är rimligt att rollpersonen har med sig något eller inte. Om du vill skriva en lista över exakt vad din rollperson har på sig är det naturligtvis ingen som hindrar dig. De enda saker regelsystemet och rollformuläret håller reda på är de som har med strid att göra; vapen och rustningar.

Skademodifikation

Din rollpersons Skademodifikation visar hur mycket hens styrka påverkar skadan hen gör i närstrid. Skademodifikationen är lika med rollpersonens Styrka minus 8.

> *Exempel: Daylighter har Styrka 9, vilket ger honom en Skademodifikation på +1.*

Vapen

De flesta rollpersoner har lätt eller ingen beväpning, i och med att man antagligen rör sig i förhållandevis civiliserade områden. I vissa länder, där vapenlagarna är mer liberala än de är i Sverige, kan det se lite annorlunda ut.

Det finns två sorters vapen; närstridsvapen och avståndsvapen. Närstridsvapen har ett värde i *Anfall* och ett i *Försvar*. Avståndsvapen har *Reflex*, *Kontroll*, *Fokus* och *Räckvidd*. Båda har *Genomslag* och *Skada*.

- **Anfall** (närstrid) är det värde man slår mot när man anfaller med vapnet.
- **Försvar** (närstrid) är det värde motståndaren behöver slå över när man försvarar sig med vapnet.
- **Reflex** (avstånd) är det värde man slår mot när man gör ett oförberett anfall, till exempel skjuter från höften eller inte redan har vapnet riktat mot motståndaren.
- **Kontroll** (avstånd) är värdet man slår mot om man riktat vapnet i ungefär rätt riktning innan anfallet.
- **Fokus** (avstånd) är värdet man slår mot när man siktat in sig och förberett sig ordentligt.
- **Räckvidd** (avstånd) är en uppskattning av hur långt bort man kan träffa något med vapnet.
- **Genomslag** är vapnets förmåga att bryta genom rustningar.
- **Skada** är hur allvarliga skador vapnet kan åstadkomma.

Reflex, Kontroll och Fokus förkortas ibland *RKF*.

På rollformulärets vapenlista står närstridsvärdena på samma kolumner som avståndsvärdena. Kontroll och Anfall står i samma kolumn, liksom Fokus och Försvar. I strid är det oftast Kontroll respektive Anfall du slår mot när rollpersonen anfaller, beroende på om hen slåss i närstrid eller avståndsstrid. Oavsett vilken sorts strid det rör sig om tittar du alltså i samma kolumn.

Vapen	Reflex	**Kontroll**	Fokus	Räckvidd	**Genomslag•**	**Skada•**
Skademodifikation•		**Anfall**	Försvar			

Vapenkolumnerna

När du skriver ner värdena för ett närstridsvapen använder du med andra ord bara kolumnerna med Anfall, Försvar, Genomslag och Skada. När du skriver ner avståndsvapen använder du samtliga kolumner.

En * framför skadan hos ett vapen i vapentabellen (s. 324) betyder att vapnet ger *chockskada*. Chockskada får du framför allt från trubbiga vapen, knytnävar och annat som saknar skärande egg eller klinga.

När du skriver ner ett vapens värden adderar du din rollpersons värden till dem. Rollpersonens Närstrid adderas till närstridsvapnens Anfall och Försvar. På samma sätt adderar du rollpersonens Avståndsstrid till avståndsvapens Reflex-, Kontroll- och Fokusvärden. För närstridsvapen adderar du också rollpersonens Skademodifikation till vapnets Genomslag och Skada.

Anfall, Försvar	Addera Närstrid.
Reflex, Kontroll, Fokus	Addera Avståndsstrid.
Genomslag, Skada	Addera Skademodifikation (s. 47). Gäller endast närstridsvapen.

Resultaten skriver du upp i rollformulärets vapentabell.

Vapen	Reflex	**Kontroll**	Fokus	Räckvidd	**Genomslag•**	**Skada•**
Skademodifikation•		**Anfall**	Försvar			
Batong		10	2		6	*11
Pistol	4	7	9	3	11	12

Exempel: Så här ser det ut om en rollperson med 2 i Närstrid och +1 i Skademodifikation bör batong och pistol.

Vissa vapen har en bokstav inom parentes efter sig. De omfattas då av någon specialregel. De märkta med (A) kan skjuta automateld. De som har ett (M) är inte ens halvautomatiska, utan måste riktas in på nytt efter varje skott. (F) betyder att vapnet måste förberedas innan det används, vilket vanligen betyder att det behöver laddas om efter varje skott.

Exempel: Nu vet Amanda allt hon behöver veta för att kunna skriva in Daylighters ljussvärd i vapenlistan. Hon utgår från värdena för svärd i vapentabellen (s. 324) och adderar Daylighters värde i Närstrid till vapnets Anfall och Försvar. Hon adderar också hans Skademodifikation till dess Genomslag och Skada. Hugg och stick får separata rader.

Vapen	Reflex	**Kontroll**	Fokus	Räckvidd	**Genomslag•**	**Skada•**
Skademodifikation• +1		**Anfall**	Försvar			
Svärd (hugg)		12	5		6	15
Svärd (stöt)		12	5		8	14

Daylighters vapenrader

Obeväpnad

Även om din rollperson inte har några vapen kan hen fortfarande slåss obeväpnad. ”Obeväpnad” skrivs därför ner som ett vapen i vapentabellen.

Anfall: Närstrid + 10
Försvar: Närstrid + 4
Genomslag: Skademodifikation + 5
Skada: Skademodifikation + 8

Obeväpnad skada är alltid chockskada.

Exempel: Daylighter har 1 i Närstrid och +1 i Skademodifikation, så han får Anfall 9, Försvar 4, Genomslag 6 och Skada 9.

Skydd

Rustningar, kravallsköldar och skyddande kläder av alla slag har i More than Human dels Täckning och dels Pansar.

Täckning är ett värde mellan 0 och 20 som beskriver hur mycket av kroppen som skyddas.
Pansar är ett intervall som beskriver hur mycket genomslagskraft ett vapen behöver ha för att slå igenom och göra skada.

En del superkrafter fungerar som skydd, och antecknas då som sådana. Se kraftkomponenten Skydd (s. 74).

Skydd	Täckning	Pansar
MC-ställ	19	2 - 6
Skyddsväst	10	3 - 12
		-
		-
		-

Ifyllda skydd

Tips: Anteckna skydden ordnade efter Täckning, med högst värde först. Om flera skydd har samma Täckning, sortera efter Pansar. Det här gör det lättare att hitta rätt siffror när du ska se vilken av rustningarna som gäller (s. 95).

Superkrafter

I ett spel om människor med superkrafter finns det givetvis regelsystem för just de krafter människorna kan ha.

Vad din rollperson kan göra med sina krafter beror på vilka *kraftkomponenter* hen har. Varje komponent tillför någon form av egenskap eller förmåga.

Om du till exempel vill att din rollperson ska ha en kraftstråle kan du lätt bygga en sådan genom att kombinera Skada med Räckvidd. Systemet med komponenter är flexibelt och bygger på att du bestämmer dig för vad kraften ska kunna utföra, och sedan hittar på det estetiska fritt. Är din rollpersons kraftstrålar vita? Svarta? Gjorda av eld? Regelmekaniskt spelar det ingen roll. Kraften köps fortfarande som Skada plus Räckvidd.

Om du inte vill bygga själv, eller behöver inspiration, finns det ett antal färdiga krafter i kapitlet Exempel på s. 113. Där står det vilka komponenter du behöver för att få varje kraft. Du kan också utgå från någon av krafterna där och sedan ändra efter eget huvud. Regler för alla kraftkomponenter börjar på s. 63.

Alla krafter delar på komponenter. Om din rollperson ska ha kraftstrålar (Skada plus Räckvidd) och även telekinesi (Flytta plus Räckvidd) behövs bara en Räckviddskomponent. Du köper då Skada, Flytta och Räckvidd.

Vad man kan göra med en kraft

En viktig princip när det gäller krafter är att du för att få fördelarna av en komponent också måste köpa komponenten. Det betyder till exempel att om rollpersonen saknar Passage så behöver hen fritt luftrum mellan sig själv och sitt mål och att rollpersoner utan Räckvidd bara kan påverka saker de håller i.

Låt oss till exempel säga att du gör din rollperson telekinetisk genom att köpa komponenterna Räckvidd och Flytta. Det betyder att du inte kan använda den för att kasta saker på folk så att de blir skadade, eller ens släppa stora tunga saker på dem. Du har nämligen inte köpt komponenten Skada.

Du kan med andra ord inte smyga in en möjlighet att kunna orsaka skada. Om din kraft borde kunna göra skada men inte har komponenten så är det *ditt* ansvar att hitta på en förklaring till varför det inte fungerar.

Detta gäller föremål som inte är farliga i sig själva. Att teleportera en granat efter att den osäkrats gör inte att den låter bli att explodera när den kommer fram; en spikmatta som flyttats med hjälp av telekinesi får inte spikar gjorda av gummi. Det du inte kan göra utan Skada är göra saker farligare än de var innan.

Varje komponent måste inte användas varje gång rollpersonen ska använda sina krafter, undantaget Psionisk som alltid är aktiv om någon av de komponenter den bundits till aktiveras. Nackdelar gäller däremot alltid. Om rollpersonen till exempel har Flytta och Skada så kan hen antingen flytta på målet, skada det eller både flytta på och skada målet.

Se gärna över den översiktliga listan med komponenter på s. 63, även om du inte bygger din kraft själv. Diskutera igenom rollpersonens krafter och deras begränsningar med spelledaren innan ni börjar spela.

Att bygga krafter

Om du vill bygga helt själv, försök först och främst se om det räcker med att höja någon egenskap, till exempel Styrka. Om kraften är ett supersinne köps den istället som lämpligt särdrag (s. 40).

Om inget av dessa alternativ passar din vision om rollpersonen, läs igenom listan med komponenter som börjar på s. 63. Välj de som passar rollpersonens koncept. Räkna ihop hur mycket komponenterna du valt kostar. Välj om du vill spendera poäng på att höja några värden eller kraftegenskaper (se nedan).

Exempel: Amanda vill att Daylighter ska kunna Flyga, så hon skaffar den komponenten.

Sedan har hon lite svårt att bestämma sig. Hon och Jalil kom ju överens om att Daylighter skulle vara den i gruppen som kunde anfalla på avstånd, men samtidigt vore det väldigt häftigt om han

kunde forma sin kraft till ett svärd gjort av ljus. Hon satsar 10 poäng på att köpa Skada, 6 poäng på att köpa Räckvidd 3 (inom c:a 50 m) och slutligen Närstridsvapen 5.

Sedan vore det lite häftigt, och lagom opraktiskt, om småsaker började brinna i närheten av honom medan han använde sina krafter. Därför skaffar hon nackdelen Allmänfarlig.

Krafter och Särdrag

Vacker
Snabba reflexer
Dåligt pokerface
Plikter

Flyga
Allmänfarlig
Skada
Räckvidd 3
Närstridsvapen

Daylighters komponenter

Kraftegenskaper

På rollformuläret finns en serie kraftegenskaper. De är Reflex, Kontroll, Fokus, Täckning, Pansar, Genomslag och Skada. Dessa egenskaper är gemensamma för alla krafter.

De köps alla som vanliga egenskaper, men får olika bonusar på det slutgiltiga värdet. Dessutom kan supercirkeln fyllas i för en ytterligare bonus på +3.

Rollpersonens Närstrid, Avståndsstrid och Skademodifikation, som adderas till motsvarande värden hos vanliga vapen, adderas aldrig till kraftegenskaper.

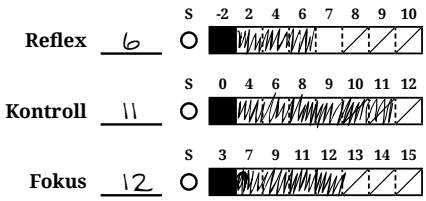
Reflex, Kontroll och Fokus: En del komponenter nämner slag mot RKF för att de ska aktiveras. De refererar då till kraftegenskaperna med samma namn. Reflex används när kraften aktiveras reflexmässigt, utan eftertanke eller förberedelse. Kontroll används när kraften aktiveras medvetet men utan längre förberedelser. Fokus används när kraften aktiveras med några sekunders förberedelser.

Reflex får 2 och Fokus +3. Kostnaderna blir alltså som följer:

Poäng	Reflex	Kontroll	Fokus
0	2	0	3
1	2	4	7
2	4	6	9
3	6	8	11
4	7	9	12
6	8	10	13
8	9	11	14
10	10	12	15
16	11	13	16
18	12	14	17
20	13	15	18

Det finns också en begränsning: Reflex kan aldrig vara högre än Kontroll, och Kontroll kan aldrig vara högre än Fokus.

Exempel: Amanda vill att Daylighter ska vara ganska bra på att sikta med sina ljusstrålar om han är beredd, men tycker att han inte behöver kunna reagera speciellt snabbt med dem. Därför köper hon Reflex 6, Kontroll 11 och Fokus 12.



Daylighters Reflex, Kontroll och Fokus

Täckning och Pansar: Komponenten Skydd (s. 74) gör att du får börja köpa värden i dessa två. Täckning avgör hur mycket av din kropp skyddet täcker, och Pansar avgör hur mycket Genomslag skyddet kan stå emot.

Täckning får +5. Kostnaderna blir alltså som följer:

Poäng	Täckning	Pansar
0	5	0
1	9	4
2	11	6
3	13	8
4	14	9
6	15	10
8	16	11
10	17	12
16	18	13
18	19	14
20	20	15

Genomslag och Skada: Komponenten Skada (s. 73) gör att du får börja köpa värden i dessa två. Genomslag avgör hur bra din rollpersons krafter är på att bryta igenom pansar, och Skada avgör hur mycket skada krafterna är kapabla att utdela. Oavsett hur många av rollpersonens krafter som har Skada används samma värden; det betyder alltså att det inte är värt poängen att skaffa fler än en skadeutdelande kraft.

Genomslag får +2 och Skada får +5. Kostnaderna blir alltså som följer:

Poäng	Genomslag	Skada
0	2	5
1	6	9
2	8	11
3	10	13

Poäng	Genomslag	Skada
4	11	14
6	12	15
8	13	16
10	14	17
16	15	18
18	16	19
20	17	20

Exempel: Eftersom Daylighter har komponenten Skada så får Amanda fylla i Genomslag och Skada. Efter att ha kollat i vapentabellen för att jämföra med vanliga vapen bestämmer hon sig för att hans ljusstrålar ska vara ganska bra på att bränna igenom skydd, så hon köper Genomslag 12 och Skada 13. Det betyder att ljusstrålarna hamnar någonstans mellan en stor pistol och en K-pist när det gäller Genomslag och Skada.

Daylighters Genomslag och Skada

Ljusstrålarna skrivs också in i rollformulärets vapentabell.

Vapen	Reflex	Kontroll	Fokus	Räckvidd	Genomslag•	Skada•
Skademodifikation• +1		Anfall	Försvar			
Svärd (hugg)		12	5		6	15
Svärd (stöt)		12	5		8	14
Ljusstråle	6	12	14	3	12	13

Daylighters ljusstråle i vapentabellen

Krafternas utseende

Komponentsystemet är ganska abstrakt, och det är upp till dig som spelare att själv bestämma hur kraften ser ut. Du väljer krafternas utseende när du köper dem, och sedan kommer de att fortsätta se ut så vid alla användningar. Du väljer detta genom att skriva ner, rita dem, eller på något annat sätt kommunicera utseendet till dina medspelare. Eller åtminstone till din spelledare, om du vill hålla dem hemliga ett tag.

Den som till exempel väljer att vara pyrokinetiker och skjuta eldstrålar kan inte plötsligt skjuta isstrålar eller telekinetiska kraftstrålar. Om du vill kunna variera dina krafters utseende behöver du köpa komponenten *Skepnad: skapa* (s. 73), vilket oftast betyder att du är någon form av illusionist.

> *Exempel: Amanda beskriver Daylighters ljusstrålar som kritvita och skarpa i kanterna, och att det slår upp flammor där de träffar. När han flyger snabbt lämnar han långa ljusstreck efter sig.*

Andra krafter

Krafter som inte går att skapa med systemet (till exempel att kunna resa mellan dimensioner eller se framtiden) kan fortfarande finnas i kampanjvärlden, men är då inte tillgängliga för rollpersoner om inte spelledaren gör undantag. Om ni tycker att någon komponent saknas kan ni så klart hitta på hur den fungerar och införa den som husregel. Det här är ert spel nu.

Att förändras med tiden

Din rollperson kommer att förändras medan du spelar den. Spelledaren kommer att dela ut erfarenhetspoäng, som du kan spendera precis som poängen du använde när rollpersonen skapades. Du kan köpa bort negativa särdrag och nackdelar eller höja värden precis som tidigare.

Det krävs dock att du kan förklara hur och varför förändringen sker. Om du vill höja rollpersonens Styrka kan du till exempel förklara det med att hen lyft många tunga saker i äventyren eller att hen tränat styrketräning och gymmat mellan dem.

Observera att du fortfarande kan ha ett brett kontaktnät eller ett gott rykte utan att det ska räknas som ett särdrag. Det är bara om du vill få regelfördelen särdraget innebär som du måste betala för det.

Om du arbetar bort ett negativt särdrag i spel måste du också betala poängen för att köpa loss det om du vill ha bort effekten. Det gäller till exempel om du har ett ben som är satt ur funktion och hittar en läkare som kan reparera skadan. Då börjar benet fungera som det ska så snart du köpt loss särdraget.

På motsvarande sätt kan du begära att få poäng om du ådragit dig ett negativt särdrag under spel och kan tänka dig att också få den regelmekaniska nackdelen.

Exempel

Jalil ska skapa sin rollperson, Kay London. Han har från början en vision av en ganska androgyn person, en android, som refererar till sig själv som kvinna. Tanken är att Kay ska ha varit ett militärt experiment som lades ner och att hon sedan skaffat civila kontakter som hjälpt henne att anpassa sig till ett någorlunda vanligt liv. Hon har fått kontakter inom superhjältesvängen i Los Angeles och nyligen börjat agera som ”superhjälte”.

Kays första kontakt blir den hon har gemensamt med Daylighter; nattklubbsägaren Ben Walti. Jalil tycker att det skulle vara spännande om personen som ogillar Daylighter hade makt över Kay London, så han bestämmer att Walti räddat Kays liv under någon gemensam militär operation och att hon därför står i tacksamhetsskuld till honom.

Personen som ogillar henne blir Mahseed Khadem, en iransk vapensmugglare vars affärer Kay hindrat flera gånger. Slutligen är personen som gillar henne Matthew Marx, som äger nattklubben H+, innestället för LA’s människor med superkrafter.

Jalil tänker sig Kay som en ganska gruffig militär android som inte är speciellt taktfull, så när egenskaperna ska köpas fokuserar han på Styrka, Vilja och Övertalning men låter Närvaro ligga kvar på en fyra. Styrkan blir en superegenskap med värde 14. Kay har fortfarande kvar kunskaper och kontakter inom det militära, så Jalil väljer att låta Kay ha två bakgrunder: Militär och LA-superhjälte. Totalt spenderar han 44 poäng på Kays egenskaper och bakgrunder.

Eftersom Kay är en android väljer Jalil att ge henne särdragen Fotografiskt minne, Värmesyn samt Tålig 14. Det negativa särdraget Utmärkande drag passar också bra, eftersom det är uppenbart att Kay inte är mänsklig. Tillsammans kostar de 11 poäng, vilket innebär att Jalil nu spenderat 55 poäng, och har 20 poäng kvar till kraftegenskaper och krafter.

Krafterna bygger han genom att först skaffa Närstridsvapen, så att Kay kan fälla ut knivar ur armarna. Kay får också ett personligt kraftfält (Skydd, Personlig) och en blockering som gör att hennes krafter fungerar sämre när det finns starka elektromagnetiska fält i närheten. Tillsammans innebär detta den blygsamma kostnaden 2 poäng. Egentligen hade han tänkt skaffa Agera också, men det får han spara ihop till senare.

Jalil har nu 18 poäng att fördela på kraftegenskaperna. Han lägger inga poäng alls på att förbättra Reflex och två poäng på Kontroll, för han tänker sig att det nog tar Kay en stund att få upp sitt kraftfält. Däremot får fältet Täcking 13 och Pansar 12 14, vilket borde ge Kay en ytterligare chans att klara sig.

Utan fältet kan hon nu ta skador upp till och med 14 utan att bli utslagen och skador upp till och med 19 utan att dö. En fiende därmed måste träffa rätt med ett pansarskott, eller få in en fullträff med något tyngre gevär för att hon ska dö på ett skott.

MORE THAN **HUMAN**

Namn Daylighter
Spelare Amanda

Egenskaper

		S	4	6	8	9	10	11	12
Styrka	9	○							
Vilja	6	○							
Smidighet	9	○							
Obemärkt	4	○							
Övertalning	6	○							
Närvaro	9	○							
Perception	6	○							

		S	-5	-2	-1	0	1	2	3
Närstrid	-1	○							
Avståndsstrid	-5	○							

Bakgrunder

	4	6	8	9	10	11	12
Kläddesigner 8							
LA-superhjälte 4							

Skydd

	Täckning	Pansar
		-
		-
		-
		-
		-

Kraftegenskaper

		S	-2	2	4	6	7	8	9	10
Reflex	6	○								

		S	0	4	6	8	9	10	11	12
Kontroll	11	○								

		S	3	7	9	11	12	13	14	15
Fokus	12	○								

		S	5	9	11	13	14	15	16	17
Täckning		○								

		S	0	4	6	8	9	10	11	12
Pansar		○								

		S	2	6	8	10	11	12	13	14
Genomslag	12	○								

		S	5	9	11	13	14	15	16	17
Skada	13	○								

Krafter och Särdrag

Vacker
Snabba reflexer
Dåligt pokerface
Plikter

Flyga
Allmänfarlig
Skada
Räckvidd 3
Närstridsvapen

Skador

29	○	
28	○	
27	○	
26	○	
25	○	
24	○	
23	○	
22	○	
21	○	
20	○	
19	○	
18	○	
17	○	
16	○	
15	○	
14	○	
13	○	
12	○	
11	○	
10	○	5
9	○	5
8	○	4
7	○	4
6	○	3
5	○	
4	○	
3	○	
2	○	
1	○	

Vapen

	Reflex	**Kontroll**	Fokus	Räckvidd	**Genomslag•**	**Skada•**
Skademodifikation• +1		**Anfall**	Försvar			
Svärd (hugg)		12	5		6	15
Svärd (stöt)		12	5		8	14
Ljusstråle	6	12	14	3	12	13
Obeväpnad		9	3		6	*9

Avstånd

1	10m
2	20m
3	50m
4	100m
5	200m
6	500m

Daylighter

MORE THAN
HUMAN

Namn Kay London
Spelare Jalil

Egenskaper

		S	4	6	8	9	10	11	12
Styrka	14	●							
Vilja	11	○							
Smidighet	6	○							
Obemärkt	8	○							
Övertalning	9	○							
Närvaro	4	○							
Perception	6	○							

		S	-5	-2	-1	0	1	2	3
Närstrid	0	○							
Avståndsstrid	-5	○							

Bakgrunder

		4	6	8	9	10	11	12
Militären	4							
LA-superhjälte	6							

Skydd

	Täckning	Pansar
Kraftfält	13	12 - 14
		-
		-
		-
		-

Kraftegenskaper

		S	-2	2	4	6	7	8	9	10
Reflex	-2	○								

		S	0	4	6	8	9	10	11	12
Kontroll	6	○								

		S	3	7	9	11	12	13	14	15
Fokus	11	○								

		S	5	9	11	13	14	15	16	17
Täckning	13	○								

		S	0	4	6	8	9	10	11	12
Pansar	12	○								

		S	2	6	8	10	11	12	13	14
Genomslag		○								

		S	5	9	11	13	14	15	16	17
Skada		○								

Krafter och Särdrag

Fotografiskt minne
Värmesyn
Tålig 14
Utmärkande drag

Skydd (Personlig)
Närstridsvapen
Blockering: elektromagnetiska fält

Skador

29	○	
28	○	
27	○	
26	○	
25	○	
24	○	
23	○	
22	○	
21	○	
20	○	
19	○	
18	○	
17	○	
16	○	
15	○	
14	○	4
13	○	2
12	○	2
11	○	
10	○	
9	○	
8	○	
7	○	
6	○	
5	○	
4	●	
3	●	
2	●	
1	●	

Vapen

		Reflex	**Kontroll**	Fokus	Räckvidd	**Genomslag•**	**Skada•**
Skademodifikation•	+6		**Anfall**	Försvar			
Kniv (hugg)			11	3		8	18
Kniv (stöt)			10	4		12	17
Obeväpnad			10	4		11	*14

Avstånd

1	10m
2	20m
3	50m
4	100m
5	200m
6	500m

Kay London

Komponenter

I More than Human byggs rollpersonens superkrafter upp av komponenter och nackdelar. Varje komponent tillför någonting, någon funktion eller egenskap. Varje nackdel tar bort eller försämrar något. Komponenterna kostar poäng, nackdelarna ger poäng.

- Personlig [p] betyder att komponenten alltid räknas som att den har nackdelen Personlig, som redan är inräknad i kostnaden.
- Kontinuerlig [k] betyder att komponenten kan vara fortsätta vara aktiverad under en längre tid efter att den aktiverats. För mer detaljer, se s. 86.
- Symbolen • framför komponentens namn betyder att den används som en handling i strid (s. 88) och generellt kräver ett slag mot Reflex, Kontroll eller Fokus för att aktiveras (s. 47).

För mer detaljer om hur du bygger krafter, se s. 51.

Komponent	Kostnad	Sida	Beskrivning
Agera	10	65	Göra annat samtidigt som man aktiverar kraften.
Area	10	65	Påverka allt inom ett område.
Diskret	5/10	68	Göra det svårt att se vem som använder kraften.
•Fasthållning	10	68	Hålla fast någon.
Flyga [p]	10	68	Förflyttning i höjdled.
•Flytta [k]	10	68	Grov förflyttning av materia.
•Förstärka	5	69	Hjälpa någon annans kraftanvändning.
•Försvaga [k]	10	69	Försvåra någon annans kraftanvändning.
•Informatik [k]	10	69	Manipulera information.
Klättra	5	70	Rollpersonen kan klättra obehindrat på väggar och tak.

Komponent	Kostnad	Sida	Beskrivning
•Läka	7/10	70	Ge extra läkeslag.
Närstridsvapen [p]	2/5/10	70	Frammana personliga närstridsvapen.
Passage	5/10/15	71	Förflytta sig genom små hål eller passager människor normalt sett inte kan passera genom.
Precision [k]	10	71	Utföra precisionsarbete.
Psionisk	10/20	71	Slå mot motståndarens viljestyrka istället för Försvar, rustning eller liknande.
Räckvidd	2 18	72	Påverka bortom berö-ringsavstånd.
Simultan	10	72	Använda kraften flera gånger samtidigt.
•Skada	10/15	73	Skada målet.
•Skepnad [k]	10/20/30	73	Påverka hur saker ser ut, skapa illusioner, göra saker osynliga.
•Skydd [k]	10/15	74	Skydda personer eller saker.
Snabb	10	75	Förflytta sig extra snabbt (mitt i rundan istället för sist i den).
•Svårträffad [k]	5/10	75	Gör det svårare att träf-fa saker eller personer.
•Teleportation	10	76	Omedelbar förflyttning från A till B utan att passera mellanliggande utrymme.
Transport [p]	10	78	Förflytta sig längre sträckor.

Nackdel	Poäng	Sida	Påverkar	Beskrivning
Abiotisk	5	78	alla	Kan bara påverka ickelevande materia.
Allmänfarlig	5	78	alla	Skadar omgivningen.
Ansträngande	10	78	alla	Krafterna är jobbiga att använda.
Blockering	5	79	en/alla	Något stör krafterna.
Förutsättning	5	79	en/alla	Något krävs för att använda krafterna.
Otyglad	5/ 10	79	alla	Krafterna aktiverar ibland sig själva.
Personlig	5	80	en	Komponenten kan bara påverka användaren.
Situationsstyrd	15	80	alla	Krafterna är inte alls styrda av användaren utan reagerar på situationen.
Trög	5/ 8	80	en	Komponenten tar tid att använda.

Vanliga komponenter

Agera (10 p)

Tillåter att rollpersonen gör annat (trycker på knappar, kör bil) samtidigt som hen aktiverar krafter eller har krafter aktiverade. Tillåter dock aldrig att hen anfaller med kraften och med något annat samtidigt.

Area (10 p)

Krafterna kan påverka ett större område. Området är format som en sfär, vars radie i meter bestäms av dig som spelare. Radien får inte vara större än Reflex, Kontroll eller Fokus i meter beroende på hur lång tid rollpersonen har på sig.

Exempel: Reflex är 8, Kontroll är 10 och Fokus är 11. Kraften ska aktiveras reflexmässigt. Radien kan då som mest vara 8 meter.

När rollpersonen använder Area får hen en utmattningsmarkör (s. 85). Hen kan inte använda Area och samtidigt förstärka kraften genom att anstränga sig.

Om Area kombineras med Skada slår du som vanligt ett träffslag mot Reflex, Kontroll eller Fokus när kraften används. Slaget avgör vilka av de som finns inuti radien du träffar.

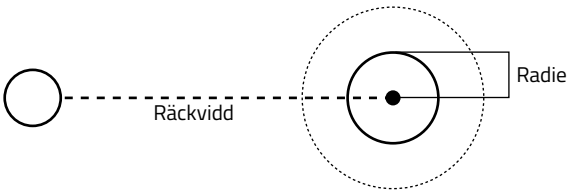
1) Börja med att undersöka vilka inom radien som befinner sig i skydd eller av annan anledning är svåra att träffa (se målmodifikationer på s. 90).
2) Sedan undersöker du huruvida personen som är lättast att träffa blir träffad, genom att jämföra slagets resultat med det modifierade träffvärdet. Om hen träffas, gå vidare till nästa, tills du får slut på mål eller tills någon inte träffas.
3) Om någon av de som träffas av anfallet bär rustning, jämför båda slagets tärningsutfall med dess Täckning. Det räcker om något av utfallen är högre än rustningens Täckning för att den inte ska skydda.
4) För de vars rustning träffas, jämför Genomslag med rustningens Pansar och notera om personerna ska skadas.

I de flesta fall kommer dessa jämförelser att vara enkla, eftersom många motståndare saknar rustning eller har enhetliga sådana. Om alla inom radien har samma skydd och samma rustning behöver ju jämförelserna bara göras en gång.

Rulla sedan skada. Skada rullas också bara en gång, och påverkar omgivningen samt alla som träffades. Modifiera eventuellt skadan beroende på hur Genomslaget förhöll sig till målens Pansar.

Innanför dubbla radien är skadan mestadels estetisk. Väggar, möbler och annat kan skadas men även levande varelser kan få lätta skador. Utanför dubbla radien påverkas ingenting.

Om Area kombineras med Räckvidd kan nollpunkten för arean flyttas så långt bort från rollpersonen som räckvidden medger.



Diskret (10 p)

Rollpersonen kan använda sina krafter utan att det är direkt uppenbart. För att se om rollpersonen använder sina krafter krävs att man iakttar rollpersonen noggrant.

▪Fasthållning (10 p)

Rollpersonen kan använda sina krafter till att hålla fast någon. Fasthållningen kan vara antingen fysisk eller Psionisk (s. 71).

För att hålla fast någon slår du ett slag mot Reflex, Kontroll eller Fokus. För att lyckas med en fysisk fasthållning behöver slaget övervinna målets Styrka. Är fasthållningen Psionisk måste det istället övervinna målets Vilja.

Om slaget lyckas är målet fasthållet av något, till exempel marken, en vägg eller starka telekinetiska bojor. För att ta sig loss måste målet slå ett slag mot Styrka med tröskel 10 om det är en fysisk fasthållning. Om hen har tillgång till något vasst föremål eller något annat som lämpligen skulle kunna användas för att bryta sig loss får hen +5 på slaget.

För att ta sig loss från en psionisk fasthållning krävs ett lyckat slag mot Vilja med tröskel 8.

En person som är fasthållen kan inte förflytta sig och får 3 på alla fysiska handlingar.

Flyga [p] (10 p)

Rollpersonen kan flyga. Vid svåra manövrar slås ett slag mot Smidighet för att lyckas. En flygande rollperson kan bära lika mycket som hen kan på marken.

▪Flytta [k] (10 p)

Den här komponenten låter rollpersonen flytta runt på större mängder materia, till exempel sand, vatten, metall eller liknande. För att lyfta eller flytta något slår du ett slag mot Reflex, Kontroll eller Fokus. Om målet lever och kämpar emot måste slaget övervinna det högsta av målets Styrka och dess Vilja. Om rollpersonen försöker lyfta något riktigt tungt kan hen få avdrag på värdet slaget sker mot. Hen kan också få avdrag om hen med hjälp av Flytta och Area försöker lyfta flera personer samtidigt.

0	Saker en vanlig människa skulle kunna lyfta eller flytta på.
5	Stora, otympliga och tinga saker som skulle kunna flyttas om man var ett par stycken som hjälptes åt.

10	En bil eller motsvarande, saker man behöver maskinell hjälp eller ett större antal riktigt starka personer för att flytta på.
1/person	Personer som lyfts med hjälp av Flytta och Area.

Exempel: Rollpersonen försöker flytta en stor bil och har 15 i Kontroll. Slaget sker mot värde 5.

Exempel: Rollpersonen försöker lyfta sex personer som befinner sig inom en Area, och har 15 i Kontroll. Slaget sker mot värde 9.

När rollpersonen lyfter flera personer med hjälp av Area används den högsta Vilja eller Styrka som finns i gruppen som ska lyftas som tröskel att övervinna. Antingen lyfts alla eller så lyfts ingen.

Om rollpersonen med hjälp av Simultan försöker lyfta fler när hen redan har ett antal personer i luften sker slaget som om hen försökte lyfta båda grupperna samtidigt; den högsta Viljan eller Styrkan hos de som redan lyfts eller de som ska lyftas används som tröskel, och avdraget per person räknar in både de som ska lyftas och de som redan hålls uppe. Om slaget misslyckas tappar rollpersonen dock inte de som lyfts tidigare.

▪Förstärka (5 p)

Gör att rollpersonen kan ta en Utmattningsmarkör för att ge någon annan en bonus på +3. Denna är inte kumulativ med andra ansträngningsbonusar; om målet redan anstränger sig har Förstärka ingen effekt.

▪Försvaga [k] (10 p)

Är alltid Psionisk. För att försvaga någons krafter behöver du övervinna målets Vilja med ett lyckat slag mot Reflex, Kontroll eller Fokus. Ett lyckat slag innebär att målets alla krafter blir Ansträngande (s. 78).

Komponenten påverkar även superegenskaper. Om målet har superegenskaper som påverkas kan hen välja att hålla igen och inte utnyttja den bonus på +3 hen får från sina ifyllda supercirklar för att slippa få markörer när hen använder egenskaperna.

▪Informatik [k] (10 p)

Rollpersonen kan påverka informationsflöden och strukturer. Hen kan transportera information från ett ställe till ett annat, motsvarande hur Flytta kan transportera fysisk materia. I sig själv kan komponenten bara kopiera information, aldrig ta bort den.

Informatik kan användas för att, i begränsad mån, läsa tankar – tankar är trots allt informationsmönster. De tankar som kan läsas är de allra mest ytliga, kraften kan inte läsa minnen om målet inte aktivt koncentrerar sig på och vill dela med sig av dem.

Om en målet är ovilligt krävs ett lyckat slag mot Reflex, Kontroll eller Fokus. Slaget måste övervinna målets Vilja. Samma sak gäller för personer som ska agera mottagare för information.

Med Skada kan information förstöras. Med Precision kan den förändras. Med Simultan eller Area kan flera personer agera mottagare eller källor. I kombination med lämplig bakgrund kan Informatik användas för att kryptera eller dekryptera data.

Information i levande varelsers hjärnor kan aldrig förstöras eller förändras. Information som planteras in i en hjärna kommer av mottagaren alltid upplevas som uppenbart främmande, och om kraften saknar Diskret vet hen vem det är som planterat informationen där. Om källan till informationen är någon hen känner kan hen också känna igen vem det är.

Klättra (5 p)

Rollpersonen kan klättra obehindrat på väggar och tak. Vid svåra manövrar slås ett slag mot Smidighet för att lyckas. Samma sak gäller om rollpersonen skadas. En klättrande rollperson kan bära lika mycket som hen kan på marken.

▪Läka (7/10 p)

Rollpersonen kan öka takten på läkande (s. 103). Normalt sett kan hen påverka sig själv eller en person hen rör vid.

7 p: 1 läkningsslag per dag.
10 p: 1 läkningsslag per timme.

Kraften kräver fullständig koncentration. Även om rollpersonen har Agera kan hen inte utföra fysiska handlingar som innebär tärningsslag.

▪Närstridsvapen [p] (2/5/10 p)

Rollpersonen kan ge sig själv tillgång till närstridsvapen. Vapnen kan inte överlåtas, oavsett om de är fysiskt bundna till rollpersonen eller ej. Räckvidd låter inte rollpersonen styra närstridsvapnen längre bort. Anfall med frammanat närstridsvapen fungerar likadant som anfall med andra närstridsvapen, och använder alltså inte kraftegenskaperna överhuvudtaget.

Inget slag krävs för att frammana vapen, och inte heller för att sedan få bort dem igen. Vad rollpersonen kan frammana beror på hur många poäng som spenderas:

2 p: Ett eller två specifika närstridsvapen, motsvarande något vem som helst kan få tag på och smuggla med sig. *Exempel: klor som använder värden från ”kniv” i vapentabellen (s. 324)*

5 p: Ett specifikt närstridsvapen, motsvarande vilket som helst ur vapentabellen. Kan vara ett tvåhandsvapen eller två enhandsvapen. *Exempel: En helig sabel bara rollpersonen kan använda.*
10 p: Vilket närstridsvapen som helst ur vapentabellen. Behöver inte specificeras; kan vara olika varje gång. *Exempel: Kraftfält som kan formas till närstridsvapen.*

Närstridsvapen kan aldrig vara Psioniska.

Passage (10 p)

Rollpersonen kan transportera sig själv genom trånga utrymmen.

5 p: tar sig igenom där en vanlig människa får in en arm.
10 p: tar sig igenom små hål (minst 2 cm)
15 p: tar sig genom pyttesmå hål (1 10 mm).

▪Precision (10 p)

Rollpersonen kan utföra precisionsarbete, motsvarande vad man normalt sett kan göra med sina händer. Komponenten är ganska meningslös utan Räckvidd, och man kan inte lyfta något tyngre än ett par nycklar med den – för det krävs Flytta.

För att rollpersonen ska använda komponenten under press slår du ett slag mot Reflex, Kontroll eller Fokus. Om rollpersonen försöker påverka en person eller något en person håller i eller bär på behöver du övervinna målets Vilja och Styrka med ett slaget.

I kombination med Skada kan Precision utföra destruktivt detaljarbete, till exempel att skapa hål som har en viss form eller storlek.

Psionisk (10/20 p)

När rollpersonen skapas, och du lägger till Psionisk, så bestämmer du också vilka komponenter som ska vara psioniska. Om rollpersonen senare får nya komponenter måste du välja vilka av dem som ska vara psioniska. Generellt är det bara meningsfullt att göra komponenter märkta med • psioniska. För 10 poäng komponenterna alltid psioniska, för 20 poäng kan rollpersonen välja om de ska vara psioniska eller ej vid varje tillfälle.

Psioniska komponenter ignorerar rustningar. När rollpersonen använder en psionisk komponent mot någon måste slaget övervinna målets Vilja. Detta ersätter andra värden du måste övervinna. Det betyder till exempel att anfall med en psionisk skadekomponent inte måste övervinna avståndet utan bara offrets vilja. En psionisk kraft kan bara påverka levande mål, och ger aldrig traumaskada utom vid fullträff.

Räckvidd (2–18 p)

Rollpersonen kan påverka saker hen inte rör vid. Räckvidd kostar två poäng per nivå på räckviddstabellen:

Värde	Kostnad	Meter
1	2	10 m
2	4	20 m
3	6	50 m
4	8	100 m
5	10	200 m
6	12	500 m
7	14	1000 m
8	16	2000 m
9	18	5000 m

Räckvidd flyttar ”nollpunkten” för komponenternas verkan, om de inte är Personliga. Kraftanvändaren måste alltid se nollpunkten. När Räckvidd kombineras med Area är det areans mittpunkt som flyttas.

Exempel: Räckvidd 4 kostar 8 poäng och gör att rollpersonen kan påverka saker upp till c:a 100 meter bort.

Simultan (10 p)

Rollpersonen kan påverka flera saker samtidigt med sin kraft, och hen behöver inte avbryta en användning av en kontinuerlig kraft för att påbörja nästa. Det gör att hen alltså till exempel kan flytta eller manipulera flera saker samtidigt.

Skada kombinerat med Simultan gör att rollpersonen när hen deklarerar sin handling i strid kan välja att utföra två samtidiga anfall istället för ett. Detta kräver att hen anstränger sig (s. 85) och måste deklareras innan det första anfallet görs. Hen får inte den vanliga bonusen av att anstränga sig, och det andra anfallet sker aldrig mot Fokus.

▪Skada (10/15 p)

Rollpersonens krafter kan göra skada. Rollpersonen kan få värden i kraftegenskaperna Genomslag och Skada (s. 52). De kostar som följer:

Poäng	Genomslag	Skada
0	2	5
1	6	9
2	8	11
3	10	13
4	11	14
6	12	15
8	13	16
10	14	17
16	15	18
19	16	19
21	17	20

När komponenten köps bestäms vilken typ av skada som utdelas. Om enbart trauma eller enbart chock ska kunna utdelas kostar komponenten 10 poäng. Om rollpersonen ska kunna välja att orsaka det ena eller det andra beroende på situationen kostar den istället 15 poäng.

Rollpersoner som ska kunna orsaka skada på avstånd behöver Räckvidd. De relevanta kraftegenskaperna skrivs in i vapentabellen på rollformuläret.

▪Skepnad [k] (10 p)

Rollpersonen kan påverka hur saker och ting ser ut, deras skepnad. Hen kan antingen lägga till skepnader, ta bort dem, eller ändra på dem. Varje gång du köper komponenten får rollpersonen en av dessa:

Lägg till skepnad: Rollpersonen kan skapa nya saker, som inte fanns innan. Sakerna syns, men har ingen fysisk form – de är bara skepnader.

Ta bort skepnad: Rollpersonen kan få saker som finns innan att inte synas. Sakerna finns fortfarande och har fortfarande fysisk form – det är bara deras skepnad som tagits bort.

Ändra skepnad: Rollpersonen kan förändra utseendet hos saker som finns. Sakernas utseende är inte permanent eller fysiskt ändrade – det är bara deras *skepnad* som tillfälligt förändrats.

För att lägga till, ta bort eller skapa en skepnad slår du ett slag mot Reflex, Kontroll eller Fokus. Den som har anledning att misstro en skepnad kan slå ett slag mot Perception för att se igenom den. Tröskeln för slaget beror på hur skepnaden agerar:

- Illusionistens **Reflex** används om skepnaden är eller gör något omöjligt (drakar som sprutar eld, något bara försvinner).
- Illusionistens **Kontroll** används om skepnaden är eller gör något osannolikt (en gångbro mellan två hustak, en person som uppför sig okarakteristiskt).
- Illusionistens **Fokus** används om skepnaden är och beter sig precis som man kan förvänta sig av den.

Om slaget lyckas ser man tydligt att skepnaden är falsk. Notera att det rent intellektuellt går att förkasta skepnaden även vid ett misslyckat slag.

Normalt sett fångas skepnader på kort och spelas in på kameror, om komponenten inte är Psionisk. Om den är Psionisk är det också Vilja som ska övervinnas av skepnadens nivå snarare än Perception.

Skepnaden blir instabil om den utmanas på allvar, till exempel om den måste förändras snabbt. Det gäller till exempel om en tillagd skepnad behöver reagera snabbt på att träffas av en kula, om en borttagen skepnad plötsligt ska inkludera något nytt, eller om en förändrad skepnad ska härma komplexa minspel.

▪Skydd [k] (10/15 p)

Rollpersonen kan förhindra skada genom att skydda sig eller andra. Du aktiverar Skydd genom ett lyckat slag mot Reflex, Kontroll eller Fokus.

Om en skada skulle bryta igenom skyddet, det vill säga ha ett genomslagsvärde som är i eller högre än dess Pansar blir kraften instabil (s. 86).

Skydd har, precis som vanliga skydd (s. 49), har två värden: Täckning och Pansar. Dessa står bland kraftegenskaperna (s. 52). Eftersom krafter med Skydd fungerar likadant som rustningar och liknande är det en bra idé att skriva in dem i samma lista som andra rustningar och skydd på rollformuläret.

Pansarvärdet som köps är intervallets nedre siffra. Den övre siffran är lika med den nedre plus 2 om Skydd köpts för 10 poäng, eller plus 5 om Skydd köpts för 15 poäng. Kostnaderna blir alltså som i tabellen på nästa sida.

Poäng	Täckning	Pansar	10 p: pansar	15 p: pansar
0	5	0	– 2	– 5
1	9	4	– 6	– 9
2	11	6	– 8	– 11
3	13	8	– 10	– 12
4	14	9	– 11	– 13
6	15	10	– 12	– 15
8	16	11	– 13	– 16
10	17	12	– 14	– 17
16	18	13	– 15	– 18
18	19	14	– 16	– 19
20	20	15	– 17	– 20

Om du köper Skydd för 15 p och sedan Pansar 11 får din rollperson med andra ord intervall 11 – 16.

Snabb (10 p)

Rollpersonen förflyttar sig mycket snabbt. När rollpersonen förflyttar sig i strid, med eller utan kraft, fördröjs varken förflyttningen eller handlingar som kombinerats med den. De sker båda direkt när de deklareras.

▪Svårträffad [k] (5/10 p)

Rollpersonen kan göra sig svårare att träffa genom att du lyckas med ett slag mot Reflex, Kontroll eller Fokus. Hur svår rollpersonen blir att träffa beror på hur många poäng du spenderat.

5 p: 2 på anfallares träffslag
10 p: 5 på anfallares träffslag

Effekten gäller så länge rollpersonen koncentrerar sig. Om hen inte har Agera betyder det alltså att hen inte kan göra något annat medan kraften är igång. Med Area kan alla inom ett visst område bli svåra att träffa, och med Simultan kan flera personer som inte befinner sig inom samma area bli det.

När kraften har effekt, det vill säga när ett anfall som annars skulle ha träffat missar, så blir effekten instabil (s. 86)

▪Teleportation (10 p)

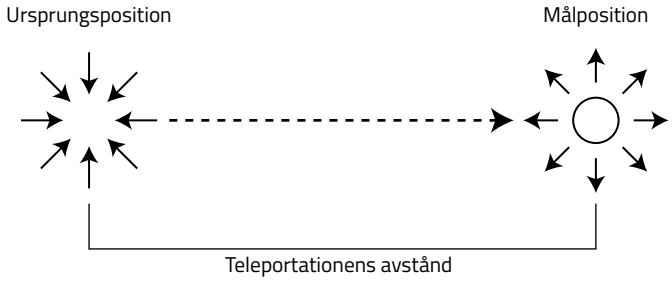
Rollpersonen kan förflytta sig eller något annat mellan två platser på mycket kort tid och utan att passera genom utrymmet mellan dem.

När teleportationen sker skapas en brygga mellan en ursprungsposition och en målposition. Bryggan är normalt klotformad, men kan formas om rollpersonen har Precision. Rollpersonen bestämmer hur stor bryggan ska vara. Utan Area kan den inte vara mer än någon meter i diameter.

Allt som befinner sig inuti bryggan sugs in i den, och dyker upp på målpositionen. Saker som till större delen befinner sig inuti bryggan sugs med om de inte sitter fast i något utanför bryggan eller är för stora för att kunna sugas in. Bryggan behöver inte se ut som ett klot; estetiken är precis som för alla andra komponenter upp till dig och spelledaren att hitta på.

För att teleportationen ska genomföras behöver du lyckas med ett lyckat slag mot Reflex, Kontroll eller Fokus. Slaget måste övervinna avståndet (s. 321) mellan ursprungsposition och målposition.

För att teleportera en ovillig eller oförberedd person måste slaget också övervinna personens Styrka och Vilja. För att kunna teleportera något en person håller i eller som till exempel är fastspänt krävs Skada.



Utan komponenten Räckvidd kan rollpersonen bara teleportera sig själv eller saker hen håller i. Utan Passage måste det som ska teleporteras teoretiskt sett ha kunnat förflyttas mellan start och mål. Teleportation hindras med andra ord normalt sett av betongväggar och annat som är i vägen för normal förflyttning.

Utan Skada måste målpositionen vara på ett fast underlag, så att det som teleporteras inte får någon fallskada. Dessutom måste målets hastighet matchas med målpositionen, vilket ger negativ modifikation på RKF-slaget enligt s. 90. Om något ska teleporteras in i ett tåg som rör på sig måste teleportören dels kunna se in i tåget, dels får hen alltså 3 på RKF.

I strid räknas teleportation som en handling, inte som en förflyttning.

Transport [p] (10 p)

Kräver en förflyttningskomponent eller supersmidighet (supersnabbhet). Teleportation räknas i sammanhanget som en transportkraft. Med den här komponenten kan rollpersonen använda sin transportförmåga för långväga transport, till exempel mellan städer. Transport är alltid Trög (s. 80) och kan alltså aldrig användas mitt i en strid utan kräver lugn och möjlighet till förberedelser. Dess kostnad påverkas dock inte.

Nackdelar

En nackdel är en komponent som försämrar en eller flera av rollpersonens krafter. De kan till exempel göra dem mer ansträngande att använda eller göra så att de inte blir helt pålitliga.

De flesta nackdelar påverkar alla rollpersonens komponenter. När du köper en av dem får du poäng att spendera på annat, precis som när du köper negativa särdrag.

En del nackdelar kan påverka en enskild komponent. Välj vilken komponent nackdelen ska knyutas till. Komponentens kostnad reduceras med nackdelens värde. Om en komponent som kostar 10 får en nackdel som kostar 5 blir priset för komponenten alltså 5. Kostnaden för en komponent kan aldrig reduceras under 5 med hjälp av nackdelar. Det betyder att vissa komponenter är för billiga för att påverkas alls.

Abiotisk (–5 p)

Rollpersonens komponenter kan bara påverka ickelevande materia, till exempel kläder, utrustning eller omgivning.

Allmänfarlig (–5 p)

Rollpersonens komponenter orsakar alltid skador på den omedelbara omgivningen när de används. Det rör sig framför allt om förhållandevis ”ofarlig” skada, om man bortser från eventuell värdesänkning av dyra föremål. Skadan bör med andra ord mestadels vara ”estetisk” men innebär dels att rollpersonen riskerar att få stå till svars för förödelsen och dels att hen lämnar tydliga spår efter sin kraftanvändning.

Ansträngande (–10 p)

Rollpersonen måste anstränga sig (s. 85) för att aktivera sina komponenter, men får inte bonusen av ansträngningen. Hen kan inte heller använda komponenter som ger markörer, till exempel Area.

Ansträngande påverkar också superegenskaper. Rollpersonen kan välja att inte utnyttja sin fulla styrka, och hålla sig inom mänskliga gränser. Då slipper hen markörer, men får lägre chans att lyckas.

Blockering (–5 p)

Det finns något som kan få rollpersonens komponenter att fungera dåligt eller inte alls. Det som blockerar bör vara tillräckligt vanligt i kampanjvärlden för att det inte ska vara jobbigt för spelledaren att få in det i spel. Det skulle till exempel kunna handla om silver, stark värme eller starka elektromagnetiska fält. Välj mellan:

> **Total blockering:** Gäller bara en av rollpersonens komponenter. Den blockeras helt när det den är känslig mot finns i närheten.
> **Delvis blockering:** Gäller alla rollpersonens komponenter. De räknas som Ansträngande (s. 78) när det som blockerar dem finns i närheten.

Blockering och Förutsättning kan inte kombineras på så vis att det som Blockerar är avsaknaden av Förutsättningen eller tvärtom. Komponenterna kan med andra ord till exempel inte blockeras av att det är natt och förutsätta att det är dag.

Förutsättning (–5 p)

Rollpersonens komponenter kräver något för att fungera ordentligt. Det kan vara något som måste ätas eller drickas, injiceras, eller bara något som måste finnas i närheten.

Förutsättningen bör vara något tillräckligt vanligt i kampanjvärlden för att bristen på det ska betraktas som något utöver det vanliga. Det får däremot inte vara något som kan uppfyllas bekvämt och enkelt, till exempel genom att fraktas runt i en ryggsäck redo att ”aktiveras”. Däremot skulle det till exempel kunna vara större kvantiteter av vatten, jord eller asfalt eller något som kräver omfattande förberedelser till exempel ett elixir som måste injiceras i ett par minuter. Välj mellan:

> **Kräver:** Gäller bara en av rollpersonens komponenter. Den kan inte användas alls om förutsättningen inte är uppfylld.
> **Svag utan:** Gäller alla rollpersonens komponenter. De räknas alla som Ansträngande (s. 78) om förutsättningen inte är uppfylld.

Blockering och Förutsättning kan inte kombineras på så vis att det som Blockerar är avsaknaden av Förutsättningen eller tvärtom. Komponenterna kan med andra ord till exempel inte blockeras av att det är natt och förutsätta att det är dag.

Otyglad (–5/–10 p)

Rollpersonen har inte full kontroll över sina komponenter. Ibland aktiveras de av sig själva och styrs då av spelledaren. För att undertrycka en oönskad aktivering måste du lyckas med ett slag mot Reflex. Misslyckas slaget kan rollpersonen anstränga sig (s. 85) för

att få slå igen. Hen får dock inte bonusen från ansträngningen, utan bara markören.

Otyglad ger 10 poäng om rollpersonen har komponenten Skada, annars 5 poäng.

Personlig (–5 p)

Gäller bara en av rollpersonens komponenter. Komponenten kan bara påverka rollpersonen själv, inklusive kläder och små personliga föremål i kläderna. Den kan alltså inte påverka väskor, personer, barn eller annat rollpersonen kan tänkas bära på men som är mer otympligt. Personlig kan bara kombineras med komponenter märkta [p].

Situationsstyrd (–15 p)

Rollpersonens komponenter kan inte aktiveras frivilligt, utan aktiveras alltid när något inträffar. Utlösaren är antingen något rollpersonen kan påverka men inte styra helt (till exempel att andra människor rör vid hen) eller något som ofta men inte alltid stämmer med när hen vill använda sina krafter (till exempel rädsla, aggression).

Trög (–5/–8 p)

Gäller bara en av rollpersonens komponenter. Komponenten tar tid att aktivera. Välj mellan:

5 p: 1 minut. Komponenten hinner inte aktiveras i strid.

8 p: 1 timme. Komponenten hinner inte aktiveras i en normal scen.

Regler

Ibland, när någon försöker göra något, slår man tärningar för att se om det lyckas. Hur vet man när man ska slå, och när du som spelledare helt enkelt ska bestämma vad som händer? Det finns en enkel tumregel:

> **Slå tärning när det känns som att spelet blir mer spännande av det.**

Generellt kan man tala om två element som brukar göra saker mer spännande: dels att något står på spel, dels att det finns ett begränsat antal möjligheter att lyckas. Det senare kan handla antingen om en tidsbegränsning eller om att man har ett visst antal försök på sig.

När en rollperson eller spelledarperson kan ta lång tid på sig och försöka många gånger utan negativ effekt är det inte speciellt spännande att slå tärning.

Slaget

I More than Human finns bara ett slag. Det slås med *två tjugosidiga tärningar*, eller ”t20:or”. De bör vara av olika färg så att man kan skilja dem åt. Helst ska den ena vara svart och den andra vit.

Varje tärnings resultat jämförs med ett *värde*. Om det tal tärningen visar, *utfallet*, är lägre än eller lika med värdet är tärningen *lyckad*. Om minst en av tärningarna är lyckad är slaget lyckat. Det är nästan alltid samma värde som ska jämföras med båda tärningarnas resultat. Det heter att man slår *mot* ett värde.

Det värde man ska slå mot tillhör oftast en egenskap. Om man till exempel ska slå ett slag mot styrka och rollpersonen har Styrka 8 så är det 8 som är värdet. Om tärningarna då ger utfallen 2 och 18 är slaget lyckat. Om utfallen istället är 10 och 12 är slaget misslyckat.

1. Rulla två tärningar.
2. Jämför varje tärnings utfall med ett värde.
2.1. Tärningens utfall är lika med eller under värdet: Tärningen är lyckad.
2.2. Tärningens utfall är högre än värdet: Tärningen är misslyckad.
3. Om minst en tärning är lyckad: Slaget är lyckat.
4. Om ingen av tärningarna är lyckade: Slaget är misslyckat.

Så här ser chansen ut att lyckas vid olika värden:

Värde	% att lyckas
0	0%
4	36%
6	51%
8	64%
9	70%
10	75%
11	80%
12	84%
15	94%

Grad och tävlingar

Ibland är det intressant att se hur bra man lyckas, eller rentav vem som lyckas bäst. I ett lyckat slag är *graden* lika med det högsta lyckade tärningsresultatet. Om en rollperson har styrka 8 och tärningarna visar 2 och 6 är båda lyckade, och resultatet är en ”lyckad sexa”. Sexan är då slagets grad. Man jämför sällan graden på misslyckade slag, men även där gäller att högre är bättre och därmed mindre misslyckat.

Lyckade slag är alltid bättre än misslyckade slag, och höga lyckade slag är alltid bättre än låga lyckade slag. Det betyder med andra ord att man vill slå så höga resultat som möjligt men under värdet man slår mot.

Exempel: Om en person jagas av en annan så slår de inblandade varsitt slag mot Smidighet för att se om den jagade kommer undan eller om den jagande kommer ikapp.

***Om båda misslyckas** händer ingenting; jakten fortsätter. Spelledaren bör slänga in något som förändrar situationen, så att det inte bara blir slag efter slag.*

***Om jagaren misslyckas och den jagade lyckas** kommer den jagade undan.*

***Om jagaren lyckas och den jagade misslyckas** kommer jagaren ifatt sitt byte.*

***Om båda lyckas** jämför man deras grad; den som har högst grad lyckas med sitt uppsåt. Om graden är lika fortsätter jakten, men båda två bör få någon form av hjälp eller delvinst.*

Att övervinna värden

Ibland talar reglerna om att ett slag behöver övervinna en tröskel. Det betyder att en tärning måste visa ett resultat som är högre än tröskeln för att räknas som lyckad.

> *Exempel: Om ett slag är mot värde 13 och ska övervinna tröskeln 5, så slår man ett slag som vanligt. Om den ena tärningen då visar 2 och den andra 6 räknas bara den ena som lyckad. Observera att en tärning som visar samma värde som tröskeln inte räknas som lyckad.*

Om flera trösklar behöver övervinnas räknas bara den högsta.

Värden över 20

I extrema fall kan värdet man ska slå mot vara högre än 20. Då kommer alla slag mot värdet automatiskt att lyckas. Graden kan fortfarande vara intressant. För att räkna ut graden för ett slag mot ett värde över 20, slå båda tärningarna som vanligt. Addera sedan 20 till vart och ett av tärningsresultaten så många gånger det går utan att komma över värdet. Slagets resultat är lika med det högsta modifierade utfallet.

> *Exempel: Värdet är 28 och tärningsutfallen är 2 och 17. Det går att lägga till 20 till 2 utan att komma över värdet; 22 är lägre än 28. 17+20 blir däremot för högt. Alltså blir slagets grad 22 lyckat.*
>
> *Om värdet istället är 56 och tärningarna visar 8 och 12 så blir graden 52 (20+20+12). Man kan lägga till 20 två gånger på 12 utan att komma över värdet. Lägger man på 20 två gånger på 8 blir det 48 vilket är lägre än 52. Lägger man istället på 20 tre gånger blir resultatet 68, vilket inte är lyckat. 52 är alltså det högsta lyckade resultatet efter att man lagt på maximalt antal tjugor.*

Öppna och dolda slag

När en spelare slår så att alla ser resultatet kallas det ett ”öppet” slag. När du som spelledare slår utan att visa spelarna ditt slag, så är det ett ”dolt” slag. More than Human är designat för att alla slag ska kunna vara dolda. Spelarna ska inte behöva befatta sig med tärningar alls.

I vissa grupper finns det spelare som har svårt att tänka sig rollspel utan att få slå tärning själv. Därför bör du och din spelgrupp diskutera hur ni vill göra. En vanlig lösning är att spelaren slår alla slag där rollpersonen direkt kan se resultatet. Spelaren slår då till exempel sina anfallsslag själv eftersom rollpersonen direkt kan se om hen träffar eller inte. Däremot slår du som spelledare Perceptionsslag för att upptäcka bakhåll dolt, eftersom rollpersonen vid ett misslyckat slag inte vet att det finns något bakhåll att upptäcka.

När du slår ett dolt slag är det för att du känner att du vill ha stöd från systemet i det beslut du tar. Du är på inget sätt tvungen att bry dig om det faktiska resultatet om du i efterhand kommer på att du hade en mycket bättre idé. Systemet finns som hjälp och inspiration för dig som spelledare, inte som boja eller begränsning. Öppna slag bör dock i alla händelser gälla; många spelare blir irriterade om de får slå ett slag, lyckas och du ändå bestämmer att de misslyckas.

När man inte ska slå

Det finns väldigt många tillfällen då tärningsslag inte behövs, eller kanske rentav gör spelet tråkigare. Ett exempel är när rollpersonerna letar efter ledtrådar som behövs för att komma vidare. Vilka möjligheter finns det att spela vidare efter ett misslyckat slag? Det är också en bedömning du måste göra.

När det gäller att till exempel genomsöka ett rum efter ledtrådar ligger ju spelarnas utmaning inte i att hitta ledtrådarna. Utmaningen är att kunna tolka dem och räkna ut hur de hänger ihop. Det betyder att du lika gärna kan låta spelarna hitta ledtrådarna utan att behöva slå mot Perception eller vad som nu kan vara lämpligt. För inlevelsens skull kan det vara bra att låta spelarna beskriva var de letar, för att på så sätt uppmuntra dem att skapa sig en känsla för platsen de befinner sig på.

I sociala sammanhang kan det också vara olämpligt med tärningsslag. I undantagsfall kan du som spelledare slå dolda slag mot Närvaro eller Övertalning när du vill skapa en oförutsägbarhet i sociala sammanhang. Att diskutera och övertala är annars något som tjänar på ett minimum av regelinblandning, och du som spelledare vinner mycket på att bara använda rollpersonernas värden som riktlinjer för hur dina spelledarpersoner ska reagera.

Känn dig aldrig tvungen att rulla tärning. Om din historia eller häftiga introduktion av en ny spelledarperson hänger på att någon lyckas med ett slag, låt dem lyckas automatiskt. Det är du som bestämmer när det ska slås och inte slås tärning.

Att använda krafter

Rollpersoner, och en hel del spelledarpersoner, har superkrafter. Många krafter måste aktiveras. En del av dem kräver ett slag mot kraftens Reflex, Kontroll och Fokus. Precis som när man använder vapen eller vanliga egenskaper slår man två tjugosidiga tärningar och vill komma högt under värdet.

Normalfallet är att användaren har full kontroll över sina krafter. De är vanligtvis avstängda, och aktiveras bara när personen som har dem vill det. Ofta behövs inga tärningsslag. Både roll- och spelledarpersoner bör kunna använda sina krafter demonstrativt och effektfullt utan att slå några slag. Exempel på ren estetisk användning av krafter är pyrokinetikern som värmer en tekopp med flammor från

sina fingrar eller telekinetikern som använder sin tankekraft för att forma en vacker pappersros till sin älskade.

Det är först när något står på spel och situationen är pressad som ett tärningsslag kan vara intressant. Om en kraftanvändare försöker påverka någon eller något som gör motstånd är det nästan alltid lämpligt med ett slag.

Många krafter riktar sig mot ett mål. Utan komponenten Räckvidd måste kraftanvändaren röra vid målet.

När en kraft används, måste inte samtliga komponenter aktiveras. Det betyder att om en kraft har Skada och Flytta så kan kraftanvändaren vid varje tillfälle välja huruvida hen vill flytta, skada eller flytta och skada sitt mål.

Ansträngning och utmattning

När rollpersonen aktiverar en kraft kan hen välja att anstränga sig för att ge kraften lite extra styrka. Hen får då ett steg *utmattning*, vilket visas genom att någon form av markör placeras på rollformuläret. Som markörer kan till exempel gem, små stenar eller mynt fungera bra.

I de flesta fall får rollpersonen som anstränger sig +3 på Reflex, Kontroll eller Fokus i en handling. Undantaget är framför allt krafter med Skydd, där det istället är Pansarvärdet som får +3.

Det finns också andra sätt att få utmattning:

- En kraft som är Ansträngande ger en markör vid varje användning, och kan inte förstärkas via ytterligare ansträngning.
- Rollpersoner som använder komponenten Förstärka får en markör, medan någon annan får bonusen.
- Att använda komponenten Area ger också en markör.

Markörernas effekt är som följer:

- **1 markör:** Rollpersonen är ansträngd och trött. Varning.
- **2 markörer:** Rollpersonen svettas och grimaserar. Alla krafter kostar en markör att använda, utan att rollpersonen får några bonusar av det.
- **3 markörer:** Rollpersonen flåsar och har svårt att hålla sig upprätt. Inga krafter kan användas. En markör ligger kvar i minst en halvtimme.

För att ta bort en markör behöver rollpersonen återhämta sig. I strid räknas det som att utföra en handling, och rollpersonen kan inte kombinera några handlingar med denna. Det går heller inte att återhämta sig så länge man har några krafter igång. Utanför strid tar det ett par sekunder per markör som ska plockas bort. Om rollpersonen fått tre markörer kommer den sista att ligga kvar i minst en halvtimme.

Kontinuerliga komponenter

Komponenter märkta [k] kan aktiveras och sedan fortsätta ha effekt under en längre tid. Om rollpersonen också har Agera så kan hen göra annat samtidigt som den kontinuerliga effekten är igång. Med komponenten Simultan kan hen dessutom dra igång flera instanser av samma kraft samtidigt, även om de måste aktiveras i olika stridsrundor (se Strid s. 86). Bara en kontinuerlig kraft får vara igång samtidigt dock; en rollperson kan inte både använda Skydd och Svårträffad samtidigt.

Alla kontinuerliga effekter kan bli *instabila*. Instabilitet innebär att rollpersonen i nästa stridsrunda måste slå ett slag mot Kontroll för att komponenten ska fortsätta vara aktiverad. Ett misslyckat slag innebär att rollpersonen måste välja mellan att dra på sig ett steg utmattning eller att avsluta aktiveringen.

Generellt orsakas instabilitet av:

- **Skador:** Om rollpersonen blir skadad blir alla hens aktiva kontinuerliga effekter instabila.
- **Tid:** Komponenten blir instabil en minut efter aktivering, sedan efter en timme, och därefter varje timme.
- **Stress:** Om rollpersonen måste reagera snabbt med sin aktiverade kontinuerliga effekt blir den instabil.

Om flera instanser av effekten är igång samtidigt gäller instabiliteten alla.

En kontinuerlig effekt kan avbrytas när som helst. I strid kostar det ingen handling att avbryta effekten, men det måste ske när det är rollpersonens tur. Om rollpersonen har flera instanser av effekten igång via Simultan kan varje instans avslutas separat.

Strid

Strid är komplext och riskerar alltid att leda till svåra och långtgående konsekvenser. Det är också svårt för spelledare att göra snabba och realistiska avvägningar och bedömningar. Samtidigt är ett högt tempo kring spelbordet ett bra verktyg för att skapa känslan av riktig strid. Allt detta motiverar att More than Human har ett system specifikt för just strid.

Systemet är ämnat att vara snabbt, realistiskt och dödligt. More than Human handlar om vanliga människor i en förhållandevis realistisk värld, där våld är brutalt och strid är något normala människor försöker undvika. Att ge sig in i slagsmål eller annan våldsam situation innebär ofta att man riskerar livet, framför allt om den man tänker slåss mot har tillgång till en kniv, en k-pist eller superstyrka.

Tanken är alltså att rollpersoner med lite vett i huvudet ska försöka undvika strid så gott det går. Om man tvingas att strida, bör man så gott det går försöka göra striden ojämn och orättvis till sin egen fördel. I en helt rättvis strid är det bara 50% chans att klara sig. En person

med överlevnadsinstinkt skapar fällor, placerar minor, håller sig på avstånd och skaffar sig varje fördel hen kan.

Strid är smutsigt och fult, blodigt, kaotiskt och vansinnigt farligt. Det är bra om ni diskuterar detta i spelgruppen innan ni spelar, så att allas förväntningar ligger i linje med vad regelsystemet levererar. Om ni vill mildra farligheten finns förslag på hur man kan minska dödligheten på s. 101.

Exempel: Kay London och Daylighter befinner sig i en nattöppen närbutik för att köpa lite förnödenheter. Medan de försöker bestämma sig för om de ska köpa chips med löksmak eller utan kliver ett par in, och är uppenbart nervösa. Det är en man och en kvinna. Kay lägger märke till att kvinnan verkar dölja något under sin rock – något som verkar väldigt likt en rejäl automatkarbin. När hon med en snabb rörelse lyfter vapnet mot butikens kassör samtidigt som mannen höjer en brandyxa har Kay redan aktiverat sitt kraftfält och är redo att kasta sig mot paret

Initiativ och rundor

Strid är kaotiskt, men det betyder inte att det behöver bli kaos kring spelbordet när man rollspelar strid. För att göra striden mer hanterlig behövs något sätt att avgöra i vilken ordning saker och ting händer.

I More than Human görs detta genom att vi delar in striden i *rundor*. En runda är tiden det tar för alla inblandade att göra någonting. Saker man gör i strid kallas ”handlingar”, och alla som är inblandade i en strid får alltså utföra en handling varje runda.

Allt som sker i en runda händer egentligen i väldigt hög hastighet, men det vore inte så praktiskt om alla spelare pratade i munnen på varandra när de beskrev sin rollpersons handling. Därför används ett initiativsystem, som avgör i vilken ordning kombattanterna utför sina handlingar.

Alla inblandade börjar med att bestämma sin första handling (se Välja handling). Varje handling har ett *initiativvärde*. Slå ett slag mot värdet; resultatet är personens initiativ. Den som hade bäst initiativ börjar agera, sedan den med näst bäst initiativ, och så vidare.

Initiativet slås bara en gång, i stridens början. Efter det behåller alla sina framslagna initiativ.

Exempel: Kay tänker röra sig in mot mannen och sticka honom med sina inbyggda knivar. Daylighter tänker skjuta med sina ljusstrålar mot kvinnan. Mannen tänker invänta Kay och försöka hugga henne med brandyxans vassa spik, och kvinnan tänker flytta sig in bakom en hylla och därifrån skjuta med sin Daylighter med sin automatkarbin.

Eftersom Kays primära handling är hennes förflyttning så an-

vänds hennes Smidighet, som är 6, som initiativvärde. Daylighter tänker skjuta, och eftersom Kia som spelledare bedömer att han inte överraskas används hans Kontroll, som är 11. Han har också särdraget Snabba reflexer, vilket ger honom +2 på initiativvärdet, vilket gör att han sammantaget får värde 13.

Mannens primära handling är att vänta, så hans initiativvärde blir den 6:a han har i Smidighet. Kvinnan tänker precis som Kay röra sig, så hennes Smidighet på 4 blir hennes initiativvärde.

Amanda slår tärningarna, och Daylighter får 7 lyckat på sitt initiativslag. Jalil slår fram 5 lyckat åt Kay. Kia slår åt de båda rånarna; båda misslyckas med sina slag. Mannen får en misslyckad 11, och kvinnan en misslyckad 8. De båda misslyckade hamnar då sist i turordningen, som alltså blir:

Daylighter (7), Kay London (5), mannen (miss 11), kvinnan (miss 8).

Välja handling

Det finns sju handlingar som är någorlunda specifika just för strid. De är *återhämtning, förflyttning, vänta, sikta, avståndsanfall, närstridsanfall* och *motanfall*. Om rollpersonen försöker göra något annat används de vanliga reglerna.

Rollpersonen kan också göra enkla handlingar som inte kräver någon regelmekanik, till exempel byta vapen eller ändra fattning på vapnet hen har (för att till exempel använda sitt avståndsvapen som en klubba i närstrid). Tänk på att stridsrundor är ganska korta, så en del handlingar kan kräva flera stridsrundor.

Att aktivera en kraft som kräver tärningsslag räknas också som en handling, oavsett om det är en anfallskraft eller ej. Rollpersonen kan med andra ord inte aktivera sitt kraftfält, avfyra sin kraftstråle och slå någon i huvudet samma runda utan måste göra dem som tre separata handlingar i tre separata rundor.

Återhämtning

Om rollpersonen ansträngt sina krafter kan hen behöva spendera en runda med att återhämta sig. Varje runda hen återhämtar sig blir hen av med en utmattningsmarkör, men handlingen kan inte kombineras med någon annan handling. Det går inte heller att ha några kontinuerliga (s. 86) krafter igång medan man återhämtar sig. Återhämtning gör också att rollpersonen får en möjlighet att hämta sig från chockskada hen fått (s. 103).

Förflyttning

Förflyttning innebär att gå, springa eller hoppa. Rollpersonen kan förflytta sig upp till sin Smidighet i meter varje runda. Förflyttningar träder alltid i kraft i slutet av rundan, men det räknas som att rollper-

sonen är i förflyttning från det att du deklarerat hens förflyttning tills du deklarerar en ny handling i efterkommande runda. Det innebär att rollpersonen blir svårare att träffa (se tabell på s. 90) även innan själva förflyttningen genomförts.

Förflyttning kan kombineras med andra handlingar, men dessa blir fördröjda och hamnar sist i rundan, efter att alla förflyttningar genomförts.

- **Närstridsanfall** kombineras utan problem.
- **Andra handlingar** innebär ett avdrag på 2 och halverad förflyttning.

I slutet av rundan sker alltså följande:

1) Alla deklarerade **förflyttningar** utförs samtidigt.
2) Alla **handlingar** som fördröjts på grund av förflyttning utförs i vanlig initiativordning.

Om rollpersonen vill förflytta sig efter att hen attackerat får hen med andra ord vänta till nästa runda.

Anfall som kombineras med förflyttning räknas aldrig som siktade, och rollpersonen kan heller inte kombinera förflyttning med att sikta.

Initiativvärdet för förflyttning är lika med rollpersonens Smidighet.

Exempel: Kay tänker springa in mot mannen. Det betyder att hennes närstridsanfall får vänta till slutet av rundan, efter att alla andra agerat. Även kvinnan tänker förflytta sig, så hennes handling får också vänta. Kays initiativvärde är fortfarande bättre än kvinnans, så i slutet av rundan kommer Kay att agera först, och kvinnan sist.

Vänta

Att vänta innebär att rollpersonen inte agerar när det blir hens tur, utan väntar på att någon annan ska göra något. Väntandet gäller till nästa gång du ska deklarera en handling, i efterkommande runda. Innan dess kan du närsomhelst, efter att någon annan deklarerat och utfört sin handling, bryta in och göra utföra en handling.

När du deklarerar att rollpersonen ska vänta måste du också deklarera vilken handling det är hen ska vara redo att utföra.

Initiativvärdet för Vänta är Smidighet, om inte omständigheterna gör att något annat känns mer rimligt.

Exempel: Mannen inväntar Kays anfall, och tänker försöka anfalla henne samtidigt. Det innebär att han kommer att göra ett motanfall, och att det dröjer tills Kay agerat innan det genomförs.

Sikta

Att sikte innebär att rollpersonen spenderar hela rundan med att noga sikta in sig mot ett mål. Det innebär att hen får använda sitt vapen eller sin superkrafts Fokusvärde när hen anfaller med den i efterkommande runda. Att sikta kräver koncentration.

Initiativvärdet för Sikta är lika med vapnets Fokusvärde.

Avståndsanfall

I ett avståndsanfall finns en anfallare och ett mål. För att träffa sitt mål behöver anfallaren slå under antingen Reflex, Kontroll eller Fokus beroende på omständigheterna, och övervinna avståndet till målet.

- Anfallaren slår mot **Reflex** om anfallet är reflexmässigt eller oförberett, om hen nyss blivit utsatt för ett lyckat närstridsanfall, eller om hen just varit tvungen att rikta om sitt vapen.
- Anfallaren slår mot **Kontroll** om anfallet är förberett och vapnet redan riktat mot målet. Byter anfallaren mål fortsätter hen använda Kontroll förutsatt att det nya målet är i samma generella riktning.
- Anfallaren slår mot **Fokus** om hen spenderat föregående runda med att Sikta.

Värdet kan modifieras beroende på omständigheterna:

	Anfallaren
+5	har ingen press på sig alls, till exempel vid träning på skjutbanan.
2	ser dåligt pga till exempel dimma eller dåligt ljus.
5	skjuter utan att veta exakt var målet befinner sig.

	Målet
+2	är stort, som en häst eller en bil.
2	är litet, som en hund eller ett bildäck.
2	är delvis i skydd eller ligger ner.
3	är välskyddat, till exempel i en skyttegrav.
2	springer.
3	förflyttas snabbt, till exempel i ett fordon.
5	befinner sig en räckvidd längre bort än vapnet klarar av.

Spelledaren bör göra en egen bedömning av vad som är en rimlig modifikation utifrån omständigheterna. Använd exemplen som riktlinje och höfta när du har ont om tid.

Avståndet till målet i ungefärliga uppskattade meter omvandlas till ett tröskelvärde anfallaren måste övervinna. Detta sker via följande tabell, som även finns på rollformuläret:

Värde	Meter
1	10 m
2	20 m
3	50 m
4	100 m
5	200 m
6	500 m
7	1000 m
8	2000 m
9	5000 m

Det betyder alltså att om målet finns ungefär 100 meter bort behöver anfallaren övervinna tröskelvärdet 4. Om målet befinner sig på kortare avstånd än 5 meter räknas tröskelvärdet som 0.

Om båda tärningarna i ett anfallsslag är lyckade, betyder det att anfallet är en *fullträff*.

Om ett avståndsanfall lyckas så kan det göra skada (s. 96). Kom ihåg den vita tärningens resultat, och huruvida anfallet var en fullträff. Vid avståndsanfall utdelas skadan alltid direkt efter det lyckade anfallsslaget.

Exempel: Daylighter avfyrar sin ljusstråle. Daylighter ska slå mot sin kraftegenskap Kontroll, som han har 11 i. Kia bedömer att avståndet till kvinnan är omkring tio meter, och att hon rör sig såpass snabbt att Daylighter får 2 på att träffa henne. Avståndet gör att tröskeln för slaget blir 1 och kvinnans förflyttning innebär att Daylighters slag sker mot värde 9.

Amanda slår tärningarna, som till hennes besvikelse visar 1 och 16. Det innebär att Daylighter missar. Ettan hade varit lyckad om det inte vore för tröskeln, men nu missar anfallet helt.

Närstridsanfall

I ett närstridsanfall finns en anfallare och en försvarare. För att träffa sitt behöver anfallaren slå ett slag mot sitt *Anfallsvärde*. Slaget behöver övervinna försvararens *Försvarsvärde*.

Anfallsvärdet kommer från anfallarens vapen, kolumnen ”Anfall”.

Försvarsvärdet kommer från försvararens vapen, kolumnen ”Försvar”.

En försvarare som inte är redo att försvara sig i närstrid, till exempel för att hen håller på och skjuter med avståndsvapen eller använder en avståndskraft, kan välja mellan att inte försvara sig alls eller använda sitt obeväpnade Försvar. Om hen väljer att försvara sig får hen inte slå mot Fokus eller Kontroll i denna eller nästa runda, varken för krafter eller vapen.

Om båda tärningarna i ett anfallsslag är lyckade, betyder det att anfallet är en *fullträff*.

Om ett anfall är lyckat så kan det göra skada (s. 96). Om inget motanfall (se nedan) görs utdelas skadan omedelbart efter det lyckade slaget. Om ett motanfall görs delas skadan ut efter att båda anfallsslagen gjorts.

Om försvararen bär skydd, kom ihåg den vita tärningens resultat oavsett om det lyckades eller inte. Det resultatet kommer att användas för att se om anfallet går igenom rustningen. Kom också ihåg huruvida anfallet var en fullträff. Fullträffar gör extra skada och ökar chansen att komma igenom rustningar.

> *Exempel: I slutet av rundan kommer Kay fram till mannen. Jalil beskriver hur hon försöker ge honom ett rejält knivhugg mitt i magen; ett hugg hon laddat upp på vägen fram. Han behöver slå under eller lika med Kays Anfallsvärde, som är 11, och över mannens Försvar, som är 5.*
>
> *Tärningarna visar 11 och 7. Båda tärningarna är därmed lyckade, vilket betyder att anfallet är en fullträff. Mannen bär också skydd, i form av ett MC-ställ och en skottsäker väst, så Jalil lägger den vita tärningens värde (11) på minnet.*

Motanfall

En rollperson som blir anfallen i närstrid kan välja att göra ett motanfall, om hen har ett närstridsvapen redo och antingen ännu inte deklarerat sin handling eller deklarerat att hen väntar. Motanfallet sker samtidigt som det vanliga anfallet. Skador från anfallet och motanfallet sker först efter att båda anfallen genomförts.

Med andra ord kan anfallet inte försämra möjligheterna att lyckas med motanfallet eller vice versa. Ett tips är att först slå båda anfallsslagen och sedan använda skadereglerna för att se vilka skador som uppkommit.

Att göra ett motanfall räknas som en handling, och ett lyckat motanfall använder samma skaderegler (s. 96) som andra anfall, och det är även här viktigt att komma ihåg den vita tärningens resultat samt huruvida slaget var en fullträff. Skillnaderna mot ett vanligt närstridsanfall är alltså:

1) Motanfallet sker **reaktivt** och ignorerar den vanliga initiativordningen.
2) Vid motanfall träder skadereglerna i kraft först **efter att båda anfallen gjorts**.

Eftersom ett motanfall alltid är en reaktion saknar det initiativvärde.

Exempel: Eftersom närstridsskada inte börjar gälla innan både anfall och motanfall gjorts har mannen fortfarande möjlighet att ge Kay ett rejält hugg mot bröstkorgen, vilket är precis vad han tänker försöka göra. Kia deklarerar med andra ord att mannen gör sitt motanfall, och slår ett slag mot 8, som är mannens Anfallsvärde. Tröskeln för slaget är Kays Försvarsvärde, som är 3.

Kia slår tärningarna och får resultaten 8 och 15, vilket innebär att anfallet träffar. Eftersom Kays kraftfält är aktiverat noterar hon den vita tärningens värde (8).

Sannolikheten för fullträff

Vid både avstånds- och närstridsanfall spelar det roll huruvida en eller båda tärningarna i slaget lyckas. Om båda lyckas är slaget en fullträff.

Såhär ser sannolikheterna ut för att få en fullträff med olika värden:

Värde	% lyckat	% fullträff
4	36%	4%
6	51%	9%
8	64%	16%
9	70%	20%
10	75%	25%
11	80%	30%
12	84%	36%
15	94%	56%

Särskilda regler för vapen

Vissa vapen har speciella egenskaper som påverkar hur de kan hanteras i strid.

Manuell

Vapen märkta med ett ”(M)” måste riktas om efter varje skott. Det betyder alltså att det vettiga är att spendera varannan runda med att sikta:

Skjuter man varje runda blir alla slag efter det första mot Reflex, och om man bara riktar om vapnet efter varje skott betyder det att man gör ett anfall varannan runda, mot Kontroll.

Spenderar man istället varannan runda med att sikta får man samma effekt – ett anfall varannan runda – men istället slår man mot Fokus.

Om man däremot till exempel förflyttar sig samtidigt, så får man ju inte sikta utan får nöja sig med att bara rikta om.

Förbered

Vapen märkta med ett ”(F)” måste förberedas i en runda mellan varje avfyrning. Förberedelserna kan kombineras med att man riktar in vapnet, men inte med att sikta. Ska man sikta med ett vapen som har Förbered krävs alltså två rundor mellan varje anfall.

Automateld

Vapen märkta med ett ”(A)” är kapabla att skjuta automateld. Det betyder att de istället för en vanlig avståndsattack kan göra två avståndsattacker som en och samma handling. Attackerna måste inte vara mot samma mål. Reglerna för att byta mål och att rikta om vapnet fungerar som vanligt.

Vid automateld räknas vapnets Räckvidd som 2, och i nästa runda är vapnet inte längre riktat – det måste riktas in eller siktas med, annars används Reflex för nästa anfall. Undantaget är om vapnet är fastmonterat på till exempel ett fordon; då är vapnet fortfarande riktat efter anfallen.

- Det första av de två anfallsslagen är som ett vanligt anfallsslag mot **Reflex**, **Kontroll** eller **Fokus**.
- Det andra anfallsslaget är mot **Kontroll** om det första var mot Fokus eller Kontroll. Annars är det mot **Reflex**.

Om det verkar relevant att räkna ammunition använder en automatsalva 10 skott. Varje attack som lyckas kan göra skada, precis som vanligt.

Exempel: Efter att Daylighters anfall missat tänker kvinnan givetvis genomföra sitt planerade anfall. Hon riktar sin automatkarbin mot den lysande superhjälten och kramar avtryckaren.

Kia och Amanda är överens om att Daylighter knappast gömt sig bakom några hyllor utan snarare står mitt i en gång, så kvinnan får inga negativa modifikationer på sitt slag. Samma avstånd gäller. Hennes slag sker då mot vapnets Reflex, som är 2. Det har tröskeln 1, vilket gör att det enda resultat som kan träffa är om en eller båda tärningarna visar en tvåa.

Kia slår, och får 2 och 15. Hon träffar! Eftersom Daylighter saknar skydd behöver hon inte komma ihåg den vita tärningens resultat.

Automatkarbinen är ett automatvapen, så kvinnan får göra ett andra anfall. Även det sker mot Reflex. Den här gången har hon inte lika stor tur, utan slår 13 och 18. Den andra attacken missar helt, och kulorna slår istället in i butikshyllor fyllda med chips, kakor och läsk. Det blir en väldig röra.

Skydd

När ett anfall träffar kan det leda till skador. Kroppsskydd av något slag, som till exempel skottsäkra västar eller kraftfält, kan minska risken för allvarliga skador.

Skydd har två värden; Täckning och Pansar. Jämför träffslagets vita tärningsresultat, oavsett om det är lyckat eller ej, med skyddets Täckning. Om resultatet är högre har anfallet träffat ett område som inte täcks av skyddet. Skydd med Täckning 20 är med andra ord heltäckande.

Om anfallet träffar ett området som täcks av skyddet, jämför vapnets genomslag med skyddets Pansar:

Genomslag är lägre än Pansar	Anfallet gör ingen Skada.
Genomslag är inom Pansar	Anfallets skada sänks med 5, och skadan räknas som chockskada.
Genomslag är över Pansar	Anfallet gör full Skada.

Om anfallet var en fullträff får vapnets Genomslag en bonus på +2.

Flera skydd

Om målet för en attack har flera skydd räknas bara ett av dem. Det bästa skyddet används; dvs det av de med tillräcklig Täckning som har bäst Pansar.

Exempel: Både Kay och mannen bär skydd. Kay har sitt kraftfält, och mannen har MC-ställ och skyddsväst.

Mannens vita 8 från träffslaget jämförs med kraftfältets Täckning, som är 13. 8 är lägre än 13, alltså har mannens slag träffat fältet.

Brandyxans spik har Genomslag 13 inklusive mannens skademodifikation. Kraftfältets Pansar är 12 14, vilket innebär att yxans Skada reduceras med 5 och förvandlas från trauma till chockskada.

Kays vita 11 jämförs sedan med mannens skydd. 11 är högre än skyddsvästens Täckning på 10, men inte MC-ställets 19. Det betyder att Kay träffar någonstans där MC-stället skyddar, men inte där skyddsvästen är i vägen. Kia bedömer att Kay fått in kniven i mannens armhåla med sitt skärande svep, något som definitivt riskerar att ge allvarliga konsekvenser. MC-ställets Pansar på 2 6 räcker inte för att skydda mot Kays Genomslag på 8, så hennes skada kommer inte att påverkas av mannens skydd.

Skador

Om nu rustningen inte skyddar helt, slå ett *skadeslag*. I ett skadeslag slås ett vanligt slag med de två 20-sidiga tärningarna mot vapnets Skada, plus en bonus på +5 om anfallet var en fullträff. Vapnets Skada kan vara högre än 20, lägg till 20 på tärningarnas resultat så många gånger det går utan att slaget blir misslyckat.

Vid fullträffar med vapen som ger chockskada utdelas också en extra traumaskada. Slå då ett separat skadeslag för denna, utan att lägga på +5 för fullträff. Det betyder alltså att två skadeslag slås, ett för trauma och ett för chock. Endast chockslaget får +5.

Vid ett lyckat skadeslag är den skada som utdelas lika med slagets resultat. Misslyckade skadeslag ger minimiskada – se ”att bli skadad”.

Att bli skadad

När din rollperson blir skadad av ett lyckat skadeslag letar du först rätt på motsvarande rad i rollpersonens skadetabell. Om rollpersonen får en skada på 8 letar du med andra ord upp rad 8. I de flesta fall kommer cirkeln på den raden att vara tom, och då drar du ett vertikalt streck om det är traumaskada rollpersonen fått, eller ett horisontellt streck om det är chockskada rollpersonen fått.

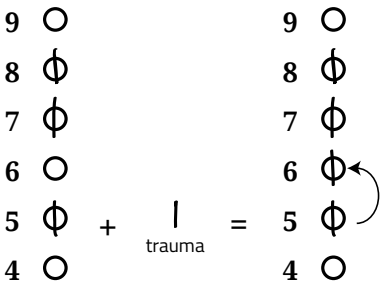
chock

trauma

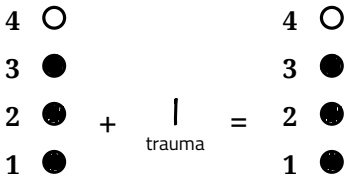
I de fall där den inte är tom gör du som följer:

1) Om cirkeln redan är markerad med ett horisontellt streck, och den nya skadan inte är chockskada, rita dit ett vertikalt streck så att det blir ett plus.

2) Om cirkeln redan är markerad, markera den närmaste omarkerade cirkeln. Om två omarkerade cirklar är lika nära, markera den vars siffra är högre.



3) Ifyllda cirklar markeras aldrig, och skador som skulle hamna på en ifylld cirkel flyttas inte.



En cirkel som markerats med en vertikal linje kallas också för *trauma*. Om den markerats med en horisontell linje kallas den för *chock*. Cirklar som markerats med båda räknas som trauma.

Om motståndaren misslyckades med sitt skadeslag, letar du istället rätt på den lägsta omarkerade cirkeln och fyller sedan i chock eller trauma som vanligt. Detta gäller inte om den lägsta omarkerade cir-

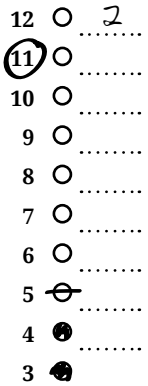
keln är högre än anfallets Skada.

Exempel: Kays knivar, med androidstyrka bakom, har Skada 18. Hon har fått +5 på grund av sin fullträff, så slaget sker mot värde 23. Jalil slår tärningarna och får resultaten 8 och 12, vilket gör att mannen får 12 i skada. Eftersom han är en vanlig människa utan ökad tålighet så innebär detta att han blir döende. Han faller handlöst till marken.

Eftersom anfall och motanfall sker samtidigt ska Kia ändå se hur mycket skada han lyckades åsamka Kay.

Brandyxans spik har Skada 16, inräknat skademodifikation. Eftersom mannen fått 5 på Skadan så slår Kia hans skadeslag mot värde 11. Tärningarna visar 15 och 16, så slaget är misslyckat. Det innebär att Kay får den lägsta skadan vapnet hade kunnat göra.

Eftersom hon tål mer än vanliga människor så är den lägsta skadan 5. I vanliga fall hade spiken gjort traumaskada, men eftersom fältet skyddade Kay blir det istället en chockskada. Jalil ritar ett horisontellt streck i cirkeln på rad fem i Kays skadetabell.



Även om Daylighter missade slås ändå hans skadeslag. Hans ljusstrålar har Skadevärdet 13, och när Amanda slår tärningarna får hon resultatet 12 lyckat, vilket gör att strålarna gör skada 12 på omgivningen (se Bejaka förstörelsen. s. 101).

Kvinnans skadeslag, som slås direkt efter hennes lyckade anfallsslag, sker mot automatkarbinens Skada, som är 14. Kia slår, och får resultatet 6 lyckat. Amanda svär och ritar i ett vertikalt streck i cirkeln på rad 6 i Daylighters skadetabell. Det betyder att han kommer att få 3 på alla kommande handlingar tills skadan läkt.

11	○	
10	○	5
9	○	5
8	○	4
7	○	4
6	○	3
5	○	
4	○	

Effekten av skador

På vissa rader står ett avdrag. Om avdraget är ett kryss betyder att rollpersonen är oförmögen att agera. Annars anger avdraget hur mycket som dras från rollpersonens målvärden i slag som gäller anfall eller aktiviteter som kräver fysisk ansträngning.

Den högsta markerade cirkeln gäller. Om den cirkeln ligger högre upp än din rollpersons högsta avdrag är rollpersonen helt oförmögen att agera.

Att beskriva skador

Som spelledare bör du göra ditt bästa för att måla ut och beskriva skador så grafiskt du kan. Systemet ger dig information om ungefär var ett anfall kan ha träffat (skyddat/oskyddat), vilken sorts skada man fått (chock/skada) och ungefär hur illa den är. Försök att omvandla detta till konkreta beskrivningar av brutna ben, ordentliga köttsår och blödningar. Tänk på att strid i More than Human ska kännas grafisk och skitig, inte alls som någon actionfilm eller glättig serietidning.

För att tolka traumaskada, utgå från de tio första nivåerna i skadetabellen:

1 4 Lätta köttsår och blåmärken. De gör ont, men begränsar inte kroppsdelens användning och läker ofta snabbt.

5 6 Sprickor i skelettet, ordentliga köttstår, kross- eller huggskador i musklerna. Kroppsdelen begränsas, men blir inte helt oanvändbar.

7 9 Allvarliga skador. benbrott, krossade revben, delvis kapade muskler. Den skadade kroppsdelen fungerar mycket dåligt, och alla rörelser är smärtsamma.

10 14 Livshotande eller mycket allvarliga skador som gör kroppsdelar helt oanvändbara. Multipla benbrott, kapade senor,

15+ Extremt dödliga skador det är mycket osannolikt att överleva även om sjukvård finns att tillgå. Tarmar som ligger utspridda över golvet eller halva kraniet krossat.

Dessa förskjuts givetvis om rollpersonen har särdragen Tålig eller Ömtålig. En person som började fylla i två steg ovanför normen, alltså på nivå 12, har 12+ som livshotande skador, 9 11 som allvarliga, etc.

Exempel: Daylighters skada är en nivå 6 traumaskada, så Kia beskriver den som att automatkarbinen orsakat blödande köttsår i hans skuldra. Det gör förbaskat ont, och armen är väldigt svår att göra något med; den vill inte riktigt lyda.

Mannens skador är betydligt värre; Kays kniv slet upp hand hans MC-ställ och hennes styrka räckte gott och väl för att ge honom allvarliga interna skador. Han ligger medvetslös på golvet och blöder kraftigt ur armhålan. Medan kvinnan flyr hamnar han i chock och drabbas av konvulsioner.

Att dö av sina skador

Din rollperson kan dö på två sätt:

1) Hen får en traumaskada som gör hen *döende*, och får inte sjukvård inom någon timme.
2) Hen får en traumaskada som är så dödlig att ingen sjukvård kan hjälpa hen.

En traumaskada som är värre än rollpersonens tionde (10 för vanliga människor, förskjutet av Tålig/Ömtålig) innebär att rollpersonen är döende och utslagen.

Traumaskador i rollpersonens andra och fjärde rad, de med inringade värden, innebär att rollpersonen är döende men är kapabel att agera i omkring en halvtimme innan hen blir utslagen.

Om en traumaskada är mer än fem nivåer värre än rollpersonens högsta avdrag (15 för vanliga människor) dör rollpersonen direkt.

Exempel: Mannens skador är såpass illa att om han inte får sjukvård inom någon timme kommer han nästan helt säkert att dö.

Efter döden

Om din rollperson dör måste du skapa en ny om du vill fortsätta vara med och spela med gruppen. Då kommer du och spelledaren också att behöva prata om hur den nya rollpersonen ska komma in i sammanhanget på ett intressant och naturligt sätt som inte känns alltför krystat eller forcerat.

Ett annat sätt att läsa det på är om spelledaren har någon spelledarperson du kan ta över. Då gäller det att hitta någon som passar med resten av gruppen, och det kan behöva pillas med poängen för att få spelledarpersonen att passa ihop med rollpersonerna balansmässigt.

Alternativ till dödliga skador

Ovanstående regler är väldigt dödliga, vilket inte passar alla spelgrupper. Det finns naturligtvis andra, minst lika intressanta sätt att hantera att bli utslagen i strid.

Om ni vill minska risken att dö kan ni bestämma att de skador som tidigare varit dödliga istället gör rollpersonen döende, och att de som tidigare gjorde rollpersonen döende bara gör att hen blir utslagen.

Det innebär alltså att de inringade värdena inte längre har någon effekt alls, och att 11 15 för en vanlig människa bara betyder att hen är utslagen, medan 16+ innebär att hen är döende.

Om ni vill ta bort risken att dö helt går det givetvis också bra. Då bestämmer helt enkelt spelaren själv om hens rollperson ska dö av sina skador när hen är döende enligt ovan.

Det här kan förankras i spelvärlden; kanske krävs det helt enkelt extrema omständigheter för att någon med superkrafter ska dö?

Vanliga människor som saknar superkrafter kan ju fortfarande dö som vanligt. Det beror på hur ni vill ha det i er kampanj.

Bejaka förstörelsen

Allting går sönder. Världen runt omkring rollpersonerna är varken statisk eller oförstörbar. Saker, byggnader och människor är egentligen ganska bräckliga saker. Det är något du som spelledare bör använda dig av.

En del anfallskrafter är automatiskt destruktiva för sin omgivning. Krafter med komponenten Area till exempel. Allt inom arean skadas – både det rollpersonen ville skada och allt runt omkring. Håll inte igen, var inte rädd om spelvärlden. Låt möbler börja brinna, glasrutor krossas och golv ge efter under fötterna.

Andra krafter är inte automatiskt destruktiva, men riskerar ändå att orsaka förödelse. Framför allt om de missar. Ett missat anfall betyder inte att anfallet inte gjordes, bara att skadan inte hamnar där det var tänkt. Bärande väggar kan blåsas bort av en kraftstråle ämnad åt en hatad rival och den välordnade trädgård som skulle försvaras kan förvandlas till ett brinnande inferno av en förflugen eldboll. En miss betyder *förlorad kontroll*, inte brist på förstörelse.

Slå alltid skada. Även för anfall som missar. Använd den skada som slås fram som fingervisning för hur stor förödelsen blir. Låt anfall som inte ger några effekter höra till undantagen. Det finns alltid något att ta sönder. Krafter och vapen med högt Genomslag kan skada saker och personer som gömmer sig bakom väggar eller bildörrar.

Psioniska krafter som missar orsakar migrän eller aktiverar latenta fobier eller psykoser. Någon förbipasserande blir katatonisk och okontaktbar eller börjar skrika okontrollerat.

Närstridskrafter som missar slår hål på väggar eller river ner inredning. Tänk dynamiskt, utnyttja det som finns i närheten.

Även förbipasserande kan bli skadade eller rentav dö av en kraftstråle som missar. Var inte rädd att låta rollpersonernas eller spelledarpersonernas misslyckanden få stora, permanenta konsekvenser. Det här spelet handlar om hur människor hanterar superkrafter, både de positiva och de negativa sidorna. Låt spelarna uppleva och ta ansvar för konsekvenserna av rollpersonernas handlande.

Att saker och byggnader gärna går sönder behöver inte vara en nackdel. Vill en rollperson skjuta någon som gömmer sig bakom en bildörr går det antagligen ganska bra eftersom en vanlig bildörr knappt erbjuder något skydd alls. Det är inte ett dugg svårt att sparka in de flesta dörrar om man vet vad man håller på med. Allting går sönder.

Exempel: Daylighters stråle missade sitt mål, men träffar taket ovanför den stackars förskräckte kassören. Taket rasar in och täcker honom med gips, cementklumpar och annat skrot. Området täcks av damm, och när det lägger sig har kvinnan smitit.

Butiken ser nu ut som en krigszon, med krossade förpackningar, läsk och bitar av gipsplattor överallt. Dessutom ligger kassören under en stor hög skräp. Han kan vara allvarligt skadad. Prioriterar Kay och Daylighter att gräva fram honom eller att följa efter kvinnan? Och hur ska de förklara förödelsen för de poliser som snart anländer på platsen, av sirenerna att döma?

Exempelmiljöer

Här följer några exempelkategorier för olika miljöer, och några tips på saker som kan gå sönder.

- **Bostäder.** Billiga möbler i skandinavisk design splittras, gipsväggar bryts igenom, hemelektronik flyger all världens väg och kylskåp används som tillhyggen. Nyfikna grannar och vaktmästare kan hamna i skottlinjen, liksom poliser som svarar på larmet.
- **Butiker.** Varor sprids över golv, väggar och tak. Hyllor vräks ner över kunder och anställda som inte hunnit ta sig ut ur lokalen tillräckligt snabbt. Det fina skyltfönstret krossas och splitter sprids över förbipasserande fönstershoppare.

- **Kontorsbyggnader.** Datorer och kopiatorer slås sönder bortom all räddning, medan livrädda kontorsarbetare i vit skjorta och slips försöker gömma sig bakom alltför tunna kontorsväggar. Vattenkylaren fryser till is och kossas när tvåhundrafemtio kilo superstark människa brakar in i den. Godisautomaten sprider ut brinnande chokladbitar över hela rummet när den träffas av en värmestråle. Kaffeautomaten sprider sitt heta innehåll över golvet. Lampor och lysrör är ett minne blott.
- **Allmänna platser.** Bilar slits sönder av kraftstrålar och riskerar att börja brinna eller explodera. Lyktstolpar bryts och böjs, parkeringsmätare förstörs, asfalt smälter och stenlagda trottoarer bryts upp när de träffas av tunga föremål eller personer. Fasadtegelstenar flyger genom luften och fönster krossas så att splitter regnar över de som ställt sig för att betrakta spektaklet. Polishelikoptern har inga större problem att lokalisera de inblandade, men riskerar att själv slängas in i en byggnad om någon av kombattanterna upptäcker den. När byggnader trasas sönder skapas enorma moln av damm och aska som begränsar sikten.
- **Parker och naturen.** Bänkar bryts itu, stängsel rivs ned. Explosiva krafter skapar stora glaskratrar i landskapet. Kraftstrålar splittrar stenformationerna, skogen börjar brinna när den träffas av en förlupen laserstråle. Uteliggare, knarkare, campare och barnfamiljer riskerar att hamna i skottlinjen beroende på hur centralt området ligger.

De här kategorierna är inte heltäckande, utan är tänkta som inspiration.

Läkning och återhämtning

Rollpersonen kan återhämta sig från chockskada genom att utföra handlingen Återhämtning. Återhämta kräver att rollpersonen är vid medvetande och kapabel att utföra handlingar. Slå ett slag mot Vilja, och räkna med de avdrag rollpersonen fått från sina skador. Om slaget lyckas försvinner rollpersonens högsta chockskada. Sudda ut den högsta markering som bara är ett horisontellt streck.

Att vila någorlunda ostört i någon minut innebär att all chockskada försvinner.

Det tar betydligt längre tid än så att läka traumaskador. För det krävs läkningsslag, och de får man inte göra speciellt ofta. I en helt realistisk spelvärld kan man få slå ett sådant en gång i månaden. Ofta kortas detta av till veckor eller till och med dagar för att hindra kampanjen från att stanna upp medan en rollperson ligger på sjukhus. Spelledaren bör utgå från de riktlinjerna när hen bedömer hur ofta läkningsslagen ska få göras.

Ett läkningsslag är egentligen skadornas försök att finnas kvar. Slå ett slag mot den värsta skada rollpersonen ådragit sig. Tröskeln är lika med rollpersonens Styrka. Ett lyckat slag är alltså ett där någon av tärningarna visar en siffra som är högre än rollpersonens Styrka och lägre än eller lika med den högsta skada hen ådragit sig.

Observera alltså att i det här sammanhanget är misslyckade slag det önskvärda. Som vanligt är graden lika med det högsta lyckade tärningsresultatet, eller det högsta misslyckade.

Resultatet tolkas som följer:

- Om graden är lika med en skada rollpersonen redan har är skadan *infekterad* oavsett om slaget lyckas eller ej. Markera resultatet som om det var en ny skada enligt reglerna på s. 96. Skadan har lyckats med att förvärras.
- Ett *lyckat* slag innebär helt enkelt att ingen läkning sker. Skadan har lyckats med att bibehålla status quo.
- Ett *misslyckat* slag innebär att rollpersonens högsta skada sänks fem steg. Alla skador på vägen försvinner. Skadan har misslyckats med att förvärras.

Om en person som vårdar rollpersonen lyckas med ett slag mot lämplig medicinsk Bakgrund minskas läkeslagets värde med det lyckade bakgrundsslagets värde. Om rollpersonens värsta skada är 7 och det lyckade medicinska slagets resultat är 4 sker läkningsslaget med andra ord mot 3.

I samband med att de läker kan spelaren använda trauman för att motivera införskaffandet av nya negativa särdrag som motsvarar de skador rollpersonen fått, till exempel försämrad hörsel eller oanvändbara kroppsdelar. På så vis kan spelaren bestämma om rollpersonen ska ha permanenta men från sina skador. Poäng för de nya särdragen betalas givetvis ut och kan läggas på egenskaper eller annat.

Exempel: Kays simpla chockskada släpper efter bara ett par sekunder. Daylighters skottskada är en helt annan femma. Kia har bestämt att hon tillåter ett läkningsslag per vecka, vilket är en kompromiss mellan den mer realistiska månaden och den rätt heroiska dagen.

Daylighters Styrka är 9 och skadans nivå är 5. Det första läkningsslaget sker med andra ord mot värde 5 och med tröskeln 9. Amanda slår tärningarna, och får resultaten 4 och 15. Eftersom slaget därmed är misslyckat, och graden 15 inte är lika med någon existerande skada, så läker Daylighters skottsår fem steg. Eftersom skadan var på 5 innebär en sänkning på 5 steg att skadan försvinner.

Steg 2

De här reglerna är frivilliga tilläggsregler. Tanken är att ni först ska spela några gånger med grundreglerna, se till att ni kan dem och känner er bekväma i dem, och sedan funderar på om ni känner att ni behöver eller vill ha några av nedanstående regler.

Anfall mot kroppsdelar

I vanliga fall antas alla anfall ske mot bål och huvud, i syfte att orsaka maximal skada på motståndaren. Det finns två alternativ till detta:

> **Avväpna:** Ett anfall mot axel, arm eller hand. Om anfallet orsakar en skada som ger minst 3 i avdrag så tappar motståndaren det hen håller i en av sina händer. Anfallaren väljer vilken. Motståndaren blir också oförmögen att använda den armen fram till dess att skadan läkt.
> **Immobilisera:** Ett anfall mot höft, ben eller fot. Om anfallet orsakar en skada som ger minst 3 i avdrag faller motståndaren till marken och kan inte resa sig innan skadan läkt.

I avståndsstrid får anfallaren ett avdrag på 2 på sitt anfallsslag om hen försöker avväpna eller immobilisera.

Avväpnande eller Immobiliserande anfall kan aldrig göra mer skada än rollpersonens högsta skadenivå, det vill säga 10 för vanliga människor.

När en rollpersons kroppsdel (arm eller ben) fått en dödlig skada (7, 9 eller över 10 för vanliga människor) tillåter många spelledare att spelaren väljer huruvida kroppsdelen går att rädda eller ej. Går den inte att rädda får rollpersonen motsvarande version av särdraget Funktionsoduglig kroppsdel.

Automatiskt lyckat/misslyckat

Regelns syfte är att göra det möjligt att lyckas oavsett hur dålig man är, och misslyckas oavsett hur bra man är.

Om den svarta tärningen visar en etta är slaget alltid lyckat. Om den visar 20 är slaget alltid misslyckat. Den vita tärningens resultat visar graden.

> *Exempel: Amanda ska slå mot Daylighters Perception, som är lika med 6. Hon slår svart 1 och vit 16. I vanliga fall hade det varit ett totalt misslyckande, nu är resultatet istället 16 lyckat.*

Brottning

Två nya handlingar tillkommer:

Ny handling: Fasthållning

En fasthållning deklareras och genomförs precis som ett vanligt obeväpnat närstridsanfall, men istället för att ge skada innebär ett lyckat slag att anfallaren kopplar ett ordentligt brytgrepp på motståndaren. Motståndaren får göra ett motanfall, precis som vid ett vanligt närstridsanfall.

Den som är fasthållen kan inte förflytta sig eller utföra anfall.

Den som håller fast någon kan heller inte göra några större förflyttningar, men kan göra obeväpnade anfall mot den som är fasthållen. Dessa anfall ignorerar rustningar och andra skydd.

Ny handling: Löstagning

Den som är fasthållen kan försöka ta sig loss som en handling. Då slår hen ett slag mot sin Styrka. Ett lyckat slag innebär att hen kommer loss.

Personen som håller fast kan försöka behålla sitt grepp, om hen har en handling kvar att spendera. Då slår hen också ett slag mot sin Styrka. Bäst lyckat slag vinner.

Eldkastare

Eldkastare fungerar som vanliga vapen, med skillnaden att både den svarta och den vita tärningens resultat jämförs med Täckningen på målets rustning. Om någon av dem överstiger Täckningen ignoreras rustningen.

Ny komponent: Täckande (5 p)

Kopplas till en kraft som har Skada. Krafter med Täckande fungerar som eldkastare: om någon av tärningarna i träffslaget visar ett värde som är högre än Täckningen på målets rustning ignoreras rustningen.

Explosioner

De här reglerna gäller granater och granatliknande explosioner.

För granater rullar du ett slag mot samma RKF som gäller för sten. Du kan välja att lobba eller att kasta granaten direkt mot någon.

- En granat som kastas mot någon träffar målet om slaget lyckas, och gör då skada motsvarande en sten innan granaten sprängs. Om slaget misslyckas bestämmer spelledaren var den hamnar.
- En lobbad granat gör ingen skada utöver sin explosion. En fulltträff innebär att granaten hamnar precis där du vill ha den och ett misslyckat slag innebär att granaten landar inom 10 meter från målet.

I båda fallen gäller att den kastade granaten slutligen landar inom

5 meter från målet vid ett vanligt lyckat träffslag. Granaten detonerar omedelbart efter kastarens handling i nästa runda. Alla inblandade får alltså en handling på sig att reagera.

Granatanfall som är fullträffar får inga bonusar på Genomslag och Skada.

För andra explosioner rullar du fortfarande ett slag, men inte mot ett värde. Tärningarna används då bara för att avgöra huruvida de som riskerar att skadas av granaten skyddas av sina rustningar.

Oavsett om det gäller en granatexplosion eller annan explosion räcker det med om någon av tärningarna kommer över Täckning för att skydd ska ignoreras.

När en explosion sker beror Genomslaget och Skadan den orsakar på hur långt ifrån explosionens mittpunkt man befinner sig:

- **Inom 5 m:** Genomslag 15, Skada 25.
- **5 10 m:** Genomslag 10, Skada 10.
- **10+ m:** Estetiska skador; mindre splitterskador och förstörda detaljer i omgivningen.

Explosionen får +5 på Skada och +2 på Genomslag i vissa sammanhang:

- Explosionen sker inomhus.
- Explosionen sker på armlängds avstånd.

Dessa bonusar är kumulativa.

För att slippa slå ett slag per mål inom explosionens räckvidd kan alla som delar Skadevärde också dela tärningsslag. Du slår alltså ett slag för de som befinner sig inom 5m och ett slag för de som befinner sig inom 5 10 m. Oftast brukar de som drabbas av en granats anfall ha likartade skydd, vilket också underlättar.

Hagelgevär

Alla lyckade anfall med hagelgevär inom räckvidd 1 (10m) räknas som fullträffar.

Ny komponent: Splitter (10 p)

Kopplas till en kraft som har Skada. Krafter med Splitter fungerar som hagelgevär: alla lyckade anfall inom räckvidd 1 räknas som fullträffar.

Hitta blotta hos motståndare

När rollpersonen anfallet kan hen välja att försöka sikta mot en svag punkt i motståndarens rustning. Detta innebär att anfallsvärdet får ett avdrag på 2 eftersom det är svårare att träffa så pass specifikt, men i gengäld kan även den svarta tärningen jämföras med Täckningen hos motståndarens rustning. Med andra ord räcker det om någon av tärningarna visar ett värde som är högre än Täckningen.

Stans

När en anfallshandling deklareras, anger personen som utför handlingen först vilken *stans* som ska användas. Det finns tre stanser:

Normal stans: Ett vanligt anfall.
Defensiv stans: Kan bara användas i närstrid. En anfallare som attackerar en defensiv motståndare måste rulla högre än motståndarens Försvar med båda tärningarna i sitt anfallsslag för att träffa med anfallet.
Den som är defensiv får bara utföra ett motanfall om båda tärningarna i anfallarens slag var högre än dess anfallsvärde.
Vårdslös stans: Kan bara användas i närstrid. En vårdslös anfallare får +3 på sitt anfallsslag, men andra får +5 på sina anfallsslag mot en vårdslös anfallare. Detta gäller enbart i närstrid.

Om två rollpersoner ska anfalla varandra, deklarerar båda stans samtidigt. De inblandade spelarna döljer tärningar i händerna enligt följande:

Vit tärning: Defensiv stans.
Svart tärning: Vårdslös stans.
Ingen tärning: Vanlig stans.

Alla visar upp sina tärningar samtidigt.

Spelvärldar och kampanjer

Som spelledare är det normalt sett du som bestämmer hur världen ni ska spela i ser ut. Turligt nog är det ganska lätt att skapa en spelvärld för supervarelser. Grunden är:

Tid + Plats + Superkrafter

Tid

De flesta moderna berättelser om folk med superkrafter brukar utspela sig i nutid. Det finns goda skäl till detta. Ett skäl är att det är lättare att identifiera sig med och leva sig in i en värld man känner igen. Det fantastiska kan balanseras av en någorlunda vardaglig eller åtminstone garanterat trovärdig miljö. Kontrasten underlättar vad man brukar kalla *suspension of disbelief*, alltså att man vill och kan strunta i sina tvivel och bara acceptera berättelsen så som den presenteras.

Det här är givetvis något som även ni som ska spela More than Human kan dra nytta av. Spelet fungerar bäst när rollpersonerna känns verkliga och spelarna känner inlevelse. I nutiden vet spelarna hur saker och ting fungerar; de har själva åkt buss, använt en telefon och så vidare.

Det finns givetvis andra alternativ också, som kan innebära spännande variationer av spelets tema. Här kan man till exempel tänka sig att spela människor med superkrafter i romarriket under antiken, mitt i hippierörelsen på 60-talet, eller i en mörk cyberpunkframtid.

Plats

Även vad gäller platsen är det bekanta något att ta tillvara på. Det går absolut att skapa en kampanj som fokuserar på spelarnas hemort eller någon annan plats de har direkt erfarenhet av. Samtidigt riskerar detta i många grupper att degenerera i någon form av buskisrollspelande, vilket naturligtvis inte är dåligt i sig, men som inte är det här spelets fokus.

Givetvis kan du välja vilken plats som helst, på vilken kontinent eller planet som helst. Du rekommenderas dock att undvika kombinationer som innebär alltför mycket efterforskningar för spelarna, om de inte uttryckligen är beredda att lägga ner den tiden.

En tumregel kan vara att *antingen* välja en obekant tid *eller* en obekant plats. Till exempel skulle en modern afrikansk stad kunna fungera trots att spelarna inte har så bra koll på just afrikanska städer. Ett annat exempel skulle kunna vara en stad i sekelskiftets USA, trots att spelarna inte har så bra koll på sekelskiftet.

Utgå från spelarnas förkunskaper. Det arbete som krävs för att göra den valda tiden eller platsen bekant nog för att medge inlevelse kommer att hamna antingen på dig, som får läsa på och upplysa spelarna, eller på spelarna själva.

Superkrafter

Varifrån kommer superkrafterna? Hur kommer det sig att de fungerar? Du behöver inte ha hundraprocentig koll, men det är alltid bra att ha lite pseudovetenskap att använda sig av när spelvärldens forskare undersöker fenomenen. Handlar det om genetiska mutationer, om strålning, magi eller alternativa dimensioner? Har allas krafter samma ursprung eller är det lite olika?

Om du inte vill lägga alltför mycket tid på att förklara superkrafter, låt det vara okänt. De bara dök upp en dag, ingen vet hur eller varför. Kanske var det någon konstig influensa som föregick dem, som i rollspelet Mutant City Blues.

Fundera på hur superkrafter påverkat världen. Är det vanligt med superkrafter, eller mera sällsynt? Finns det politiker, filmstjärnor och krigshjältar med superkrafter? Eller är det här med krafter något bara enstaka personer har, och som de generellt försökar dölja för att slippa hamna i något laboratorium? Har krig vunnits med superkrafter, och i så fall vilka? Har det blivit fler krig eller färre? Hur länge har det funnits superkrafter?

Finns alla superkrafter som regelsystemet kan bygga? I vissa världar kanske alla som har superkrafter helt enkelt är flygande telekinetiker, eller telepater, eller teleportörer. Det finns inget som säger att dina spelare måste ha tillgång till hela spektret av superkrafter.

Finns det superkrafter systemet inte täcker? De kan naturligtvis finnas med i världen ändå; antingen får du då hitta på egna komponenter eller sköta dem utan regelstöd.

Andra tips

Klister, krokar och hinder

När du planerar din kampanj finns det tre områden det kan vara praktiskt att fundera på:

Klister: Varför håller rollpersonerna ihop? Det här kan du med fördel diskutera med dina spelare; de har säkert bra idéer. Ett enkelt svar kan till exempel vara ”för att de har samma arbetsgivare”.

Krokar: Varifrån kommer impulserna till äventyrande? Vad är det som leder till äventyr, som tvingar eller lockar rollpersonerna att agera? Handlar det om ren heroism, att de konstant jagas av regeringsagenter eller att de får uppdrag genom sin anställning? På något sätt måste rollpersonerna snubbla in i problem som behöver lösas, annars blir kampanjen ganska kort och tråkig.

Här fungerar de personliga drivkrafterna bäst. Om rollpersonerna har ett personligt intresse i att lösa problemen är det lätt att få spelarna med på banan. Då spelar det ingen roll om problemen kommer som hot mot dem personligen eller som hinder på vägen mot att förverkliga den egna agendan.

Hinder: Vilken typ av hinder står i rollpersonernas väg under ett typiskt äventyr? Strid är ett väldigt vanligt svar i rollspelssammanhang, men det kan vara betydligt mer intressant att till exempel försöka avgöra vem man kan lita på, försöka övertala någon, eller att undersöka brottsplatser och försöka pussla ihop ledtrådar. Bara för att rollpersonerna har superkrafter behöver de inte söka sig till våldet. Faktum är att det precis som i verkligheten är förenat med rätt stora risker att ge sig in i våldsamma situationer, med eller utan superkrafter.

Hembas

Rollpersonerna antagligen kommer att ha sina egna privatliv att ta hand om, med familj och arbete och hem. Då kan det vara bra med någon form av samlingsplats där rollpersonerna kan umgås med varandra, planera nästa steg och diskutera svårigheter som uppstår. Detta behöver inte alls vara särskilt märkvärdigt, utan kan till exempel vara en klubb de alla besöker eller en övergiven militärbas man köpt för en spottstyver och restaurerat.

Det kan definitivt vara en rolig sak att sköta under kampanjens gång, att leta efter och fixa i ordning en hembas. En bas spelarna investerat tid i kommer de också att ha en starkare relation till.

Organisationer och aktörer

För dig som spelledare kommer spelvärldens organisationer och aktörer, och deras mål och inbördes relationer, att vara till stor hjälp när du konstruerar dina äventyr. Fundera på det du har hittills, med tid och plats och så vidare, och vilka intressanta konflikter som redan finns. Vilka organisationer tror du skulle kunna bli relevanta i din kampanj?

Dels kan du titta på vilka organisationer som finns eller fanns i verkligheten, dels kan du kolla på vilka som borde kunna ha skapats på grund av att det finns superkrafter. FBI finns ju till exempel på riktigt, men kanske har amerikanska staten dessutom grundat en byrå som forskar i just superkraftsrelaterade saker? Al Qaida finns, men finns det någon terroristorganisation som specifikt är för eller emot folk med superkrafter? FInns det någon som använder dem som vapen?

Gör gärna en tankekarta där du ritar ut olika organisationer och relationen mellan dem. Vilka organisationer har mål som är oförenliga? Vilka skulle kunna samarbeta?

När det gäller spelledarpersoner handlar det mycket om närmiljö och kampanjens konflikter och teman. Vilka viktiga personer kan man tänka sig att rollpersonerna stöter på? Och hur kan spelledarpersonerna illustrera de konflikter och organisationer som finns? Att komma på nya supervarelser brukar inte vara något större problem

när man väl har kampanjens grundstomme klar för sig.

Bra konflikter är dynamiska och handlar om något. En konflikt som bara består av att en organisation hatar en annan leder sällan någonvart och är inte så användbar. Istället bör konflikter konstrueras genom att man låter organisationer och personer ha agendor, mål och hemligheter som inte alltid är kompatibla. Dagens vän kan vara morgondagens fiende.

Fästytor

När du skapar ett element i spelvärlden, till exempel en plats, en organisation eller en aktör, fundera lite på hur elementet ska kunna användas i spel. En modell som kan hjälpa till med detta är *fästytemodellen*.

Modellen säger att varje element har ett antal attribut. En byggnad kan till exempel ha attributen ”övergiven”, ”tidigare ägd av företaget SigmaTec”, ”har gul framsida” och ”före detta hotell”. Tre av de ovanstående kan användas för att bygga äventyr; de är *fästytor*. Det fjärde attributet, den gula framsidan, är betydligt svårare att bygga äventyr på.

Tag till exempel fästytan ”övergiven”. Den kan användas på flera olika sätt; skurkar som har attributet ”söker ett lämpligt gömställe” kan lätt kopplas till byggnaden, liksom vetenskapsmannen som behöver ett undangömt ställe att utföra sina experiment på, eller monstret som försöker hålla sig dolt under dagtid.

En bra fästyta är *flexibel*. Det betyder att den inte bara kan kopplas ihop med en enda annan fästyta på ett enda sätt, utan med flera olika fästytor på flera olika sätt.

En fästyta är alltså inte i sig ett äventyrsfrö. För att bilda ett frö till ett äventyr krävs att flera fästytor kopplas samman. Det som skiljer fästytor från andra egenskaper eller relationer är att fästytor är designade just för att på ett flexibelt sätt kunna kopplas samman i olika konstellationer för att bilda äventyrsfrön.

Dessa frön kan sedan utvecklas till fullvärdiga äventyr. Poängen med att arbeta med fästytor istället för med äventyrfrön är helt enkelt effektivitet. Ett aldrig så väldesignat äventyrsfrö räcker sällan till mer än ett eller två äventyr, medan en flexibel fästyta kan skapa många, många fler i kombination med andra fästytor.

Exempel

I det här kapitlet hittar du exempel på superkrafter, färdiga rollpersonskoncept och kampanjidéer.

Superkrafterna (s. 114) beskrivs med ett kort citat och förklarande text, samt en instruktion för hur du kan köpa kraften till din rollperson. Där ser du vilka komponenter som kan vara lämpliga för att skapa krafterna. Systemet är fortfarande modulärt, så du kan givetvis hitta andra lösningar och lägga till eller dra ifrån komponenter själv. Beskrivningar av de olika komponenterna och tillhörande regler finner du på s. 63. Krafterna är uppdelade i följande kategorier:

- **Naturliga superkrafter (s. 116)** är naturliga attribut som förstärkts.
- **Kommunikationskrafter (s. 117)** är ytterligare kanaler eller sätt att kommunicera på, som inte är tillgängliga för vanliga människor.
- **Kontrollkrafter (s. 119)** är förmågor som manipulerar materia, information eller energi med tankekraft.
- **Kroppsliga krafter (s. 131)** innebär en förändring av eller verkan genom kroppen.
- **Understödskrafter (s. 136)** är krafter som hjälper eller stjälper andra.
- **Offensiva krafter (s. 139)** är kraftstrålar, klor och annat som kan orsaka skada.
- **Skyddande krafter (s. 142)** gör det möjligt att undvika att bli skadad.
- **Transportkrafter (s. 143)** är olika sätt att förflytta sig.

Rollpersonskoncepten (s. 146) beskrivs med värden och en kort beskrivning. Totalt finns det sex stycken exempelrollpersoner, och tanken är att du ska kunna utgå från dem som mall när du skapar din egen rollperson, om du har svårt att hitta inspiration. Testa att flytta runt några poäng och värden; öka något och sänka något annat.

Kampanjerna (s. 150) beskrivs efter modellen tid + plats + superkrafter, det vill säga vilken tidsperiod de utspelar sig i, vilken plats kampanjen kan fokusera på, och hur superkrafterna ser ut och hur de dök upp. Varje kampanjidé har också klister (anledning för rollpersonerna att hålla ihop), krokar (anledning för rollpersonerna att agera och äventyra) samt hinder (några typiska problem och aktiviteter för rollpersonerna att ägna sig åt). Du som spelledare måste naturligtvis inte följa något av det som står. Plocka inspiration från förslagen och bygg din egen kampanj!

Översikt över superkrafterna

Naturliga superkrafter	Exempel	Poäng	Sida
Superstyrka	Trollstyrka	18	116
Supertålighet	Ben av stål	25	116
Kommunikationskrafter	**Exempel**	**Poäng**	**Sida**
Empati	Flockledare	45	117
Teknopati	Maskintolk	31	117
Telepati	Som en öppen bok	24	118
Kontrollkrafter	**Exempel**	**Poäng**	**Sida**
Aerokinesi	Tromb	35	119
Elektrokinesi	Åskboll	13	120
Florokinesi	Gröna fingrar	34	120
Gravitokinesi	G-kraft	38	121
Hydrokinesi	Vattenmästare	21	122
Illusionism	Skenet bedrar	48	122
Infokinesi	Bokslukare	35	123
Kairokinesi	Väderkontroll	30	124
Kronokinesi	Tidstjuv	30	125
Kryokinesi	Iskall	32	125
Lumokinesi	Ljusmästare	34	126
Pyrokinesi	Helveteseld	20	127
Telekinesi	Poltergeist	44	128
Terrakinesi	Jordskalv	26	129
Tjänare	Olydiga dockor	22	130

Kroppsliga krafter	Exempel	Poäng	Sida
Delmängdskropp	Lösa händer	34	131
Dimmkropp	Spöklik	25	131
Eldkropp	Eldfängd	5	132
Flytande kropp	Gelekropp	15	133
Formförändrare	Doppelgänger	20	134
Illusorisk kropp	Hologram	25	134
Iskropp	Kung Bore	30	134
Metallhud	Titanhud	40	135
Uttänjbar kropp	Gummikropp	39	136
Understödskrafter	**Exempel**	**Poäng**	**Sida**
Helning	Handpåläggning	20	136
Kraftmanipulation	Lagspelare	47	138
Regeneration	Lasaros gåva	20	138
Offensiva krafter	**Exempel**	**Poäng**	**Sida**
Kraftstrålar	Laserstrålar	22	139
Naturliga vapen	Klor	2	139
Inbyggda vapensystem	Revolverman	16	140
Kasta saker	Kasta	14	141
Psioniska anfall	Psioniska knivar	30	141
Spy, spott och kroppsvätskor	Frätande spottloskor	14	142
Offensiva krafter	**Exempel**	**Poäng**	**Sida**
Kraftfält	Kraftsköld	5	142
Osynlighet	Osynlig	5	143
Transportkrafter	**Exempel**	**Poäng**	**Sida**
Flyga	Vingar	20	143
Teleportation	Sjumilastövlar	20	144
Supersnabbhet	Snabb som vinden	30	144

Naturliga superkrafter

Superstyrka

Människor och fordon, byggnader går sönder så lätt. En ryggdunk kan sätta någon i rullstol för resten av livet, ett lite för hårt handslag knäcker varje ben i handen.

En av de klassiska superkrafterna: att kunna kasta bilar omkring sig eller hålla upp dem framför sig som en sköld, att slå sig genom väggar eller hindra tak från att kollapsa. Den som är superstark har ofta svällande muskler, likt en mästare i bodybuilding fast mer och större – men det finns undantag. Beroende på källan till styrkan kan man lika gärna vara en superstark liten späd tonårskille som en superstark överviktig tjej.

Mekanik: Kryssa i superkrysset vid egenskapen Styrka.

Exempel: Trollstyrka (18 p)

- Styrka 14 (18 p): är nästan så stark man kan bli.

Supertålighet

Armageddos underhuggare avlossade alltmer desperat sina vapen mot Naima. Hon hostade till lite när en kula satte sig i svalget, spottade ut den och skrattade ett bubblande, lekfullt skratt medan hon steg för steg närmade sig sina angripare.

Det finns en viss dragningskraft i tanken att vara en mänsklig stridsvagn. I att ha en hud som kulor inte kan genomtränga, en benstomme som aldrig knäcks. Ingenting kan skada en. När man kastas genom en vägg av en superstark skurk reser man sig bara upp och borstar av sig, och kläcker ur sig något snabbt och smart.

Med tiden kan förmågan också innebära att man tappar känseln. Om man inte känner någon smärta när man blir beskjuten, hur ska man då kunna känna mänsklig värme, känslan av en vårvind som smeker ens kind? Kroppen blir som ett skal, och människan därinne oändligt ensam.

Mekanik: Köp en hög nivå av särdraget Tålighet. En hög nivå på Vilja kan också passa.

Exempel: Ben av stål (25 p)

- Tålighet 17 (25 p): tål det mesta.

Kommunikationskrafter

Empati

”Nej, du känner dig lugn inte det minsta arg ta ett djupt andetag och känn hur kroppen slappnar av Inte vill väl du slåss med mig? Här är vi alla vänner, eller hur?”

Superempaten är en person som är extremt bra på att manipulera andras känslor. Hen kan reta upp eller lugna ner folkmassor, få nervösa älskare att slappna av, och få hjärtliga diskussioner att förvandlas till rena världskrigen.

Mekanik: Kryssa i superkrysset vid egenskapen Närvaro. Om rollpersonen inte ska behöva använda rösten och kroppsspråket som alla andra behöver du också köpa Informatik och kanske Avstånd och Area.

Om du inte köper Diskret kommer målet att veta att det är rollpersonen som använder empatiska krafter och ungefär var hen befinner sig.

I praktiken fungerar empatikrafter likadant som vanliga försök att känna av eller påverka folks känslor.

Exempel: Flockledare (45 p)

- Närvaro 15 (17 p): kan känna av och påverka andras känslor väldigt bra.
- Räckvidd 4 (8 p): upp till 100 m bort.
- Area (10 p): kan påverka grupper av personer samtidigt.
- Informatik (10 p): kan påverka utan att säga något.

Teknopati

”Låt inte skenet bedra; hon kanske ser ut som ett vanligt metalhead men bakom det där stripiga håret döljer sig svårslagna talanger. En gång såg jag henne montera isär och reparera en överkörd handdator. Utan att ens använda händerna.”

En teknopat är en person som kan kommunicera med maskiner. Höra vad som är fel, övertala dem att börja fungera igen, förbättra eller försämra dem. Hen kan också aktivera eller stänga av maskiner och till exempel använda en dators tangentbord utan att röra vid det.

Mekanik: Skaffa Informatik. Normalt sett måste rollpersonen röra vid maskiner hen vill undersöka eller påverka, precis som vanliga människor. Med Räckvidd kan hen påverka maskiner som

befinner sig utom direkt räckhåll. Med Skada kan hen förstöra informationen, och med Precision ändra den.

Exempel: Maskintolk (31 p)

- Förutsätter elektroniska system (5 p): kraften fungerar bara med elektroniska system.
- Informatik (10 p): kan se och flytta mönster.
- Precision (10 p): kan trycka på knappar utan att röra vid dem.
- Räckvidd 3 (6 p): upp till 50 m bort.
- Skada (10 p): kan förstöra information.

Telepati

”Tro inte att du känner mig, din skit. Okej, du var mobbad i skolan. Tänk dig att du är mobbad i skolan och dessutom inte bara hör vad mobbarna säger utan vad de tänker också. Varenda liten smutsig tanke de har om dig. Barn saknar empati; när de hatar dig så hatar de verkligen. Du är inte människa, bara en liten lort. Så dra åt helvete med din medkänsla. Och tro inte att jag inte ser att du egentligen bara vill ligga med mig. Äckliga kryp!”

Den som av omständigheterna utrustats med telepati, förmågan att läsa och skicka tankar, riskerar att få leva ett mycket ensamt liv. Det är svårt att känna sig helt bekväm med någon man vet kan läsa varje förflugen tanke man har; vi har alla mörka eller opassande tankar vi ogärna vill att andra ska känna till.

Dessutom är det en ständig frestelse; få krafter kan användas så omärkligt för egen vinning som stark telepati – och så utan egentliga konsekvenser.

Mekanik: Köp högt i egenskapen Övertalning, och komplettera med Informatik och kanske Precision och Räckvidd. Utan Diskret kommer målet att veta vem telepaten är och ungefär var hen befinner sig.

I praktiken funderat telepati precis likadant som vanliga övertalningsförsök; spelledaren bör använda värdena som riktlinjer och spela ut det mentala samtalet. Skillnaden mot vanlig övertalning är egentligen bara att telepatin sker via ett annat medium. Om kraften är Diskret så kan rollpersonen få fram information ur sina måls huvuden utan att de är medvetna om vem som gräver eller ens att det är grävande det är fråga om. Informationen motsvarar ungefär vad rollpersonen skulle kunna få fram genom vanlig verbal övertalning.

En intressant variant på kraften är att inte ha full kontroll över den, antingen delvis via Otyglad eller helt och hållet via Situationsstyrd.

Exempel: Som en öppen bok (24 p)

- Informatik (10 p): kan påverka och flytta information i och från folks sinnen.
- Räckvidd 2 (4 p): upp till 20 m bort.
- Psionisk (10p): kan bara påverka levande varelser.

Kontrollkrafter

Aerokinesi

”De brukade ge alla orkaner kvinnonamn, visste du det?” Donalds röst hördes knappt genom vinden. ”Kvinnan som den kaotiska, ostoppbara kraften. Den som lämnar förödelse efter sig. Inte mannen.”

Han måttade ännu en spark mot den blodige, orörlige Erik som låg vid hans fötter. ”Jag trodde att jag kunde lita på dig. Du var mitt allt. Jag älskade dig. Jag önskar verkligen att det inte hade behövt bli så här.”

Med sina händer uppsträckta mot de mörka stormmolnen vrålade han ett ordlöst kommando. Vinden bet allt hårdare i Eriks livlösa kropp, drog den till slut över klippkanten. Men han föll inte. Som en trasdocka slets han runt bland vindarna. Donald såg honom försvinna, ut i stormen.

Aerokinetiker kallas de vars domän är vinden. De kan förvandla en mild bris till en tornado, få en stormvind att mojna, eller kasta runt personer, bilar och hus genom att frammana mäktiga orkanvindar.

Mekanik: Köps som Flytta med Räckvidd, och begränsningen att det krävs vind eller luft för att förmågan ska fungera. Man kan också tänka sig Skada och Area, givetvis.

Exempel: Tromb (35 p)

- Area (10 p): kan påverka stora områden.
- Förutsätter: stort utrymme och vind (5 p): fungerar inte i instängda rum eller i vindstilla.
- Flytta (10 p): kan flytta runt saker med vindpustar.
- Räckvidd 5 (10 p): upp till 200 m bort.
- Skada (10 p): kan kasta saker på folk för att skada dem.

Elektrokinesi

”Okej, jag ger mig. Se? Händerna i vädret, precis som ni snutar gillar det. Men du kanske skulle ha varit lite noggrannare med att inte kliva ner i den här stora vattenpölen Du vet väl att det räcker med så lite som en hundradels ampere genom hjärtat för att det ska stanna? Nu tycker jag att du sänker den där leksaksbössan, om du inte vill att jag ska grilla dig som en billig micromiddag ”

Elektrokinesi är kontroll över elektriciteten; från att skjuta blixtar med ögonen till att kortsluta säkerhetssystem och datorkomplex. Att leda om strömmen, förstärka eller försvaga den.

Mekanik: Som anfallskraft (skjuta blixtar ur händerna, förstöra datorer på avstånd) kan du köpa elektrokinesi som Skada plus lämplig Räckvidd, Area och så vidare. Eventuellt med Precision för att kunna påverka elektriska apparater. Om det mer handlar om att styra elektronik så kan man tänka sig att istället, eller som komplement, köpa kraften Teknopati (s. 117). Begränsningen ”Förutsätter: elektricitet” kan fungera bra, om rollpersonen inte ska kunna alstra sin egen.

Exempel: Åskboll (13 p)

- Förutsätter: elektricitet (5 p): fungerar dåligt på landsbygd och i strålningsfria zoner.
- Räckvidd 4 (8 p): upp till 100 m bort.
- Skada (10 p): kan leda in elektricitet i folks kroppar för att skada dem.

Florokinesi

”Berlin har fått en ny superhjältinna! Klockan 08:15 imorse klev fem män in på Erste Deutsche Bank beväpnade med automatvapen. De hann dock inte långt; upp genom parketten växte enorma klängväxter och fångade dem i sina grepp. Där kan man snacka om naturkraft! Kort därefter anlände pressen, däribland undertecknad. Den frodiga superhjältinnan presenterade sig som Green Finger, och lovade att göra Berlin till en grön, fredlig stad där vanliga människor kan känna sig säkra. Ryktet skvallrar om att det i själva verket handlar om en PR-kupp av Die Grünen ”

Växtkontroll innebär helt enkelt att man styr växtlighet. Normalt sett ingår förmågan att få växter att växa väldigt mycket snabbare än normalt – att styra hur en mäktig ek ska växa är inte värt mycket om man måste vänta på att den ska göra det i naturlig hastighet.

Mekanik: I praktiken fungerar florokinesi likadant som Telekinesi (s. 128); skillnaden är att rollpersonen använder växter istället för ren tankekraft för att flytta på saker. Därför handlar det helt enkelt om Flytta, antagligen kombinerat med Räckvidd, Area och/eller Simultan. Om rollpersonen inte kan skapa växter ur tomma luften kan man tänka sig att kraften Förutsätter antingen jord eller existerande växter.

Exempel: Gröna fingrar (34 p)

- Allmänfarlig (5 p): bryter upp vägar och golv, trasar sönder väggar och slår omkull saker.
- Förutsätter jord (5 p): fungerar inte inomhus om det inte finns jordgolv eller liknande.
- Fasthållning (10 p): kan hålla fast folk med långa rankor.
- Flytta (10 p): kan använda växter för att flytta runt på saker.
- Räckvidd 2 (4 p): upp till 20 m bort.
- Skada (10 p): kan använda rankor som piskor, trädstammar som mäktiga klubbor.
- Skydd (10 p): kan få växter att lägga sig i vägen för inkommande anfall.

Gravitokinesi

Det som kommer upp måste också komma ner eller?

Den som kontrollerar gravitationen kan vara ganska påhittig. Dels kan man såklart göra saker tyngdlösa eller bara lättare – eller tyngre – än vanligt. Dels kan man förändra gravitationsförhållandena inom ett begränsat område, så att ”upp” blir ”ner”. Det kan vara ganska distraherande

Vidare kan man såklart använda förmågan offensivt genom att använda lokaliserade gravitationsfält för att kasta iväg föremål, eller för den delen fokusera förmågans effekt till gravitationsstötar eller gravitationsstormar som sliter sönder målet.

Mekanik: Fungerar exakt som Telekinesi (s. 128), förutom att den generellt saknar Precision.

Exempel: G-kraft (38 p)

- Fasthållning (10 p): öka gravitationen lokalt för att hindra någon från att röra sig.
- Flytta (10 p): kasta runt saker genom att manipulera lokala gravitationsfält.
- Räckvidd 4 (8 p): upp till 100 m bort.
- Skada (10 p): kan kasta saker på folk.

Hydrokinesi

”Okej, du tänkte i rätt riktning. Det ska jag ge dig. Teleportera oss ut i öknen? Ett genidrag. Du vet att jag måste ha vatten för att mina krafter ska fungera. Men älskling, har du glömt att människokroppen består till hälften av vatten ”

Hydrokinesi är förmågan att kunna manipulera eller kanske till och med skapa vatten ur tomma luften. En fantasilös hydrokinetiker använder sin kontroll över livets källa till att skjuta vattenstrålar på sina motståndare, den humane hydrokinetikern kan få öknen att blomma. Vatten finns, och behövs, överallt – i haven och sjöarna, i människokroppen, i kärnreaktorer och i kloaker. En kreativ hydrokinetiker kan använda alla dessa till sin fördel.

Mekanik: I praktiken fungerar hydrokinesi likadant som Telekinesi (s. 128); skillnaden är att rollpersonen använder vatten istället för ren tankekraft för att flytta på saker. Därför handlar det helt enkelt om Flytta, antagligen kombinerat med Räckvidd, Area och/eller Simultan. Om rollpersonen inte kan skapa vatten ur tomma luften kan man tänka sig att kraften Förutsätter att det finns vatten i närheten.

Exempel: Vattenmästare (21 p)

- Förutsätter vatten (5 p): fungerar bara om det finns vatten tillgängligt.
- Flytta (10 p): använda vatten för att slänga runt saker.
- Räckvidd 3 (6 p): upp till 50 m bort.
- Skada (10 p): kan dränka eller torka ut folk.

Illusionism

”Tänker du skjuta mig med den där buketten?”

Bland de mest frustrerande personerna att stöta på är utan tvekan illusionisterna; med dem är ingenting säkert. Har man ett svärd kan de få en att tro att det är en orm, säljer man dem något går pengarna upp i rök så snart illusionisten är bortom räckhåll. Man tror att man besegrat dem, men det visar sig att den man slagit blodig i själva verket är ens tillfångatagna flickvän. För illusionisten innebär förmågan att skapa illusioner en ständig frestelse, utmaningen blir att hålla sig från att använda förmågan till annat än harmlösa trick och distraktioner – hur länge dröjer det innan man ger efter för sin mänskliga sida?

Mekanik: Komponenten Skepnad är, i en eller flera av sina former, det som gör illusionism möjlig. För att rollpersonen ska kunna göra annat samtidigt som hen upprätthåller illusionen krävs Agera. Sedan kan det också vara praktiskt att skaffa Räckvidd (skapa, ta bort eller ändra saker längre bort), Area (skapa, ta bort eller ändra större saker) och så vidare. Det finns många möjligheter, beroende på vad du vill att illusionerna ska kunna göra – skada folk, skydda dem, lyfta upp saker eller manipulera dem.

Exempel: Skenet bedrar (48 p)

- Precision (10 p): illusionerna kan trycka på tangenter, öppna lås och kyssa på hand.
- Räckvidd 4 (8 p): upp till 100 m bort.
- Skada (10 p): illusionerna kan skada folk med klor, giftpilar eller andra vapen.
- Skepnad: lägga till (10 p): kan skapa nya saker; ”rena” illusioner.
- Skepnad: ändra (10 p): kan ändra utseendet på saker och personer.

Infokinesi

Jezebel log för sig själv medan hon drog handen över bokryggarna. Hans ovärderliga originalutgåvor. Hon trodde aldrig att hon skulle befinna sig på hans kontor igen. Inte efter vad hon skrikit åt honom senast. Allt såg annorlunda ut i nattmörkret, i ljuset från hennes ficklampa. Det var dags att ta sig ut igen, förbi larmen och vakterna. Hon önskade att hon kunde vara kvar och se hans min när han upptäckte att alla ord i hans dyrbara böcker bytts ut mot obscena teckningar och bilder på djur i clowndräkter

Kunskap och information är makt, och kan vara mäktigare vapen än något svärd. Den här förmågan används för att manipulera ren information; ändra innehållet i böcker eller databanker, rensa bort eller göra informationen obegriplig, knäcka eller hitta på omöjliga krypton och koder, analysera språk och se samband i text och symboler.

Mekanik: Köp Informatik och nackdelen Abiotisk. Sedan kan du givetvis lägga till Skada, Precision, Flytta, Räckvidd eller vad du vill.

Exempel: Bokslukare (35 p)

- Abiotisk (5 p): kan bara påverka ickelevande saker.
- Diskret (10 p): ingen ser att man gör något med böckerna.
- Informatik (10 p): kan snabbt läsa och ändra i böcker och andra skriftliga källor.
- Precision (10 p): innehållet i böcker och liknande kan ändras.
- Skada (10 p): innehållet i böcker och liknande kan ändras.

Kairokinesi

Matthew Damian, även känd som Weatherman, fånge XV1066876/34 eller nu senast ”Regnguden från Oklahoma”, såg sitt liv som ett misslyckande. Han hade aldrig funkat som superskurk, och vad hade han gjort sedan han nu slutligen kom ut efter så många år i Sing-Sing? Lurat vidskepliga bönder, och tagit hutlösa priser för att regna på deras torra åkrar.

Och nu låg han här, blödande på marken. Tonårstjejen som stuckit ner honom visste antagligen inte ens vem han var. Han kände hur hon gick igenom hans fickor, och fiskade upp plånboken. Han kände också hur livet flydde. Ett alldeles för kort och meningslöst skitliv. Medan han domnade bort började snön falla, trots att det var mitt i sommaren.

Vädret är en naturkraft, som påverkar en hel del i våra liv. Är det då så underligt, att människan drömmer om kontroll över denna kraft? Tänk att bara ha perfekta sommardagar, med varm sol och kanske någon svalkande bris. Tänk att inte behöva kämpa genom snömodd för att ta sig dit man vill. Inga bortregnade semestrar. Alltid perfekt väder för växtlighet.

Någonstans vet vi att den här drömmen inte är realistisk. Att även om vi kunde skulle vi skapa mer kaos än vi kunde rätta till. Planetens vädersystem är komplext, och börjar vi ändra på det så kan det gå precis hur illa som helst. Men tänk om tänk om det fanns de som var så *i fas* med vädret, hade sådan mer eller mindre medveten koppling till de komplexa mönstren att de kunde modifiera dem utan större risk

Mekanik: Väderkontroll är nästan uteslutande en estetisk kraft; det är häftigt att kunna framkalla regn åt bönder eller sol åt badstränder men det är inte till så stor direkt fördel. De komponenter som kan behövas är mest Skada (för att till exempel regna eller åska sönder elektrisk utrustning eller personer), Flytta (för att blåsa runt saker) och antagligen Räckvidd (för att kunna göra dessa en bit bort).

Exempel: Väderkontroll (30 p)

- Flytta (10 p): använda stormvindar för att kasta runt saker, flytta moln och få dem att regna.
- Räckvidd 5 (10 p): upp till 200 m bort.
- Skada (10 p): kasta saker på folk med mäktiga stormvindar, eller elektrifiera dem med blixtar.

Kronokinesi

”Välkomna, mina damer och herrar. Låt mig ta er rock, herr Lundh Ja, så, är vi redo då? Låt mig påminna er om att ni alla är bundna med tystnadsplikt. Ni förstör bara för er själva om ni talar bredvid mun; ju fler intresserade, desto högre blir priset. Tillgången är begränsad, efterfrågan oändlig. Ni förstår säkert.

Nå; Fru Silfvertunga, ska vi börja med er? Hur många år vill ni bli av med? Var ärlig nu, man kommer ingen vart genom att vara överdrivet försiktig ”

En av de saker människan fruktar mest är åldrandet, den obönhörliga resan mot döden. Odödligheten, vanligen tänkt som en evig ungdom, är en dröm som förföljt oss under århundraden – ja, årtusenden.

Att kronokinetiker betraktas med lika delar avund, hopp och misstänksamhet är alltså inte underligt. Deras förmåga att accelerera, bromsa eller till och med vända åldrandeprocesser gör dem till hett eftertraktade allierade och djupt fruktade fiender. Med en beröring kan de, åtminstone tillfälligt, förändra personer och föremåls ålder.

Mekanik: Köp Skada plus eventuellt Räckvidd, Simultan och så vidare. Föråldrandet eller föryngrandet är helt enkelt de estetiska effekten av de skador som ges.

Exempel: Tidstjuv (30 p)

- Psionisk (10 p): hindras inte av rustning, och fungerar bara på levande varelser.
- Räckvidd 5 (10 p): upp till 200 m bort.
- Skada (10 p): oavsett om målet föryngras eller föråldras är det mycket påfrestande, och tillfälligt.

Kryokinesi

När polisen slutligen tog sig in i lägenheten var herr Carmichael Smith redan död sedan flera timmar tillbaka. Vardagsrummet där han och hans TV-fotölj stod hade förvandlats till ett islandskap, och han hade frusits fast på plats mitt i en rörelse. Hans fru, Dolores Smith, erkände omedelbart för polisen och angav som motiv att hon ”tröttnat på att han ständigt kallade henne frigid ”

Kryokinetiker kontrollerar temperaturen; mer exakt sänker de den. De skapar isfläckar, släcker eldar, skapar isskulpturer eller fryser saker (eller personer) till is. En duktig kryokinetiker kan slå upp isväggar som skydd, slunga isknivar mot sina motståndare och frysa dem på plats.

Mekanik: Kryokinesi är en ganska flexibel kraft. Man kan definitivt tänka sig att den kan användas för att Skada, samtidigt som en ismur eller liknande skulle vara ett tänkbart Skydd. Dessutom skulle rollpersonen till exempel kunna Flytta på saker genom att manipulera eller skapa is. Givetvis kan du också lägga till ett batteri av stödjande komponenter till exempel Area, Räckvidd och Simultan. Om rollpersonen inte ska kunna skapa sin is ur tomma luften kan kraften Förutsätta tillgång till vatten. Den här kraften är också ofta Allmänfarlig.

Exempel: Iskall (32 p)

- Fasthållning (10 p): kan frysa fast folk i marken.
- Räckvidd 1 (2 p): upp till 20 m bort.
- Skada (10 p): kan kasta hårda iskristaller eller frysa vattnet i människokroppen.
- Skydd (10 p): kan skapa en ”isrustning”.

Lumokinesi

”Okej grabbar, på med bländskydden. Ni vet vad den här jäveln gjorde förra gången, hela fjärde kompaniet låg utan syn i två veckor. Kom ihåg träningen: höjer han handen, kasta er undan. Och vad ni än gör: titta inte rakt mot honom; hans huvud är en levande stjärna ”

En lumokinetiker böjer och styr ljus. Förmågan bör inte sammanblandas med att kunna skapa illusioner, även om de kompletterar varandra. Lumokinetikern gör det ljusare eller mörkare inom ett område, bländar sina motståndare, skjuter ljusstrålar och formar ljusskulpturer.

Mekanik: Om kraften bara ska användas offensivt köps den som Skada med tillhörande Räckvidd och/eller Area.

Att kunna skulptera ljus är samma sak som att skapa illusioner, och köps därmed som en eller flera av Skepnad-varianterna. Du väljer om du vill att kraften ska kunna skada, skapa illusioner, eller båda.

Svårträffad kan användas för att försämra ljusförhållandena i omgivningen.

Exempel: Ljusmästare (34 p)

- Räckvidd 7 (14 p): upp till 1 km bort.
- Skada (10 p): kan skjuta kraftiga laserstrålar.
- Svårträffad (10 p): försämrar ljusförhållandena.

Pyrokinesi

> *Ända sedan skoltiden har Jennie tyckt om att tända eld på saker. Att se något brinna var förlösande. Bara mata elden med all sin ilska, all sin ångest, all sin frustration. Elden blev hennes älskare, hennes fokus. Den åt upp allt mer av hennes tankar, av hennes jag. Till slut var det bara elden kvar. Elden som vill äta, förgöra, allt omkring sig*

Förmågan att få saker att börja brinna eller manipulera eld efter eget tycke. Den kraftfulle pyrokinetikern kan göra allt från att tända cigaretter till att övertända byggnadshus, skapa eldväggar och förstöra

elektronisk utrustning genom att hetta upp innehållet. En del kan också göra mer subtila saker, till exempel värma upp ett kallt rum mitt i vintern eller koka en kopp te medan man har den i handen.

Mekanik: Pyrokinesi är nästan alltid en ganska rättfram Skadekraft; den kan ha Räckvidd och/eller Area, Simultan och så vidare. Eventuellt kan det Förutsättas att eld redan finns tillgänglig, om rollpersonen inte kan skapa sin egen. Den här kraften är också ofta Allmänfarlig.

Exempel: Helveteseld (20 p)

- Allmänfarlig (5 p): tenderar att få saker i omgivningen att spontanantända.
- Area (10 p): kan bränna större områden.
- Förutsätter eld (5 p): det måste finnas eld i närheten, som kan manipuleras.
- Räckvidd 5 (10 p): upp till 200 m bort.
- Skada (10 p): kan bränna folk ganska ordentligt.

Telekinesi

”På grund av dessa händelser rekommenderar jag att patienten även fortsättningsvis placeras i isolerad cell. Jag vill här också understryka hur viktigt det är att alla lösa föremål avlägsnas från cellen; vi vill inte ha en upprepning av det som hände med doktor Hasuki. Jag har skrivit recept på medicinering med preparat PSICON, som ska injiceras vid första bästa tillfälle för att dämpa patientens avsevärda förmågor, samt ångestdämpande och antipsykotiska läkemedel vilka borde kunna göra patienten hanterlig även för ickespecialiserad personal och på sikt möjliggöra mer traditionell behandling.”

Telekinesin, eller psykokinesin som den också kallas, är väl etablerad i parapsykologiska kretsar. Legender om personer som kan flytta eller skada med enbart tankens hjälp har funnits åtminstone sedan slutet av 1800-talet. Kanske är det ett uttryck för vår önskan att inte vara begränsade av våra svaga fysiska kroppar? Eller en överskattning av vårt psyke; vi ser gärna att våra tankar är mäktigare än den fysiska världen omkring oss.

För en del är detta inte bara legender och drömmar; utan verklighet. De flesta fruktar dem, och det med rätta. En telekinetikers attack ser du inte komma. Hennes vapen kan vara dina kläder, golvet du står på, eller helt enkelt ditt eget vapen.

Mekanik: Köp Flytta plus Räckvidd i grund. Sedan kan du förstärka med Skada, Skydd, Simultan eller vad du nu önskar.

Exempel: Poltergeist (44 p)

- Flytta (10 p): kasta runt saker med tankekraft.
- Precision (10 p): låsa upp dörrar inifrån, trycka på knappar på avstånd.
- Räckvidd 2 (4 p): inom 20 m.
- Simultan (10 p): påverka flera saker eller personer samtidigt.
- Skada (10 p): skada folk genom att kasta saker på dem.

Terrakinesi

”Var försiktiga! Jag tror inte att de här jordskalven är naturliga ”

Terrakinetikerns element är jord och med terrakinesi kan man forma jordskulpturer, starta jordbävningar, stänga in folk i jordhögar eller bara släppa stenar eller jord i huvudet på dem.

Mekanik: Köp Flytta, antagligen kombinerat med Räckvidd, för att låta rollpersonen flytta runt på personer och saker med hjälp av jord. Skada tillkommer om hen ska kunna skada folk med sina jordkrafter, Area om hen ska kunna påverka större områden, Simultan om hen ska kunna påverka flera områden samtidigt. Dessutom kan man tänka sig Fasthållning om rollpersonen ska kunna hålla fast folk med hjälp av jordtentakler eller liknande.

Om rollpersonen inte kan skapa jord ur tomma luften kan man tänka sig att kraften Förutsätter att det finns jord i närheten. Den här kraften är också ofta Allmänfarlig.

Exempel: Jordskalv (26 p)

- Allmänfarlig (5 p): jord som flyttas omkring brukar skapa en del förödelse i omgivningen.
- Förutsätter jord (5 p): fungerar inte om det inte finns jord att manipulera.
- Fasthållning (10 p): låta folk sjunka ner i jorden så de inte kan ta sig någonstans.
- Flytta (10 p): använda jord och mark för att kasta runt saker.
- Räckvidd 3 (6 p): inom 50 m.
- Skada (10 p): kan kasta jord eller sten på folk.

Tjänare

Helens dockor hade alltid hjälpt henne. Strukit hennes kläder, gjort hennes läxor. När hon i tonåren bestämde sig för att bli superhjälte var de en del av hennes kraft. I hennes ställe slogs de och dog; av lojalitet till henne hämtade de nycklar till låsta burar och fjärrkontroller till domedagsmaskiner.

Det var inte förrän hon blev myndig de började säga emot, göra sig besvärliga, organisera sig. Kräva bättre lönevillkor. När Helen fyllde 19 skrevs, efter en lång tids förhandlingar som flera gånger blossat upp i stridigheter och strejk, det första kollektivavtalet.

En klassisk maktfantasi; att kunna frammana, forma eller på annat sätt skapa sig underhuggare, som man har absolut kontroll över. Traditionella exempel inkluderar att frammana demontjänare, forma varelser ur marken, växtvarelser eller andra former av golems.

Mekanik: I stort sett fungerar denna kraft likt de övriga kontrollkrafterna. Systemet tar inte hänsyn till om rollpersonen har telekinetiska tentakler eller mekaniska dockor som gör saker åt hen. Tjänare köps som Räckvidd och Precision. Andra tänkbara komponenter är Skada (om tjänarna ska kunna anfalla), Simultan (om flera tjänare ska kunna göra saker samtidigt), Flytta (om tjänarna är starka) och Skydd (om tjänarna till exempel kan kasta sig i vägen för anfall). Det mesta går att använda; det är bara viktigt att vara medveten om att tjänarna inte regelmässigt skiljer sig från andra krafter.

Om tjänarna är svårkontrollerade kan detta simuleras med hjälp av nackdelarna Otyglad eller Situationsstyrd.

Exempel: Olydiga dockor (22 p)

- Fasthållning (10 p): dockorna kan hålla fast folk.
- Otyglad (10 p): ibland gör dockorna inte som man säger, och ibland får de för sig saker på egen hand
- Precision (10 p): dockorna kan vrida om nycklar, hämta saker och knyta skor
- Räckvidd 1 (2 p): upp till 10 m bort.
- Skada (10 p): dockorna kan anfalla folk.

Kroppsliga krafter

Delmängdskropp

Han koncentrerade sig. Bara lite till, lite till Vakten var fortfarande upptagen med sitt telefonsamtal, och Waynes hand rörde sig närmare nycklarna. Så! Han hade nycklarna i sin hand. Nu gällde det bara att lyckas navigera handen, ljudlöst, de tjugo meterna tillbaka till buren

Med den här kraften kan man dela upp sin kropp i mindre, styrbara delar som kan agera mer eller mindre självständigt på olika sätt.

Mekanik: Köp Flytta och Precision plus Räckvidd. Antagligen behöver du också köpa Simultan (för att ta loss flera kroppsdelar samtidigt) och Svårträffad (om det gör rollpersonen svårare att träffa när hen delar upp sig).

Att använda sina löstagna, flygande händer för att flytta på saker är egentligen inte helt olikt att göra samma sak med tankekraft (Telekinesi s. 128). Givetvis kan man också tänka sig Skada, Skydd, Fasthållning och så vidare. Allt beror på vad du vill kunna göra med kroppsdelarna.

Exempel: Lösa händer (34 p)

- Flytta (10 p): använda händerna för att flytta på lite större saker.
- Precision (10 p): använda fingrarna för att trycka på knappar, dra i spakar och lösa Rubiks Kub.
- Räckvidd 2 (4 p): inom 20 m.
- Simultan (10 p): använda båda händerna samtidigt.

Dimmkropp

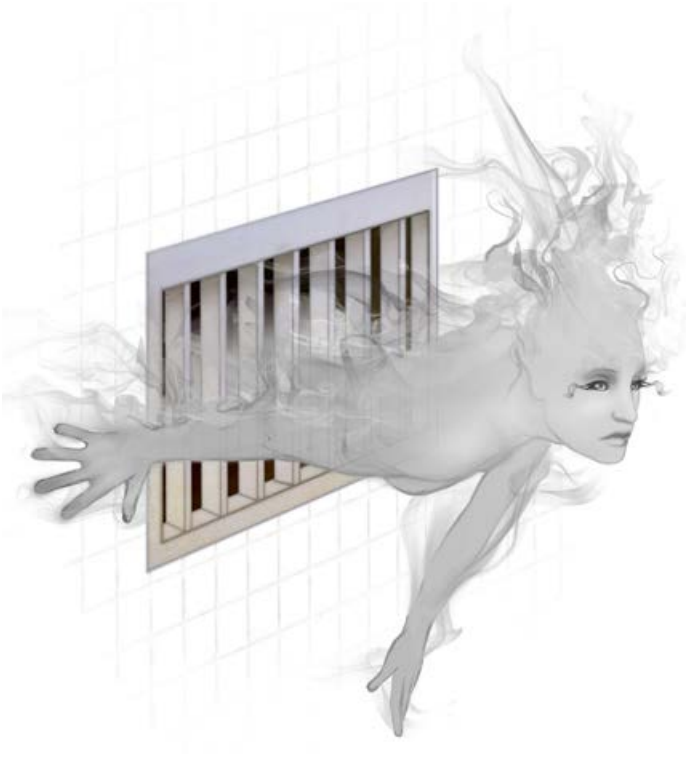
Hon kände kulorna passera genom kroppen. De brände, och hon såg rök spridas för vinden. Det gjorde skitont, men hon levde. Mer än vad hon kunde säga om hennes medbrottslingar. Hon hörde polisen ropa bakom henne. Om återvändsgränder, om chanser som hon inte hade. Hon slöt sina ögon, och koncentrerade sig. När poliserna kom fram till muren såg de bara en spöklik hand som visade dem fingret innan den också sipprade in genom murens sprickor

Med den här förmågan kan man, som namnet antyder, förvandla sin kropp till dimma eller rök och på så sätt skydda sig från attacker och även ta sig igenom tunna springor och hål.

Mekanik: Köps som Svårträffad och antagligen någon dyrare variant av Passage. Skydd används för att simulera att kulor och liknande mestadels bara glider igenom även när de träffar.

Exempel: Spöklik (25 p)

- Passage (15 p): kan passera genom små springor och hålrum.
- Svårträffad (10 p): det är svårt att träffa en kropp som är som en dimma.



Eldkropp

Först trodde jag att hon hade feber. Hon sov fortfarande när lågorna slog upp och antände sängen. Brandsläckaren hjälpte inte. När brandkåren kom hade vi inte längre något hem.

Att ha Eldkropp kan yttra sig på många sätt rent utseendemässigt; från tydliga rödgula flammor som slår upp från huden till att ens hudfärg påminner om vitglödgat stål. Effekten är dock densamma: när förmågan är aktiverad, vilket görs på ett ögonblick, är man stekande varm och bränner allt som rör vid en.

Mekanik: Köp Skada utan Räckvidd. Allmänfarlig och Situationsstyrd bör kunna passa.

Exempel: Eldfängd (5 p)

- Agera (10 p): får göra andra saker medan eldkroppen är igång.
- Situationsstyrd (15 p): aktiveras okontrollerbart närhelst man blir arg.
- Skada (10 p): de som rör vid en kan fatta eld om man är på det humöret.

Flytande kropp

Gregory svettades i skenet från förhörsrummets lampa. Snuten hade varit på honom i åtta timmar nu. Inte ett ljud hade de fått ur honom. Han hoppades febrilt att de skulle ge upp snart, åtminstone för dagen. Låta honom vara i fred. Annars kanske de skulle märka att han faktiskt krympte med tiden, att för varje svettdroppe som föll på det hårda golvet så flydde ytterligare en del av honom ner i kloakerna

Med den här kraften kan man förvandla sin kropp till flytande form. Det kan vara vatten, slem eller något annat som rinner. Det behöver egentligen inte ens vara en vätska: sand eller lera är också exempel på lämpliga material. Tanken är att personen med flytande kropp kan kontrollera kroppen även i flytande form.

Mekanik: Passage låter rollpersonens kropp bli flytande och kunna ta sig genom springor, och Skydd gör att kulor som träffar hen ofta inte gör någon egentlig skada. Trög kan vara en passande begränsning om det inte känns viktigt att rollpersonen ska kunna använda kraften snabbt.

Exempel: Gelékropp (15 p)

- Passage (10 p): kan övergå i en geléartad form, som kan pressa sig genom små springor och håligheter.
- Skydd (10 p): kan forma kroppen till ett slags tjock gelésköld som skyddar viktiga organ.
- Trög (5 p): Det tar ett tag att använda kraften, så vill man ha tillgång till dess Skydd får man nog förbereda denna innan striden

Formförändrare

I början hade han/hon gjort misstag. Många. Att hålla sig till en och samma kroppstyp (men det var ju så frestande att alltid se perfekt ut!), samma hårfärg, samma röst Det dröjde inte länge innan FBI var henne/honom på spåren. Femton år på San Quentin. Aldrig mer. Han/hon lärde sig sin läxa. Ena dagen en tjock, medelålders kvinna med stort blont hår, andra dagen en smal afroamerikansk kille med stripigt hår, nästa dag en fjortonårig rödhårig tjackpundare i stadens värsta delar Dag efter dag, nya former, nya identiteter. Varje dag, fylld av nya möjligheter.

En formförändrare kan inom vissa gränser förvandla sig på olika sätt. Det är den ultimata förmågan för infiltration och lurendrejeri. Den kan också vara praktisk för skådespelaren som kan spela vilken roll som helst. För den som gillar practical jokes finns det heller inga gränser för hur mycket kul man kan ha

Mekanik: Köp Skepnad (Ändra) plus Agera.

Exempel: Doppelgänger (20 p)

- Agera (10 p): kan göra saker samtidigt som den nya formen är aktiv.
- Skepnad (Ändra) (10 p): kan byta utseende på sig själv.

Illusorisk kropp

Hon såg ut som alla andra. En ansiktslös byråkrat i grå kostym. Påtaglig, kanske en aning tråkig. Ingen höjde på ögonbrynen när hon gick nerför gatan. Hon köpte aldrig något av gatuförsäljarna, hälsade aldrig på någon. Ingen lade märke till hur noga hon planerade sin rutt, hur mycket hon var tvungen att fokusera för att inte råka röra vid någon. Så en dag såg hon sig inte för, utan gick in genom en stängd dörr

En person med illusorisk kropp kan förvandla sig till en spöklik form som inte påverkas nämnvärt av den fysiska världen omkring den. Hen kan gå genom de flesta väggar och ignorera kulor, men kan i de flesta fall inte heller ens vända blad i en bok, än mindre plocka upp saker.

Mekanik: Passage låter rollpersonens kropp bli spöklik och gör att den kan ta sig genom springor eller rentav solida väggar. Svårträffad gör att kulor som träffar rollpersonen ofta inte gör någon egentlig skada.

Exempel: Hologram (25 p)

- Passage (15 p): kan förflytta sig genom nyckelhål och springor.
- Svårträffad (10 p): är svår att träffa med konventionella vapen.

Iskropp

Det var helt overkligt. Jag kände hans hud, men den var kall. Inte som dålig blodcirkulation. Det låg ett tunt lager frost på den. Jag kunde se hans hjärta bulta genom bröstkorgen. Jag undrade för ett ögonblick om jag skulle fastna, om jag kysste honom. Som att slicka på en lyktstolpe om vintern. Han försökte förklara. Jag försökte inte ens lyssna. Jag bara vände mig om, huttrandes

När Iskropp är aktiverad sjunker kroppens yttertemperatur drastiskt, och kan till och med skada den som rör vid huden. Detta kan till exempel yttra sig genom att huden antar en svag blåton och täcks av glittrande iskristaller eller genom att hela kroppen helt enkelt blir till klar genomskinlig iskristall.

Mekanik: Köp Skydd och möjligen Skada och Agera. Situationsstyrd och Allmänfarlig kan också passa.

Exempel: Kung Bore (30 p)

- Agera (10 p): får göra andra saker medan iskroppen är igång.
- Skada (10 p): kan ge ordentliga köldskador på folk i närheten.
- Skydd (10 p): kan forma tjocka isskydd som täcker kroppen.

Metallhud

”Lustigt hur saker förändras med tiden. Förut brukade min järnhud betyda att självutnämnda superhjältar hissade upp mig i taket med kraftiga magneter. Sedan träffade jag Rachel, fick ett fast jobb som IT-support och spenderade mer pengar än jag borde på att fila ner alla mina spikar och taggar. Nu tycker min treåring att det är jättekul att sätta fast kylskåpsmagneter på pappas rygg.”

Man behöver inte ha kretskort och servomotorer istället för hjärna och muskler för att ha en kropp av metall; en del har helt enkelt en hård och tålig metallfärgad hud. Möjligheterna är lika många som det finns metaller och legeringar; från borstat stål till glimmande guld.

Mekanik: Köp en hög nivå av särdraget Tålighet. Möjligen kan du också skaffa en Blockering mot elektromagneter eller liknande.

Exempel: Titanhud (40 p)

- Tålighet 20 (40 p): tål väldigt, väldigt mycket stryk.

Uttänjbar kropp

”LAGENS LÅNGA ARM. På söndagmorgonen greps den mångårige juveltjuven Henry ”Diamond” Tiller på bar gärning. Ingripandet gjordes möjligt genom ett samarbete mellan den lokala poliskåren och den frilansande prisjägaren och supervarelsen Christina Stackhouse, även känd som Galvadia. Hon använde sina utsträckbara, gummiartade armar för att fånga in och effektivt avväpna tjuven. Vi på redaktionen kan bara anta att det var en kram han sent kommer att glömma!”

Med uttänjbar kropp kan man göra sig gummiartad, och sträcka ut sig långt utöver vad en normal människa klarar av. En del kan dessutom använda förmågan för att göra sig väldigt platta, får att på så vis kunna ta sig igenom små utrymmen.

Mekanik: Köp Flytta och Precision plus Räckvidd och antagligen Simultan. Att använda sina gummiutsträckta händer för att flytta på saker är egentligen inte helt olikt att göra samma sak med tankekraft (Telekinesi s. 128). Givetvis kan man också tänka sig Skada, Skydd, Fasthållning och så vidare – allt beror på vad rollpersonen ska kunna göra med sin gummikropp.

Exempel: Gummikropp (39 p)

- Fasthållning (10 p): kan hålla fast folk med sin gummikropp.
- Flytta (10 p): kan sträcka ut kroppen och flytta på saker.
- Passage (5 p): kan klämma sig genom hyfsat stora hål.
- Precision (10 p): händerna kan sträckas ut och manipulera saker.
- Räckvidd 2 (4 p): upp till 20 m bort.

Understödskrafter

Helning

”Men håll käften och ligg still du har brutit sex revben och har grava muskelskador i hela din högerarm. Jag vet att det gör skitont, men du får bita ihop så jag kan göra något åt saken ”

Kanske en av de mest uppskattade förmågorna – men också en av de man helst döljer. Ens liv kan bli så komplicerat om det blir allmänt känt att man kan läka allt från vårtor till brutna ben eller cancer

Mekanik: Köp Läka plus eventuellt Räckvidd, Simultan och Agera.

Exempel: Handpåläggning (20 p)

- Agera (10 p): kan göra annat samtidigt, till exempel prata, äta eller skjuta med pistol.
- Läka (10 p): kan öka hastigheten på folks läkeprocess genom att röra vid dem.

Myracle Man

Kraftmanipulation

Striden fortsatte, men något hade förändrats. Plötsligt började Thunderwing-klonerna missa med sina blixtar, och verkade snabbt tappa både kraft och vilja att slåss. Miyo log, och vinkade till sina segrande kamrater.

En kraftmanipulatör är oftast någon som står i bakgrunden och avgör striden inte genom råstyrka utan genom att lägga tummen på vågen. Hur lätt är det att fortsätta slåss om ens krafter kämpar emot, om varje kraftstråleskott gör att man blir allt tröttare? Hur svårt är det att vinna om ens krafter plötsligt fungerarar helt optimalt, utan att man behöver anstränga sig?

Mekanik: Köp Förstärka och Försvaga plus antagligen Räckvidd. Om rollpersonen ska kunna förstärka eller försvara flera personers krafter samtidigt kan man tänka sig antingen Simultan eller Area beroende på hur specifik rollpersonen ska kunna vara.

Exempel: Lagspelare (47 p)

- Area (10 p): kan påverka alla inom en area, så om bara vännerna och fienderna håller sig på sina platser
- Förstärka (5 p): kan förstärka krafter.
- Försvaga (10 p): kan försvaga krafter.
- Räckvidd (2 p): inom 20 m.
- Simultan (10 p): kan påverka flera områden samtidigt.

Regeneration

”Okej, så du trodde att han var död och tog in honom i basen? Sluta smila, din idiot. Fattar du inte vad du gjort? Tror du han kallas ’Trojan’, på grund av hans hästansikte?”

En ganska egoistisk förmåga, men tämligen användbar. Med den kan rollpersonen öka hastigheten på sitt eget läkande efter behov.

Mekanik: Köps som Läka plus eventuellt Agera, samt nackdelen Personlig.

Exempel: Lasaros gåva (20 p)

- Kondition 20 (15 p): misslyckas aldrig med sina läkeslag.
- Läka (10 p): sår och brutna ben återställs flera gånger snabbare än på en vanlig människa.
- Personlig (5 p): kan bara läka sig själv.

Offensiva krafter

Kraftstrålar

”Skit, den är låst! Okej, håll er undan och skydda ögonen så fixar jag det ”

Många krafter manifesterar sin offensiva sida i form av kraftstrålar. Pyrokinetikern skjuter eldstrålar, kryokinetikern isstrålar; ytterligare andra skjuter plasma, hyperkomprimerad luft eller bara strålar av virvlande kinetisk energi.

Mekanik: Köps som Skada plus Räckvidd samt eventuellt Area och Simultan. Strålar som inte är under full kontroll kan givetvis vara Allmänfarliga, eller rentav Otyglade.

Exempel: Laserstrålar (22 p)

- Räckvidd 6 (12 p): upp till 500 m bort.
- Skada (10 p): bränner igenom det mesta.

Naturliga vapen

”Vår kontakt inom poliskåren har informerat oss om att rättsläkaren fortfarande tror att skadorna orsakats av någon form av vilt djur, kanske en varg eller en björn. Det är av yttersta vikt att vår agent återfinner subjektet innan de hinner genomföra en närmare undersökning och kommer sanningen på spåren.”

En del föredrar närstridens våldsamma intensitet, den sköna adrenalinrushen det innebär att möta någon ansikte mot ansikte. I sådana situationer kan det vara nyttigt att ha med sig vapen – och man kan aldrig vara lika säker på att vara förberedd som när ens vapen är en del av ens kropp. Det kan vara benklor, horn, rakbladsvassa naglar, metalltaggar, svans eller långa svärdsklingor som skjuts ut genom handflatorna. Som med så många andra krafter är fantasin den enda gränsen, men mekaniken är densamma.

Mekanik: Köp Närstridsvapen.

Exempel: Klor (2 p)

- Närstridsvapen (2 p): kan manifestera klor som fungerar som knivar.

Saber Claw

Inbyggda vapensystem

> *”Men konstapeln, jag* kan *inte släppa dem. De är inbyggda i mina underarmar!”*

Det bästa sättet att överleva en närstrid är att överhuvudtaget inte behöva ge sig in i en; med avståndsvapen kan man göra processen kort och med *inbyggda* avståndsvapen kan man vara säker på att alltid vara den som tar med sig en pistol till ett knivslagsmål.

De inbyggda vapnen kan till exempel vara cybernetiska implantat, ett vanligt avståndsvapen man alltid har med sig och inte kan bli av med eller benspikar man kan skjuta iväg från kroppen.

Mekanik: Köp Skada plus Räckvidd samt eventuellt Area och Simultan.

Exempel: Revolverman (16 p)

- Räckvidd 3 (6 p): inom 50 m.
- Skada (10 p): skjuter 9 mm hålspetsammunition.

Kasta saker

”Fånga!”

En del ser det lite som fusk med inbyggda, medfödda eller på annat sätt alltid närvarande vapen. De föredrar att använda det som finns till hands. Allt kan vara ett vapen i rätt händer, särskilt om man kan ladda föremålen med lite kinetisk energi för att ge den där extra kicken vid en träff.

Mekanik: Köp Skada plus Räckvidd samt eventuellt Area och Simultan.

Exempel: Kasta (14 p)

1. Räckvidd 2 (4 p): inom 20 m.
2. Skada (10 p): vad man än kastar kommer att göra ont när det träffar.

Psioniska anfall

Enriques huvud exploderade. Eller det kändes i varje fall så. Som en tandläkarborr rätt in i själen. Ingentig fanns, utom nuet och smärtan. Hur länge höll det på? Fem minuter, en timme, en livstid? Omöjligt att säga. ”Okej, det där var tre sekunder. Redo att prata? Nästa gång får du dubbla tiden ”

Psykiska men är på många sätt svårare att läka än fysiska, och vanligt folks mentala försvarsmurar är ofta sämre än de fysiska skydd de bär. Med ett psioniskt anfall går man direkt på sina offers självkänsla, deras viljestyrka, deras jag. Ett psioniskt anfall kan innebära allt från bländande huvudvärk till hallucinationer.

Mekanik: Köp Skada och Psionisk, samt antagligen Räckvidd. Man kan också tänka sig till exempel Diskret, Area, Simultan och Fasthållning beroende på vad rollpersonen ska kunna göra med anfallen och hur du tänkt uppnå det. Effekten av ett psioniskt anfall bör beskrivas annorlunda än vanlig chockskada, till exempel genom att offret får huvudvärk, ser sina värsta mardrömmar ta fysisk form eller känner sina minnen bli isärslitna.

Exempel: Psioniska knivar (30 p)

- Fasthållning (10 p): den som har en psi-kniv i sig rör sig ingenstans.
- Psionisk (10 p): påverkar bara offrens sinne, och ignorerar rustning.
- Skada (10 p): skär genom sinnet som en kniv genom varmt smör.

Spy, spott och kroppsvätskor

”Kom igen nu grabben, den där lilla loskan skulle inte fräta igenom ett papper ens. Du måste harkla upp ordentligt med slem först, om du nånsin ska kunna lära dig spotta som farsgubben.”

Dessa föga hygieniska förmågor må ha sina användningsområden, men för definitivt med sig ett visst social stigma. Det är sällan den som besegrar sina motståndare genom att kräkas syra på dem som blir rikshjälte

Mekanik: Köp Skada plus Räckvidd samt eventuellt Area och Simultan.

Exempel: Frätande spottloskor (14 p)

- Räckvidd 2 (4 p): inom 20 m.
- Skada (10 p): syra som saliv.

Skyddande krafter

Kraftfält

Marcus pressade sig vidare. Han kände de dova vibrationerna när kulorna slog in i fältet, och han visste inte hur länge han skulle orka hålla det uppe – men för mycket stod på spel. Om han skulle kunna rädda sin fru undan Yakuzans klor var han tvungen att ta sig ut från det här bakhållet med livet i behåll

Ett kraftfält är, som namnet antyder, ett fält av kraft som skyddar användaren. Det gäller dock att inte sätta alltför stor tillit till fältet, för det kräver viss ansträngning att hålla det uppe. Framför allt när kulorna viner kring huvudet Mäktiga kraftfältsanvändare kan även skydda andra med sina kraftfält, eller rentav använda fälten för att flytta runt saker.

Mekanik: Köp Skydd. Area gör fältet större och Räckvidd flyttar dess ”nollpunkt”. Lägger du dessutom till Flytta kan rollpersonen till exempel skapa telekinetiska kraftbubblor att flytta runt folk i. Väljer du att kraften ska vara Personlig gäller den bara rollpersonen, och om hen ska kunna göra andra saker medan fältet är påslaget krävs Agera.

Exempel: Kraftsköld (5 p)

- Personlig (5 p): kan bara skydda sig själv.
- Skydd (10 p): skyddar mot det mesta.

Osynlighet

”Nu ser du mig Nu ser du mig inte!”

Osynlighet är vad det låter som: Med viss ansträngning kan man bli osynlig. Dock blir man inte ogenomtränglig för det, man kan fortfarande snubbla och stöta i saker, och man skadas fortfarande om någon skjuter på en. En del kan bara bli osynliga för människor men fortfarande fångas av kameror eller vice versa, och en del kan även göra andra osynliga.

Mekanik: Köp Skepnad (Ta bort), och eventuellt Personlig. Alternativt, om du vill kunna gå åt andra hållet och kunna göra fler saker osynliga, Simultan eller Area. Hursomhelst är Agera en bra komponent i sammanhanget. Både Abiotisk och Psionisk kan tänkas, dock givetvis inte samtidigt.

Exempel: Osynlig (5 p)

- Personlig (5 p): kan inte göra andra människor osynliga.
- Skepnad (Ta bort) (10 p): bli osynlig.

Transportkrafter

Flyga

” ännu en av de här religiösa tokarna. ’Gå på vattnet’ – det är väl för fan ingen konst om man kan flyga men han har samlat en kult omkring sig, och hävdar envist att han inte har några superkrafter. Jag vill att ni åker ut till Salt Lake och undersöker saken, och rapporterar tillbaka till mig huruvida vi ska betrakta honom som ett hot.”

Vem har inte drömt om att flyga? Som flygande supervarelse har man en extra dimension av frihet – man kan hålla sig utom räckhåll från markbundna motståndare, snabbt ta sig ifrån konflikter man inte är beredd att ge sig in i, och dessutom ta sig till platser som annars skulle vara svåra att ta sig till.

Mekanik: Köp Flyga plus eventuellt Transport och Snabb.

Exempel: Vingar (20 p)

- Flyga (10 p): kan flyga.
- Transport (10 p): kan använda flygförmågan för att ta sig mellan städer.

Teleportation

” Eller vad tycker du, Herm Herman? Vart fan tog han vägen? Hörru, såg du vart han tog vägen? Han var ju för fan här nyss. Och var är väskan? Satan. Sprid ut er! Han kan inte ha kommit långt.”

Teleportation handlar helt enkelt om att flytta sig själv eller något annat från punkt A till punkt B utan att passera utrymmet däremellan. Teleportation är normalt sett omedelbar, smärtfri och oerhört praktisk. Frågan är bara hur man undviker att bli en total soffpotatis när det bara är att teleportera sig bort till kylen för att hämta en öl. Eller kanske bara teleportera ölen direkt till handen.

Mekanik: Köp Teleportation. Man kan också tänka sig Snabb, Transport och Agera. Om rollpersonen bara ska kunna teleportera sig själv lägger du till Personlig, och ska hen kunna teleportera saker hen inte håller i behövs Räckvidd.

Simultan kan också vara praktisk om rollpersonen ska kunna teleportera runt flera saker eller personer samtidigt. Givetvis kan man också tänka sig att rollpersonen kan göra Skada genom att teleportera sig. Passage krävs för att rollpersonen ska kunna teleportera sig förbi hinder eller genom hål.

Exempel: Sjumilastövlar (20 p)

- Passage (15 p): kan passera genom vad som helst, så länge det finns minsta lilla hål.
- Personlig (5 p): kan bara teleportera sig själv.
- Teleportation (10 p): kan förflytta sig från punkt A till punkt B utan att passera utrymmet mellan dem.

Supersnabbhet

”Polisen står lamslagen, medan stadens banker länsas. Jag står här vid First National Bank i Chicago, där den rånare som terroriserat staden den senaste veckan trots en massiv polisinsats lyckats ta sig in i banken och valvet, ta med sig tre miljoner i sedlar, och ut igen – allt inom loppet av tre sekunder. Som tidigare syns ingenting på säkerhetskamerorna. Polismästare Smythe vill inte kommentera det inträffade. Det här är Angelica Newman, för Channel 6 News, på plats.”

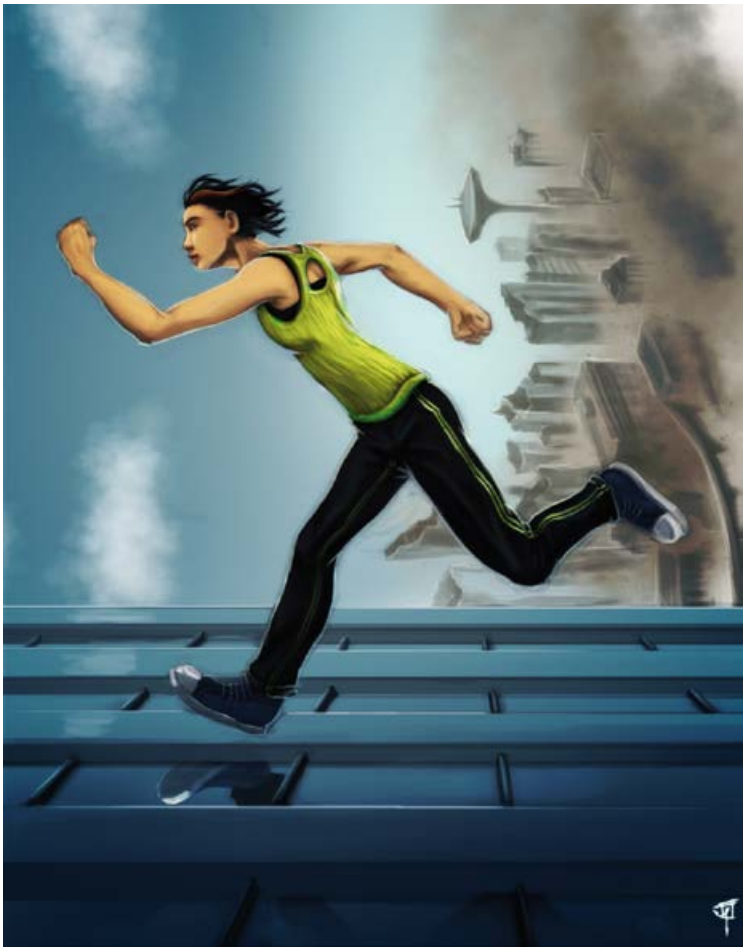
För vissa är supersnabbhet det bästa som finns; känslan av vinden som susar i öronen när man springer ikapp den snabbaste bil, blodet som rusar genom kroppen när man springer ifrån en pistolkula. Att inte vara fjättrad av den tröghet alla andra lider av.

För andra är förmågan mer av en förbannelse. Allt omkring dem rör sig så långsamt, så trögt. För att ens kunna kommunicera med vanliga människor måste man prata långsamt och tydligt. Att aldrig kunna slappna av och bara njuta. Till slut är det bara vägen som betyder något. Vägen och att springa. Att vara i ständig rörelse, att slippa ha med andra att göra.

Mekanik: Kryssa i superkrysset vid egenskapen Smidighet. Eventuellt kanske du vill ha Snabb också, för att slippa vänta med förflyttning till slutet av stridsrundan, och särdraget Snabba reflexer för att få större chans att agera tidigt.

Exempel: Snabb som vinden (30 p)

- Smidighet 15 (20 p): kan springa 15 meter per stridsrunda.
- Snabb (10 p).



Rollpersoner

Demonbesvärjare (50 p)

Det här är en gammal och en smula skröplig bibliotekarie med en udda hobby; hen är ockultist och kapabel att frammana demoner. Kanske är det genom en sådan ritual hen blivit av med en arm? Demonerna är dessutom inte alldeles pålitliga, utan kan hitta på saker utan att besvärjaren själv är medveten om dem.

Demonerna är inte så starka, så de kan inte bära runt på tunga saker – men de kan trycka på knappar och hämta nycklar och böcker. Dessutom kan de anfalla personer som verkar aggressiva (eller som de bara inte tycker om uppsynen på) med rakbladsvassa klor.

Poäng: 50	**Kraftegenskaper**	**Särdrag**	○ **10** 4
	Reflex 2	Ful	○ **9** 3
Egenskaper	Kontroll 8	Oduglig arm	○ **8** 3
Styrka 4	Fokus 9	**Komponenter**	○ 7
Vilja 10	**Vapen**	Allmänfarlig	○ **6**
Smidighet 4	Demoner:	Otyglad	○ **5**
Obemärkt 4	RKF 2/8/9	Precision	○ **4**
Övertalning 10	Räckvidd 5	Räckvidd 5	○ **3**
Närvaro 8	Genomslag 10	Skada	○ **2**
Perception 6	Skada 13		○ **1**
Närstrid 5			
Avståndsstrid 5	Obeväpnad:		
Bakgrunder	A/F 5/0		
Bibliotekarie 8	Genomslag 1		
Ockultist 10	Skada 4		

Tankeläsande polis (50 p)

Den här polisen kan agera både lokal sambandscentral för sina kamrater och mycket effektiv förhörsledare. Med Övertalning 14 blir det nog inte alltför svårt att lyckas övertala brottslingarna att ge ifrån sig informationen. Däremot bör man nog sköta övertalningen verbalt om man hade tänkt få ut något som kan användas i domstol

I övrigt tål hen inte speciellt mycket stryk, och han dras med någon form av lagligt men problematiskt missbruk, till exempel kedjerökning eller alkoholism. Hen kan inte heller ge sig ut och bekämpa brott hursomhelst i och med arbetet inom poliskåren.

Poäng: 50	**Kraftegenskaper**	**Särdrag**	○ **8** 5
	Fokus 14	Beroende 2	○ **7** 4
Egenskaper	**Vapen**	Ömtålig 8	○ **6** 3
Styrka 6	Tjänstepistol:	Plikter	○ **5** 3
Vilja 8	RKF: 2/5/7	**Komponenter**	○ **4**
Smidighet 4	Räckvidd: 3	Räckvidd 2	○ **3**
Obemärkt 4	Genomslag 11	Informatik	○ **2**
Övertalning 14	Skada 12		○ **1**
Närvaro 8			○
Perception 6	Obeväpnad:		○
Närstrid 2	A/F 8/2		
Avståndsstrid 2	Genomslag 3		
Bakgrunder	Skada 6		
Polis 6			

Flygare med chockstrålar (75 p)

Den här rollpersonen saknar både arbete och koppling till superhjältesvängen, men försörjs av sin arbetande fru eller make, och är därmed relativt fri att ge sig ut och använda sina krafter efter bäst förmåga så länge hemmet är städat och maten lagad när maken eller makan kommer hem.

Rollpersonens krafter är dåligt anpassade för hemmajobb (jämfört med till exempel telekinesi) men lär fungera väldigt bra som superhjältemaskerad verklighetsflykt.

Poäng: 75	**Kraftegenskaper**	**Komponenter**	○ **10** 5
	Reflex 8	Flyga	○ **9** 5
Egenskaper	Kontroll 10	Räckvidd 4	○ **8** 4
Styrka 4	Fokus 12	Skada (chock)	○ **7** 3
Vilja 6	**Vapen**		○ **6** 3
Smidighet 9	Chockstrålar:		○ **5**
Obemärkt 9	RKF 8/10/12		○ **4**
Övertalning 6	Räckvidd 4		○ **3**
Närvaro 9	Skada *15		○ **2**
Perception 8			○ **1**
Närstrid 5	Obeväpnad:		
Avståndsstrid 5	A/F 5/0		
Bakgrunder	Genomslag 1		
Hemmaman/fru	Skada 4		

Teleportör med närstridsklor (75 p)

Den här bikern använder sig av sin teleportation för att ta sig in nära sina motståndare och sedan använda sina närstridsklor; eftersom teleportationen sker sist i rundan har motståndaren antagligen redan använt sin handling och får inte göra något motanfall. Med hög smidighet är dessutom chansen stor att hen hamnar tidigt i initiativordningen. Snabbt in, snabbt ut med andra ord.

Poäng: 75	**Kraftegenskaper**	**Särdrag**	○ **10** 4
	Reflex 7	Dåligt pokerface	○ **9** 4
Egenskaper	Kontroll 11	Fotografiskt	○ **8** 3
Styrka 11	Fokus 13	minne	○ **7** 2
Vilja 9	**Vapen**	**Komponenter**	○ **6**
Smidighet 10	Klor (hugg|stöt):	Närstridsvapen	○ **5**
Obemärkt 10	A/F 11/3 | 10/4	Personlig	○ **4**
Övertalning 8	Genomslag 2 | 6	Räckvidd 2	○ **3**
Närvaro 6	Skada 15 | 14	Teleportation	○ **2**
Perception 6			○ **1**
Närstrid 0	Obeväpnad:		
Avståndsstrid 5	A/F 10/4		
Bakgrunder	Genomslag 8		
Biker 9	Skada 11		

Illusionist (100 p)

Denne illusionist arbetar till vardags som byggarbetare, men har genom slumpen eller gudomligt ingripande utrustats med mäktiga krafter. Inspirerad av andra har hen bestämt sig för att använda dessa krafter för att hjälpa andra, något som kan vara betydligt svårare än det först verkar. Hen finns också i belastningsregistret — kanske för någon ungdomssynd?

Hen kan skapa former ur intet men inte ändra skepnad på sig själv eller på saker som inte finns, och kan inte göra saker osynliga. Dessutom är det jobbigt att använda krafterna; ger en nivå ansträngning varje gång de används. Å andra sidan kan illusionerna frammanas användas till det mesta så länge de finns kvar. De kan hjälpa till att lyfta möbler, trycka på knappar och knyta slipsknutar.

Poäng: 100	**Kraftegenskaper**	**Särdrag**	○ **10** 4
	Reflex 4	Finns i belast-	○ **9** 3
Egenskaper	Kontroll 8	ningsregistret 2	○ **8** 3
Styrka 9	Fokus 12	**Komponenter**	○ 7
Vilja 10	**Vapen**	Ansträngande	○ **6**
Smidighet 8	Illusioner:	Area	○ **5**
Obemärkt 8	RKF 4/8/12	Fasthållning	○ **4**
Övertalning 9	Räckvidd 3	Flytta	○ **3**
Närvaro 8	Genomslag 11	Precision	○ **2**
Perception 8	Skada 14	Räckvidd 3	○ **1**
Närstrid 5		Skada	
Avståndsstrid 5	Obeväpnad:	Skepnad: skapa	
Bakgrunder	A/F 5/0		
Byggarbetare 6	Genomslag 3		
Superhjälte 4	Skada 6		

Telekinetiker (100 p)

Mäklare på dagtid, telekinetisk vigilant med värmesyn på kvällstid. Den här rollpersonen ser sig själv som en brottsbekämpande hjälte som gör det som behöver göras i ett samhälle där allt gått snett. Frågan är om polisen verkligen skulle ha det perspektivet

Rollpersonen kombinerar god social förmåga med att kunna flytta runt saker med tankekraft. Värmesynen underlättar hens dubbelliv genom att göra det lättare att jaga brottslingar nattetid, och telekinesin kan användas offensivt. Hen tål också ganska mycket stryk för att vara människa, vilket definitivt kan vara till fördel för någon som saknar transportkrafter.

Poäng: 100	**Kraftegenskaper**	**Särdrag**	○ **13** 4
	Reflex 6	Plikter	○ **12** 3
Egenskaper	Kontroll 11	Tålig 13	○ **11** 3
Styrka 6	Fokus 12	Vacker	○ **10**
Vilja 8	**Vapen**	Värmesyn	○ **9**
Smidighet 8	Illusioner:	**Komponenter**	○ **8**
Obemärkt 8	RKF 6/11/12	Area	○ 7
Övertalning 9	Räckvidd 3	Flytta	○ **6**
Närvaro 10	Genomslag 8	Räckvidd 3	○ **5**
Perception 8	Skada 13	Skada	○ **4**
Närstrid 5			
Avståndsstrid 0	Obeväpnad:		
Bakgrunder	A/F 5/0		
Mäklare 8	Genomslag 3		
NRA-medlem 4	Skada 6		
Vigilant 6			

Kampanjer

Varje dag är som 11:e september

Tid: Något år före eller efter nutid.

Plats: New York.

Superkrafter: Man vet inte hur eller varför, men plötsligt dyker superkrafter upp i världen. Man vet egentligen inte ens om de verkligen dök upp eller om de alltid funnits och de som haft dem hållit sig dolda. Något har förändrats, och nu fylls himlen av explosioner och flygande människor.

Supervarelserna var bara människor, och nu har de tillgång till närmast gudomlig kraft. Det moderna samhällets infrastruktur och teknik var definitivt inte redo för den här utvecklingen, och regeringar står lamslagna inför de här övermänniskorna. Det ryktas om planer att kärnvapenbomba de städer där de befinner sig. Inget annat tycks bita.

Spelarna är nyskapade övermänniskor med magnifika krafter. De kan förstöra hus och slå sönder stridsvagnar. Hur väljer de att hantera krafterna? Makt korrumperar, och nu har de fått närmast gränslös makt. Skapa rollpersoner med 50 poäng till egenskaper och särdrag, och omkring 100–200 poäng i superkrafter.

Klister: Rollpersonerna känner varandra innan de får superkrafter, och tillhör samma kompisgäng.

Krokar: Det finns alltid frestelser i vardagen, möjligheter att använda och missbruka sina krafter. Dessutom är rollpersonerna inte ensamma om att ha fått krafter. Bland de andra finns säkerligen de som inte alls kommer överens med rollpersonerna om vad som är rätt väg framåt, vilken plats människor med superkrafter ska ha i världen.

Hinder: De flesta konkreta hindren handlar om att hitta sätt att stoppa andra mer eller mindre ostoppbara övermänniskor. Annars handlar det mest om hur långt man är villig att gå, hur man väljer att hantera svåra avvägningar.

Inspiration: The Authority, The Ultimates, Hancock.

Super High

Tid: Nutid.

Plats: Valfritt gymnasium, amerikansk high school eller motsvarande.

Superkrafter: Gymnasiet, High School, var för många tillräckligt förvirrande och underligt innan vissa elever började få superkrafter. Det är gruppbildning, motsättningar och mobbning. Gymnasiet är en fruktansvärd tid. En underbar tid. Och nu har mobbaren superstyrka.

Ingen vet riktigt varifrån superkrafterna kommer, men det sägs att det har ett samband med en ny drog som florerar på festerna. Hur hanterar gymnasieungdomar att plötsligt få krafter, och det ansvar de medför?

Klister: Rollpersonerna går på samma skola; kanske är de i samma kompisgäng.

Krokar: Konstiga saker händer omkring rollpersonerna och deras nära och kära hotas. Det är svårt att hålla sig helt neutral i en skolmiljö; det finns alltid problem och konflikter – och de är alltid störst i världen. Och ingen förstår en.

Hinder: Folk vill gärna undanhålla saker, så det gäller att smyga och undersöka och vara diplomatisk. Och ibland spöa mobbare.

Inspiration: Heroes, Smallville, X-men: First Class, New Mutants.

Nightmare Theater 2000

Tid: 90-talet.

Plats: Dallas.

Superkrafter: På dagtid är allt som vanligt, som det brukar. På nätterna sker allt fler oförklarade brott, och de vittnen som överlever pratar osammanhängande om monster. Rollpersonerna kan, när de sover, skapa superhjälteversioner av sig själva och springa runt och försöka lösa mysteriet. Medan deras riktiga form sover räddar de världen undan mardrömmar som tagit fysisk form. Frågan är hur länge de kan bekämpa monster innan de själva blir monster

Förklaringen till varelser och superkrafter är att vår värld håller på att invaderas av en mardrömsvärld, som tidigare bara skymtats i våra drömmar. Monstruösa varelser har börjat spilla in i vår verklighet.

Rollpersonerna får sina krafter av att ha någon form av mystisk koppling till mardrömsvärldens mörka hjärta.

Klister: Rollpersonerna behöver egentligen inte känna varandra från början, men av någon anledning manifesteras alltid deras drömformer på samma plats.

Krokar: Rollpersonerna dras allt längre in i den mardrömsvärld som hållar på att invadera vår. Dels dyker det upp mörka varelser som hotar platser och personer i deras egen närhet, och dels möter de andra med koppling till mardrömsvärlden som kan ge dem instruktioner och be dem om tjänster.

Hinder: Brottsplatsundersökningar, försöka räkna ut hur de olika brotten hänger ihop, tampas med poliser, familj och andra som inte har så stor förståelse för vad som händer.

Inspiration: Buffy the Vampire Slayer, Hunter: The Reckoning, Kult, Doom Patrol.

Atomvinter

Tid: Efter katastrofen. Man vet inte riktigt om det var bomberna eller supervarelserna som orsakade mest förödelse. Oavsett vilket, är resultatet detsamma; den gamla civilisationen har fallit och kvar är bara ruiner, kratrar, glasöknar och atomvinterns tilltagande kyla.

Plats: Stockholm

Superkrafter: Personer med superkrafter dök upp i samband med det Sista Kriget, där bomberna föll och förvandlade världen till damm.

Nu gäller det att kunna överleva i en värld där de gamla strukturerna inte längre finns och där makten tillhör ett fåtal krigsherrar med superkrafter. Det sägs att en del av de upphöjda valde att istället använda sina krafter för att kapsla in små enklaver där den gamla civilisationen fortfarande lever.

Klister: Världen är hård och karg, och rollpersonerna behöver hålla ihop för att överleva.

Krokar: Rykten om mat- eller vapenförråd, eller kanske rentav om de mytomspunna skyddade enklaverna. Rollpersonernas överlevnad hotas ständigt av svält, törst, våld och sjukdomar.

Hinder: Att utforska ruiner, hitta mat och dryck – överhuvudtaget många öppna problem som rör överlevnad. Dessutom finns andra överlevande som rollpersonerna måste förhålla sig till.

Inspiration: Måndag klockan 3, Fallout, Prototype.

87

THE END OF THE WORLD AS WE KNOW IT

FEELING PRETTY PSYCHED

Alfafenomenet: 20 år senare

Av Aurora Jennings
Tribunereporter

De fick många namn när de först dök upp. I Tyskland kallades de Gestalten, i Frankrike Lumières. I USA kallade vi dem Massförstörelsepersoner (Persons of Mass Destruction) innan The American, som också var den förste av dem, gav oss ordet ”alfa” i en av de få intervjuer försvarsdepartementet tillät.

Oftast kallade vi dem ”hjältar”.

Vad annars kunde de vara? De var som tagna ur våra äldsta myter, eller ur vilken serietidning som helst. De hade effektfulla namn och förmågor långt bortom vanliga människors. När The American först dök upp och plötsligt syntes i varje tidning och nyhetsrapportering förändrades vår värld. Vi satte vårt hopp till dem och den ljusa framtid vi såg i dem.

För oss vanliga dödliga blev de amerikanska alforna snabbt ikoner, symboler för allt som var rätt och gott i världen. Var inte The Americans fiender också Amerikas fiender, och vice versa? Hade inte Ivan också sina massförstörelsepersoner riktade likt kärnvapen mot vårt älskade land?

Under några år levde vi i legendernas tid, där allt var svart eller vitt. Varje orättvisa kunde rättas till. Varje skurk kunde besegras. Trots att de inte var så många så verkade varje land, varje idé ha sin förkämpe. Att den enes hjälte var den andres skurk föresvävade oss aldrig.

När The American dog, eller försvann, dog också något i vår världs hjärta. Hans död signalerade en ny tid. Idag finns inte många av hjältarna kvar. Några alfor arbetar fortfarande för sina regeringar, men mer som glorifierade konsulter än frihetskämpar. Några arbetar i den privata sektorn – en fin omskrivning för att de lever på att göra reklam eller med att på annat sätt förvandla gudomlig hjältekraft till reda pengar. Sådan är tidsandan.

Men vad hände med de andra? De som varken tjänar Wall Street eller nationen? Vad hände egentligen med Static, med Subversive, med Labyrinth?

Och vart tog de en gång så fruktade skurkarna vägen? Mathias Power är liksom The American försvunnen, antagligen död. Hans arv förvaltas av hans dotter, Theresa Power, idag VD för Power Industries – hur har hon påverkats av att leva i en hans skugga? The Blood Red Emperor har inte mördat någon på ett decennium. Destroyer, Red Queen, Hivemind – har världen glömt bort dem? Eller har de i själva verket redan uppnått sina mål, och styr oss nu från skuggorna?

Vilket arv har alforna lämnat efter sig?

Se sidan 5,6,7 och bilagan

Kapitelöversikt

Introduktionen (s. 156)
Sammanfattar spelvärlden och ger grundläggande vägledning i hur den är tänkt att användas.

Historia (s. 159)
För att förstå nutiden behöver man också känna till historien. Världen har alltid haft sina gudar och mytiska monster, men något förändrades 1967: ett antal människor vaknade över hela världen med superkrafter. Kapitlet sammanfattar viktiga händelser, personer och konsekvenser.

Chicago 1987 (s. 177)
Tjugo år efter den första vågen exploderar rymdstationen Nova i omloppsbana och markerar den andra alfavågens början. Novas vrakdelar slår ner över jordytan, och en av de mest drabbade platserna är Chicago, där kampanjen börjar. Kapitlet sammanfattar och ger överblick.

Organisationer (s. 187)
Många organisationer har intresse av Chicagoområdet efter katastrofen och den andra vågen. Kapitlet listar några av dem, och beskriver mål, hemligheter och relationer till andra organisationer och aktörer

Viktiga personer (s. 211)
I och utanför organisationerna finns individer som dras till Chicago av olika anledningar. Kapitlet beskriver ett antal av dem – deras ambitioner, relationer och hemligheter.

Kampanjen (s. 271)
Förklarar lite mer i detalj hur det är tänkt att kampanjen ska se ut och hur man kan planera och bygga sin egen kampanj med hjälp av de pusselbitar kampanjvärlden ger. Dessutom finns här instruktioner för rollpersonsbyggandet, och vad en alfa egentligen är avslöjas.

Världshändelser (s. 283)
Sammanfattar vad som händer utanför Chicago och på lite längre sikt.

Äventyr i 87 (s. 295)
Kapitlet innehåller tips och frön som kan underlätta äventyrsbyggande i kampanjvärlden 87.

That's great, it starts with an earthquake (s. 307)
Är ett introduktionsäventyr, tänkt att erbjuda en lättillgänglig utgångspunkt för kampanjen.

Introduktion

Det här är en kampanjvärld till regelsystemet *More than Human*, som du hittar tidigare i boken. Du måste inte använda det systemet. Om du och din spelgrupp vill använda världen tillsammans med ett annat system med stöd för superkrafter så är det naturligtvis helt upp till er.

Det här är tänkt att vara en spelvärld med supervarelser där fokus ligger mer på undersökande av mysterier, konspirationer och diplomati än på att slå in varandra i byggnader. Därmed inte sagt att supervåld helt saknas I den här kampanjen är rollpersonerna inte nödvändigtvis traditionella superhjältar. De är vanliga människor med superkrafter.

Kampanjvärlden är tänkt att användas till en enda kampanj. Sedan är den förbrukad. Det finns nämligen ett antal mer eller mindre sammanhängande hemligheter som är tänkta att avslöjas av rollpersonerna, en efter en. Det är lite som när man skalar en lök. Ju längre man spelar, desto fler lager skalar man av, och ju närmare kärnan kommer man.

När man sedan nått kärnan och har alla sanningar faller en stor del av vad spelvärlden går ut på. Man kan givetvis fortsätta spela. Spelvärlden går inte nödvändigtvis under bara för att alla stora hemligheter är avslöjade – men en god portion av det som är tänkt att vara kampanjens fokus är borta.

Varning till spelare

Den här beskrivningen av kampanjvärlden 87 riktar sig helt och hållet till spelledare, och innehåller hemligheter du kommer att få upptäcka under tiden du spelar kampanjen. Läs bara i den här delen av boken om din spelledare säger åt dig att göra det.

Att använda kampanjvärlden

Tanken med den här kampanjvärlden och dess upplägg är att ge dig som spelledare en bra utgångspunkt för din kampanj. När du läst igenom alla kapitel ska du ha en god grund att stå på och tillräckligt med inspiration för att kunna köra igång och spelleda.

Exakt hur kampanjen ser ut är upp till dig och din spelgrupp. Det du får av den här texten är en startpunkt i form av ett introduktionsäventyr, en riktning i form av centrala hemligheter att avslöja, och tillräckligt med inspiration i form av platser, personer och hemligheter för att du ganska enkelt ska kunna hitta på egna äventyr.

Vad är en alfa?

En alfa är en person som av okänd anledning fått en eller flera övermänskliga krafter. Ofta handlar det om traditionella serietidningsförmågor, till exempel superstyrka, supersnabbhet, kraftstrålar eller teleportation.

Varje alfa tycks också vara kopplad till en liten del av verkligheten. Detta kallas för alfans *aspekt*. Man kan till exempel vara alfa av

Storm, Styrka eller Eld. En alfas förmågor ligger generellt i linje med aspekten. Den som är en alfa av Eld är till exempel helt säkert någon form av pyrokinetiker.

Det finns också mer subtila effekter. Alfan av Stormen kan till exempel finna att det oftare är blåsigt ute när han är i staden. Hon som är alfa av Eld kanske märker att hon känner sig extra glad och upplyft när det brinner omkring henne. Det verkar med andra ord vara ett ganska symbiotiskt förhållande mellan människan och en liten bit av verkligheten.

Flera personer kan ha samma aspekt, men det är mycket ovanligt. Det fanns inga dubletter i den första alfavågen, men det kan finnas i den andra.

Masken

Det är inte bara förmågorna och aspekten som skiljer en alfa från den vanliga *Homo sapiens sapiens*. Varje alfa har också en *mask*, en ”alfaform”, som han eller hon kan anta. Ordet ”mask” är egentligen missvisande; det handlar inte om kläder man tar på sig, utan en total förvandling vetenskapen inte kan förklara.

Masken kan skilja sig dramatiskt från vardagsutseendet. Den som är överviktig kan bli vältränad, den som är man kan bli kvinna, hud kan förvandlas till stål och fingrar till knivar. Generellt är maskerna ikoniska, överdrivna och arketypiska. Ofta liknar de idealiserade versioner av alfans vanliga utseende, även om undantag finns. Framför allt tycks masken alltid vara ett symboliskt uttryck för alfans aspekt. En alfa av Elden skulle till exempel kunna ha en brinnande mask, eller bara en dräkt med stiliserade flammor.

Hjältar och Skurkar

En central egenskap hos kampanjen är frånvaron av svartvita, enkla svar. Vem är superskurk, vem är superhjälte? Det handlar om perspektiv. Det handlar med andra ord inte så mycket om att vara ”hjälte” eller ”skurk” i absolut mening utan om vad man gör och varför man gör det.

I verkligheten saknas – med ett fåtal undantag – seriernas ondsint kacklande superskurkar. Allt som finns är människor med olika syn på vad som är viktigt, vad som är bra eller dåligt att göra.

För den enskilde alfan kan det röra sig om rätt svåra ställningstaganden. Regeringen och kollektivet mot individen. Frihet mot trygghet. Den korruption som följer all maktutövning kontra att stå bredvid och se på medan övergrepp begås trots att man har verktygen att förhindra dem.

Sammanfattning av världen

Året är 1987, och världen kommer aldrig att bli sig lik.

Den 7:e juni år 1967 fick ett fåtal människor världen över superkrafter. Några svar på varför det hände eller ens hur krafterna fungerar

finns inte i sikte trots intensiv forskning på området. Förmågorna tycks arbeta utanför de vanliga naturlagarna.

The American, alfa av den Amerikanska Drömmen, var den förste som talade med pressen och kom ut som övermänniska. Bilder på när han flyger, lyfter bilar och viftar undan automateld spreds snabbt. Han följdes av andra runtom i USA och världen. Det blev naturligtvis en världssensation och ett tag kunde man knappt slå upp en tidning utan att läsa om en eller annan alfa. Många alfor anslöt sig till sina regeringar. Sovjet, Kina, England och Indien fick officiella superhjältar. Det blev en mycket kort kapprustning eftersom beståndet av alfor var så begränsat.

Tiden gick, och tilltron till supervarelsernas förmåga att göra skillnad minskade. I takt med att hippies blev yuppies blev också de allra mest idealistiska alforna desillusionerade. De slutade försöka rädda världen, och fokuserade på sitt egna välbefinnande istället.

Det var den första vågen. Den andra vågen startar 1987, när rymdstationen Nova exploderar i omloppsbana. Stora delar av vraket krashar i eller i närheten av Chicago, och stadens kärna förvandlas till en postapokalyptisk ruin.

Det är här kampanjen börjar. Rollpersonerna bor i eller nära Chicago och får superkrafter i den andra vågen. Snart blir det tydligt att de inte är ensamma. Den andra vågen är betydligt större än den första, och när det visar sig att Chicago fått mer än sin beskärda del av nya alfor riktar många aktörer och organisationer sina ögon mot det som återstår av staden.

Allt eftersom rollpersonerna försöker reda ut vad som pågår kring Chicago och hur förmågorna fungerar får de allt fler svar. Svar som bara leder till nya frågor. Den här kampanjboken täcker framför allt Chicagoområdet och de som agerar där, men tanken är att kampanjen efter Chicago ska växa och röra sig ut på en nationell och sedan global arena. Vid det läget har du som spelledare antagligen gjort spelvärlden till din egen såpass mycket att du klarar av att sköta de stegen utan bokens hjälp.

Historia

Alla religioner och kulturer har myter och legender om extraordinära människor, personer som haft förmågor bortom gemene man. Där finner vi Herkules, Gilgamesh, Odysseus, Madam Blavatsky och Jesus av Nasaret. Utöver dem har vi också hela pantheoner av människolika gudar, där de låga drifterna ständigt var i kamp med den gudomliga naturen. Oden, Afrodite, Kali och Anansi lever kvar i drömmar och berättelser, och de arketyper de representerar används än idag.

Det finns de som tror att den första vågen i själva verket bara var en bland många, att mänskligheten berörts av det gudomliga många gånger genom historien. Det finns dock inga bevis, och för de flesta finns ingen koppling mellan de gamla myterna och de nya halvgudar som föddes 1967.

1967

1967 var ett omvälvande år, och frågan är om de som var med verkligen förstod vidden av det som hände. Inte nog med att den första alfavågen revolutionerade synen på vad människan är kapabel till; runtom i USA skedde också en annan revolution. Hippierörelsen fick ordentligt fotfäste under the Summer of Love, och för första gången såg nationen sin ungdom resa sig och på allvar protestera mot etablissemanget.

De vände sig mot sina föräldrar, mot allt som byggts upp för deras skull och deklarerade att de inte ville veta av sitt arv. Samtidigt radikaliserades de konservativa, vilket ledde till en ökad polarisering mellan republikaner och demokrater. Dessutom fortgick det kalla kriget, och det fanns hela tiden en risk att det skulle hetta till och få världen att brinna.

Första vågen

Den 7:e juni 1967 gick solen upp över en förändrad värld. Ett litet antal människor, spridda över hela planeten, vaknade och upptäckte att de blivit något mer, något bortom det vanliga. De hade blivit heros, alfor, levande manifestationer av närmast gudomlig makt. Var och en av dem hade knutits till någon aspekt av verkligheten; som Storm, Krig eller Elektricitet.

De var inte många – man har i efterhand räknat till några dussin, men mörkertalet är antagligen betydande. Genom sin rena existens ställde de världen på ända och fick vetenskapen att ompröva många av sina antaganden.

Ingen vet vad som utlöste den första vågen, och ingen vet än idag varifrån de övermänskliga krafterna kommer. Är de resultatet av evolution – är alfor nästa steg i utvecklingen? Eller finns det helt andra förklaringar? Ett fåtal alfor fångades in eller övertalades att överlämna sig till forskningen. Forskarna fann inga svar.

I längden visade sig deras påverkan på historien vara betydligt mindre än vad som först förespåddes. Trots att den amerikanska supergruppen PATRIOT gick in i Vietnam, trots att det tekniska geniet Doktor Null samarbetat med NASA, trots att Sovjet satt in sina egna alfor i snart sagt varje skärmytsling under det kalla kriget har effekten varit minimal. Kanske gick den tekniska utvecklingen en smula snabbare, kanske blev enskilda strider i Vietnams djungler annorlunda, men på det hela taget har världshistorien inte förändrats märkbart.

De första

Den första vågens alfor var en brokig skara. En del valde att bejaka sina nya jag och bli ”superhjältar”. Andra agerade istället dolt, och ville påverka världen på mer subtila sätt. Superkrafter är praktiska för att skapa och leda organisationer. En tredje grupp ville mest bli lämnade i fred, och drog sig undan för att försöka leva sina liv som vanliga människor.

The American

The American, alfa av den Amerikanska Drömmen, var en muskulös afroamerikansk patriot som länge användes som den amerikanska regeringens positiva bild av alforna.

Han var den som lanserade uttrycket *alfa* som namn på de nya övermänniskorna genom att använda uttrycket i en tidig TV-intervju. Han sade själv att han hört ordet användas av de forskare som undersökte honom innan han bedömdes vara redo för rampljuset.

The American försvann under mystiska omständigheter i slutet av 70-talet.

Utseende: På överkroppen bar han en vit, tight topp med den amerikanska flaggan. Han hade också militärbyxor och vita handskar med blå stjärnor och röda streck.

Krafter: The American flög och var både superstark och supertålig, och jämfördes ofta med vissa serietidningshjältar av den mer rödblå varianten.

Subversive

Bland de mest synliga antiauktoritära alforna under 60- och 70-talen var Subversive, alfa av Kampen, den självklare ledaren. Han hade djupa kopplingar till hippie- och fredsrörelsen och engagerade sig mycket i sociala frågor, miljöfrågor och i motståndet mot värnplikten under vietnamkriget.

När hippierörelsen somnade in såg man allt mindre av Subversive. En del sade att han lades på is i något av den amerikanska regeringens hemliga kryofängelser, andra att han fortsatt arbeta för global förändring men att han numera gör det i hemlighet. Ytterligare andra gör gällande att han dött i lungcancer eller sitter inspärrad på någon klinik efter att ha drabbats av en LSD-psykos.

The American

Utseende: Subversive såg ofta ut som en typisk långhårig hippie med runda solglasögon, och peacemärke kring halsen. Däremot ändrade han ofta utseende efter situationen, och han sågs flera gånger i extremt moderiktiga, snygga kostymer när han behövde föra sig i finare cirklar.

Krafter: Förutom att vara en rent naturlig social kameleont var Subversive en kraftfull empat, som kunde trollbinda och uppvigla folkmassor efter eget tycke.

Fountainhead

Förutom The American syntes i den amerikanska supergruppen PATRIOT också den gigantiske och hårdföre Fountainhead, alfa av det Militärindustriella Komplexet. I livet utanför superhjältegruppen var han den rike playboyen Rick Savage, en hård och oresonlig Ayn Randanhängare som gärna talade sig varm om industrin och positivismen.

Det ryktas att Savage var inblandad i en del skumraskaffärer, då en del av de vapen hans företag tillverkade och sålde sedan dök upp i orätta händer. Han bedyrade alltid sin oskuld och menade att de terrorister som påträffades med Savage-vapen måste ha stulit dem.

Fountainhead fortsatte vara aktiv, men blev alltmer tillbakadragen i officiella sammanhang. Från mitten av 70-talet och framåt deltog han mest i hemliga militära operationer i Iran, Irak, Afghanistan och Sydamerika.

Utseende: Fountainheads mask var, och är, en stor mekaniserad rustning som det ständigt bolmar svart rök ur.

Krafter: Fountainheadrustningen kan flyga och har ett stort antal inbyggda vapen.

Static

En annan medlem i PATRIOT var Douglas ”Static” Köhler, alfa av Elektriska fält. Han var till en början en idealistisk ung man som kämpade för fred, frihet och de amerikanska idealen. När han märkte hur PATRIOT i allt högre grad började användas i ljusskygga operationer tappade han sin tilltro till superhjälten som begrepp, och drog sig tillbaka.

Utseende: Static var i 25-årsåldern, och hade svart hår och polisonger. Has mask var en svart spandexdräkt med blå blixtar.

Krafter: Han hade ett EMP-fält som kunde störa ut elektronik och radiosignaler i sin närhet.

Doktor Null

Doktor Null, alfa av Teknologin, lyckades med konststycket att hålla sig utanför PATRIOT samtidigt som han inte samarbetade med några subversiva element. Han var också väldigt tillbakadragen och mån om sitt privatliv; inte ens hans anställda kände till hans mänskliga identitet. Det man vet är att han var någon form av universitetsprofessor innan den första vågen gjorde honom till alfa.

Subversive

Han startade företaget Null Labs, som jobbat tätt ihop med NASA och utvecklat en hel del avancerad teknologi. Han har bidragit med några av rymdålderns större framsteg, även om det mesta ännu inte är redo att massproduceras. Man brukar betrakta Null som den ende alfa som lämnade ett bestående intryck. Tack vare hans innovationer inom dator- och informationsteknologi har datorer och telekommunikationer tagit små men viktiga språng framåt.

Utseende: I alla officiella sammanhang bar Doktor Null en enfärgad grå dräkt som täckte hela kroppen.

Krafter: Teknokinesi; manipulera tekniska och elektroniska apparater.

Destroyer

Destroyer, alfa av Förgörelse, var en av den terroriststämplade alfanätverket Omegas grundande medlemmar. Hennes krafter var, som hennes namn antyder, väldigt destruktiva. De var också extremt svåra att kontrollera. Hon fungerade som ett slags sista utväg, den person Omega satte in när man inte brydde sig om saker som precision eller civila dödsoffer.

Utseende: En muskulös mörkhyad kvinna med afrofrisyr som ofta bar en skinnjacka, mörka jeans och en t-shirt med något argt budskap.

Krafter: Skapa ”entropifält” som snabbt kunde bryta ner och förgöra nästan vad som helst. Dessutom superstyrka och supertålighet.

Hivemind

Det dröjde länge innan PATRIOT fick veta att Hivemind, alfa av Nätverk, överhuvudtaget existerade. Mellan 1967 och 1969 infiltrerade han med hjälp av sina betydande mentala krafter delar av den amerikanska statsapparaten. Han kunde plantera psykiska parasiter i människors hjärnor, och på så vis fjärrstyra dem. Det krävde sex månaders intensivt och diskret spaningsarbete innan man till slut lyckades fånga in honom.

Utseende: En ganska anonym herre med kostym, pipskägg och små runda glasögon.

Krafter: Mycket mäktig telepat, specialiserad på att styra stora grupper av människor. Hans alfaform finns bara på det psykiska planet.

Red Queen

En av de teorier som florerade kring Omega var att organisationen styrdes från Moskva, och alltså var en av Sovjetunionens påfund. Det här var inte en särdeles utbredd teori, framför allt inte utanför USA:s gränser, och den enda av medlemmarna som faktiskt kunde kopplas till kommunistsympatier var Red Queen, alfa av Klasskampen. Hon använde sällan sina telekinetiska krafter, utan var oftare den som lade upp planer och höll sig i bakgrunden. Det ryktas att hon kunde skapa identiska kopior av sig själv, och att den döda kropp PATRIOT

Destroyer

hittade efter en explosion i Prag 1972 i själva verket bara var en av dessa, men det är långt ifrån bekräftat.

Utseende: Råttfärgat hår som dragits bakåt. Ena halvan av hennes ansikte är ofta täckt av en röd mask med gul hammare och skära. I övrigt bar hon generellt kostym och knälång kjol.

Krafter: Telekinesi

Grupper

Under slutet av 60- och början av 70-talet var det framför allt två inhemska grupper som dominerade amerikansk alfadebatt. Dels den patriotiska och regeringsunderstödda superhjältegruppen PATRIOT, och dels den ljusskygga gruppen såkallade superskurkar som gick under namnet Omega.

PATRIOT

Den amerikanska regeringen behövde visa sig handlingskraftig för att inte tappa ansiktet internationellt. Det kunde givetvis inte gå för sig att Sovjetunionen hade ett alfaprogram utan att USA också hade det! Således bildade man Parahuman Ability Testing, Research, Intelligence and Operations Taskforce, PATRIOT. Detta var regeringens svar på den våg av alfavigilanter som många var rädda för. PATRIOTs uppdrag var framför allt fokuserat på att skapa god PR. De skulle visa upp sig och visa att den amerikanska regeringen hade kontroll över situationen. Förutom rena uppträdanden hade de också en framgångsrik serietidning och flera uppsättningar leksaker baserade på medlemmarna och deras äventyr.

Allt eftersom tiden gick användes gruppen mer och mer för fredsbevarande och brottsbekämpande operationer. En del var led i PR-arbetet, andra handlade mer om att skydda amerikanska intressen.

När The American försvann under mystiska omständigheter föll gruppen samman. Deras bas bommades igen och deras valv och teknologi lämnades att samla damm.

Nätverket Omega

Omega var ett nätverk av mestadels kriminella alfor som kämpade mot etablissemanget i allmänhet och den amerikanska regeringen i synnerhet. I centrum fanns Omegamanifestet, som förde fram tanken att vanliga människor inte hade rätt att bestämma över eller klassificera alfor, och menade att allt arbete alfor gjorde åt människor var att betrakta som en form av slaveri.

Omega grundades av bland andra den internationelle affärsmannen Mathias Power, och agerade internationellt mot både amerikanska och sovjetiska intressen. Sympatier för organisationens kamp mot förtrycket av alfor var utbredda, och några inom till exempel hippierörelsen menade att Omega åtminstone var bättre än alternativet.

Allt eftersom åren gick blev allt fler av nätverkets aktiva alfor in-

Red Queen

fångade och inspärrade i regeringens hemliga kryoniska fängelser, och organisationen krympte bort till nästan ingenting. 1984 är det sista år organisationen öppet tar på sig skulden för en operation, efter det sägs den ha upplösts.

The Blood Red Emperor

Den alfa från den första vågen som kallas The Blood Red Emperor är ett fall för sig. Ingen vet vem han var eller vad som drev honom att utföra sina bestialiska dåd, men de flesta tyckare och experter är överens om att han gjorde mer än någon annan för att döda tron på att alforna skulle rädda mänskligheten.

The Blood Red Emperor var en alfa och en seriemördare, vars dåd och modus operandi gjorde att han i folks medvetande fick närmast legendariska proportioner. Som Charles Manson, Son of Sam och Henry Lee Lucas ihopsatta till en monstruös helhet. Hans decennielånga skräckvälde skapade ett nationellt trauma som lämnat många ärr efter sig.

Han dök upp, trots avancerade larmsystem och mot fysikaliska lagar, och mördade alltid på ett extremt och bestialiskt sätt. Med blod och inälvor målade han världen röd. Ingen var säker, någonstans. Han var aldrig rädd att fastna på band; hans grinande röda ansikte har gett upphov till många mardrömmar.

Det spekulerades i att han var alfa av Terrorn. Han stal aldrig något trots att han i flera fall tog sig in hos extremt rika offer. Han dök upp, mördade, och försvann.

Han har inte setts till sedan 1978, och misstanken är att han lagts på is eller begått självmord. Hans arv lever dock vidare i form av bisarra fanclubs och sporadiska copycats.

Klassificeringar

Den samlade vetenskapens oförmåga att förklara alfor och deras förmågor hindrade givetvis ingen från att försöka skapa system för att klassificera dem. Det finns flera system, med olika inriktningar.

FN utgår från en femgradig skala:

- Klass 1 har krafter som är direkta risker mot nationers säkerhet genom sin blotta existens. Hit hör telepati, teleportation och olika grövre telekinetiska krafter.
- Klass 2 har krafter som motsvarar massförstörelsevapen.
- Klass 3 har krafter som kan göra att alfan behöver övervakning; det rör sig till exempel om simplare telekinesi, formförändring och snabbläkning.
- Klass 4 har krafter som motsvarar vanliga licensbelagda handeldvapen eller liknande.
- Klass 5 har milda, svaga eller ganska oanvändbara krafter, till exempel vaga framtidsvisioner som inte alltid stämmer.

Static

I de flesta länder är alfor av klass 1 och 2 betraktade som minst sagt suspekta och många regeringar spärrar in dem utan rättegång med hänvisning till rikets säkerhet. Många grupper har kämpat för att klass 3 och 4 ska beläggas med licens- och registreringskrav, men eftersom första vågens alfor var så få rann det ut i sanden.

USA använder en liknande skala, men där klass 1 och 2 är ihopslagna. Den amerikanska klass 1, som då inkluderar både telepati och massförstörelsevapen, betraktas som direkta hot mot rikets säkerhet. De flesta sådana som upptäckts har antingen rekryterats eller lagts på is, om de inte kunnat fly undan och hålla sig dolda. Att gömma en Klass 1-alfa betraktas som ett allvarligt brott som kan ge upp till livstids fängelse beroende på hur inblandad man anses vara.

Båda skalorna kritiseras hårt av forskare, som ser dem som rent politiska konstruktioner utan vetenskaplig grund. Forskarvärlden använder istället den 64-gradiga Rotterdamskalan, som få som inte forskar på alfafenomenetförstår sig på. Den använder sig av ett tredimensionellt mönster där alfor klassificeras efter styrka, typ av aspekt, vilka effekter de har på omgivningen, samt 16 olika kategorier för olika krafttyper, där flera är delvis överlappande.

Konsekvenser

Vilka effekter fick då introduktionen av övermänniskor i den kulturella och geopolitiska mempoolen? Svaret är: ganska små. Enskilda individer är helt enkelt inte nog för att influera historiska skeenden i någon större grad.

Krig

The American och Fountainhead sattes in mot Viet Cong, som i sin tur hade hjälp från sovjetiska Hammer och Sickle (på ryska: Mólót och Serp). Den amerikanska arméns teoretiska militära överläge var dock befäst redan innan. Det var inte brist på utrustning som var problemet. De två alfagrupperna lyckades egentligen inte bättre än de vanliga soldaterna, och Vietnamkriget blev i slutänden en lika genant besvikelse för USA som det blivit utan alforna.

Politik

Alfapolitikern Jessica Hurley lyckades efter hårt kampanjande skaffa sig en plats i den amerikanska senaten, men där tog det stopp. 1976 tog hennes politiska bana slut när hon förlorade kampen om att bli demokraternas presidentkandidat. Platsen gick istället till Jimmy Carter. Det amerikanska folket var inte redo för en alfapresident, och definitivt inte en som dessutom var kvinna.

Teknologi

Inom tekniken skedde betydande framsteg på många områden, framför allt tack vare alfaingenjören känd som Doktor Null. Tack vare honom

fick den amerikanska regeringen och militären tillgång till kryonisk teknik, förmågan att frysa ner människor och sedan tina upp dem. Den har använts för att skapa anläggningar kapabla att hålla de allra farligaste alfabrottslingarna fångna, eller ”lagda på is” som det heter i folkmun. Utvecklingen av kärnkraften har också gått framåt, och forskarna är ense om att kallfusionen kommer innan 1990.

På konsumentsidan har inverkan märkts mindre; det finns inga svävarbilar, oljan är viktigare än någonsin, och konsumentelektroniken kanske är billigare än den varit annars, men den är inte så extremt mer avancerad.

Kultur

Kulturellt har alfor lämnat avtryck, men inte mer än någon annan subkultur; i evighetssåporna dyker alfor ibland upp som gimmick. Det finns alfor som tjänar sitt levebröd som skådespelare, stuntmän eller rockmusiker.

Serietidningsbranschen lever och har hälsan, och serier som handlar om superhjältar som faktiskt finns är en lönsam genre. Däremot är den inte universellt uppskattad bland serieläsare – vilken genre är det? En del gillar inte superhjälteserier alls, andra föredrar serier med en högre grad av eskapism. Om det handlar om någon som finns på riktigt faller en del av idén med att drömma sig bort.

Mellanåren

Under åren mellan 1967 och 1987 hände mycket, men det blev allt tydligare att alfor inte var svaret på världens problem. PATRIOT och Omega blev allt mindre relevanta för den politiska dagordningen.

Den självklara karriären för en alfa år 1987 är inte längre *hjälte*, utan *yuppie*. Att vara en alfa handlar allt mer om att kunna använda sina förmågor för egen vinning; världsförbättrandet är inte längre på modet.

Ett fåtal kämpar kvar, men för en tynande tillvaro i samhällets utkanter. Allt som finns kvar är krossade drömmar; den idealism som präglade den första tiden har förbytts i bitter cynism. Doktor Null fortsätter att utveckla teknologi som han licensierat ut till den amerikanska regeringen genom sitt börsnoterade företag Null Labs. Fountainhead har synts allt mindre i rampljuset, men har fortsatt agera i USA:s namn i militära operationer över hela planeten.

Det kalla kriget var *good for business* för amerikansk industri och visade inga tecken på att ta slut. Det skedde Inte förrän sprickorna i Sovjets försvar börjar visa sig kring 1985-86. Då fick däremot amerikansk industri extra fart av det allmänt ökade förtroendet för gammal hederlig amerikansk kapitalism

Doktor Null

Tidslinje

1967

7:e juni Första vågen.

10:e juni Första gången en alfa uppmärksammas i amerikansk press. En liten artikel i lokaltidningen Barrington Courier-Review beskriver en man som kommit vandrande längs vägen från Chicago. Det sägs att elektroniska apparater i hans närhet löper amok. Mannen försvinner innan några frågor hinner ställas, och artikeln baserar sig till större delen på förvirrade ögonvittnesrapporter.

12:e juli The American träder fram och har sin första presskonferens. Termen "alfa" etableras.

2:a september PATRIOT bildas.

1968

12:e januari Omega utför sin första operation mot ett regeringsmål, ett laboratorium i Nevada. Omegas existens avslöjas dock inte ännu, och en extremnationalistisk grupp får skulden.

25:e april The Blood Red Emperors första kända offer. Sommaren 1968 präglas av en tilltagande panik när polisen visar sig inkapabel att stoppa honom. Effekterna märks över hela USA.

14:e juli Omegas existens avslöjas.

18:e november Doktor Null avtäcker ARPANET, ett datornätverk som utvecklats i samarbete mellan honom och den amerikanska militären. ARPANET är föregångaren till internet.

1969

20:e januari Richard Nixon svär presidenteden.

20:e juli Neil Armstrong och Buzz Aldrin blir de första människorna att landa på månen, i ett projekt delvis finansierat av Doktor Null. De hittar fotavtryck och andra spår som antyder att minst en alfa varit där tidigare.

15:e augusti Woodstockfestivalen blir en massiv succé bland amerikanska hippies. Omegamedlemmen Hivemind försöker få festivalen att sluta i katastrof, men Subversive finns på plats och stoppar hans planer med hjälp av sina egna mentala krafter.

(forts.)

1969

10-30:e oktober Nixons Operation Giant Lance genomförs: Amerikanska B52or med atombomber flyger mot Sovjet för att visa att man är beredd att trappa upp Vietnamkriget till kärnvapenkrig.

1970

10:e februari PATRIOT används som avskräckande medel i Vietnams luftrum, som en uppföljning till Operation Giant Lance.

14:e februari PATRIOT används som understöd till amerikanska trupper i Vietnam. De kallas hem en månad senare, men återkommer flera gånger under året.

8:e Maj Beatles släpper sin sista skiva, Let It Be.

12:e oktober Static lämnar PATRIOT, och säger att det är av "personliga skäl". Det spekuleras att han inte tyckte om att gruppen användes i Vietnam.

1971

21:a februari Förenta nationerna röstar igenom psykotropikonventionen, som ett internationellt regelverk rörande psykotropiska substanser, bland annat LSD, meskalin och amfetamin.

24:e November En man som kallar sig Dan Cooper hoppar från ett plan han kapat mellan Portland och Seattle. Med sig har han de $200.000 han lyckats förhandla till sig som lösensumma. Fallet förblir olöst. "Dan Cooper" återfinns aldrig av polisen.

1972

17:e juni Fem män genomför ett inbrott i det demokratiska partihögkvarteret, som ligger i kontorskomplexet Watergate i Washington.

7:e December Uppskjutning av Apollo 17. Detta är det sjätte och sista officiella bemannade månlandningsuppdraget från NASA.

1973

27:e januari USA avslutar sin inblandning i Vietnamkonflikten, och börjar flytta hem sina soldater. Kriget fortsätter dock, och det dröjer till 1975 innan man egentligen kan säga att kriget tar slut.

29:e mars Den siste amerikanske soldaten lämnar Vietnam

(forts.)

1973

15:e december APA (American Psychological Association) tar bort homosexualitet från sin lista över mentala sjukdomar. Istället skriver man in "sexualitetsstörning" som kategori.

1974

6:e april Den svenska popgruppen ABBA vinner Eurovision Song Contest med låten Waterloo.

9:e augusti President Nixon avgår efter att det framkommit att han varit inblandad i Watergate-inbrottet. Detta kallas i folkmun "watergateskandalen". Han ersätts av Gerald Ford.

1975

20:e augusti NASA skickar planetsonden Viking 1 mot Mars. Även denna gång har man samarbetat med Doktor Null.

1976

2:a november Jessica Hurley, republikanernas kandidat, förlorar presidentvalet med stor marginal. Jimmy Carter blir USAs 39e president.

3:e december Doktor Null presenterar kryoniska fängelser för entusiastisk amerikansk militär och underrättelsetjänst.

1977

25:e maj Star Wars episode IV: A New Hope har biopremiär.

16:e augusti Elvis presley dör av en överdos.

1978

1:a Juni The Blood Red Emperors sista kända offer hittas.

28:e mars Kärnkraftverket på Three Mile Island får en partiell härdsmälta och havererar. Olyckan ger upphov till stor allmän debatt kring kärnkraftens säkerhet. Det kan inte uteslutas att Omega var inblandade.

1979

4:e maj Margaret Thatcher blir Storbritanniens första kvinnliga premiärminister.

15:e september The American försvinner under mystiska omständigheter. PATRIOT upplöses.

1980

(forts.)

10:e April Efter att Iran tagit amerikaner tillfånga kapar USA de diplomatiska banden till landet.

1981

20:e Januari Ronald Reagan svärs in som president.

2:a april Argentina invaderar Falklandsöarna och Sydgeorgien, vilka sedan tidigare varit föremål för konflikt med Storbritannien. Detta blir startskottet för Falklandskriget. Storbritannien vinner, Argentina blir demokratiskt och Margaret Thatchers popularitet ökar.

1982

23:e mars Ronald Reagan tar initiativet till "star wars" - ett rymdburet missilförsvar kapabelt att skjuta ner fientliga missiler innan de når fram. Doktor Null vägrar medverka, vilket gör att relationen mellan honom och regeringen svalnar märkbart.

1983

25:e juli Kosmonauten Svetlana Savitskaya blir den första kvinnan som genomnför en rymdpromenad.

1984

3:e December Band Aid, en grupp kända artister från Storbritannien och Irland, släpper singeln "Do they know it's christmas". Intäkterna gick till svältande i Etiopien.

1985

11:e mars Mikhail Gorbatjov blir generalsekreterare och de facto ledare över Sovjetunionen.

28 januari Rymdskytteln Challenger exploderar efter 73 sekunders flygtid. Skytteln hade nyligen genomgått översyn och uppgradering i Null Laboratories och var i toppskick. Ingen vet varför katastrofen inträffade.

1986

26 april Det Sovjetiska kärnkraftverket Chernobyl drabbas av fullständig härdsmälta och skickar ut mängder av radioaktivt material i atmosfären. Ögonvittnen påstår att de sett en glödande man flyga från platsen kort innan larmet gick, och väldigt mycket av det material som fraktats bort klassades som statshemligheter och förvaras nu på okänd ort.

Chicago 1987

Den 3:e juni 1987 skakas världen av en ny, oväntad katastrof. Ett okänt föremål slår in i rymdstationen Nova, och explosionen slungar tusentals vrakdelar ner mot jorden. I flera veckor lyses himlen upp av fallande skrot, och för många är de omedelbara effekterna inte större än så.

Många vrakdelar överlever inträdet i atmosfären och slår ner som bomber. En av de största träffar centrala Chicago, där den skapar många gånger större förödelse än den borde. Vägar bryts upp, hus rasar samman. Många spekulerar efteråt om att rymdstationen kanske innehöll något farligare och mer destruktivt än de officiella rapporterna avslöjat.

Hundratusentals människor dör eller skadas, och staden blir en krater omgiven av en närmast apokalypotisk miljö. Ett svart moln av sot och jord skickas upp i atmosfären och lägger sig som ett täcke över området. Det dröjer flera månader innan man kan se solen igen.

Rymdstationen Nova var Doktor Nulls senaste underverk, en revolution både inom kommunikationsteknologi och generering av solkraft. Stationen var utformad både som spindeln i nästa generations mobila telefonnät och som ett experiment i att fånga upp och leda ner solenergi från rymden.

Dagen efter katastrofen vaknar tusentals världen över och inser att något förändrats. Många märker vad som hänt direkt. Andra upptäcker det gradvis, ibland först när de utsätts för livshotade stress. De har blivit alfor – de är inte längre bara människor, utan något mer. Hur de väljer att handskas med sina krafter kan mycket väl avgöra planetens framtid.

I Chicago samlas de överlevande i enorma läger kring Barrington, en mindre ort utanför staden. Gemene man är övertygad om att alfor ligger bakom Novas fall. Antingen det eller ryssar.

Den andra vågen är större, mycket större, än den första. Chicago tros dessutom vara ett av världens mest alfatäta områden. Bland överlevarna har flera dussin blivit alfor, vilket skapar ytterligare instabilitet i ett område som redan i princip blivit laglöst i samband med att katastofen slagit ut kommunikationer och ordningsmakt. Andra städer drabbas inte lika hårt, men situationen blir snabbt svåröverblicklig när tusentals amerikaner och ännu fler runtom i världen plötsligt får krafter.

Internationellt blir den andra vågen en kris; gamla frågor om ickespridningsavtal och kapprustning blir högaktuella och det kalla kriget blossar upp när Sovjetunionens förfall övergår i en återfödelse.

Totalt sett kan man räkna med att omkring 1 på 100 000 människor blir alfor i den andra vågen, vilket totalt sett ger omkring 48 000 alfor över hela världen. Den första vågen var inte ens en hundradel så stor som den andra. Den andra vågen är dock inte uniformt fördelad över planeten; en del länder har fått fler alfor, andra färre.

Zeitgeist

Slutet av 1980-talet liknar 2010-talet på många sätt, men det finns också stora skillnader. Eftersom kampanjvärlden ska kunna avnjutas även av spelare som inte själva upplevde eller minns 1987, finns här en kort guide.

Istället för Spotify: Walkman

1987 lyssnar man på musik via kasettband, som kan stoppas i antingen en stereo, en mindre bandspelare eller i nymodigheten *Walkman*. En walkman är en portabel bandspelare, ungefär lika stor som tre eller fyra mobiltelefoner. Kassettbanden har inga ”spår”, utan man får spola framåt eller bakåt om man vill lyssna på en annan del av bandet. Banden har två “sidor”. När den ena sidan är slut byter man sida.

CD-skivan är en nyhet som ännu inte fått någon större spridning.

Istället för internet: BBS

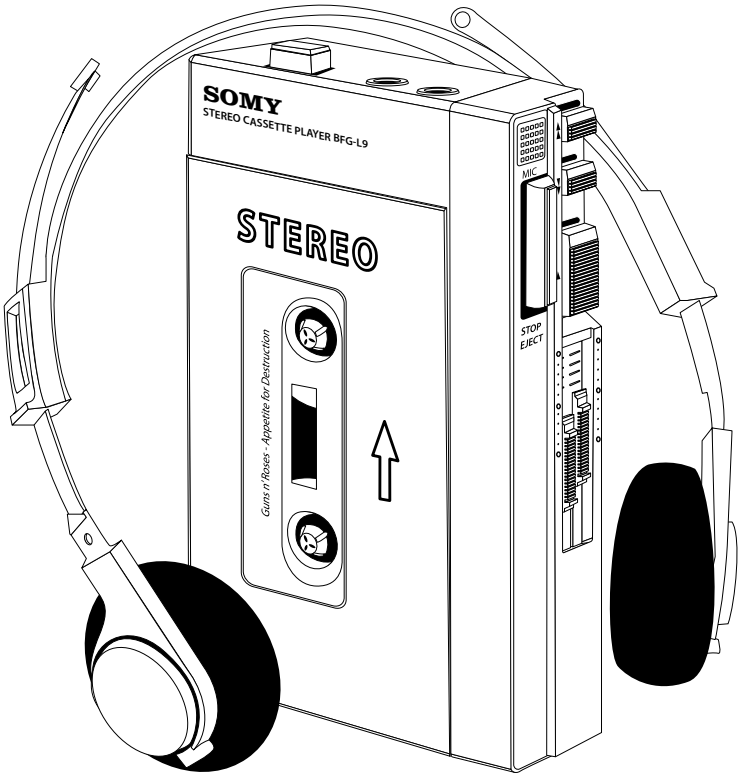
1987 har väldigt få människor en hemdator. Datorerna är mindre kraftfulla än till exempel en ickesmart mobiltelefon från 2008. Grafiska gränssnitt där man pekar med musen och klickar är fortfarande ganska ovanliga. Windows 1.0 lanserades 1985. Av de få som äger en hemdator är det ännu färre som har någon form av koppling utåt. Kopplingen sker via ett telefonmodem och man kommunicerar framför allt via BBS:er,; Bulletin Board Systems. De kan liknas vid digitala anslagstavlor där man diskuterar och delar med sig av filer. Grafiken är mycket primitiv och kan närmast jämföras med text-TV.

Istället för molnet: 3.5” disketter

Lagring av data sker på disketter. Disketter är tunna plastskivor i ett plasthölje. Den vanligaste sortens diskett är 3,5”:aren (tre komma fem tum), som kan lagra 1,44 megabyte. I jämförelse kan en blu-rayskiva lagra upp till 51 200 megabyte. Spel och program levereras på en eller flera disketter, och de är ömtåliga och väldigt känsliga för damm och elektromagnetiska fält.

Istället för blu-ray: VHS

Om man 1987 vill se på film i hemmet, så hyr eller köper man filmen på VHS. VHS-banden är ungefär lika stora som tre eller fyra DVD-fodral och fungerade enligt samma principer som kassettbanden. Det finns inga kapitelindelningar och inga menyer; man trycker på ”play” på videon (som VHS-spelarna kallas) och så går filmen igång direkt. Vill man hoppa framåt får man spola, och vill man ha annan text än den som är inbränd i bilden får man helt enkelt köpa en annan version av filmen. Det finns bara ett ljudspår, och bildkvaliteten är förhållandevis dålig, ungefär motsvarande någon av de lite sämre filmerna på YouTube. De är också lika känsliga som disketter vad gäller damm, magnetism och liknande.



Walkman med hörlurar

Istället för smartphone: yuppienalle

De mobila telefonerna finns 1987, men har ingen större utbredning. De har dålig batteritid (kanske 30 minuters taltid) och kan bara användas för röstsamtal. Dessutom är de stora som tegelstenar. De ägs och används framför allt av människor med mycket pengar, och ges smeknamnet ”yuppienallar” eftersom de mest användes av såkallade yuppies.

Istället för hipsters: yuppies

Yuppies, Young Urban Professionals, är en grupp av framför allt unga män som skaffat sig välbetalda jobb och karriärer, ofta inom finansbranschen eller inom lagväsendet. De kännetecknas framför allt av optimism, sina vassa armbågar, och av sin vilja att visa upp sitt välstånd i form av dyra kostymer, Rolexklockor och yuppienallar.

Istället för bankkris: gladkapitalism

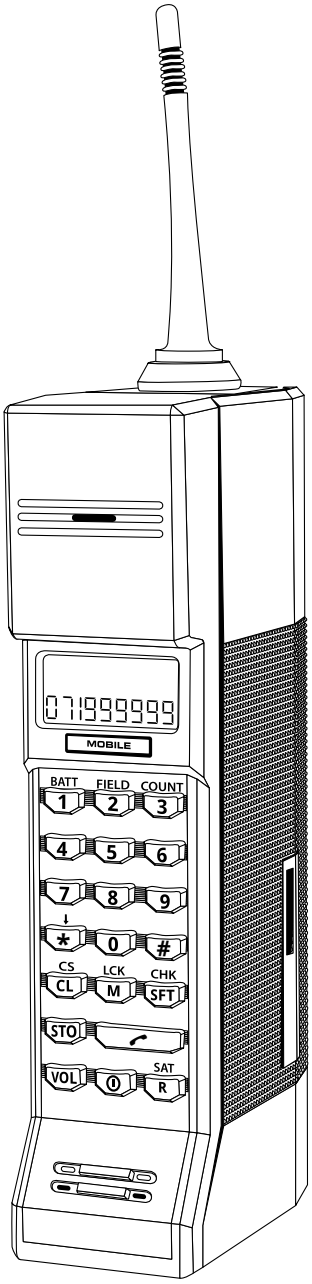
1987 är ett mycket positivt år för den globala kapitalismen. Sovjetunionen är på väg att rasa samman, och tilltron till den fria marknaden är på topp. I USA är Ronald Reagan president, och hans recept på framgång var skattesänkningar, avregleringar och att minska statens utgifter. Margaret Thatcher är premiärminister i Storbritannien och genomför där många reformer i liknande riktning. Det konsumeras som aldrig förr.

Istället för Al Qaida: Sovjetunionen

1987 är det kalla kriget på väg mot sitt slut – om det inte vore för den andra vågens inverkan på de Sovjetiska reformerna – men den stora globala skräcken är ändå att det kalla krig som pågått sedan andra världskriget mellan världens stora supermakter ska hetta till och nå kokpunkten. Både USA och Sovjetunionen har kapprustat under lång tid och de har utkämpat flera krig genom mellanhänder, till exempel i Vietnam. Rädslan för atomkriget är stor, även om den minskat tack vare sprickorna i Sovjets rustning.

Istället för Irak & Afghanistan: Iran & Nicaragua

1987 får president Reagan svara på många obehagliga frågor kring CIA’s operationer i Sydamerika; tydligen har man sålt vapen till Iran och i utbyte fått amerikanska fångar och pengar. Pengarna har man sedan använt för att stödja Contras i Nicaragua, som utkämpade ett gerillakrig mot den socialistiska regeringen i landet. Allt detta trots att USA officiellt haft ett embargo mot att sälja vapen till just Iran. Skandalen håller precis på att nystas upp när den andra vågen slår till.



Ny, smidig och extremt dyr mobiltelefon

Istället för Lady Gaga: Eurythmics

Musiken som produceras under den här tiden är ofta glad, glansig och glammig. Den är full av neonljus och spännande dräkter. Samtidigt protesterar en musikalisk motkultur mot den segrande kapitalismen. 1987 släpper Guns n' Roses den banbrytande skivan *Appetite for Destruction,* som med rejäl skitighet innebär ett trendbrott mot 80-talets glassiga yta.

Istället för Inception: Robocop

Cyberpunken som genre får visst genomslag; den används ofta för att rikta en samhällskritisk udd mot storföretag och kapitalister. Eller, i andra tolkningar, erbjuder den lättsam underhållning i form av en uddlös bagatellisering av kapitalister som ”ondingar”. Samtidigt produceras också en hel del lättsamma komedier och äventyrsfilmer, till exempel *3 män och en baby*, *Polisskolan* och *Tillbaka till framtiden*. På TV dominerar serier som *Miami Vice* och *Dallas*.

Istället för jeansväst: jeansväst

Mycket av hipstermodet på tidigt 2010-tal lånar från 80-talet. Jeansvästar till exempel, och stentvättade jeans. T-shirts med fåniga tryck, jeansskjortor och affärskostymer med väl tilltagna axelvaddar är andra viktiga element. Frisyrerna 1987 är fortfarande lika fluffiga som i 80-talets början; annars är den ikoniska frisyren hockeyfrillan, som enklast kan beskrivas som att man har kortklippt hår uppe på huvudet, men långt hår bak i nacken.

Kampanjplats Chicago

När man äventyrar i Chicago med omnejd efter den andra vågen finns en del platser och företeelser att vara medveten om. Staden har också en historia som kan vara bra att ha i bakhuvudet; det brukar vara tacksamt att väva in historien i nuet för att skapa en riktigt mustig närvarokänsla.

Historia

Chicago grundades 1832 och växte snabbt. 1870 drabbades staden av en stor brand, där framför allt stadens affärsdistrikt gick upp i rök, men återuppbyggnaden gick snabbt tack vare stadens välstånd och goda kommunikationer. Staden växte exponentiellt, och 1885 byggdes världens första skyskrapa i Chicago.

På 1920- och 30-talen var staden också viktig för den undre världen; Al Capones gäng ”The Chicago Outfit” sålde illegal sprit på hemliga lönnkrogar och den berömde bankrånaren John Dillinger sköts till döds utanför en biograf i Chicago 1934.

1968 var staden värd för det Demokratiska partiets årliga konvent, där de bland annat skulle välja en ny presidentkandidat. I anslutning till konventet genomförde Yippierörelsen stora demonstrationer, där man

Tidstypiskt kvinnomode

bland annat röstade fram grisen ”Pigasus” som presidentkandidat och protesterade mot Vietnamkriget. Chicagos borgmästare Richard J. Daley hade sett till så att stora delar av Chicagos poliskår fanns på plats, och det hela urartade i kaos och våldsamheter. Chicagos poliskår fick genom den här händelsen ett rykte om sig att vara hårdhänt, brutal och gärna använda mer våld än nödvändigt. Förutom polisbrutaliteten bidrar också flera mutskandaler till Chicagopolisens dåliga namn vad gäller korruption.
1983 blev Harold Washington vald till Chicagos borgmästare. Han var den förste afroamerikanen i USA att inneha ämbetet. Han är fortfarande borgmästare när den andra vågen inträffar.

Kratern och zonen

Efter det katastrofala nedslaget är centrala Chicago nu en apokalyptisk zon. Himlen är konstant gråsvart, luften är full av rök och sot, och överallt finns utbrända bilar och fallfärdiga byggnader.

I förstörelsens centrum finns en stor krater, som åtminstone till en början är enormt varm och dessutom så fylld av brännhett skrot att det överhuvudtaget inte går att vistas i dess närhet.

Den amerikanska regeringen är snabb med att skärma av hela Chicagozonen med ordentliga betongmurar. Man skickar sedan in sin agent Diamanda Hellstrom och den hemlighetsfulla organisationen Sektion 12, dels för att säkra resterna av rymdstationen Nova och dels för att gräva efter det hemliga laboratorium man tror att Doktor Null haft någonstans under staden. Sektion 12 etablerar snabbt en bas en bit in i zonen, där man börjar gräva.

Power Industries anländer i skydd av mörkret ett par veckor efter katastrofen. De omvandlar en lagerlokal precis vid muren till en högteknologisk bas och ser till att det finns en utgång som leder till zonen. Basens säkerhet är hög, och har till olika mätinstrument för att avgöra om besökare är beväpnade, alfor eller bär på någon smittsam sjukdom. De ger sig in i zonen på jakt efter resterna av Doktor Nulls teknologi, och forskar också en hel del på alfor och varifrån deras krafter kommer.

Någonstans i zonen finns resterna av Doktor Null, utspridda och sammansmälta med andra personer och saker. Hans medvetande är inkomplett, trasigt. Att samla delar av honom kan definitivt vara en utmaning för rollpersonerna, särskilt om det framkommer att delar av honom redan hittats av Power Industries eller Sektion 12.

I zonen växer också Engine, som en tid efter katastrofen börjar skicka ut sina nanopestspridande robotdrönare och börjar omvandla såväl organisk som inorganisk materia efter eget huvud.

Karta över Chicagoområdet

Barrington

En bit utanför centrala Chicago ligger Barrington. Det är en ganska idyllisk liten by som 1987 har under 10 000 invånare. Den siffran stiger dock kraftigt när de överlevande från Chicago flyr dit. Av innerstadens omkring tre miljoner invånare överlever visserligen bara cirka 50 000, men i förhållande till Barringtons kapacitet är det mer än nog. Provisoriska bostäder i form av baracker och tält transporteras till den lilla byn av FEMA (Federal Emergency Management Agency), och vad som närmast kan beskrivas som en lägerstad växer snabbt upp. FEMA är de som ser till att lägerstaden fungerar någorlunda och försörjs med med vatten, el och sjukvård.

Resterna av Chicagos poliskår integreras i Barringtons minimala polisorganisation, och gör sitt bästa för att hjälpa till. Den första tiden ligger stort fokus på att få ut överlevande och ordna adekvat sjukvård. Många hjälporganisationer finns på plats.

Efter ett tag hittas borgmästare Harold Washington i rasmassorna. Efter en kort tids rehabilitering på ett närliggande sjukhus lägger han grunden för CRC, Chicago Restoration Council, som på allvar börjar återuppbyggnaden av åtminstone förorter och villaområden. Rådet tar också initiativet till att spendera skattepengar på att bygga nya bostäder. Det leder både till att det skapas jobbtillfällen och att folk kan flytta från barackerna. FEMA hjälper också till, och ställer experter och resurser till CRC's förfogande.

Organisationen Humans First får ganska snart en lokal falang "alfaskeptiker" som använder flygblad, grafitti och våld mot misstänkta alfor för att sprida sitt budskap. CRC fördömer utåt organisationens metoder, men använder snarlika problemformuleringar även om de lindas in mer; man fokuserar på att människor inte kan sätta sin tillit till att alfor ska rädda dagen – man måste ta tag i sitt eget öde. Senare förvandlas detta till mer aktiv alfaskepsis och införande av registrering av superkrafter och annat.

Organisationer

Flera organisationer är intresserade av Chicagoområdet. Dels har zonen sina hemligheter och dels är Chicago trots allt staden med kanske världens högsta alfatäthet.

Regeringen börjar med att bygga en stor mur kring Chicago, och skickar in Sektion 12 (s. 207) för att undersöka det som finns därinne. Murbygget genomförs av den amerikanska armén och accelereras genom att man använder färdiga mursegment framställda av Null Labs.

Samtidigt ser regeringen till att återskapa sin egen officiella superhjältegrupp PATRIOT (s. 201), för att kunna visa officiellt att man tar den nya alfavågen på allvar.

Power Industries (s. 205) bygger upp sin bas kring en övergiven lagerlokal i utkanten av Chicagozonen och verkar fokusera på den vetenskapliga aspekten av katastrofen och alforna. Samt, givetvis, hur man lämpligast omvandlar det man får reda på till intäkter och uppvärderade aktier.

CRC (s. 193) , Chicago Restoration Council, skapas av Chicagos borgmästare Harold Washington en tid efter katastrofen. CRC samarbetar öppet med det som är kvar av polisväsendet (s. 203), men har också en hel del mer ljusskygga kontakter.

Den underjordiska alfaorganisationen S (s. 209) håller ögonen på utvecklingen i området, och erbjuder rollpersonerna medlemskap.

Humans First (s. 195) finns varhelst det finns alfaskeptiska eller hatiska människor, och snart drivs organisationen till våldsdåd och rena hatbrott mot alfor – eller personer man tror är alfor.

De hemliga och hänsynslösa Core (s. 188) är mer försiktiga i sin hantering av alfaproblemet, och föredrar att arbeta tyst och bakom kulisserna – något som äventyras när ett antal celler bryter sig loss och tar med sig delar av organisationens teknologi och vapen (s. 191).

Inget kallt krig utan ryska spioner, och Operation Uzhas (s. 200) fyller den rollen med bravur. Dess främsta agenter dyker upp ett par månader efter krashen, men redan tidigare finns en närvaro. Även Kreml känner till hur viktigt Chicagoområdet blivit.

I och med den andra vågen vaknar även halvt insomnade terrorstämplade alfaorganisationen Omega (s. 197) upp ur sin slummer, och börjar drömma om nya möjligheter att förverkliga sina mål – vilka det nu är.

Varje organisation beskrivs enligt följande:

- En allmänt hållen beskrivning
- Vad som är *allmänt känt*, sådant som kan hittas i nyhetsarkiv eller genom att lyssna på rykten och skvaller.
- Organisationens *hemligheter*.
- *Relationer*, både inom och utanför relationen. Det gäller alltså både organisationens syn på andra organisationer och aktörer (s. 211) och vilken roll de aktörer som arbetar inom organisationen har.

Core

Core är en hemlighetsfull och uråldrig organisation vars syfte är att hantera ”alfaproblemet”. Organisationen grundades under ett annat namn kring 900 år före Kristus i nuvarande Grekland. Då var syftet att bekämpa ”gudalika människor” som börjat lägga hela nationer vid sina fötter. De lyckades förhållandevis bra, och i historieböckerna betraktas de gudalika som myter. Core såg till att det inte fanns några spår kvar som antydde något annat.

Genom historien har de sedan hållit vakt, och sett till att hantera varje problem av liknande sort som uppstått. Det har alltid handlat om enstaka fall, aldrig stora mängder – innan den första vågen 1967, då organisationen togs på sängen av det plötsliga uppdykandet av nära hundratalet alfor över hela världen.

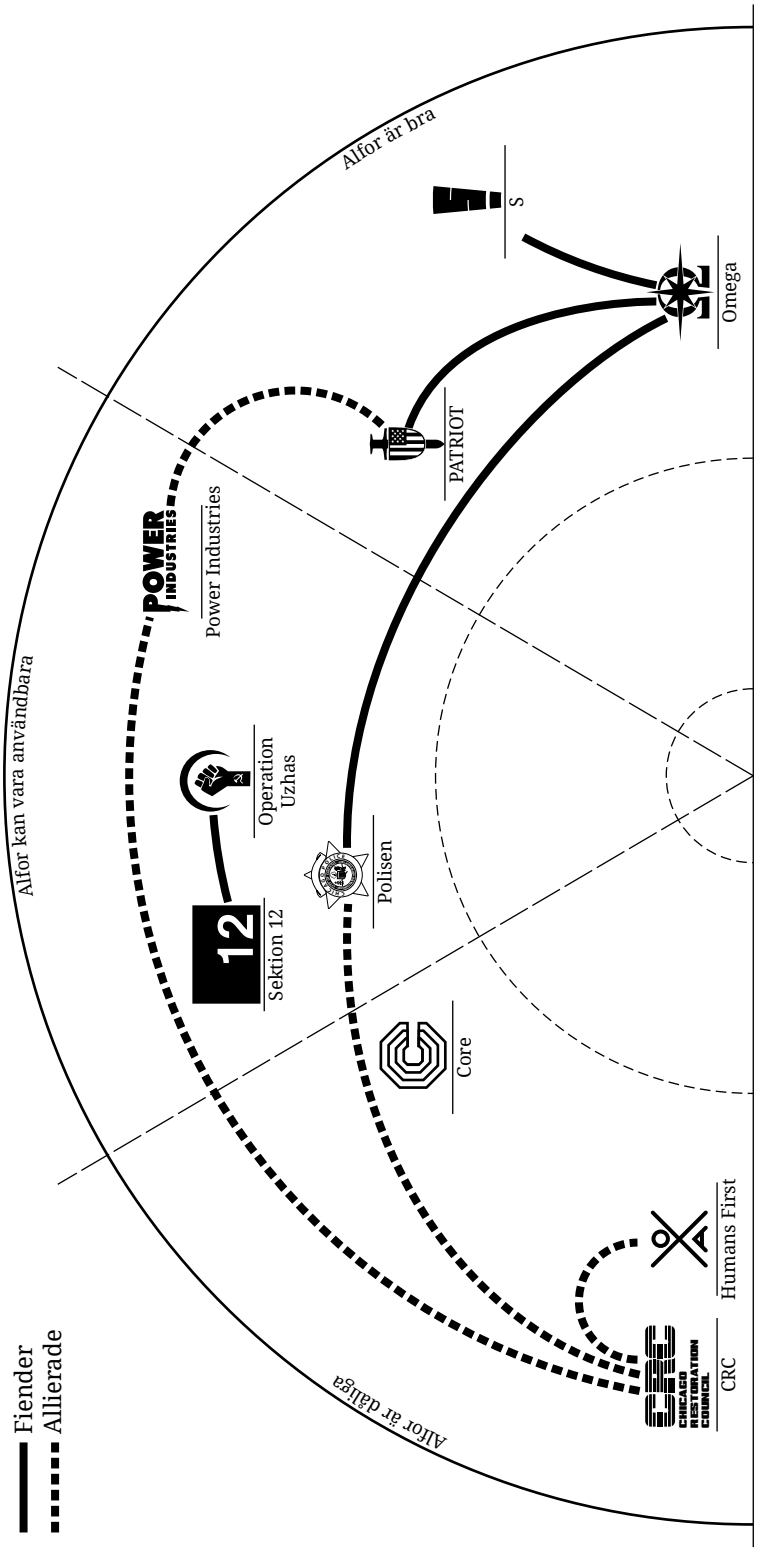
Finansieringen sker idag genom manipulering av aktiemarknaden via olika skalbolag; många finansvalpar arbetar, utan att veta om det, för Core. Man har också licensierat ut delar av sin teknologi till olika företag och regeringar, något som är ganska omdiskuterat i organisationens övre skikt. Det finns stora slitningar mellan de mer konservativa och de progressiva delarna av organisationen. Dessutom har flera celler av olika anledningar bestämt sig för att överge Core för att antingen själva agera vigilanter utan att behöva svara till någon överordnad eller för att helt enkelt sälja sig till högstbjudande.

Allmänt känt:

Väldigt lite är känt om Core. Det går rykten bland alfor och deras fiender om en hemlig organisation som verkar bland skuggorna för att balansera effekten alfor har i världen. Ryktena är väldigt lösa, och det finns väldigt lite konkret information.

När PATRIOT gjorde ett tillslag mot en Humans First-anläggning hittade de bland den vanliga survivalistbråten också en liten gömma med futuristiska vapen av okänt ursprung. Vapnen var slitna, och märkta med ett stiliserat C. I Latinamerika strök PATRIOT nästan med när en hemlig bas de upptäckt utlöste sin självförstörelsemekanism. Allt som fanns kvar efteråt var en stor krater och oräkneliga fragment av grå metall.

Det finns ingenting påtagligt, inga bevis. Bara viskningar och antydningar.


Fiender
Allierade
Alfor är dåliga
Alfor kan vara användbara
Alfor är bra
CRC
CHICAGO RESTORATION COUNCIL
Humans First
Core
Polisen
12
Sektion 12
Operation Uzhas
POWER INDUSTRIES
Power Industries
PATRIOT
S
Omega

Planer

Cores syfte är att rikta in alfor mot vad de betraktar som konstruktiva syften, och bromsa utvecklingen så att den kan styras. I deras ögon är alfor i bästa fall användbara verktyg eller källor till teknologi, i värsta fall hot mot mänskligheten.

Chicagosituationen kom som en överraskning för organisationen, som saknar resurser att ta hand om så många okontrollerade (eller med organisationens kodspråk, ”vilda”) alfor. Dessutom har flera av organisationens celler hoppat av, och tagit värdefull teknologi med sig – dessa avhoppare måste givetvis kväsas. Samtidigt är det av yttersta vikt att organisationen förblir en hemlighet. Om det blir konflikter inom organisationen sköter man det internt, utan vittnen.

Hemligheter

Core har alltid legat i teknologisk framkant; det är med tekniska hjälpmedel de lyckats bekämpa alfor och vinna. Sedan 1967 har deras tekniska utveckling accelererat, framför allt eftersom de kidnappat en hel del alfor och använt dem som grunden i sin teknologi – idag har de flygfarkoster och vapen som drivs helt eller delvis av alfakraft. Det handlar, enligt dem, om att få alfor att ”utföra maximal mängd arbete för det allmänna bästa”.

Core använder alfor genom att helt sonika koppla in dem i olika maskiner. För detta syfte har de genom sina Harvesterceller genom åren kidnappat flera dussin alfor, som på det här sättet utnyttjas som ”arbetskraft”. Harvestercellerna är semiautonoma grupper med särskild träning i just att neutralisera och fånga in alfor. De anpassar sitt arbetssätt utifrån alfan som ska “hanteras”, och det är inte ovanligt att man specialbygger en harvestercell som anpassas för ett specifikt mål. Cellerna förväntas använda den mängd våld och teknologi som behövs, så länge det sker diskret. Core har agerat i skuggorna i flera tusen år, och planerar inte att träda ut i ljuset någon gång snart.

En av de alfor organisationen fångat in är Mathias Power, före detta medlem av Omega, grundare av Power Industries och pappa till Theresa Power.

Relationer

Avhopparceller *Förrädare som måste spåras upp och göras exempel av – men tyst och diskret. Situationen i Chicago är alltför instabil för att vi ska kunna visa vår hand riktigt ännu.*

Deception *För tillfället verkar han som en konstruktiv kraft, både genom att bygga upp staden och genom att åtminstone försöka kontrollera lokala alfor. Förr eller senare kommer han dock att bli destruktiv, och då är det nog dags för maktskifte*

S *En joker i leken. Vi behöver mer information, framför allt om struktur och medlemskap – vem är det som ger order? Vilka är organisationens planer?*

Ansible *Vi har sett tecken på att en kraftfull telepat finns i området. Har skickat in rekvisition för en serie XR-12 psi-sensorer vilka förhoppningsvis hjälper oss att hitta och infånga personen ifråga. Projekt 112// T2 har legat på is i flera år i väntan på en telepat av tillräcklig styrka. Hur högt ska vi prioritera detta?*

Den amerikanska regeringen *De är i en svår sits för närvarande. Vi bedömer att ett fortsatt arbete är väl värt den investering i resurser och manskap det innebär. Att ha den amerikanska regeringens tacksamhet betyder fortfarande något. Ännu så länge. Låt dem inte komma med några tioåriga avbetalningsplaner.*

Core: Avhopparceller

Alla Core-celler håller inte med om organisationens nuvarande riktning. I och med den andra vågens storlek förändras spelplanen, och en del har då dragit slutsatsen att Cores strategier inte räcker för att möta det nya hotet. Andra upptäcker att organisationen börjat liera sig allt mer med civila myndigheter och privata organisationer, och är inte det minsta nöjda med att Cores teknologi hamnar i andras händer.

Det finns alltså flera skäl för celler att antingen själva eller i grupper om flera olika celler försöka kapa banden med moderorganisationen och istället försöka klara sig på egen hand. En del vill grunda nya organisationer, andra vill föra gerillakrig mot alfahotet. Ytterligare andra har givit upp den ideologiska delen och använder den teknologi och kompetens de har med sig för att fylla sina egna fickor.

Till Chicago anländer kort efter katastrofen fyra avhopparceller med lite skilda åsikter och motivationer. De håller ihop i en lös allians av ren självbevarelsedrift. De vet att Core inte ser på dem med blida ögon och antagligen är ute efter att utplåna dem allesammans och ta tillbaka den teknologi de stulit.

Cell 0F1F ”Fallen” är de minst ideologiskt drivna; de säljer sina tjänster till högstbjudande och samarbetar med snart sagt vem som helst. De kontaktas kort efter att de anlänt till området av Mr. Gray, som har flera lukrativa förslag. Deras ledare är Jennifer Fallon, ett muskulöst och hänsynslöst kraftpaket som styr med våld och löfte om makt och pengar. Hon var alltid skeptisk till Cores ideologiska sida, och såg den andra vågen som ett perfekt tillfälle att hoppa av och starta eget. Hennes sekond, Iskander Qourashi, sköter en hel del av organiseringen av arbetet och kontakterna med olika samarbetspartners. Han är mer diplomatisk, och fungerar bättre som ansikte utåt.

Cell H3A2 “Head” håller sig mest dolda; de använder sin teknologi för att undvika upptäckt, och försöker i så hög grad som möjligt smälta in i den civila befolkningen. De håller sig samtidigt a jour med vad övriga celler gör, och försöker se till att även de håller en någorlunda låg profil. Deras formelle ledare, Geraldine Vogel, håller sig gärna i bakgrunden och tar inte en särdeles aktiv ledarroll.

Cell 4DE5 “Hades” är den mest militaristiska av cellerna. De leds av Dr. Jackson Storm, en av Cores mer drivna forskare. Hon föredrar välplanerade, kirurgiska anfall men drar sig inte för att beordra maximal mängd våld om tillfället kräver. 4DE5s långsiktiga mål är att döda eller tillfångata alla alfor; det finns ingen plats för samarbete eller kompromisser. Den här cellen har med andra ord bibehållit Cores ideologiska grund, även om man valt att bryta sig loss från organisationen.

Cell 1D3A ”Idea” leds av Lemuel Flynn, en före detta marinkårssoldat som börjat tvivla på Cores ideologiska mission. Han är inte redo att börja samarbeta med S eller någon annan alfaorganisation ännu, men han har börjat omvärdera sin syn på alfor som enbart hot, och har börjat se en del av dem mer som människor eller åtminstone som potentiella tillgångar.

Allmänt känt

Avhopparcellerna är överhuvudtaget inte kända för allmänheten.

Planer

0F1F planerar mest att försöka tjäna så mycket pengar som möjligt; de har inte mycket till långsiktiga målsättningar.

H3A2 planerar att använda sig av den information man samlar ihop för att försöka påverka utvecklingen på bästa möjliga sätt. Det gäller att hitta den punkt där minsta möjliga applicerade kraft leder till största möjliga önskvärda påverkan

4DE5 planerar att fortsätta samla in alfor för att driva sin teknologi och även utveckla ny. Tanken är att på sikt bygga upp ett nytt Core; större, starkare och mindre korrupt.

1D3A avvaktar och samlar information om olika grupperingar, och diskuterar vilken väg som är den bästa. Vem kan man lita på?

Hemligheter

Jennifer Fallons sekond, Iskander, är i själva verket en mullvad som fortfarande arbetar åt Core. Han förser dem i hemlighet med löpande information om gruppens förehavanden. Han tror fortfarande på Cores ideologi. När Jennifer började prata med sin cell om att hoppa av gick han direkt till hennes överordnade. Han fick order att stanna i gruppen; Core vill använda honom för att samla information om alla de fyra cellerna i området, för att i slutänden kunna slå alla flugor med en smäll.

Relationer

CRC *Borgmästarens retorik är bekant; klassiskt maktspråk. Fungerade i Tyskland, fungerade här. Sådana män är ofta lättmanipulerade, vilket vi naturligtvis bör utnyttja. --Vogel H3A2*

Mr. Gray *Erbjuder ordentligt med pengar och resurser. Kan vi lite på honom? Givetvis inte. Bäst vi fixar både spårsändare och fjärrdetonatorer på utrustningen vi delar med oss av. --Fallon 0F1F*

Mirrorshade *En okänd faktor; vi vet att hon använder Core-utvecklad teknologi. Specialinskickad agent eller ytterligare en utbrytare? Rustningen skulle bli ett fint tillskott till vår arsenal. --Storm 4DE5*

Core *Lugna ner er. Vi har inte råd att bråka sinsemellan; ska vi ha en chans att överleva överhuvudtaget behöver vi hålla ihop. Ni vet lika väl som jag vad som står på spel. Om Core hittar oss är vi slut. Det betyder inte att vi inte kan ha olika agendor, men vi bör ha vissa protokoll som reglerar till exempel hur diskreta vi är, hantering av ögonvittnen, etc. Jag har bifogat ett första utkast; läs igenom och kom med förslag. Och kom ihåg: Inga utåtriktade operationer innan vi kommit överens här. --Flynn 1D34*

CRC
CHICAGO
RESTORATION
COUNCIL

CRC

Chicago Restoration Council är det närmaste en aktiv myndighet som finns i området kring Chicago efter katastrofen. Rådet leds av den tidigare borgmästaren, som gör sig populär genom att ha en aktiv politik för återuppbyggnad och en kritisk inställning till alforna.

Allmänt känt

CRC grundas av borgmästare Harold Washington efter att denne räddats ur Chicagos rasmassor. Organisationens ideologi och propaganda bygger framför allt på idén om självstyre och självhjälp. Man menar att regeringen inte är intresserad av att hjälpa Chicago eller dess invånare, och att CRC och områdets medborgareistället måste man ta saken i egna händer.

En konsekvens av detta är också att man tar avstånd från alforna. De ses som opålitliga, störande element. CRCs grundtanke är att människor, vanligt folk, är de som ska ta Chicago ur krisen. Det går inte att lita på att supervarelser ska komma och rätta till allting.

Organisationen arbetar hårt och organiserar de överlevande från katastrofen. Ganska snart börjar det hända saker: husruiner rivs undan och nya, ordentliga bostäder börjar byggas. Steg för steg överges barackstaden och de tillfälliga bostäderna. CRCs popularitet ökar i takt med att folk får egna tak över sina huvuden. En försiktig framtidstro börjar gro.

Washington, som innan katastrofen var tydlig demokrat, talar alltmer om partiövergripande överenskommelser och samarbete. Han säger att nu i Chicagos ödesstund måste gammalt groll läggas åt sidan för stadens bästa.

CRC är officiellt partipolitiskt neutralt, men domineras av personer med republikanska åsikter. Ganska snabbt skapas ett samarbete med Illinois guvernör James R. Thompson, som stödjer CRCs mål och planer på återuppbyggnad helhjhärtat.

Planer

På kortare sikt vill man införa registrering av alfakrafter. Denna registering skulle i stort sett bygga på samma princip som vapenlicenser, och att ha en kraft liknas vid att bära dolt vapen. Så snart alfaavkännande teknologi finns tillgänglig kommer CRC att börja implementera denna policy. Argumentet är ganska sunt: en destruktiv alfaförmåga är definitivt minst lika farlig som ett handeldvapen.

På längre sikt eftersträvar CRC att Chicagoområdet ges en större självständighet och rätt till självbestämmande. Man vill kunna sätta upp egna lagar och slippa betala federal skatt. Ett drastiskt steg, men enligt borgmästare Washington helt nödvändigt om regionen ska kunna återställas och växa. Samma utveckling sker, om än i mindre skala, över hela USA. Den mångåriga unionen, de förenta staterna, drabbas av kraftiga interna slitningar.

Hemligheter

CRC har en egen underrättelsetjänst som agerar hemlig polis. När alfaregistreringen kommer igång aktiveras också en omfattande angiveriverksamhet; privatpersoner uppmuntras på olika sätt att informera CRC om grannar, vänner och familjemedlemmar som är eller sympatiserar med alfor.

Den största hemligheten är dock att borgmästare Harold Washington i själva verket inte alls är den han utger sig för att vara. Den riktige Washington ligger död och begraven under rasmassorna inne i Chicago. Personen som ligger bakom CRC, organisationen som räddar Chicago undan missväxt och misär, är i själva verket alfan Deception.

Deception är också den som sett till att guvernör Thompson inte ställer till problem. Thompson har utlovats en ordentlig republikansk vridning av Chicagoområdet i utbyte mot sitt stöd. I själva verket jobbar Deception på att hjärntvätta Thompson för att kunna diktera villkoren för delstatens politik själv.

Relationer

Regeringen *Den amerikanska regeringen är trött och korrupt, och klarar inte av att hantera den andra alfavågens utmaningar. Vi kan inte lita på att politikerna på Capitol Hill kommer att se till vårt bästa. Se bara hur de prioriterar att sätta upp murar mellan oss och vår älskade stad framför att hjälpa folk som saknar tak över huvudet. De säger att de jobbar på att städa upp därinne, men det verkar som om högarna inte blir lägre, trots att det åker ut lastbilar fulla med bråte varje dag. Vad håller de på med därinne, egentligen? Ingenting bra. Och ingenting som gagnar Chicagos folk.*

Humans First *Välmenande men oorganiserade. De har rätt inställning till alfor, men deras metoder fungerar inte i ett demokratiskt samhälle.*

PATRIOT *Medan världen går sönder satsar den amerikanska regeringen på public relations och nickedockor. De vill ge skenet av att allt är OK, att de allsmäktiga alfor kommer att komma och rädda oss. Men vi vet att Gud hjälper den som hjälper sig själv. Flera av PATRIOT-medlemmarna har observerats både i Barrington och inne i Chicago. Vad letar de efter? Spionerar de på oss?*

Power Industries *Precis vad den här regionen behöver; nya jobb, och en entreprenörsanda. Det här är framtiden. Power Industries har ett gott samarbete med rådet, och vi håller just nu på att finslipa kontrakten som kommer att ge regionen den hjälp vi så desperat behöver. Detta är mänsklig handlingskraft, inte alfakraft!*

Humans First

Trots massiv mediaexponering av alfor i superhjälteformat finns det givetvis de som inte köper den bilden. Humans First är ett löst, decentraliserat nätverk av vanligt folk som av olika anledningar misstror alfor och alfafenomenet i stort.

Humans First är religiöst och politiskt obundet, och det enda medlemmarna är överens om är att alfor är ett hot mot det amerikanska samhället. En del har utöver det idéer om alfor som en kommunistisk konspiration eller att de skulle ha sålt sina själar till djävulen. De flesta menar dock att alfor antingen är genetiska olyckor eller sjuka, att de inte kan rå för sin situation – men att de har för mycket oförtjänt makt och att deras inverkan på samhället bör begränsas.

Organisationen har länge hållit kontakt mestadels via elektroniska anslagstavlor (BBS:er), och det är sällan man träffas fysiskt. Den andra vågen ändrar dock på det; rörelsen radikaliseras och det bildas celler av individer villiga att göra ”det som krävs” för att stoppa alfahotet.

Eftersom organisationen såvitt man vet saknar central styrning har varje gruppering inom HF sina egna idéer om hur alfor lämpligast bör behandlas. När de paramilitära delarna av rörelsen börjar agera med dödligt våld ger det upphov till hårda interna strider mellan de som fördömer våldet och de som ser det som den enda lösningen.

Just nu börjar två huvudfåror skönjas. En med mer paramilitär inriktning och en mer moderat. Den paramilitära menar att man omedelbart behöver lösa alfaproblemet med våld och att alfor är och alltid

kommer att vara ett hot. Den mer moderata menar istället att det visserligen är viktigt med en lösning, men att denna i alla händelser bör vara fredlig och demokratisk i första hand.

De paramilitäras mest högljudde kämpe på BBS:erna går under användarnamnet Col_Caligula. Hon agiterar för att varje homo sapiens bör se till att äga minst ett vapen och att det inte finns några ursäkter för att inte göra sitt bästa för att utrota samtliga alfor. Hon manar dock till viss strategisk försiktighet och trycker hårt på behovet av en ordentlig organisation. Hon menar att eventuella väpnade operationer måste utföras med precision och att man bör spendera de resurser man har på ett klokt och genomtänkt sätt.

Hennes motpol, Eirene345, manar till lugn och diplomatiska lösningar. Han uppmanar folk att ta kontakt med alfor som har problem att hantera sin situation och att samla in pengar till forskningen kring alfor, så att sjukdomen de helt uppenbart lider av kan botas.

Mellan dessa ytterligheter finns givetvis en glidande skala, men de flesta identifierar sig ändå med den ena eller den andra sidan, även om man inte ställer upp helhjärtat bakom precis allt någon av ”ledarna” säger.

Allmänt känt

Väldigt lite är allmänt känt om Humans First, åtminstone till en början. När militanta alfahatare blir alltmer aktiva i Chicagoområdet börjar allt fler prata om organisationen, även om få som inte själva är medlemmar har någon koll på vad Humans First egentligen är.

Planer

Organisationen saknar sammanhållna planer, eftersom den saknar egentlig struktur. Lite beroende på vilken medlem eller cell man menar kan planerna handla om allt från fredlig demonstration, välgörenhet eller informationsarbete till att hota med eller utöva våld mot personer som uppfattas som alltför alfasympatisörer.

I Chicago uppvisar de lokala medlemmarna den vanliga bredden, men mer specifikt stödjer de flesta borgmästare Washingtons linje om allmän skepsis mot alforna, även om de mest radikala ser honom som alltför mjäkig och de mest moderata ser honom som onödigt polemisk. Konkret betyder det att man stödjer hans planer, men att de med mer extrema åsikter absolut kommer att genomföra egna operationer för att på ett eller annat sätt driva utvecklingen åt sitt håll.

Hemligheter

De paramilitära cellerna i Chicago samarbetar och har kontakter med både Mr. Gray och med avhoppade Core-grupper i området. På ytan ser de ut att ha liknande mål; de känner dock inte till vem Mr. Gray egentligen är eller hur hans agenda ser ut, och skulle inte gå med på hans vision om det framtida Chicago.

Både bland de militanta och de moderata finns medlemmar som i takt med att rörelsen radikaliseras vill försöka dra sig ur. Det ses inte med blida ögon, och den som gör allvarliga försök att kapa banden med organisationen kan se fram mot en ganska omfattande hatkampanj.

Relationer

Regeringen *Reagan är för slapp mot freaksen. Han vågar inte göra det som behöver göras, så istället tas landet över av radikaliserade proalfakommunister. Det går inte att samarbeta med alfor. --Col_Caligula*

CRC *Deras tanke att det först och främst är folk som måste hjälpa sig själva snarare än att man ska lita till alfor är rimlig och bra. Jag frågar mig dock hur de hade tänkt hantera alfaproblemet; tydligen finns det rätt många i området. Registrering är en väg, men är det inte så att de farligaste alfor också är de som är villiga att hålla sig undan? Betyder inte det bara att man registrerar de alfor som minst sannolikt kommer att ställa till problem, och närmast driver resten att gömma sig? --Eirene345*

Mr. Gray *Han går naturligtvis inte att lita på. Det är inte det jag säger. Min fiendes fiende är min vän, och Mr. Grays mål verkar åtminstone tillfälligt gå hand i hand med våra. Dina invändningar är dock rimliga, Eirene, även om jag inte delar din naiva syn på vad som behöver hända i Chicago. Vi kommer att vara försiktiga, och arbeta via mellanhänder eller nyblivna medlemmar som ännu inte fått någon djupare kunskap om oss. --Col_Caligula*

Core *Col_Caligula: Jag var på möte med deras representant, Qourashi igår. Deras tech är precis så bra som han lovat i tidigare kommunikationer. Ser fram emot vidare samarbete. Frågan är vad de vill ha ut av det hela? Humans First är ingens jävla kanonmat. --Federale456*

Omega

Nätverket Omega består till större delen av alfor som av olika anledningar är missnöjda med världsläget; framför allt vad gäller hur alfor behandlas. De är trötta på att förväntas agera som helgon samtidigt som de förvisas, fördöms och experimenteras på av regeringar och företag.

Omega grundades redan 1978 av bland andra Mathias Power, med det uttryckliga målet att skapa en maktbas för alfor; en samlad röst som kunde rätta till de missförhållanden de såg omkring sig.

Idag är Omega en krympande organisation, med ett fåtal alfamedlemmar men desto större kontaktnät av ”betamänniskor”, det vill säga vanliga icke-alfor. Det finns en dold hierarki där varje person bara känner till sin överordnade och två eller tre på samma nivå. Man arbetar mestadels genom andra organisationer som man lyckats infiltrera. De flesta som utför Omegas arbete vet inte om det.

Efter den andra vågen försöker man givetvis återskapa något av sin forna glans. Agony skickas till Chicagoområdet för att försöka rekrytera både alfor och vanliga människor.

Allmänt känt

Kort efter att Omega först grundades stämplades organisationen som terrorister av dem amerikanska regeringen. De utförde ett antal uppmärksammade våldsdåd, framför allt riktade mot laboratorier som experimenterade på de nya supervarelserna och mot politiker som ville ha mer restriktiv alfalagstiftning.

Idag har organisationen glidit ur det allmänna medvetandet. De har inte utfört några våldsdåd på många år, och verkar helt enkelt ha somnat in.

Planer

Organisationens långsiktiga plan är att skapa ett utopiskt samhälle där människor och alfor lever sida vid sida; i varje fall så länge människorna är fler och har mer makt. Med tiden, menar man, kommer naturligt utval göra att alforna att bli fler, och människorna färre. Samtidigt som människorna blir färre kommer också alfor att få mer makt – vilket enligt Omega är helt naturligt, i och med att alforna är högre stående, nästa steg i utvecklingen.

Lite mer kortsiktigt vill man upprätta en egen nation. Huruvida detta sker via militärmakt eller genom att helt enkelt köpa sig en regering någonstans är inte så viktigt; huvudsaken är att alfor får ett eget land där de slipper undan förföljelse och förakt från människorna.

I Chicago strävar Agony och hennes hejdukar efter att rekrytera både alfor och vanliga människor. Hon försöker också lägga vantarna på alla former av alfateknologi – från Power Industries, Core och Operation Uzhas.

Hemligheter

Omega sålde i själva verket ut Mathias Power till Core. Detta var en del av en intern maktstrid som stod mellan de som ville fortsätta agera öppet och de som menade att organisationen inte skulle överleva om den inte lärde sig agera mer subtilt. Power var en av de som trodde på att öppna allmänhetens ögon och visa upp förtrycket. Han röjdes ur vägen till förmån för andra, som menade att öppna operationer bara ledde till att allmänheten blev mer fientlig mot alfor.

Agony

Relationer

S *De vill väl, men de blundar för problemens vidd. Det är inte bara enskilda regeringar eller organisationer eller individer som är problemet, utan de strukturer de verkar inom. En vacker dag kanske de inser hur världen ser ut; tills vidare bör vi hålla ett öga på dem och se om det inte går att rekrytera en och annan till vår sak.*

PATRIOT *Förrädare som knappt förtjänar en kula i huvudet. Den amerikanska militärens och industrins förlängda arm; de kämpar för status quo och för den korrupta mänskliga regeringen.*

Power Industries *Sedan Mathias dog har vårt inflytande över företaget minskat, såklart. Vi har fortfarande kvar agenter i ledningsposition. Unga fröken Power verkar inte misstänka något. Inte ännu.*

Operation Uzhas

KGB, Sovjetunionens underrättelsetjänst, har ett flertal pågående alfarelaterade operationer, varav minst en i Chicagoområdet. Operation Uzhas syftar till att inhämta information om alforna och utvecklingen i och kring Chicago samt att försöka rekrytera så många av Chicagos nya alfor som möjligt.

Uzhas två ledande agenter, kodnamn Buran och Molniya, är båda erfarna och hänsynslösa spioner som blivit alfor i den andra vågen. Hur de tog sig till området och hur det kan komma sig att just de två fick alfaförmågor är okänt.

Allmänt känt

Operation Uzhas är inte känd för allmänheten, varken i Sovjet eller i USA.

Planer

Molniya och Buran etablerar sina falska identiteter och spenderar sedan tiden med att spionera på alfor och andra aktiva aktörer i området. Allt rapporteras tillbaka till Kreml.

På längre sikt är tanken att rekrytera så många alfor att Sovjet ges en betryggande ledning i kapprustningen av levande vapen, samtidigt som Kreml vet tillräckligt om amerikanska alfors aktiviteter för att kunna förutse varje anfall.

Man vill också gärna hitta rester av Galatea och Doktor Null. Den sovjetiska alfaforskningen kanske ligger före den amerikanska just nu, men det lär förändras om den amerikanska regeringen hinner först till det som föll ner i Chicago

Hemligheter

Molniya och Buran teleporterades in i USA via en prototyp till en teleportationsmaskin. Man bedömde att det skulle vara alltför riskfyllt att försöka ta sig in i landet på vanligt sätt direkt efter den andra vågen.

Båda agenterna är resultatet av projekt Vlast, ett Sovjetiskt forskningsprojekt fokuserat på just alfor, och betraktas som mycket dyrbara av sin regering.

Förutom Molniya och Buran, som helst håller sig i bakgrunden, har Operation Uzhas också tillgång till ett litet antal Sovjettrogna soldater samt några Rasputin 12-robotrustningar. Rasputin 12 är resultatet av över 20 års Sovjetiska experiment. Målet med experimenten var att försöka skapa en rustning som en vanlig människa skulle kunna bära för att kunna besegra en alfa. De är modellerade efter lika delar ryska stridsvagnar och Fountainhead, som besegrat många Sovjetiska elitsoldater under sin karriär. De är ordentligt bepansrade, har hydrauliska leder, och oräkneliga vapensystem sitter infällda under plåtarna.

Soldaterna och Raputin 12:orna är dock bara reserver, att sätta in mot fientliga alfor eller i nödfall. Helst arbetar man genom mellanhänder, och hyr in lokala busar för att ta hand om skitgörat.

Relationer

Den amerikanska regeringen *Ineffektiva imperialister; vi kan inte låta så viktig kunskap falla i deras händer!*

Humans First *Lättlurat amerikanskt proletariat. Man kan ofta lura eller betala dem för att agera i ens intressen.*

CRC *Civila separatister, verkar arbeta för självstyre. Om agent 373 finns tillgänglig rekommenderar vi att försöka infiltrera organisationen. Den kan säkert fås att agera efter vår agenda.*

Sektion 12 *Vår amerikanska motpart, ledd av Diamanda Hellstrom. De får under inga omständigheter hinna före med att hitta och tolka informationen som döljer sig i zonen. Vi kan komma att behöva agera snabbt.*

PATRIOT

Snart efter den andra vågen börjar den amerikanska regeringen söka efter nya medlemmar till PATRIOT. Det finns givetvis ett PR-värde i att ha en officiell amerikansk superhjältegrupp; de gör sig väl i tidningar och TV-soffor. Framför allt om man lyckas hitta medlemmar som är tillräckligt snygga och populära.

Fotomodellen Jackie Jensen poserar i alfakostym på rekryteringsaffish för PATRIOT

PATRIOT återbildas alltså efter den andra vågen, med mestadels nya medlemmar. Fountainhead är kvar, men har en ganska tillbakadragen roll när det gäller rena PR-operationer. De första nya medlemmarna är tvillingparet Stars och Stripes; de är unga, vackra och klädda i den amerikanska fanan. De är dessutom barn till en senator. Varje PR-arbetares dröm, med andra ord. Åtminstone så länge Stars fortsätter att ha sin alfaform.

Gruppen finansieras och styrs till större delen av den amerikanska regeringen, men har också ett antal andra investerare från näringslivet.

Allmänt känt

PATRIOT är ett mycket starkt varumärke; serietidningen har hållt sig levande sedan 70-talet, leksaker och T-shirts bär fortfarande gruppens namn och det har gjorts flera mer eller mindre lyckade filmatiseringar av deras äventyr.

Planer

PATRIOT saknar långtgående planer; på kort sikt vill man etablera sig som den officiella amerikanska superhjältegruppen och öka igenkänningsfaktorn. På lite längre sikt räknar man med att gruppen ska kunna verka som ett avskräckande medel och få ner den alfarelaterade

brottsligheten. Det finns också de som talar om att utvidga gruppen till en större säkerhetsorganisation under amerikansk flagg, med kontor i alla större städer.

Rollpersonerna kan definitivt komma att bli intressanta för medlemskap. Organisationens kontaktperson Rebecca Saint håller koll på potentiella kandidater och bjuder in de hon finner lämpliga. Det finns fördelar och nackdelar med att tacka ja till ett sådant erbjudande. Att bli medlem innebär i praktiken att man inte längre har ett privatliv – det är svårt att ha hemligheter när man har nationens ögon på sig hela tiden.

Hemligheter

PATRIOT som organisation saknar i stort sett hemligheter, frånsett slitningarna mellan medlemmarna. Fountainhead upplevs som skrämmande av Stars och Stripes. Han i sin tur betraktar dem som naiva snorungar. Stripes försöker dölja sin homosexualitet, framför allt från Captain Tomorrow som är extremt homofobisk. Captain Tomorrow, i sin tur, ser resten av gruppen som sina medhjälpare eller sidekicks, vilket naturligtvis skapar frustration.

Relationer

S *PATRIOT är naturligtvis av åsikten att ickeauktoriserade, ickeregistrerade alfavigilanter är ett hot mot rikets säkerhet, och kommer att betrakta dem som sådana.*

Power Industries *Power Industries är en högt värderad samarbetspartner till PATRIOT och den amerikanska regeringen, men det hindrar inte att vi bör granska dem med samma lupp som alla andra som genomför alfarelaterad forskning.*

CRC *Ett besvärligt fall, minst sagt. De åtnjuter folkets gunst och har varit en mycket kreativ kraft i området, men de använder sig av ganska obehaglig retorik kring alfafrågan, som PATRIOT givetvis inte kan ställa oss bakom.*

Polisväsendet

Chicagos polisväsende, eller det som blir kvar av polisväsendet efter att staden lagts i ruiner, mobiliserar ganska snart och flyttar sitt huvudkontor till Barrington. Väldigt många poliser dör i katastrofen

eller i försöken att rädda folk snart därefter, och hela polisledningen är i stort sett utplånad.

De poliser som överlevt flyttas runt mellan avdelningarna beroende på behoven. Främst handlar det om att hjälpa överlevande och inledningsvis försöka säkra området kring Barrington. Även kriminalare sätts i gatutjänst och får patrullera, något det knorras en del om.

På längre sikt försöker polisen rekrytera och snabbutbilda folk som kan hjälpa till och fylla ut leden. Chicagopolisens skamfilade rykte förbättras knappast av att man flera gånger missar att göra ordentliga bakgrundskontroller på nyrekryteringarna. Det finns alltid de som gärna tar på sig en uniform och bankar några skallar.

Ett av de stora problemen för polisen är bristen på alforpecifik lagstiftning. En del alfabrott är naturligtvis ganska enkla att hantera; ett mord är ett mord oavsett om det begås med pistol eller kraftstråle. Men hur ska man hantera när någon blir, eller påstår sig bli, telepatiskt styrd till att utföra ett mord? Eller att en empat tar betalt för att använda sina krafter till att ge ett långvarigt, heroinliknande rus? Polisen står till en början maktlös, vilket också är en stor faktor i att man ställer sig bakom CRCs hårda linje mot alforna. Äntligen klubbas det igenom åtminstone lokal lagstiftning som ger möjligheter att ta hand om de nya problemen.

När CRC i ett senare skede försöker driva igenom en omfattande alfaregistrering med hjälp av alforcannerteknologi är polisledningen entusiastisk. Kraftlagar som motsvarar vapenlagarna gör deras arbete enklare, och särskillt den nya scannerteknologin ses som fullständigt revolutionerande.

Allmänt känt

Polisens arbete är jämförelsevis öppet, och de flesta känner till hur de arbetar och vilka mål de har.

Planer

Chicagopolisens mål är att återupprätta någon form av civilisation bland de överlevande; att se till att gatorna är rena från bus och att återuppbyggnaden går smärtfritt. Man lierar sig tidigt med CRC, som man uppfattar som den naturliga och legitima lokala auktoriteten.

Samtidigt finns det element inom kåren med helt andra mål. De använder kaoset och förvirringen för att fylla de egna fickorna eller leva ut rena maktfantasier om våld och dominans. De här elementen är svåra att komma åt. Kårandan är stark och ingen tjallar för internutredarna.

Hemligheter

En av de mer kontroversiella saker polisledningen gör är att tidigt börja utarbeta en plan för att hantera alfor. Tanken är att forma en särskild, hemlig, division med utökade befogenheter och mandat

att ta hand om alfarelaterad brottslighet. Hit försöker man i största hemlighet rekrytera alfor i kåren såväl som en och annan civilist.

Relationer

CRC *”Jodå, de verkar kunna sina saker. Vet hur prioriteringarna ska ligga, så att säga. Man vet ju hur politiker är; ena dagen är vi hjältar, andra dagen munkätande soffpotatisar beroende på vad som passar sig. Men hittills har det funkat bra. Vad fan ska man säga? Det är de som fixat så vi har löner att betala ut, och så länge vi kan hålla igång så finns det ju hopp:”*

Power Industries *”Det är såklart positivt att det kommer in kapital i området, utan Power Industries hade regionen nog varit rätt död nu. Samtidigt Ja, man ska kanske inte tro allt man hör, men man har ju hört en del rätt vanvettiga saker om vad som pågår innanför de där väggarna, och det vet man ju om man varit i kåren ett par år att ingen rök utan eld ”*

PATRIOT *”Jorå, nog har jag sett de där. På TV. Några riktiga brott lär de ju inte bry sig om; för sånt krävs riktiga poliser. Sen kan man ju knappast lita på dem; jag menar, jag såg den där Fountainhead stoppa en stridsvagn alldeles själv. Tänk dig om de där vänder sig mot oss, då har vi inte en chans ”*

The Voice *”Men för i helv Har vi inte hittat den där jäveln än? Nu har han saboterat en utredning igen. Genom att läcka info till allmänheten. Nu är vi nerringda, och pressen gör sitt bästa för att kräla upp i röven på oss. Var det inte nog med när han fick oss att se ut som några jävla clownpoliser förra veckan, efter den där biljakten?”*

POWER INDUSTRIES

Power Industries

Power Industries är ett börsnoterat företag som ursprungligen skapades som en front för superkurken och internationelle playboyen Mathias Power, även känd som ”Powerhouse”.

Allmänt känt

Sedan Mathias’ död har hans dotter, Theresa Power, tagit över företaget och på bara några år förvandlat det till ett modernt, framgångsrikt och toppnoterat företag inom forskning och utveckling.

Företaget finansierar forskning inom många områden och äger väldigt många patent inom framtidsteknologier som datorteknik och

cybernetik, men även inom medicin och biologi. Väldigt många företag och organisationer licensierar sedan teknologier från Power Industries, som på så vis går med rejäl vinst.

Power Industries har ett antal dotterbolag, där det mest kända antagligen är Power Securities, deras privata säkerhetsfirma som blivit kända genom sin distinkta visuella stil med ansiktslösa gasmasker och svarta kläder, och genom att vara oerhört effektiva och kompetenta. Power Securities anlitas av många stora företag, men den största arbetsgivaren är fortfarande moderbolaget.

Power Industries leds av en styrelse som tillsatts av aktieägarna. Theresa Power äger 51% av företagets aktier, och har gjort detta länge trots att företaget haft flera nyemissioner.

Planer

Power Industries planer är att bli världsledande inom sina områden, och på vägen expandera in i nya marknader. Målet är tydligt: att tjäna så mycket pengar som möjligt.

De mest omedelbara planerna inkluderar att investera i forskning kring alfor och deras ursprung; man tror att nyckeln till många teknologiska och medicinska framsteg ligger gömd i alfakrafternas otvivelaktigt mirakulösa natur. All tillräckligt avancerad teknologi är oskiljbar från magi, och alfor representerar en magi Power Industries gärna skulle patentera.

Hemligheter

Bortsett från Theresa Powers personliga hemligheter (s. 266) döljs mycket innanför Power Industries mer okända forskningslaboratorier. När Nova slår ner i Chicago pågår ett tiotal samtidiga supersoldatprogram, tre separata försök att replikera The Blood Red Emperors teleportationsförmåga, och oräkneliga andra mer eller mindre moraliskt tvivelaktiga projekt.

The Blood Red Emperor befinner sig i ett topphemligt laboratorium i Nevadaöknen där Theresa placerade honom efter att hon i all tysthet lurat honom i en fälla. Han är placerad i ett nedfruset tillstånd efter att ha kommit lös tre gånger och dödat alla i sin omgivning. Hela basen är en enorm faradaybur, vilket hindrar honom från att teleportera ut.

Relationer

Regeringen *”Den amerikanska regeringen är en av våra största kunder och vi har därför givetvis inga åsikter om hur den sköter sina affärer. Vårt kampanjbidrag till den sittande administrationen är att betrakta som en utsträckt hand; det finns ingen anledning till några spänningar mellan näringslivet och staten, och vi räknar med att regeringen inser vikten av att forsknings- och utvecklingsbranschen inte utsätts för några onödigt betungande avgifter eller lagstiftning”.*

Neon *”Power Industries vill givetvis dementera de här illasinnade*

*ryktena. Personen som kallar sig 'Neon' är en förvirrad vigilant som arbetar utanför lagens råmärken och visar tydliga tecken på sinnesförvirring. Power Industries har för närvarande ingen operation i Alaska, om man inte räknar med den vetenskapsmässa för mellanstadieelever vi sponsrar i Anchorage. *skratt*"*

Ansible *"Vi har sett spår efter en enormt kraftfull telepat, och flera andra organisationer tycks vara på samma spår. Erbjud telepaten skydd och husrum i utbyte mot att vi får analysera hennes krafter. En mycket bra deal; win-win."*

12

Sektion 12

Den amerikanska regeringen har sedan 1970-talet haft en särskild organisation vars uppgift det är att genomföra hemliga operationer som inbegriper alfor. Det handlar om alla tänkbara sorters "svarta" operationer – från att "befria" viktiga men motvilliga forskare på alfaområdet och ge dem nya jobb hos regeringen till att samla information om och neutralisera specifika alfor. Kort sagt, den sortens operationer som ofta är nödvändiga, men som ingen regering skyltar med om den slipper.

Sektion 12 har ett antal anställda alfor. De är alltid välskyddade och står under konstant bevakning. En del arbetar frivilligt för staten, som Diamanda Hellstrom, men de flesta gör det motvilligt, i utbyte mot till exempel strafflindring eller att regeringen inte synar deras familjer alltför hårt i sömmarna.

Sektion 12s agenter rekryteras ur toppskiktet av andra organisationer, och i den mån folk vet om att de finns är de kända för extremt hög kompetens vad gäller smygteknik, övervakning, närstrid och eldstrid.

Organisationen har en komplex och svåröverblickbar struktur, med många mellanchefer och mer eller mindre separata delstrukturer. Det finns i stort sett ingen insyn någonstans.

I Chicago leder agent Hellstrom Sektion 12s arbete. Hon är en smula oberäknelig, men gillar jobbet och levererar generellt goda resultat.

Allmänt känt

Sektion 12s existens är inte känd för allmänheten, åtminstone inte specifikt. Att regeringen har någon form av hemliga agenter som jobbar med alfor är en ganska vanlig konspirationsteori.

Planer

Sektion 12s interna planer är helt enkelt att bevara status quo. Det finns element inom organisationen som helst skulle vilja utrota alla alfor. I och med organisationens snåriga och ogenomskinliga struktur har det hänt flera gånger att de mer radikala elementen genomfört operationer som egentligen inte alls varit särdeles väl förankrade i toppskiktet. Det finns med andra ord en hel del olika planer och viljor inom Sektion 12.

Hemligheter

Egentligen är Sektion 12 en enda stor hemlighet, men en sak är säker: Bakom kulisserna försiggår en hel del minst sagt suspekta projekt. Bland annat forskar man på möjligheten att föra över alfaförmågor till vanliga människor, replikera dem. Målet är givetvis någon form av supersoldatprogram.

I Chicago gräver Sektion 12 efter rester av rymdstationen som slog ner och av Doktor Null som befann sig på den vid kraschen. De letar också efter ett av doktorns hemliga laboratorier som enligt rykten ska ligga begravt under staden sedan långt innan katastrofen.

Relationer

Regeringen *”Regeringen är vår arbetsgivare, de betalar våra löner och ger oss våra resurser. Egentligen vill de inte veta var deras pengar tar vägen. Vi är inte rumsrena. Utan oss skulle alltihop rasa samman. Vi tar hand om vita husets smutsiga byk. Vi gör det som behöver göras, för att ingen annan vågar. Någon måste rädda landet från det inre hot alfor innebär.”*

S *”Amatörer, antagligen terrorister.”*

Sovjetunionen *”Självklart finns det kommunistspioner i landet. Det har vi vetat i årtionden. Det är dock inte vårt jobb att hålla efter dem – utom när deras alfor kommer hit såklart. Vi har också hört viskningar om att de utvecklar alfaderiverad teknologi, och det är helt klart något vi bör undersöka ”*

S

S är en hemlig, decentraliserad organisation av framför allt alfor men också en hel del normala civilister. Organisationens uttalade mål är att ta hand om de hot mot mänskligheten eller civilisationen som den vanliga ordningsmakten inte klarar av. Ibland är det dessutom så att ordningamakten – polisen, militären, regeringen – är problemet.

I praktiken bekämpar S alla möjliga sorters hot, från alfaterrorister till alfor som helt tappat kontrollen över sina förmågor.

S är uppdelad enligt en klassisk cellstruktur, där varje cells medlemmar bara känner till varandra och en kontaktperson högre upp i hierarkin. Det innebär att en S-agent inte kan avslöja så mycket om den tillfångatas eller stöter på en telepat.

Beroende på vem man frågar är S antingen en organisation för superhjältar som inser att en del saker måste ske utanför lagens råmärken, eller en terroristorganisation av farliga vigilanter.

Utöver de aktiva agenterna finns ett nätverk av vanliga civila människor som arbetar med kontinuerlig informationskontroll. De gör sitt bästa för att hålla S och dess agenter hemliga.

Allmänt känt

I likhet med många andra av de organisationer som verkar i Chicagoområdet är organisationensa existens inte allmän kännedom.

Planer

Under kampanjens gång kommer S nästan garanterat att bli intresserad av att värva rollpersonerna, vilket de i så fall gör via sin mest geografiskt flexibla medlem, teleportören Night Mare.

Hemligheter

S styrs i toppen av en enda person: Subversive. Han drog sig tillbaka i samband med att luften gick ur hippierörelsen, och har sedan dess jobbat med att skapa en organisation som kan verka utanför traditionell maktapparat för att destabilisera nationer och regeringar i den mån det behövs, och dessutom bekämpa reella hot mot mänskligheten.

Subversive saknar egentligen en långsiktig planering för S, vilket också gör att organisationen mestadels är reaktiv. Den sysslar inte

med så mycket förebyggande arbete – det handlar mest om att släcka bränder. Subversive är medveten om problemet, och söker efter kompetenta strateger som kan agera rådgivare och sköta mer av administration och långsiktig planering. Frågan är bara hur man vet att man kan lita på någon som erbjuder sina tjänster i det här sammanhanget

Relationer

PATRIOT *Mest ett PR-trick för den amerikanska regeringen. De ser snygga ut på kort, men de kommer aldrig att kunna göra det som krävs. Den ende av dem som är värd att akta sig för är Fountainhead. Den jäveln har lagt sina bössor i blöt i nästan varje smutsig dypöl till väpnad konflikt de senaste 20 åren.*

Power Industries *Giriga jäklar; skulle sälja sina mormödrar om de bara kunde hitta en köpare. Deras senaste kassako är alfakunskap, och de verkar inte vara så noga med hur den införskaffas. Det är bra att det forskas, men då måste resultaten göras tillgängliga för alla, inte bara den med tjockast plånbok. Förr eller senare kommer vi att behöva göra något åt dem, både på praktiska och ideologiska grunder. Det är såna som de som håller mänskligheten kvar i skiten.*

CRC *En riktig huvudvärk. Svårt att säga om de har något fuffens för sig, och de gör en hel del bra grejer. Frågan är bara vad som egentligen driver Washington - och hur överlevde han så länge inne i zonen?*

Viktiga personer

Efter den andra vågen, där Chicago förvandlas till en ruinstad, är det givetvis många som försöker etablera sig i regionen. En del av dem är alfor, andra är vanliga människor. En del är uttalade superskurkar, andra hjältar – i de flestas fall beror det lite på var man står. En sak är säker; det finns många som är intresserade av Chicagos framtid.

När den amerikanska regeringen på förslag från sin alfaexpert Rebecca Saint (s. 259) ganska kort efter Chicagokatastrofen återbildar PATRIOT börjar man med ett säkert kort i form av Fountainhead (s. 236). Han har egentligen aldrig lämnat regeringens tjänst. Ganska snart byggs gruppen på med Stars och Stripes (s. 260) , men sedan dröjer det lite innan Captain Tomorrow (s. 222) bjuds in. Samtidigt skickar PATRIOTs arvsfiender Omega sin agent Agony (s. 212) till Chicago för att bevaka organisationens intressen och sköta rekrytering på plats.

Även S är på plats och önskar rekrytera. Night mare (s. 256) betraktar troligen rollpersonerna som potentiella medlemmar. Hon kommer att försöka bjuda in dem, om inte annat för att förhindra att de rekryteras av PATRIOT eller Omega.

För mer diskreta, eller åtminstone mer lättförnekade, operationer kallar regeringen in den nyblivna alfan Diamanda Hellstrom (s. 232). Hon skickas till Chicago för att ta hand om Sektion 12s operation där.

Regeringen motarbetas också inifrån av en utåt sett ganska anonym alfa: Miss Information (s. 245). Hon försöker trasa sönder regeringens effektivitet och få landet att falla. Snart vänds även hennes intresse mot Chicago, och den smältdegel av möjliga allierade och fiender som samlats där.

Förutom Night Mare kan rollpersonerna nog finna om inte hjälp så åtminstone kamratskap med den evige radioprataren och alfan The Voice (s. 269), som älskar att avslöja andras hemligheter, och den nergångne och sjuke Static (s. 263) som är före detta medlem i PATRIOT och gärna berättar hur det egentligen gick till.

När Power Industries anländer till Chicagoområdet följer både ägaren Theresa Power (s. 266) och hennes högra hand Nathaniel (s. 250) med. De tycks åtminstone tillfälligt slå ner sina bopålar i anslutning till företagets nya filial. Där Theresa finns, följer naturligtvis hennes mest högljudde kritiker, Neon (s. 253), också.

När Chicagos älskade borgmästare Harold Washington räddas och grundar Chicago Restoration Council jublar många. Ingen vet att han och områdets nya kriminella geni och organisatör Mr. Gray (s. 249) i själva verket är samma person – superskurken Deception (s. 228). Annars är det ganska tunnsått av regelrätta superskurkar, utom möjligen den något stereotype Armageddo (s. 218), som utan tvekan beskriver sig själv som en sådan.

Eftersom det kalla kriget trots allt fortfarande pågår skickar Sov-

jetunionen också agenter till Chicago. Förutom vanlig personal och materiell anländer också den hänsynslösa Molniya (s. 248) och den plågade Buran (s. 220). Buran påbörjar snart ett hemligt förhållande med den uppmärksamhetskrävande och medieälskande alfan Chameleon (s. 225), något som riskerar att skapa ordentliga problem om lojalisten Molniya får reda på det hela.

Inne i zonen växer något otäckt i form av maskinvarelsen Engine (s. 234), och utanför den härjar Hopper (s. 240) och hennes plundrargäng. I en militärbas utanför staden hålls Desolation (s. 230), även känd som den Svarta Stormen, fången. Ingen av dem är egentligen ond i traditionell mening. De agerar i enlighet med sin uppfattning om vad som är gott, eller nödvändigt. Problemet är att deras uppfattning om vad som är gott eller nödvändigt inte alls är kompatibelt med civlisationen och människan så som de ser ut idag.

Chicago blir också en fristad för andra än de avhoppade Corecellerna. Bland de som gömmer sig i området märks också Ansible (s. 214), en kraftfull telepat som klokt nog gör sitt bästa för att undgå att upptäckas, och MirrorShade, en kvinna på rymmen från Core.

Det är givetvis helt frivilligt att använda sig av de här aktörerna; tanken är att erbjuda ett rikt galleri av aktörer och konflikter som kan inspirera till äventyr i och kring Chicago. Om någon aktör fattas, lägg till den. Om någon inte alls passar er vision eller kampanj, plocka bort den.

Agony

I skuggan av Chicagokatastrofen dras även den terrorstämplade alfaorganisationen Omegas uppmärksamhet mot området. Resultatet blir att Agony, alfa av Smärta och Lidande, etablerar sig i området.

Hon bygger snabbt, med Omegas stöd och resurser, upp en skugglik lokal organisation. Den består mestadels av andra- och tredjehandsrekryter som vet allt mindre om vem de jobbar för ju fler led deras order kommer genom. Antalet personer som känner hennes identitet och får order direkt från henne hålls till ett absolut minimum. De flesta som rekryteras är småbrottslingar, som tror att de går med i en vanlig kriminell organisation.

Samtidigt är hon inte rädd att visa sig när det behövs, och ta i med hårdhandskarna mot problem hennes vanliga underordnade inte kan hantera.

Utseende

Agony är stor, omkring 190 cm lång och väldigt kraftig. Hon är otroligt muskulös och har dessutom en stor tjock mage och några extra hakor. Hon har blek, rödflammig hud, midjelånga dreadlocks och bruna ögon. Hon går mestadels klädd i slitna T-tröjor med punktryck och militärbyxor storlek XXXL under en lång svart rock.

Agony

Mask

Agonys mask är väldigt lik hennes vanliga utseende, bortsett från att hennes ögon blir gula och glödande och hon får en hel del svarta tatueringar som krälar tentakellikt över hennes hud. Hon spenderar större delen av tiden i denna form.

Förmågor

Hennes långa dreads kan hon styra som tentakler och göra längre eller kortare vid behov. Via dem kan hon orsaka enorm, brännande smärta på organiska varelser genom att röra vid dem. Hon är alfa av Smärta, och blev det redan i den första vågen.

Hemligheter

Agony föddes som Josephine Agatha Foster i Aurora, Illinois. Det namnet, som hon kallar sitt ”slavnamn”, har hon inte använt sedan hon gick med i Omega för tjugo år sedan. Något hon inte informerat sin organisation om, och planerar att fortsätta hålla hemligt, är att hon har en syster som fortfarande bor i Aurora. Det är den egentliga anledningen till att hon såg till att placeras i Chicago.

När man går med som aktiv medlem i Omega förväntas man bryta med sitt förflutna, men Agony har hållit ögonen på sin syster. Nu när den andra vågen ser ut att skapa kaos vill hon se till att vara nära utifall något skulle hända. Agony ser sig själv som ett hopplöst fall, men vill göra sitt allra bästa för att hennes syster och två systerdöttrar får chansen att leva ett liv fritt från alfakonflikter och politik – det normala liv Agony själv anser sig ha blivit lurad på.

Hon har en pojkvän som också är agent inom Omega. Han kallar sig Oblique och är en ganska ny rekryt. Hon har inte träffat honom sedan innan den andra vågen, och har ingen aning om var i landet han befinner sig nu.

Relationer

Omega *”Det finns ingen annan som gör något, ingen annan som ifrågasätter status quo. Vad fan skulle jag göra? Sitta och rulla tummarna, medan andra fuckade upp livet för folk som mig? I helvete. Vi vet hur det gick senast. ’Det händer inte oss’, säger man fram tills man själv släpas till gaskamrarna. De kallar oss terrorister. Det gjorde nazisterna med motståndsmännen också.”*

Armageddo *”Alldeles för tokig, kan bli en säkerhetsrisk. Drar mycket uppmärksamhet till sig, ett vandrande jävla mediejippo. Vi behöver inte mer sånt. Kampen är på allvar. Om ingen av de såkallade hjältarna tar hand om problemet får jag göra det.”*

Theresa Power *”Hon får en massa oförtjänt skit. Såna som hon finns i alla konflikter – och tur är väl det. Hon forskar på sånt som det behöver forskas om, utan att bara sitta och trycka på kunskapen som regeringarna gör. Nej, hon säljer – jag ska inte låtsas som att hon är en av the good guys, men jag fattar hennes position och är glad över att hon finns. Sen är det ju klart att hon får en massa skit, som sagt; hon är ju kvinna i en jävligt korvdominerad bransch ”*

Värden

Poäng: 123	**Kraftegenskaper**	**Särdrag**	○ **12** 4
	Reflex 8	Ful	○ **11** 3
Egenskaper	Kontroll 12	Tålig 12	○ **10** 3
Styrka 13	Fokus 13	**Komponenter**	○ **9**
Vilja 10	**Vapen**	Flytta	○ **8**
Smidighet 6	Hår:	Precision	○ **7**
Obemärkt 4	RKF 8/12/13	Räckvidd 2	○ **6**
Övertalning 4	Räckvidd 2	Skada	○ **5**
Närvaro 6	Genomslag 8	Skydd	○ **4**
Perception 6	Skada 15	**Skydd**	○ **3**
Närstrid -1		Hår:	
Avståndsstrid -5	Obeväpnad:	Täckning 11	
Bakgrunder	A/F 9/3	Pansar 10-12	
Omega 10	Genomslag 10		
Trucker 4	Skada 13		

Ansible

En av de i särklass mest fruktade och universellt hatade Klass 1-förmågorna är definitivt telepati. Sandra Liu, även känd som Ansible, har oturen att inte bara vara telepat utan dessutom en otroligt kraftfull sådan.

När hon upptäcker sin förmåga efter den andra vågen blir hon först närmast katatonisk; under flera dagar har hon svårt att ta in yttre sinnesintryck eftersom hon hela tiden bombarderas med andras tankar och känslor. Snart lär hon sig dock att kontrollera förmågan, och bestämmer sig för att vara så diskret och försiktig hon kan.

Hon behåller sitt jobb som telefonförsäljare och försöker återgå till ett normalt liv, i den mån livet nu kan bli normalt i Chicagos närhet. Hon använder förmågan i begränsad mån för att vinna fördelar på jobbet och slippa vardagliga missförstånd och problem. Hon är medveten om riskerna, om att regeringen skulle fängsla och antagligen döda henne om de fick reda på hennes existens. Samtidigt är det svårt att inte använda en så mäktig och användbar kraft; att bara kika lite grann i chefens huvud eller bara lugna ner arbetskamraterna en smula när de hetsar upp sig över något missförstånd

Utseende

Sandra har japanskt påbrå, med svart hår och mörkbruna ögon. Hon klär sig smakfullt och gärna lite påkostat och modernt, och sminkar sig konservativt.

Mask

I sin Ansibleform bär hon långa, blågröna, fladdrande rockar och en stiliserad mask som täcker övre halvan av ansiktet och saknar hål för ögonen. Ansiktsmasken liksom övriga kläder är täckta av vitglödande symboler.

Förmågor

Ansible är en oerhört mäktig telepat och kan läsa både tankar och minnen på oerhört långt avstånd. Hon kan också plantera tankar och bygga om folks minnen. Hon kan dessutom resa in i sina offers drömvärldar och ta med sig folk in.

Hon använder dock sällan sina fulla förmågor; mest läser hon ytliga tankar på folk omkring sig. Hon känner att allt utöver det helt klart vore omoraliskt; ytliga tankar är, resonerar hon, ungefär som att kunna läsa folks kroppsspråk.

Hemligheter

När Sandras pojkvän, Russel, försöker våldta henne reagerar hon instinktivt. Alla i hennes bostadsområde blir av med flera timmars minnen, och Russel själv förvandlas till en mental grönsak. Eftersom hon inte riktigt klarar av att hantera situationen och inser att det skulle vara ren katastrof att försöka förklara situationen för sjukhus eller polisen försöker hon istället gömma honom hemma hos sig, där hon matar och tar hand om honom medan hon desperat försöker hitta ett sätt att komma ur knipan.

Hon försöker så gott hon kan att distansiera sig mentalt från sina handlingar och från sin alfa. Hon ger den namnet ”Ansible” efter en gammal science fiction-berättelse hon läst. Det rör sig inte om något så melodramatiskt som en personlighetsklyvning, men Sandra använder krafterna och masken som skydd mot att behöva ta ansvar för sina handlingar. När hon antar sin alfaform och blir Ansible försvagas

hennes moraliska spärrar samtidigt som hon blir mer upphöjd och kallt beräknande.

I längden kommer Sandra, om ingen hjälper henne in på en mer konstruktiv väg, att bli alltmer Ansible, och Ansible kommer att bli alltmer hänsynslös. Sandra börjar hata sig själv, sin ångest, sina känslor. De gör för ont. Ansible är ett svar. Att bli Ansible är att gå bortom det mänskliga, bortom moralen och bortom ”gott” och ”ont”. Att bli Ansible är att bli en gud, och gudar känner ingen smärta.

Relationer

Regeringen *”Jag vet vad de vill göra med mig. Med såna som mig. Det bästa jag har att hoppas på är väl plågsamma experiment, eller hur?”*

The Voice *”Det känns skönt att veta att det finns andra som mig därute. Ibland undrar jag om jag borde försöka ta kontakt.”*

Sektion 12 *”Eh, fröken Hellstrom, Sir? Psi-scannern gav just ett mycket kraftigt utslag. Jag tror ni hade rätt; störningarna är orsakade av en person. Hur vill ni att vi fortsätter?”*

Core *”Målet – kodnamn ’Ansible’ – är högprioriterat, och ni har alla blivit utrustade med Psiskydd i era rustningar. Det kommer antagligen inte att räcka fullt ut, men borde göra det svårare för målet att hindra er alla samtidigt. Agent FA576 har rekat området och era kartor ska nu vara uppdaterade. Frågor? Ni har era order. På tre. Ett, två tre.”*

CRC *”Han har en silvertunga, Washington. Jag gillade honom förut, innan allt det här. Jag röstade på honom. Men nu Jag tror inte på honom längre. Det han säger om alfor det är obehagligt. Jag tänker definitivt inte gå med på någon registrering. Det känns som att han bara vill sätta åt oss. Vad är nästa steg, kräva att alla alfor går runt med en stjärna på bröstet?”*

Värden

Poäng: 137	**Kraftegenskaper**	**Komponenter**	○ **10** 4
	Reflex 6	Area	○ **9** 2
Egenskaper	Kontroll 12	Informatik	○ **8**
Styrka 6	Fokus 15	Otyglad	○ 7
Vilja 15	**Vapen**	Psionisk	○ **6**
Smidighet 4	Psionisk storm:	Räckvidd 12	○ **5**
Obemärkt 6	RKF 6/12/15	Skada	○ **4**
Övertalning 9	Räckvidd 2		○ **3**
Närvaro 10	Skada *15		○ **2**
Perception 8			○ **1**
Närstrid -5	Obeväpnad:		
Avståndsstrid -5	A/F 5/0		
Bakgrunder	Genomslag 3		
Telefonförsäljare 6	Skada 6		

Ansible

Armageddo

Armageddo är alla hjältars värsta mardröm, den mörka fasa som sätter skräck i självgoda trikåtyper. Åtminstone enligt honom själv. I sina ögon är han ett kriminellt geni som ska få Chicagoområdet att darra. Det är också den bild han försöker förmedla till omvärlden, med blandat resultat.

Armageddo är en klassisk superskurk. Han har det kacklande skrattet, den bisarra dräkten och de långsökta planerna. Han kidnappar borgmästare, rånar banker och har avancerade planer på hur han ska hämnas de som besegrat, förolämpat eller tittat snett på honom.

Hans riktiga namn är Joseph Möller. Han är arbetslös sedan några år tillbaka och bor hemma hos sin mamma.

Utseende

Joseph har nordiska drag och är solbränd, muskulös och har en stor röd pudelhockeyfrilla.

Mask

Armageddos alfaform är ganska lik hans vanliga utseende; han blir längre, får större muskler och en ännu mer magnifik pudelhockeyfrilla. Hans ansikte täcks av en vit mask, och kroppe av läder, spikar, kedjor och dödskallar.

Förmågor

Armageddo, alfa av Superskurkar, kan flyga och skjuta chockstrålar. Han tål också en hel del stryk, en viktig del av att kunna hålla sig levande i superskurkbranschen.

Hemligheter

Han är en riktig serienörd och har alltid gillat superskurkar; när han fick sina krafter var det som om hans högsta önskan gått i uppfyllelse. Han har dock börjat upptäcka hur svårt det är att vara en riktig superskurk. Dels är allting mycket dyrare med dräkter och hemliga baser och sådant än det verkar i serierna, dels verkar det vara väldigt svårt att få folk att ta en på allvar

Relationer

PATRIOT *”Trikåklädda fånar! En dag ska de få märka på ARMAGEDDOS VREDE!”*

Power Industries *”Gå, mina trogna tjänare! Slå till mot transporten enligt planen, och för innehållet till mig. Deras nya frysstråle kommer att göra min nästa bankstöt LÄTT SOM EN PLÄTT! MOUAAHAHAHA-HAHA!”*

Deception *”Armageddo är en irriterande liten spyfluga. Kanske kan han göras användbar; jag har utrustning som behöver testas på en alfa, och om jag kan fånga in honom vore det att slå två flugor i en smäll. Kanske kan jag låta mig kidnappas av honom, och sedan vända rollerna vid lämpligt tillfälle? Det skulle sannerligen göra att ingen misstänkte mig, framför allt ifall jag kan smuggla bort honom och låta mig ’räddas’ av någon. Kanske den lokala poliskåren, eller någon av de lokala förmågorna. Hursomhelst en situation som kan ge goda synergieffekter både för experimenten och för bilden utåt.”*

Värden

Poäng: 75	**Kraftegenskaper**	**Särdrag**	○ **13** 5
	Reflex 2	Dåligt rykte 3	○ **12** 5
Egenskaper	Kontroll 8	Belastnings-	○ **11** 4
Styrka 10	Fokus 9	registret 3	○ **10** 4
Vilja 6	**Vapen**	Tålig 13	○ **9** 3
Smidighet 6	Kraftstrålar:	**Komponenter**	○ **8**
Obemärkt 8	RKF 2/8/9	Flyga	○ **7**
Övertalning 6	Räckvidd 3	Räckvidd 3	○ **6**
Närvaro 8	Genomslag 10	Skada	○ **5**
Perception 6	Skada 16		○ **4**
Närstrid -1			
Avståndsstrid -2	Obeväpnad:		
Bakgrunder	A/F 9/3		
Serienörd 8	Genomslag 7		
Arbetslös 4	Skada 10		
Superskurk 8			

Buran

Buran tillhör definitivt de som kan komma att ställa till problem i Chicagoområdet. Tillsammans med den mindre synliga kollegan Molniya agerar han ögon, öron och rekryteringsagent åt Sovjetunionen.

Han heter egentligen Anton Borisovitj Vitaly men under operationen i USA går han som Nicholas Woodrow, yngre bror till Lisa Woodrow. Lisa är Burans kollega Molniyas täckmantel. De bor båda i Aurora, men inte tillsammans.

”Nicholas” flyttar snabbt in i en fräsch etagevåning i centrala Aurora och börjar etablera sig på vad som är kvar av Chicagoområdets klubbscen.

Utseende

Anton har kortklippt svart hår, ljus olivfärgad hy och kallt blekgröna ögon. Han talar god engelska med bara den allra minsta antydning till rysk brytning.

Mask

I alfaform bär Buran han en röd och svart helkroppsdräkt och en ansiktsmask som lämnar mun och haka fria.

Förmågor

Buran kan frammana och kontrollera is. Han kan skapa allt från detaljerade isfigurer till väggar eller olika isvapen. Han kan också slunga iväg extremt hårda istaggar mot sina motståndare.

Han kan också flyga, men inte speciellt snabbt.

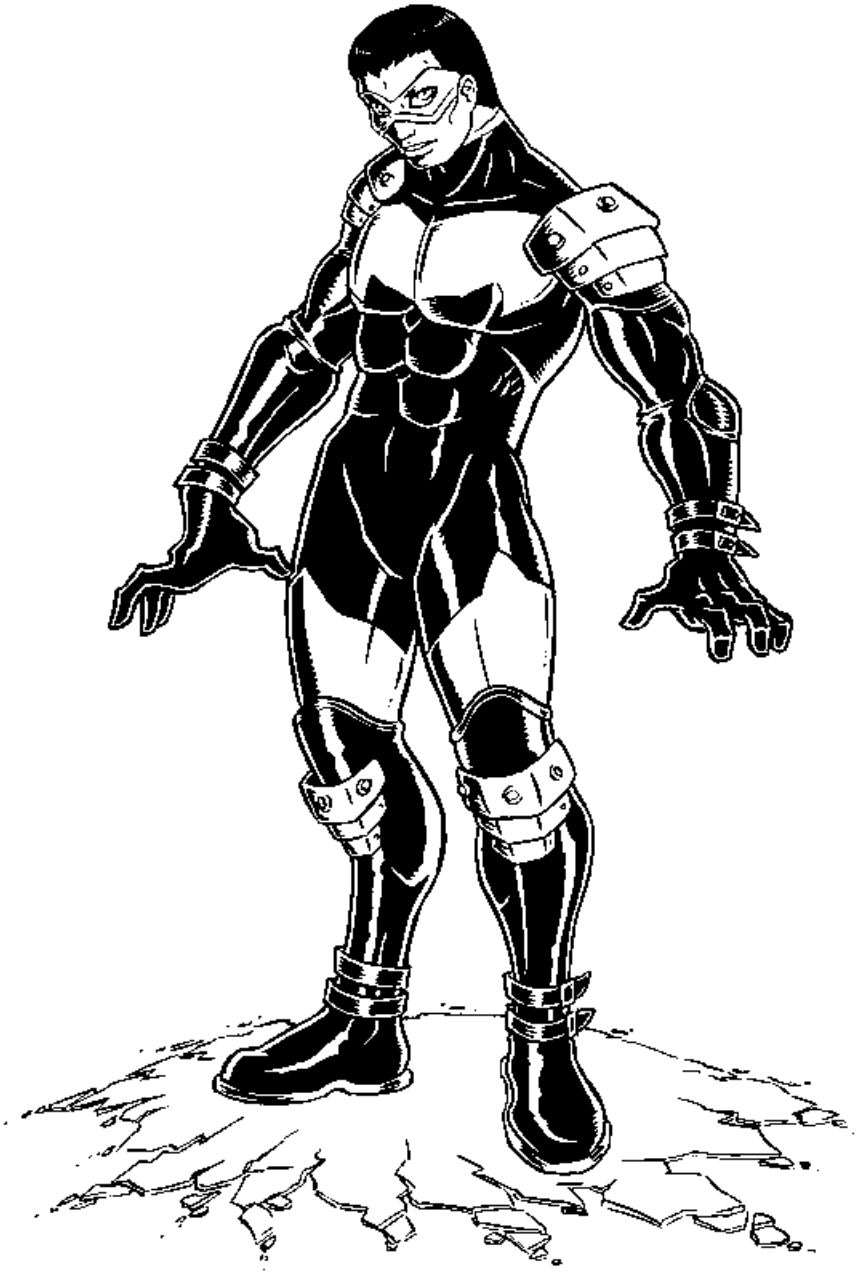
Hemligheter

Buran är desillusionerad om sitt lands ideologi och möjligheter, och trivs extremt bra i USA. Det enda som hindrar honom från att desertera är att han är livrädd för sin kollega Molniya. De har arbetat tillsammans ett antal år, sedan de bara var Anton och Inessa – han har sett hur fanatisk och hänsynslös hon är.

Han inleder kort efter att de anlänt till staterna ett förhållande med den nyblivne alfan Chameleon. Det är definitivt något han försöker hålla hemligt från Molniya; om något blir han själv ännu mer mån om att göra sitt jobb samvetsgrant och enligt order. Dels för att Molniya inte ska misstänka något, dels för att han helst vill stanna i USA och inte bli utbytt på grund av ineffektivitet.

Relationer

Rebecca Saint *”Mitt arbete skulle vara mycket lättare om hon inte fanns med i bilden. Jag har påbörjat ett försök att diskreditera henne ordentligt, så att hon blir gjord omöjlig i officiella sammanhang. Då skulle det bli mycket lättare att erbjuda vårt alternativ till de hon idag försöker rekrytera.”*



Buran

Ansible *”Hon står överst på alla listor från Kreml; men eftersom vi inte vet vem hon är finns små möjligheter att hitta henne. Våra telepater är för långt borta för att kunna triangulera; allt vi vet är att hon befinner sig någonstans i eller kring Chicago.”*

Molniya *”Jag har arbetat vid hennes sida i över tio år, och ändå känner jag henne inte. Vi är inte vänner, jag tvivlar på att hon har några. Vore det inte för henne kanske jag redan deserterat. Jag har sett vad hon gör med de som förråder partiet.”*

USSR *”Jag älskar mitt land. Min far och min farfar älskade också vårt land. Så lång tillbaka någon kan minnas har vi, männen i min släkt, alltid älskat vårt land. och slagits för det. Dött för det. Mina föräldrar har höga poster i partiet. De är mycket stolta över mig. Nu tvivlar jag. Jag har smakat den förbjudna frukten och nu smakar allt annat papper och aska. Jag älskar mitt land, men jag vet inte om jag kommer att kunna kämpa för det så länge till.”*

Chameleon *”Min ljuspunkt i mörkret. Min frestare, min frälsare. Jag vet inte om det vi har kommer att vara för evigt, men jag vill ta reda på det.”*

Värden

Poäng: 120	**Kraftegenskaper**	**Särdrag**	○ **10** 4
	Reflex 2	Mörk hemlighet 4	○ **9** 2
Egenskaper	Kontroll 9	Plikter	○ **8**
Styrka 6	Fokus 11	**Komponenter**	○ **7**
Vilja 8	**Vapen**	Agera	○ **6**
Smidighet 8	Isstrålar:	Allmänfarlig	○ **5**
Obemärkt 10	RKF 2/9/11	Area	○ **4**
Övertalning 8	Räckvidd 3	Fasthållning	○ **3**
Närvaro 8	Genomslag 12	Flyga	○ **2**
Perception 11	Skada 16	Räckvidd 3	○ **1**
Närstrid 0		Skada	
Avståndsstrid -1	Obeväpnad:	Skydd	
Bakgrunder	A/F 10/4	**Skydd**	
Sovjetagent 8	Genomslag 3	Ispansar:	
Partysnubbe 4	Skada 6	Täckning 9	
		Pansar 8-10	

Captain Tomorrow

Det återbildade PATRIOTs främste talesman och affishnamn är Captain Tomorrow. Hans markerade hjältehaka är den som syns på framsidan av tidningar, hans röst är den som hörs i intervjuer. Det finns de som säger att resten av PATRIOT egentligen bara är hans medhjälpare, att han egentligen inte behöver något team.

Captain Tomorrow gör sig mycket snabbt ett namn efter den andra vågen, och rensar upp ordentligt bland buset i flera amerikanska storstäder. Ingen blir egentligen förvånad när han erbjuds en plats i PATRIOT.

Captain Tomorrow

Ingen vet vem han är när han inte är Captain Tomorrow. Det verkar inte heller som om pressen verkar intresserad av att undersöka saken; de är fullt upptagna med att skriva artiklar om huruvida hans magnifika skrynkelfria mantel är en del av hans kraft och om hur han samarbetar med polisen för att vinna ”the War on Drugs”.

Utseende

Hans vanliga utseende är okänd för de flesta, och väldigt anonymt. Han har mörkbrun och väderbiten hy, en liten kulmage och ett ganska runt ansikte som ofta ser oroligt ut. Hans hår är svart, tunnt och lite stripigt.

Mask

Captain Tomorrows alfaform är mycket muskulös och bär en hudnära dräkt i vitt och gult. Han har en framträdande hjältehaka, en ordentlig mantel och ett imponerande hårsvall som använts i flera schamporeklamer.

Förmågor

Tomorrows uppenbara krafter är superstyrka, snabbhet och tålighet. Han kan också flyga.

Hemligheter

Först och främst har Captain Tomorrow en charmkraft. De som kommer i kontakt med honom får generellt ett väldigt bra intryck, som det inte är alldeles enkelt att ändra på. Det är ingen direkt psykisk förmåga; han hjärntvättar ingen och den som redan ogillar honom kommer antagligen inte att bli hans kompis i första taget.

Han heter egentligen Conrad Cullen och är en 37-årig lastbilsmekaniker från Memphis. Han lider av svår depression, som han går hos psykolog och äter antidepressiva för att hantera. Psykologen känner till att han fått alfakrafter, och har avrått honom från att placera sig i ramljuset.

Conrad lider av konstant dåligt självförtroende som han försöker täcka upp genom ett närmast tvångsmässigt raggande, ett beteende som knappast blivit mer lätthanterligt sedan han börjat kunna förvandla sig till Captain Tomorrow. Han har tidigare varit inlagd; numera håller regeringen honom i hårda tyglar och ser till så att han håller sina psykologtider och äter sina mediciner ordentligt. Problemet är bara att som Captain Tomorrow är han betydligt mer svårkontrollerad, och han spenderar mindre och mindre tid i sin gamla form

Relationer

PATRIOT *”Jag och mina kamrater, laglydiga och rättrådiga, lovar att endast använda våra krafter på order av de förenta staternas regering. Vi är inga vigilanter – vi är poliser, men för en ny sorts brottsling.”*

S *”Farliga vigilanter som tycker att de kan agera utanför lagen. Föga bättre än de hot de säger sig bekämpa!”*

Stripes *”Men stumpan, vad tror du om att smita upp till min våning när vi är klara här och ta en liten drink?”*

Rebecca Saint *”Hans läkare, doktor Childermass, har olyckligtvis visat sig vara en alfa. Vi söker honom nu, men misstänker att han gått under jorden. Jag har initierat en smutskastningskampanj som diskrediterar honom under tiden, så att han saknar trovärdighet även om han skulle prata med någon. Om nu inte hans tystnadsplikt som läkare skulle räcka. På det hela taget tror jag att problemet är löst, ur PR-synpunkt. Vi har också hyrt in en ny psykolog åt Tomorrow. Vi har såklart gjort en grundlig bakgrundskoll.”*

Fountainhead *”Kära syster, jag har sett att Fountainhead tycks oroa den gode kaptenen. Jag vet att du också tycker att han är obehaglig, men du kanske borde umgås mer med vår rustningsbeklädde kamrat? Om inte annat för att slippa Tomorrows närmanden.”*

Värden

Poäng: 109	**Vapen**	**Särdrag**	○ **13** 5
	Obeväpnad:	Gott rykte 3	○ **12** 4
Egenskaper	A/F 11/5	Mörk hemlighet 2	○ **11** 3
Styrka 14	Genomslag 11	Tålig 15	○ **10** 3
Vilja 8	Skada 14	Vacker	○ **9**
Smidighet 13		**Komponenter**	○ **8**
Obemärkt 6		Flyga	○ **7**
Övertalning 6		Transport	○ **6**
Närvaro 13			○ **5**
Perception 6			○ **4**
Närstrid 1			
Avståndsstrid -2			
Bakgrunder			
Lastbilsschaffis 6			
PATRIOT 8			

Chameleon

Vissa blev helt klart mer nöjda än andra när de blev alfor. Cedric Boyle, även känd som Chameleon, hör definitivt till dem. Innan den andra vågen stekte han burgare och jobbade extra inom äldrevården, nu är han lokalkändis. Han insåg tidigt att krafter kanske kommer med ett stort ansvar, men sköter man sina kort rätt kommer de också med stora inkomster.

Cedric skaffar sig snabbt kontrakt med en serietidningsförläggare och en agent och börjar etablera sig som superhjälte. Trots att alfor ofta ses med misstänksamhet säljer de både lösnummer, serietidningar, actionfigurer och biobiljetter. En alfa som istället för att leka vigilante skaffar ett respektabelt mediajobb är helt klart mer OK i allmänhetens ögon.

Större delen av sin tid med masken på spenderar han med att göra reklamfilmer, klippa bandet vid butiksöppningar och olika PR-uppdrag. Ibland hör polisen av sig och ber honom om hjälp med någon bandit med alfaförmågor. Vanligen hjälper han gärna till, framför allt om han bedömer att det blir en lätt match – och en bra PR-kupp.

Utseende

Cedric är en normalbyggd och ganska kort latinokille med rufsig frisyr och välvårdad hy. Privat bär han ofta grungekläder.

Mask

Som Chameleon har han en helkroppsdräkt i olika gröna nyanser och en kameleont formad som ett ”C” på bröstkorgen.

Förmågor

Chameleon kan klättra på väggar och är starkare och tåligare än de flesta. Han kan också skifta färg på sin hud och på sin dräkt, för att bli svårare att se. Det är dock ingen osynlighetsförmåga; tittar man lite närmare syns han.

Hemligheter

Att Cedric är homosexuell är en öppen hemlighet; alla som står honom nära vet, men hans agent har sett till att fokus i pressen legat på andra aspekter.

Kort efter den andra vågen träffar han en ny flamma, Nicholas, som han kommer mycket bra överens med. Vad Cedric inte känner till är att Nicholas egentligen är den ryske alfaagenten Buran

Relationer

S *”Jag vill rikta en uppmaning mot de som tror att vigilantism är rätt väg att gå: Ni har fel. Det enda ni uppnår är att allmänheten får en sämre bild av oss alfor. Ni gör det svårare för oss som vill leva ett ärligt liv i samhällets tjänst. Det är tack vare er fördomarna späs på.”*

Borgmästare Washington *”Tro mig, jag förstår frustrationen hos Chicagos medborgare. Jag respekterar borgmästaren, det gör jag. Han är den folkvalde representanten och en god symbol för den amerikanska vägen. Men jag hoppas att han tänker om vad gäller oss alfor.”*

PATRIOT *”Cedric? Det är Anne. Jag ringer bara för att säga att det ser ljust ut. Jag fick just ett mycket intressant samtal Tydligen håller den där Saint-kvinnan på och undersöker dig. Fick svara på frågor om din karaktär, bakgrund, såna saker. Hon sa inget rakt ut, men jag misstänker att det här kan innebära ett rätt bra gig framöver, om du förstår hur jag menar. Hör av dig.”*

Buran *”Jo, jag måste nog erkänna att vi är mer än bara vänner Men det kanske du inte behöver skriva så mycket om ”*

Värden

Poäng: 76	**Vapen**	**Särdrag**	○ **13** 5
	Obeväpnad:	360° synfält	○ **12** 4
Egenskaper	A/F 9/3	Snabba reflexer	○ **11** 3
Styrka 11	Genomslag 8	Tålig 13	○ **10** 3
Vilja 8	Skada 11	**Komponenter**	○ **9**
Smidighet 11		Klättra	○ **8**
Obemärkt 13		Ta bort skepnad	○ **7**
Övertalning 8		+ Personlig	○ **6**
Närvaro 10			○ **5**
Perception 9			○ **4**
Närstrid -1			
Avståndsstrid -5			
Bakgrunder			
Superhjälte 6			
Låglönejobbare 8			

Chameleon

Deception

I skuggan av Chicagokatastrofen och den andra vågen är det många som utnyttjar kaoset och förvirringen för egen vinning. Den kanske mest framgångsrike av dem alla är den svårfångade och av de flesta helt okände Deception.

Utseende

Deceptions ursprungliga utseende är okänt; han minns det knappt själv.

Mask

Deception är en formskiftare, och saknar stabil mask. Istället klär han sig antingen i andra människors utseende eller i skepnader han hittat på själv.

Förmågor

Deception, alfa av Förvirring och Svek, kan anta andra människors skepnad, kroppsspråk och röst. Det är i stort sett omöjligt att se igenom hans ”förklädnader” utom via sofistikerad teknisk utrustning för undersökning av alfor. Att kopiera någons utseende tar flera dagar, men när han väl sparat någons mönster kan han återta formen han lånat på ett par minuter. Han kan också hitta på egna mönster, men det kräver åtskilliga timmars fokuserat arbete.

Han har också en mycket stark mental sköld som håller nyfikna tankeläsare ute samt en mycket len silvertunga; han är oerhört bra på att övertyga och övertala. Han är expert på att manipulera både folk och sociala system.

Hemligheter

Deception har många hemligheter. Den första, och kanske största, är att han efter att den andra vågen gav honom hans krafter absorberat den döende borgmästaren Harold Washingtons biometriska mönster, dödat honom och sedan låtit sig räddas ur rasmassorna i hans skepnad. Efter det arbetar han hårt för att få sig etablerad som en alfafientlig maktfaktor i Chicagoområdet. Han bygger upp organisationen CRC för att tjäna sina syften.

Alfafientlighetens syfte är framför allt att eliminera eller neutralisera konkurrensen. Genom att spela på existerande fördomar mot alfor får han också med enkelhet folket med sig, vilket är absolut nödvändigt för hans planer. Tanken är att på lite längre sikt separera Chicago med omnejd från de Förenta Staterna och skapa en självständig stat, helst med både den amerikanska regeringens och medborgarnas goda minne.

Deception är även Mr. Gray, den stigande stjärnan i Chicagoområdets undre värld. I den rollen agerar han mellanhand mellan de radikaliserade delarna av Humans First och de avhoppade Core-cellerna

som gömmer sig i området. Han använder sig av båda grupperna för att skapa osäkerhet, kaos och instabilitet, vilket han i rollen som borgmästare sedan utnyttjar för att skapa opinion.

Det går inte att utesluta att Deception även antar rollen av andra nyckelpersoner i området; allt för att främja hans slutmål.

Han var redan innan sin förvandling en mästare på förklädnad. Hans ursprungliga form, numera nästan bortglömd bland alla mönster han absorberat, var extremt neutral och medelmåttig. Han försörjde sig som lurendrejare och svindlare, och var känd av polisen – men nu är arkiven, liksom hans gamla identitet, begravda i Chicagos rasmassor.

Relationer

Sektion 12 *" De här regeringstyperna kan bli ett problem, längre fram. De behöver hållas upptagna på annat håll, och inte spendera alltför mycket tid med att granska rådets verksamhet. Men det lilla problemet kan väl du lösa åt mig, min vän? Tänkte väl det "*

Armageddo *"Bättre hund kan inte köpas för pengar. Han skulle behöva sättas koppel på. Just nu är hans operationer sällan så vältimade med mina egna som de skulle kunna vara. Se honom som en rabiessjuk bulldog – inget man vill ha som husdjur, men definitivt användbart givet rätt situation "*

Mr. gray *"En användbar form."*

CRC *"Hade inte jag skapat organisationen hade någon annan gjort det. Och varför inte? Folk är bostadslösa, levde under fruktansvärda förhållanden. Nu får de struktur i sina liv, återuppbyggnaden är i full gång Jag ska inte påstå att jag skapar paradiset på jorden, men Chicago behöver mig, mitt ledarskap och mina visioner."*

Humans First *"Nyttiga idioter. Måste dock ständigt kontrolleras; de är en smula oberäkneliga i och med deras decentraliserade ledarskap. Måste se till att skaffa hållhakar på de mest tongivande i organisationen."*

Core *"En mycket farlig fiende. Här gäller det att vara diskret. Från vad mina nya allierade säger, de som nyligen hoppat av organisationen, har jag fått underrättelser som tyder på att den kommer den att bli en svår nöt att knäcka. Kanske inifrån? Om jag kan få någon av avhopparcellerna att å mina vägnar försöka återgå till sin moderorganisation? Det kommer att krävas rätt mycket arbete. Arkivera under långsiktiga planer "*

Värden

Poäng: 118	**Kraftegenskaper**	**Särdrag**	○ **10** 4
	Reflex 2	Kontaktnät	○ **9** 2
Egenskaper	Kontroll 12	**Komponenter**	○ **8**
Styrka 6	Fokus 18	Ändra skepnad	○ **7**
Vilja 15		+ Personlig	○ **6**
Smidighet 9	**Vapen**		○ **5**
Obemärkt 8	Obeväpnad:		○ **4**
Övertalning 15	A/F 9/3		○ **3**
Närvaro 9	Genomslag 3		○ **2**
Perception 11	Skada 6		○ **1**
Närstrid -1			
Avståndsstrid -1			
Bakgrunder			
Brottsling 8			
Identitetstjuv 9			
Advokat 9			
Tjänsteman 6			

Desolation

Desolation, den svarta stormen, sägs vara en alfa med enorm destruktiv potential. Ingen vet om den finns på riktigt. Ännu har den bara synts till som små glimtar i prekognitiva alfors mardrömmar. Bilder av död och förgörelse, den förödda jorden. Det finns de som menar att Desolation är den slutgiltiga alfan, det harmageddon alfornas närvaro på jorden signalerat.

Andra menar att det bara är en myt, en dröm, ett påhitt. Att Desolation inte finns och aldrig har funnits. Att det nog är för väl att ryktena om en sådan varelse nästan bara finns i slutna sällskap. Allmänheten har nog att oroa sig för ändå.

Utseende

Desolations fysiska manifestation är en svart storm, som sliter sönder allt den rör vid.

Mask

Eftersom Desolation saknar människovärdkropp (se nedan) har den ingen alternativ form.

Förmågor

Vilka förmågor Desolation har är okänt.

Hemligheter

Desolation, alfa av Förödelse, är något mycket ovanligt. Den är nämligen en alfa utan en mänsklig värdkropp. Till skillnad från The Voice, där den mänskliga formen omvandlats till etervågor, och Miss Information, som trots allt är bunden till sin fysiska kropp, har Desolation aldrig varit mänsklig.

Desolation var bland de första alfor som dök upp i modern historia. Den fångades in av tyska forskare på 30-talet, innan den hunnit knyta an till en mänsklig värd. Under hela andra världskriget utfördes experiment på den, men ingen av nazisternas forskare kunde förklara vad den var eller hur den fungerade. I slutänden övergavs Desolation, fången i en bur av diamanthärdat glas, när forskarna och de soldater som satts att vakta laboratoriet flydde undan en amerikansk offensiv. Desolation hittades och transporterades hem till Amerika, för vidare undersökningar och experiment.

Desolation är den svarta stormen, alfa av förödelse. Under mycket lång tid saknade den eget medvetande; bestod enbart av enorm kraft kring ett knippe primitiva instinkter, där den starkaste var att finna en lämplig värdkropp. Under årens lopp har dock ett primitivt intellekt sakta men säkert vuxit fram och utvecklats som reaktion på den mängd stimuli alfan utsatts för.

Intellektet är fortfarande svagt och har bara begränsad koll över helheten. Om den skulle önska kan den, korta stunder och under stor ansträngning, hindra instinkterna från att ta över. Det sker en ständig kamp inuti Desolation, och även om intellektet hela tiden blir starkare kommer det att dröja innan det dominerar.

Den ursprungliga driften, att finna en värdkropp, är väldigt försvagad efter åratal av smärtsamma experiment. Desolation är misstänksam och förgör ofta hellre än att riskera att fångas eller bli skadad.

Desolations förmågor är framför allt att förstöra saker omkring sig; att röra vid dess molnform är extremt farligt. Den är också infokinetiker, vilket den använder både för att försöka analysera sin omgivning och för att förgöra information och mening omkring sig. Böcker, VHS-kassetter och hårddiskar töms på ett ögonblick. Desolation har också begränsade telepatiska förmågor.

Just nu är Desolation fortfarande inlåst i glasburen, i ett hemligt och igenmurat laboratorium längst ner i en övergiven militärbas i närheten av Chicago

Relationer

Regeringen: *Låste in ossss Vi slog tillbaksss. Ssslukade allt de vissste om osss. Nu minnnnnssssss de inget*

Sektion 12: *De vill sssstänga in ossss igen Plåga ossss Det fffår inte hhhhända Vi ssssssslår till förssst*

Power Industries: *Kontaktat ossss, det har dom Vill utnyttja ossss för sin egen vinning Ssssom om vi ville ha fler av ossss i världen*

Värden

Bristen på fysisk kropp och existens i normal bemärkelse gör att Desolation saknar spelvärden. Desolation är mer att betrakta som en naturkraft än en person.

Diamanda Hellstrom

Diamanda är den förmögna släkten Hellstroms svarta får. Dels vägrar hon inordna sig i släktens normala, traditionella ordning – där män är män och kvinnor sköter välgörenhet – och dels verkar hon tycka att en acceptabel livsstil för en ung kvinna i hennes position inkluderar att kuska runt i avslöjande spandexkostym och slåss med allt mellan himmel och jord.

Redan innan den andra vågen gav henne superkrafter var Diamanda ett problem för nästan alla som hade med henne att göra. Hennes släkt försköt henne tidigt och lämnade henne lottlös, men hon hade då mage att anskaffa sig en egen förmögenhet, mest genom olika skumraskaffärer. Den amerikanska regeringen terroriststämplade henne i samband med en del tillslag hon organiserade mot federala banker och militära vapenförråd. Hon slogs även mot bland andra PATRIOT, och lyckades trots avsaknad av förmågor hålla stånd tillräckligt länge för att kunna komma undan helskinnad.

Till slut besegrades hon dock och sattes i högsäkerhetsfängelse. Så kom den andra vågen, och Diamanda fick förmågor som både gjorde henne svår att hålla inlåst och samtidigt potentiellt mycket användbar i fält. Regeringen gav henne ett val: Frysas in på obestämd tid i ett av de nya kryofängelser de börjat konstruera, eller börja jobba för Sektion 12.

Sedan dess har hon lett specialförband framför allt i och kring Chicagoområdet; nu med regeringen i ryggen och licens att göra nästan vad som helst för att uppnå sina mål, så länge det sköts diskret och utan uppenbara kopplingar till regeringen.

Diamanda är generellt otrevlig och dryg, med generationer av överklassbeteende i ryggraden och en obändig tilltro till den egna förmågan. Hon är instabil och har en tendens att bli rent explosivt förbannad utan uppenbar provokation. Överlag är hon en person som är svår att arbeta mot, men ännu svårare att arbeta för

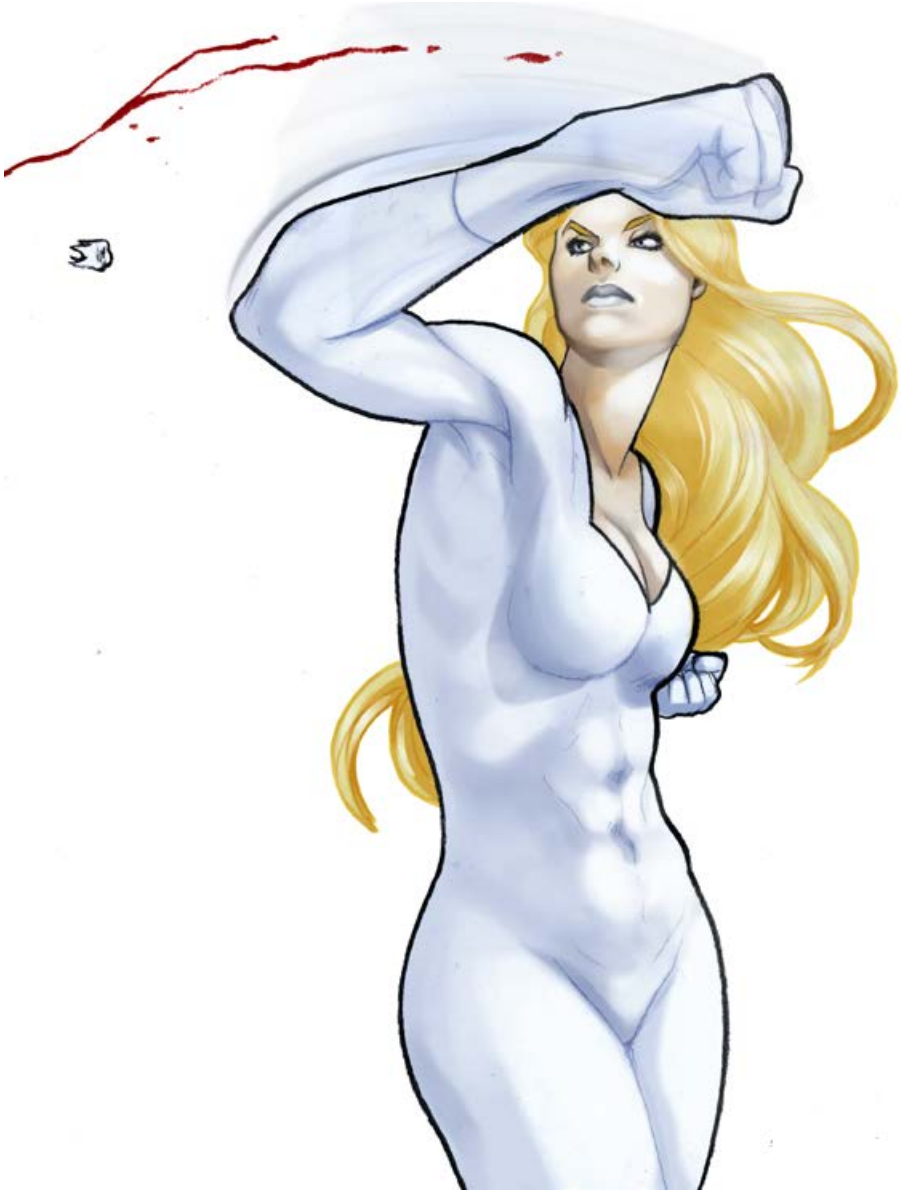
Utseende

Ett oräkneligt antal dyra skönhetsoperationer har sedan länge eliminerat alla delar av Diamandas utseende hon inte var nöjd med. Hon är lång, atletiskt byggd och utstrålar en kall skärpa som tenderar att få folk i hennes närhet att bli på helspänn.

Till vardags klär hon sig i vita eller ljusblå affärskostymer med trendiga axelvaddar, skjorta och slips. Färg och form är noga utvalda för att komplettera hennes vita hy och blonda hår. Håret är långt, och hålls ofta tillbaka av något smakfullt hårspänne.

Mask

Diamandas alfaform är väldigt lik hennes vanliga, med skillnaden att hon bär en urringad vit spandexdräkt.



Diamanda Hellstrom

Förmågor

Diamandas hud är hård som diamant och hon är i stort sett okrossbar. Hon kan inte styra denna förmåga; den är konstant påslagen.

Hemligheter

Diamanda har inga egentliga hemligheter; vad man ser är ganska precis vad man får. Hennes brott är lika väldokumenterade som hennes tre skilsmässor, och hon har en förkärlek för snabba bilar, diamanter och annat som associeras med den samhällsklass hon trots allt anser sig tillhöra.

Relationer

PATRIOT *En hög med mesar som poserar framför kameror medan andra tar hand om jobbet.*

Sektion 12 *Ja, vill man ha något gjort ordentligt så får man göra det själv. Eller skicka mig. Och det är precis vad regeringen gjort, i det här fallet.*

Regeringen *De där förbannade svinen ska inte tro att jag tänker vara deras knähund längre än absolut jävla nödvändigt. Jag kan sitta fint och rulla runt så länge husse har strypkopplet, men vänta bara*

Värden

Poäng: 100	**Vapen**	**Särdrag**	○ **20** 5
	Obeväpnad:	Kontaktnät	○ **19** 4
Egenskaper	A/F 12/6	Tålig 20	○ **18** 3
Styrka 9	Genomslag 6	Vacker	○ **17** 3
Vilja 8	Skada 9		○ **16**
Smidighet 9			○ **15**
Obemärkt 8			○ **14**
Övertalning 10			○ **13**
Närvaro 10			○ **12**
Perception 6			○ **11**
Närstrid 2			
Avståndsstrid 1			
Bakgrunder			
Rik familj 10			
Legosoldat 8			
Sektion 12 8			

Engine

Ganska snart efter att Nova förvandlade centrala Chicago till en postapokalyptisk ödemark vaknade en ny livsform där. Engine, alfa av Maskinvärlden, den Stora Motorn. En monstruös varelse, som knappt verkar ha något mänskligt kvar. Få vet om att den existerar, färre var den finns, och ingen känner till dess planer.

Utseende

Engines drönare och soldatenheter är humanoida; man ser tydligt oräkneliga servomotorer, pistonger och cylindrar under plåtarna. Deras huvuden domineras av ett enda stort, runt, rött öga.

Den centrala Engine-enheten liknar mer en gigantisk insekt som växt ihop med en fabrik, som tillverkar nya drönare och soldater. I dess kärna sitter resterna av Samantha Witwicky, till synes livlös.

Mask

Engine har ingen mask.

Förmågor

Engine kan framför allt omforma och styra, och ge liv åt, teknologi. Den kan också omvandla både organisk och inorganisk materia efter eget tycke. Omvandlingsprocessen tar dock tid.

Dess skapade livsformer är ofta starka, beväpnade och svåra att stoppa. De är inte mottagliga för mental påverkan, i och med att de är maskiner.

Hemligheter

Samantha Witwicky arbetade i sin bilverkstad när Nova slog ner. Hennes sargade kropp var nära att ge upp när den uppfylldes av alfakrafterna och omvandlades till något helt annat. Samanthas medvetande lever kvar, men kroppen finns bara kvar som ett hjärta i mitten av alfan Engine.

Engine är egentligen en decentraliserad intelligens som är oerhört svår att stoppa permanent; den är närmast viral i sin spridning och infekterar sin omgivning på nanonivå. Den skapar speciella tjänare som sprider moln av nanomaskiner. Nanomaskinerna äter sig sedan in i organisk och oorganisk materia som sedan gradvis förvandlas till maskiner. Spridarna försvaras av ”drönare”, humanoida robotar med strålvapen.

Dess syfte och plan är att förinta allt organiskt, oordnat liv på planeten och istället skapa en maskinvärld, där allt fungerar logiskt och ordnat. Den betraktar människor som destruktiva och synnerligen underlägsna robotar, med förvirrad och ineffektiv programmering och många motsägelsefulla instruktioner och beteenden.

Som ett första steg har den rotat sig i Chicagozonen och har börjat omvandla, anti-terraforma, sin omgivning efter eget tycke. Underliga ståltorn sticker upp ur marken, maskinvarelser patrullerar, och under marken växer Engines centrala kärna sig allt större

För mer information, se äventyrsuppslaget ”Engine 999” (s. 297).

Relationer

Engine har inga egentliga relationer. Den går inte att resonera eller samarbeta med.

Power Industries är givetvis intresserade av att forska på de nya, underliga robotarna som dykt upp i zonen.

S vill stoppa Engine, när dess existens väl blir känd.

Static är immun mot infektering av nanomolnen.

Värden (drönare)

Poäng: 103	**Kraftegenskaper**	**Särdrag**	○ **14** 4
	Reflex 2	Tålig 14	○ **13** 3
Egenskaper	Kontroll 12	**Komponenter**	○ **12** 3
Styrka 12	Fokus 14	Räckvidd 4	○ **11**
Vilja 10	**Vapen**	Skada	○ **10**
Smidighet 6	Vapensystem:		○ **9**
Obemärkt 4	RKF 2/12/14		○ **8**
Övertalning 4	Räckvidd 4		○ 7
Närvaro 6	Genomslag 10		○ **6**
Perception 10	Skada 18		○ **5**
Närstrid 3			
Avståndsstrid -5	Obeväpnad:		
Bakgrunder	A/F 12/6		
Enginedrönare 9	Genomslag 6		
	Skada 9		

Fountainhead

Den medlem av PATRIOT man vet minst om är definitivt den massive Fountainhead. Han talar sällan med pressen, har inget privatliv och ingen vet hur han ser ut under den ikoniska hjälmen.

Den ursprungliga PATRIOT-uppsättningen inkluderade också en Fountainhead, men det kan inte vara samma person; den ursprunglige Fountainhead var alter ego för den rike playboyen och objektivisten Rick Savage, som då var i övre 40-årsåldern. Idag skulle han alltså vara en bra bit över 60, vilket givet Fountinheads minst sagt aktiva livsstil tycks osannolikt.

Savage försvann från rampljuset när den första alfavågens stjärnglans började mattas av och alfors trovärdighet som världsförbättrare började ifrågasättas. Det ryktas att han drabbats av någon sjukdom, och de flesta antar helt enkelt att han är död. Hans företag, Savage Incorporated har sedan länge sålts och styckats upp.

Det ryktas att den nye Fountainhead är en robot vars utseende är baserat på den ursprungliga Fountainheadrustningen. Vem som designat roboten är oklart, men man vet att många av de patent Savage förfogade över övergått till olika privatägda stiftelser utan insyn från allmänheten.

Fountainhead brukar sättas in när det behövs ordentlig eldkraft. Diplomati är inte hans starka gren, givet att han knappt talar alls. Han skickas till Chicago precis efter katastrofen och hjälper till att besegra några av de monstrositeter som manifesterar sig kort efter den andra vågen, men i övrigt är han som ett kärnvapen: man vet att han finns där, och tanken är att det ska räcka med att hota med honom för att folk ska hålla sig på mattan.

Utseende

På de arkivbilder som finns av Rick Savage är han lång, vit, muskulös och ståtlig, och har kortklippt brunt hår och en riktig hjältehaka. Kort sagt passar han väldigt väl in på den populära bilden av en Hjälte med stort H. Vad som numera döljer sig under rustningen vet ingen.

Mask

Fountainheadrustningen är mörkt militärgrå, över två meter hög och väger som en personbil. Den är täckt av pansarplåtar som döljer åtskilliga vapensystem och annat. Lederna skyddas av räfflad metall som påminner om stridsvagnsband. Här och var sticker kylventiler och rör ut.

Hjälmen har ett distinkt – några skulle säga ikoniskt – utseende. Den saknar mun och näsa, men har tre par glödande ögon. Hjälmens överdel vidgas mot toppen och mynnar ut i en stiliserad skorsten. När rustningen är i bruk bolmar svart rök från och runt hjälmen.

Förmågor

Fountainhead, alfa av det Militärindustriella Komplexet, är klädd från topp till tå i en enorm, gråsvart och massiv rustning som absorberar både traditionella kulor, energistrålar och telepati. Rustningen har också ordentliga vapensystem; de flesta av dem är strålvapen men det finns också granatkastare, målsökande missiler och annat.

Rustningen har också flygförmåga, och man har uppmätt hastigheter över Mach 5 när Fountainhead flugit förbi.

Hemligheter

I själva verket är den nye och den gamle Fountainhead samma person – Rick Savage. När den första vågen gjorde honom till alfa var det första han gjorde att skapa en ny, hemlig avdelning av sitt företag vars uppgift det var att forska på honom och hans nya tillstånd. Därigenom skaffade sig Savage/Fountainhead ett försprång framför både regeringar och andra vad gäller kunskap om alfor. Dock är hans kunskaper av naturliga skäl är ganska smal eftersom han bara haft en person att forska på.

En av de upptäckter som gjordes var att när en alfa tar på sig sin mask upphör originalkroppen att åldras. Det är som om kroppen byter plats med den nya alfaformen, och placeras i något slags stasis. Alfa-

formen verkar i sin tur inte åldras alls, även om den kan få tillfälliga skador och slitningar.

När Savage gjorde den här upptäckten började han spendera mer och mer tid i sin alternativa form. Inte nog med att den var starkare och tåligare än hans veka lekamen, den gjorde honom dessutom immun mot åldrande!

Ett par år senare insjuknade Savage. Hans läkare stod maktlösa, ingen kunde upptäcka vad sjukdomen berodde på. En teori var att den berodde på tiden Savage spenderat som Fountainhead, men eftersom de fortfarande bara hade ett forskningssubjekt, vilket innebär att man saknade möjlighet att föra ordentlig statistik förblev det en teori.

Savage reagerade med att spendera ännu mer tid i sin rustning. Som Fountainhead var han frisk och stark, mäktig och stor. När PATRIOT upplöstes anmälde han sig frivillig som agent direkt underställd den amerikanska regeringen. De använde honom som ett vapen – han har varit inblandad i snart sagt varje amerikansk militär aktion sedan dess, och har gjort många minst sagt osmakliga saker. Under tiden har han styckat upp Savage Incoroprated och till synes blivit av med kontrollen; men i praktiken äger han fortfarande majoriteten av aktierna i samtliga småbolag. Alltsammans sker via en serie skalbolag, vilket gör det svårt att spåra varifrån besluten egentligen kommer.

När PATRIOT återbildades bestämde den amerikanska militärledningen att Fountainhead skulle vara deras representant, deras ögon och öron, i gruppen. Han blev därmed den starkaste länken mellan det nya och det gamla. Ett fåtal regeringstjänstemän, däribland Rebecca Saint, vet att det fortfarande är Rick Savage som är Fountainhead. Övriga tror att det är en ny person i samma rustning.

Rick Savage har inte varit utan rustningen på flera år nu, och ju längre han är Fountainhead, desto mindre finns kvar av Rick Savage.

Relationer

S *Underpresterande enheter som tror sig vara starkare tillsammans. Ett mindre besvär i det stora hela, men utesluter inte att vi en dag behöver lägga ut råttgift för att få bort ohyran.*

Rebecca Power *Högpresterande enhet/kvinna med god insikt i världen/naturen och människans funktion och syfte. Har i hemlighet tagit kontakt och erbjudit utbyte av tjänster och kunskap.*

Stars och Stripes *Idealister, användbara men i längden måste de infogas i den större helheten för att fungera optimalt.*

PATRIOT *Min bedömning är att Fountainhead inverkar negativt på gruppens sammanhållning. Han är medlem, men inte alls entusiastisk. Han är gruppens mest kompetenta soldat, och poserar för foton, men övriga i gruppen känner helt klart att han är svår att ha att göra med. Det är lite som att ha en atombomb i rummet*

Rick Savage och Fountainhead

Värden

Poäng: 271	**Kraftegenskaper**	**Särdrag**	○ **20** 4
	Reflex 11	360° kontroll	○ **19** 2
Egenskaper	Kontroll 14	Kontaktnät	○ **18**
Styrka 14	Fokus 18	Mörk hemlighet 4	○ **17**
Vilja 12	**Vapen**	Radar	○ **16**
Smidighet 8	Vapensystem:	Tålig 20	○ **15**
Obemärkt 6	RKF 11/14/18	Värmesyn	○ **14**
Övertalning 8	Räckvidd 8	**Komponenter**	○ **13**
Närvaro 10	Genomslag 16	Area	○ **12**
Perception 10	Skada 20	Flyga	○ **11**
Närstrid 2		Räckvidd 8	
Avståndsstrid 1	Obeväpnad:	Skada	
Bakgrunder	A/F 12/6	Transport	
Playboy 4	Genomslag 11		
Black ops 8	Skada 14		
PATRIOT 10			

Hopper

Chicagokatastrofen är det bästa som hänt Viera Hopper. Åtminstone om man får tro henne själv. Innan var hon bara som vem som helst. Fast i ekorrhjulet. Hon ägde en liten kopieringsbutik, hade en lägenhet i utkanten av Chicago, och var mycket otillfredsställd med vad livet hade att erbjuda. Visst klarade hon sig, visst gick butiken någorlunda – men det var något som saknades, något viktigt.

Nu är hon bara Hopper. Ledare över ett gäng utstötta och brottslingar som lever som landpirater bland Chicagos ruiner. Ibland gör de räder utåt, mot de övergivna husen i Chicagos utkanter. Ibland anfaller de transporter från Sektion 12, CRC eller Power Industries.

Hopper ser den apokalyptiska stadszonens möjligheter. Hon tror inte på någon återuppbyggnad. Snarare tror hon att undergången kommer att sprida sig; att det här är civilisationens kollaps. I en sådan framtid finns ingen plats för medelklasskvinnor som sköter kopiatorer. Där finns bara plats för krigare, för överlevare. För Hopper.

Utseende

Hopper är vältränad och afroamerikan, bär sitt hår kortklippt eller rakat och klär sig praktiskt; militärbyxor, T-shirt och skyddsväst med axelskydd. Hon har ofta en skräckinjagande krigsmålning i ansiktet, och utstrålar auktoritet och vildsinthet.

Mask

Hopper verkar sakna separat alfaform.

Förmågor

Hopper är alfa av Apokalypsen, och hennes förmågor tycks vara gräshoppeliknande. Hon kan hoppa enormt högt (och sparka hårt) och tåla väldigt mycket stryk i förhållande till sin storlek.

Hemligheter

Hopper har ytterligare en förmåga, som hon håller hemlig: Hon kan påverka folks sinnen, och göra dem till sina underlydande. Hon använder den sällan, eftersom hon hellre förtjänar folks förtroende den ”ärliga” vägen.

Även om hon till större delen njuter av sitt nya liv finns det en del av henne som längtar tillbaka till den trista medelklasstillvaro hon hade innan.

Relationer

Power Industries *Giriga pissråttor som inte har vett att lämna skeppet. Istället är de här och försöker fylla sina fickor medan världen går under.*

Regeringen *De har inte förstått, ännu, att det här inte är en isolerad händelse, inte är något som går över om man inte låtsas om det. Det här är Apokalypsen, Ragnarök, al-Qiy mah. Det finns ingen återvändo,*

Hopper

ingen väg tillbaka till nio-till-fem, till äppelpaj och kanaler på TV:n. Jag ser fram emot att se hur de feta byråkraterna i Washington degenererar till kannnibalistiska hundar – de har inte viljestyrkan att överleva eller ens skaffa sin egen mat i den nya världen.

S *Godtrogna idioter. De stoppar fingrarna i öronen medan världen brinner. Tror de att deras "godhet" kommer att tjäna dem i de sista dagarna? Ha! Det bästa vi kan hoppas på är att deras meningslösa omkringrännande tränar dem att överleva när skiten träffar fläkten. De menar väl, men välmening räcker inte.*

Sektion 12 Hopper är misstänksam mot Sektion 12, och undrar vad det egentligen är de gräver efter. Tror de att de kan hitta ett botemedel mot undergången? Eller något som accelererar den? Allt hon vet är att soldater gräver, utan hennes tillåtelse, i det rike hon betraktar som sitt. Ännu har hon inte vågat gå i strid mot dem, men snart

Polisväsendet Ett antal poliser har försvunnit när de patrullerat bland de övergivna bostäderna i Chicagos utkant. En del av dem har blivit dödade när de stött på Hopper och hennes gäng. En del har erbjudits medlemskap, och tackat ja.

Värden

Poäng: 101	**Kraftegenskaper:**	**Särdrag**	○ **20** 4
	Fokus 14	Tålig 14	○ **19** 2
Egenskaper	**Vapen**	**Komponenter**	○ **18**
Styrka 13	Obeväpnad:	Area	○ **17**
Vilja 8	A/F 9/3	Informatik	○ **16**
Smidighet 10	Genomslag 10	Psionisk	○ **15**
Obemärkt 6	Skada 13	Räckvidd 5	○ **14**
Övertalning 8			○ **13**
Närvaro 13			○ **12**
Perception 8			○ **11**
Närstrid -1			
Avståndsstrid -2			
Bakgrunder			
Kontor 4			
Gängledare 9			

Mirrorshade

Många aktörer i och kring Chicago har hemligheter, men få är så hemlighetsfulla som den som endast är känd som Mirrorshade. Polisen vet att hon finns, eftersom vittnen sett henne slåss mot plundrare, stoppa rån och förhindra våldtäkter. Hon ger inga intervjuer, och i brist på annat än lösa rykten är det svårt att skriva speciellt mycket om henne.

Hon verkar inte ha några tydliga lojalitetsband. Hon tycks agera för, och emot, de flesta viktiga organisationer och personer i området. Hennes modus operandi är att hålla sig dold, antagligen med hjälp av en osynlighetskraft, i väntan på bästa möjliga tillfälle. När hon ser

tillfället slår hon till hårt och effektivt, och försvinner sedan kvickt. Det rör sig om snabba, genomtänkta, närmast kirurgiska anfall.

Utseende

Till vardags är Mirrorshade är lite över medellängd, har olivfärgad hud och kortklippt svartlockigt hår.

Mask

Mirrorshades dräkt är täckt av någon form av mångfacetterat spegelmaterial, med svarta detaljer. Ansiktet är grovt människoformat, men saknar mun och näsa. Längs nacken och ryggen kan man se svarta kablar och elektroniska detaljer. I sin alfaform är Mirrorshade närmare två meter lång och mycket smidig.

Förmågor

Mirrorshade kan flyga med hjälp av små jetmotorer placerade längs ben, armar och torso. Hon har också övermänsklig styrka och kan skjuta kraftstrålar från händerna. Dräkten har också en stealthfunktion som låter Mirrorshade bli i stort sett osynlig.

Hemligheter

Mirrorshade är inte en alfa, utan en vanlig människa iklädd en förstärkande dräkt. Hennes riktiga namn är Harika Kaplan, och hon brukade jobba åt Core som vapenutvecklare innan hon beslöt sig för att organisationens mål och hennes mål inte längre stämde överens. Hon tyckte inte om att man börjat sälja ut forskning och teknologi till privata och offentliga aktörer. Hon arbetade åt Core för att hon såg alfor som ett reellt problem och ville ge mänskligheten möjligheten att kontrollera dem, men hon ville inte se sina skapelser användas mot människor.

När Harika lämnade Core stal hon med sig sin senaste prototyp och samtliga ritningar hon arbetade på, och förstörde laboratoriet där hon arbetade. Nu lever hon i ständig skräck för att hittas av Core, som utan tvekan vill ta tillbaka den teknologi som stulits och döda avhopparen som förstörde laboratoriet.

Harika har tagit sig till Chicago i hopp om att där kunna skaffa sig kontakter och allierade som kan skydda henne mot Cores vrede. Hon försöker köpa sig välvilja från andra orgaisationer och aktörer i området, men vill samtidigt vara försiktig och inte visa sig alltför öppet. Man vet aldrig var eller när man kan stöta på en infiltratör från Core. Hon slits mellan en önskan och en förhoppning att kunna gå med i en skyddande organisation och sin ganska rättfärdigade paranoia.

Dräkten är förhållandevis hudnära, men lägger på en del längdmässigt. En viktig detalj, som Harika själv inte är helt medveten om, är att den kraftkälla hon och hennes kollegor extraherat från en död alfa inte bara innehåller alfans krafter – som låter dräkten skjuta kraftstrålar och så vidare – utan även den sovande alfakraftens medvetande.

Ännu så länge svarar den snällt på Harikas kommandon, men steg för steg smälter dräktens alfa samman med henne, och förr eller senare kommer hon inte att behöva dräkten. Samtidigt finns en fara; alfan minns de plågsamma experiment den utsatts för, och vet dessutom vem det var som utförde dem

Relationer

Core: *Jag stod inte ut med att arbeta för dem längre. Ville inte se mina skapelser vändas mot kvinnor och barn; jag har inga illusioner om vad regeringar och säkerhetsföretag är kapabla till.*

S: *De verkar välvilliga men ganska resurslösa. Och kan man lita på dem? Jag vill nog veta mer om deras ledning innan jag allierar mig med dem.*

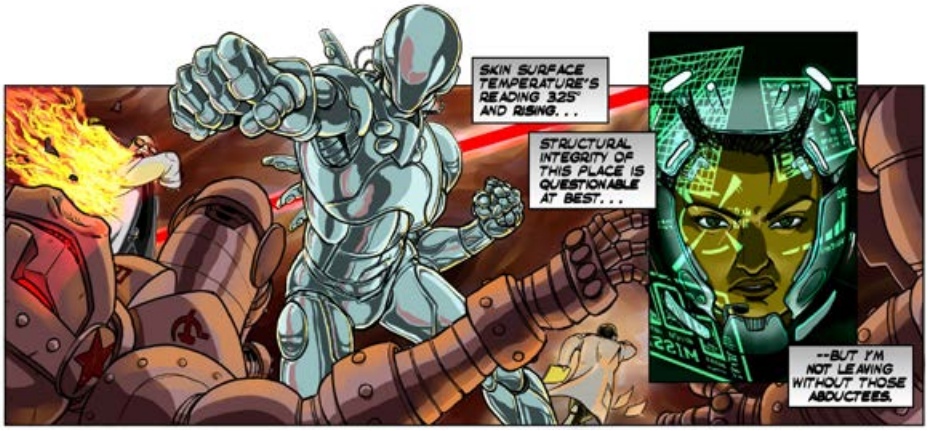
Omega: *De är naturligtvis terrorister, men med dräkten bör jag kunna smälta in så länge jag är försiktig. Jag behöver bara få dem att lita på mig först. De har resurser, så tar jag mig bara in är jag säker. Ganska säker. Ett tag.*

Sektion 12: *En klar möjlighet. Regeringen verkar ändå vara på rätt spår här. Problemet är väl att jag riskerar dräkten. Den amerikanska regeringen är ju precis en av de där intressena jag inte ville ge mina skapelser till.*

CRC: *Det är något oerhört fel med den organisationen. Jag behöver undersöka den närmare innan jag beslutar mig för något. Tills vidare kan jag alltid köpa mig lite goodwill genom att hjälpa polisen.*

Värden

Poäng: 102	**Kraftegenskaper:**	**Särdrag**	○ **13** 5
	Reflex 6	Värmesyn	○ **12** 4
Egenskaper	Kontroll 12	Teleskopsyn	○ **11** 3
Styrka 13	Fokus 13	360° synfält	○ **10** 3
Vilja 8	**Vapen**	Tålig 13	○ **9**
Smidighet 8	Vapensystem:	Dåligt rykte 2	○ **8**
Obemärkt 11	RKF 6/12/13	(hatad av Core)	○ 7
Övertalning 8	Räckvidd 4	**Komponenter**	○ **6**
Närvaro 6	Genomslag 10	Blockering: elfält	○ **5**
Perception 8	Skada 15	Flyga	○ **4**
Närstrid -2		Otyglad	
Avståndsstrid -5	Obeväpnad:	Räckvidd 4	
Bakgrunder	A/F 8/2	Skada	
Core 4	Genomslag 10	Ta bort skepnad	
Cybernetiker 9	Skada 13	+ Personlig	
Alfaforskare 8			



Mirrorshade

Miss Information

Det går många konspiratoriska rykten mellan och om alfor. Ett av de vanligaste är att det ska finnas en alfa som kallar sig Miss Information, som bäddat in sig djupt i den amerikanska byråkratin. Åtskilliga hyllmeter har ägnats henne, skrivet av olika foliehattar på anonyma BBS:er.

Den som undersöker ryktena kommer bara att få löje som lön. Och närmast overkliga mängder formulär att fylla i, stämplar att skaffa och rutiner att följa för att överhuvudtaget ta sig någonstans.

Utseende

I vardagen är Miss Information en ganska färglös, kort och lätt överviktig latinamerikansk kvinna.

Mask

Miss Informations alfaform är digital, och ständigt föränderlig. När hon visar upp sig på skärmar eller holografiska ytor är hon oftast bara en mörk form med vaga kvinnliga drag.

Förmågor

Eftersom de flesta inte ens känner till Miss Informations existens så känner ännu färre till hennes krafter. Det spekuleras i att hon är en infokinetiker – eller kanske en varelse av ren information. Eller båda.

Hemligheter

Miss Information, alfa av Byråkrati, är en mycket intelligent informationsmanipulatör. En infokinetiker av stora mått. Hon kan låta sitt

medvetande bli ett med flöden av information, som hon sedan kan styra som hon vill. Hon kan då dessutom låta denna digitala astralform följa flödena i stort sett hur långt som helst. Hennes vanliga kropp blir kvar, livlös, där hon lämnar den.

Egentligen är hon Dolores Moreno, en ganska anonym regeringstjänsteman. Sedan 70-talet har hon arbetat sig in i den amerikanska byråkratin; hon ville störta det ”amerikanska imperiet” inifrån, genom att få det att falla samman av sin egen byråkratiska tyngd.

Hon har dock börjat tvivla på sin plan; byråkratin växer och blir allt snårigare, men ännu syns inga egentliga effekter. Hon har börjat se sig om efter andra sätt att göra skillnad; hennes förmågor lämpar sig dåligt för att till exempel bekämpa CIA:s operationer i Latinamerika direkt. Hon lär inte trä på sig en spandexdräkt och ha sig ut på något slagsfält. Hon håller sig a jour med utvecklingen i Chicagoområdet, och ser där många tänkbara allierade; till exempel S som arbetar utanför lagen och borgmästare Washington som vill bryta sig lös från USA.

Hon har kontaktat The Voice för att bolla idéer. De är båda varelser av information, och de kommer mycket bra överens. Väldigt, väldigt bra Det är nästan så man skulle kunna tala om en spirande liten romans i etern.

Relationer

Regeringen *De tror att de kan göra vad som helst. Det nya romerska imperiet som befläckar resten av världen. Dödar barn för att komma åt sin smutsiga olja. Jag vet vad de har gjort, jag har sett dokumenten Men det finns en gräns för vad en ensam person kan göra. Jag kan försena, försinka, låta dokument komma på avvägar men andra måste föra den fysiska kampen, med knutna nävar och skarpladdade vapen.*

Static *En riktig idealist på den gamla tiden. När allt gick åt helvete på 80-talet föll han bort och blev desillusionerad Synd. Revolutionen skulle behöva hans krafter.*

The Voice är Miss Informations främsta kontakt i Chicagoområdet. Medan tiden går växer samarbetet till en romans.

S är en organisation hon är nyfiken på; de har lyckats undvika informationsläckor väldigt bra, och de verkar ha en nästan revolutionär agenda. Nya allierade, kanske?

Deception har i rollen som borgmästare planer för Chicago, som Miss Information gärna skulle vara en del av, även om hon inte riktigt gillar hans anti-alfaplattform.

Operation Uzhas har länge misstänkt Miss Informations existens, och deras agenter i Chicago har instruktioner att kontakta henne om tillfälle ges, och anspela på hennes antiamerikanism för att försöka rekrytera henne.

Miss Information

Värden

Poäng: 93	**Kraftegenskaper:**	**Särdrag**	○ **10** 4
	Reflex 2	Anonym	○ **9** 3
Egenskaper	Kontroll 13	**Komponenter**	○ **8** 3
Styrka 4	Fokus 15	Informatik	○ **7**
Vilja 10	**Vapen**	Abiotisk	○ **6**
Smidighet 6	Obeväpnad:	Räckvidd 12	○ **5**
Obemärkt 8	A/F 5/0	Area	○ **4**
Övertalning 10	Genomslag 1	Special: digital	○ **3**
Närvaro 4	Skada 4	astralkropp	○ **2**
Perception 8			○ **1**
Närstrid -5			
Avståndsstrid -5			
Bakgrunder			
Tjänsteman 8			

Molniya

I en liten inrökt lägenhet i Aurora bor Lisa Woodrow, en änka vars man dog i Vietnams djungler. Hon är ganska nyinflyttad; hon hade inte längre råd att bo kvar i huset hennes make lämnade henne och var tvungen att flytta.

I själva verket är hon en lögn. ”Mrs. Woodrow” är en hastigt men väl genomförd falsk identitet, undertecknad KGB. Bakom den ensamma änkan döljer sig en av Sovjetunionens allra dödligaste och mest hänsynslösa spioner, Inessa Grigoriovna Kazakova.

Numera är hon också alfan Molniya, ”blixten”. Å ena sidan gör hennes nya förmågor hennes jobb enklare när hon har med vanliga människor att göra; å andra sidan sätter Sovjet sällan in sina alfaresurser mot vanliga människor.

Molniya är extremt Sovjettrogen; hon är beläst och tror stenhård på kommunismen, på historiematerialismen, på Marx, Lenin och Stalin. Hon aktar sig noga för att göra det bland civila, men när hon antagit sin alfaform tycker hon om att citera Das Kapital eller något av Lenins tal.

Utseende

Molniya har ett tydligt östeuropeiskt utseende. Hon är också kort och satt till växten och har ganska asymmetriska drag. Hennes ansikte är väderbitet, hennes ögon vattniga och hennes tänder är glesa och en smula sneda. Hennes kroppsspråk är ofta långsamt och ledbrutet, men skenet bedrar – hon spelar gärna äldre än vad hon är, och reagerar blixtsnabbt när det behövs.

Mask

Molniyas alfaform ger henne vita, blixtrande ögon och en röd dräkt som pryds med hammare och skäror.

Förmågor

Molniyas förmågor är framför allt elektrokinetiska; hon kan skjuta blixtar från händerna, eller ge ruskigt kraftiga elstötar till saker och personer hon rör vid. Ofta kan det räcka med en av dessa stötar för att slå ut en kraftstation, ett elektroniskt lås eller ett mänskligt hjärta.

Hemligheter

Molniya vantrivs fruktansvärt med att behöva leva och agera i landet hon hatar. Hon skulle mycket hellre vara i Moskva och njuta av livet som en av Sovjets välbeställda. Det är dock något hon talar tyst om. Proletariatet tjänas bäst av att hon är där hon är, alltså gör hon sin plikt med ett leende på läpparna.

Hon börjar snart fatta misstankar mot Buran, som tycks acklimatisera sig alldeles för snabbt till det amerikanska sättet att leva. Även om det är hans jobb att infiltrera verkar han närmast vältra sig i den

imperialistiska dyngan. När hon upptäcker hans homosexuella leverne börjar hon då omedelbart planera för hans död. Så länge hon upplever det som hållbart, det vill säga så länge han fortsätter göra sitt jobb, kommer hon dock att vänta med att rapportera situationen till Kreml.

Relationer

USSR *I den Sovjetiska kylan finns en styrka de imperialistiska hundarna aldrig kommer att förstå. Jag är bara en hand av många; jag är inte viktig. Jag är bara det verktyg genom vilket revolutionen agerar. Framtiden är röd, utan något vitt eller blått.*

Buran *Ett svagt kryp, som låter sig förföras av den västliga dekadensen. Han måste hållas i hårt koppel framöver.*

PATRIOT betraktas av Molniya som rena galjonsfigurer, frånsett Fountainhead. För honom hyser hon en motvillig respekt efter att ha sett honom i aktion i Vietnam, när hon som ung agent var där för att leverera vapen åt FNL.

Värden

Poäng: 121	**Kraftegenskaper:**	**Särdrag**	○ **10** 4
	Reflex 8	Ful	○ **9** 2
Egenskaper	Kontroll 14	Mörk hemlighet 4	○ **8** 2
Styrka 8	Fokus 15	Plikter	○ **7**
Vilja 11	**Vapen**	**Komponenter**	○ **6**
Smidighet 8	Blixtar:	Area	○ **5**
Obemärkt 10	RKF 8/14/15	Räckvidd 4	○ **4**
Övertalning 9	Räckvidd 4	Skada	○ **3**
Närvaro 6	Genomslag 13		○ **2**
Perception 8	Skada 16		○ **1**
Närstrid 1			
Avståndsstrid 0	Obeväpnad:		
Bakgrunder	A/F 11/5		
Sovjetagent 11	Genomslag 6		
Harmlös änka 4	Skada 8		

Mr. Gray

Chicagos undre värld fick sig en rejäl törn när stadskärnan förvandlades till en rykande krater, men har hämtat sig mycket snabbt – till stor del tack vare en ny enande kraft, som på kort tid byggt upp en kriminell organisation vars like inte setts sedan Al Capones dagar. Den kraften är känd som Mr. Gray.

Mr. Gray har fingret i många av de mera ljusskygga pajerna i området kring Chicago, och har lyckats skapa broar mellan flera av de större kriminella nätverken. Han är alltid villig att ”göra affärer”, men sätter givetvis alltid sina egna långsiktiga mål i första rummet.

Utseende

Som namnet antyder är Mr. Gray en väldigt grå person. Mörkgrå kostym, ljusgrå hud – till och med hans ögon har en solid grå färg. Det antas av de flesta att detta antingen är resultatet av någon ovanlig hudsjukdom eller en avancerad förklädnad.

Mask

Mr. Gray saknar mask.

Förmågor

Mr. Gray är såvitt de flesta vet ingen alfa, och saknar övermänskliga förmågor.

Hemligheter

Han är i själva verket en av Deceptions förklädnader. I rollen som Mr. Gray manipulerar han Chicagos undre värld, med målet att skapa ett brottsimperium vars aktiviteter synkroniseras med hans övriga intressen. Bankrån och kidnappningar blir mycket mer effektiva om de planeras ordentligt och koordineras med andra samhällsfunktioner. Brottslingar behövs också i ett fungerande modernt samhälle, och har man kontroll över brottsligheten såväl som lagen ligger världen för ens fötter.

Relationer

Hopper *Kan bli en användbar allierad, men jag skulle behöva ha henne någonstans där vi kan föra ett civiliserat samtal. Skicka ut Bernhard och hans gäng och försök ta henne tillfånga. Men se till så att han inte vet att ordern kommer från mig!*

Core Avhopparceller från Core samarbetar med Mr. Gray. De delar med sig av kompetens och utrustning, och han gör sitt bästa för att hålla dem dolda från moderorganisationen.

Humans First De radikaliserade delarna av organisationen köper vapen och teknologi från Mr. Gray.

Nathaniel

Vid Theresa Powers sida syns ofta en man som enbart är känd som Nathaniel, och hans egentliga roll är oklar. Power presenterar honom oftast som konsult, ibland som livvakt. Han säger inte mycket, utan verkar tänka igenom och väga varje ord på guldvåg innan det tillåts lämna läpparna.

De som spenderat en längre tid i hans närhet brukar finna honom obehaglig; det känns alltid som att han ser mer än han borde och som att han vet mer än han borde kunna veta.

Utseende

Nathaniel är lång, smal och så mörkhyad att han nästan är helt kolsvart. Han bär generellt svart kostym med vit skjorta och spegelsolglasögon. Han saknar synligt hår; hans huvud är kalt och han har ingen skäggväxt. Han ger generellt ett mycket prydligt men en smula obehagligt intryck.

Mask

Nathaniel saknar ännu så länge mask.

Förmågor

Nathaniel saknar kända övermänskliga förmågor.

Hemligheter

Nathaniel är alfa av Information, och kan läsa information från böcker, datorer och magnetband i sin närhet. Han är mycket bra på att tolka, dekryptera och dechiffrera information han läser och har ett mycket bra och välordnat minne.

Detta riskerar att göra honom till en tydlig måltavla för både regeringar och mer ljusskygga organisationer som antingen vill utnyttja honom som spion eller helt enkelt döda honom för att han inte ska hamna i orätta händer.

Han har därför valt att hålla sig och sina förmågor dolda. Han har lierat sig med Theresa Power för att få extra skydd, men litar inte ett dugg på henne och tycker verkligen inte om hennes affärsmetoder. Han har börjat fundera på att försöka dra sig ur samarbetet och försöka hitta någon annan, lite vettigare organisation att gömma sig i. Problemet är att Theresa ju antagligen vet om Nathaniels förmågor, och därför inte är så pigg på att släppa honom utan vidare

Relationer

Theresa Power *Ideologiskt förblindad av arvet efter sin far. Hon verkar dessutom helt fokuserad på sin fars död, definitivt bortom vad som är helt sunt. Tills vidare kan jag leka trogen tjänare, men inte hur länge som helst.*

Neon *Han har visserligen rätt i väldigt mycket om hur fröken Powers arbetar, men verkar helt handfallen i hur han ska få ut eller hantera informationen.*

S *Verkar vara en ganska kompetent grupp, men jag skulle behöva undersöka dem, se hur deras befälskedja fungerar och vems ärenden de egentligen går, innan jag erbjuder dem mina tjänster.*

Sektion 12 skulle, om de fick reda på Nathaniels krafter, försöka rekrytera honom med alla till buds stående medel. Eller möjligen mörda honom, om de trodde att det fanns en risk för att han hamnade i händerna på någon annan, icke regeringsstödd organisation.

Nathaniel

Värden

Poäng: 97	**Kraftegenskaper:**	**Särdrag**	○ **9** 5
	Reflex 6	Fotografiskt	○ **8** 4
Egenskaper	Kontroll 14	minne	○ **7** 3
Styrka 8	Fokus 15	Mörk hemlighet 2	○ **6** 3
Vilja 8	**Vapen**	Ömtålig 9	○ **5**
Smidighet 4	Obeväpnad:	Pokerface	○ **4**
Obemärkt 10	A/F 10/4	**Komponenter**	○ **3**
Övertalning 9	Genomslag 5	Informatik	○ **2**
Närvaro 8	Skada 8	Räckvidd 3	○ **1**
Perception 10			○
Närstrid 0			
Avståndsstrid -1			
Bakgrunder			
Hacker 8			
Psykolog 8			
Power Ind. 11			
Säkerhet 6			

Neon

Det fanns antagligen en tid då Thomas Martinez, mannen som skulle bli Neon, var som vem som helst. Fru, ett par ungar, en villa. Ett helt normalt förortsliv. Han var engagerad i Greenpeace och andra miljö- och djurrättsorganisationer, och på lediga stunder ställde han ofta upp och demonstrerade eller gjorde annat för att kämpa mot de ”stora, onda företagen”.

Allt förändrades efter att företaget han jobbade på köpts upp och sedan lagts ner av Power Industries. Mer och mer av hans tid spenderades i källaren. Den fyllde han långsamt med foton, stulna dokument och kartor som på ett eller annat sätt relaterade till Power Industries. Skumma typer började hälsa på, och ibland kunde mannen som skulle bli Neon försvinna i flera dagar i streck och komma tillbaka med halvläkta köttsår eller stora blåmärken.

Hans fru tröttnade snart och begärde skilsmässa. Han märkte knappt när hon flyttade ut och tog barnen med sig. Allt som spelade roll var Power Industries, och den skada de åsamkat honom personligen, det amerikanska folket och mänskligheten i stort. Han har under den här tiden genomfört flera terrorattacker mot olika Power-ägda baser.

När den andra vågen slog till, och gav honom krafter och mask, såg Neon det som ett tecken från ovan. Det var dags att etablera sig som en ordentlig bjälke i företagets öga. Han började åka runt i USA och sabotera baser och laboratorier som sysslat med all möjlig oetisk forskning, bland annat flera supersoldatprogram. Han orsakar på det här viset skador på flera miljarder dollar som lagts ner på forskning om biokemiska stridsmedel, cybernetiska implantat och olika stridsdroger.

När Power Industries etablerar sig i Chicagoområdet avbryter han sin förgörelseturné och börjar istället försöka ta reda på vad företaget sysslar med i zonen. Om det finns andra som är skeptiska till Power Industries i allmänhet och Theresa Power i synnerhet kommer han att söka upp dem och vilja liera sig med dem. Vilket kanske inte vore en så jättebra idé givet hans minst sagt instabila psyke och tendens till övervåld och bombningar

Han kan kommunicera någorlunda som en vanlig människa i korta stunder. Nästan alla diskussioner leder dock förr eller senare in mot Power Industries och deras brott mot mänskligheten, och det är ett område där Neon helt enkelt inte kan hålla sig lugn. Han tar sällan eller aldrig av sig sin mask, och har nästan helt uppgått i sin roll som Neon.

Neon ställer alltid upp på operationer mot Power Industries, men kan vara oförutsägbar och överraska med att till exempel ta med sig sprängmedel och helt överge eventuella planer om ett tillfälle ges att slå ett hårt slag mot vad det nu är företaget håller på med.

Utseende

Han har ett härjat och orakat ansikte, dåliga tänder och stripigt hår. Hans latinamerikanskt ljusbruna hy är täckt av ärr från sammandrabbningar med Power Industries lajeker.

Mask

Neons dräkt är en svart kostym med vita neonslingor, som han kan styra ljusnivån på med tankekraft.

Förmågor

Neon kan skjuta kraftiga ljusstrålar samt påverka hur ljus eller mörk omgivningen är. Han är alfa av Ljuset, och beskriver gärna sig själv som ”ljusbringaren”.

Hemligheter

De enda hemligheter Neon har är relaterade till saker han gjort i kampen mot Power Industries; flera av hans aktioner har lett till att oskyldiga skadats eller dött under de mest fasansfulla former. När han berättar om operationer han gjort är det nästan bara fokus på det fruktansvärda Power Industries gjorde på platsen; hans egen insats reduceras ofta till att han ”satte stopp” för det hela.

Egentligen hör naturligtvis Neon hemma i psykvården. Han klarar sig inte ute i samhället; det enda som driver honom är hatet.

Neon

Värden

Poäng: 85	**Kraftegenskaper:**	**Särdrag**	○ **10** 5
	Reflex 6	Dåligt rykte 4	○ **9** 4
Egenskaper	Kontroll 9	Belastnings-	○ **8** 3
Styrka 6	Fokus 13	registret 4	○ **7** 3
Vilja 8	**Vapen**	**Komponenter**	○ **6**
Smidighet 9	Ljusstrålar:	Area	○ **5**
Obemärkt 10	RKF 6/9/13	Räckvidd 4	○ **4**
Övertalning 6	Räckvidd 4	Skada	○ **3**
Närvaro 6	Genomslag 11	Svårträffad	○ **2**
Perception 8	Skada 17		○ **1**
Närstrid -2			
Avståndsstrid -2	Obeväpnad:		
Bakgrunder	A/F 8/2		
Vigilant 8	Genomslag 3		
	Skada 6		

Relationer

Power Industries *Själva inkarnationen av det groteskt muterade och omänskliga militärindustriella komplexet. Antitesen till allt som är gott och bra. Allmänheten måste skyddas, och inte en jävel gör nåt. Har ni gjort nåt? Vad? Det är inte tillräckligt.*

Regeringen *Om regeringen gjorde sitt jobb skulle jag inte behövas. Men de förbannade jävlarna i Washington är mer intresserade av att fylla fickorna med feta lobbyistpengar än av att se efter folkets intressen*

S är oroliga för Neon; de anser att han skulle kunna bli en användbar allierad men tycker att han verkar alldeles för instabil och oförutsägbar i dagsläget.

Night Mare

Felicia Knight, alias Night Mare, är en sympatisk och framåt punktjej som använder sina teleportationskrafter för att hjälpa organisationen S med säker flytt av information och utrustning. Hon sköter också viss rekrytering.

Hon är den person som å S-nätverkets vägnar kontaktar rollpersonerna och försöker rekrytera dem så snart organisationen fått upp ögonen för dem. Hon är envis, och kommer att försöka hjälpa rollpersonerna även om de inte tackar ja. Målet för henne är att de ska förstå att S är ”the real deal” och se organisationen som en hjälpsam allierad.

Hon kan bistå med information, kontakter, tips och i undantagsfall transporter. Ibland kan hon också dyka upp och be rollpersonerna göra något som S anser behöver bli gjort.

Armageddo och Night Mare

Utseende

Felicia är ljushyad, kort och kortklippt svart hår. Hon går generellt klädd i punkkläder; slitna jeans, läder, nitar, kedjor, hängslen och svarta tröjor med avklippta ärmar och tryck med band som Crass eller Sex Pistols.

Mask

Felicia tycks sakna mask; eller så är hennes mask väldigt lik hennes vanliga jag.

Förmågor

Felicias förmåga är teleportation, Med den kan hon förflytta sig och motsvarande handbagage extremt långa sträckor på mycket kort tid.

Hemligheter

Felicias största hemlighet är att hon i själva verket är dotter till Subversive, den antiauktoritäre alfan som i slutet av 60-talet profilerade sig som det amerikanska militärindustriella komplexets nemesis.

Hon vet själv mycket lite om sin far och hans planer, men litar tills vidare på att han vet vad han sysslar med. De har i stort sett ingen direkt kontakt utan kommunicerar genom nätverkets cellstruktur precis som om hon varit vilken agent som helst.

Night Mare har haft sina förmågor sedan mitten av 1970-talet, och är därmed en av de mycket få alfor som manifesterats mellan vågor. Detta faktum håller både hon och hennes far hemligt för att undvika att hon blir någon form av labbråtta.

Relationer

S *Ursäkta, jag var i Brazilien nyss, lite jetlaggad. Men, du hade information? Skitbra! Har du funderat nåt mer på vårt erbjudande?*

Subversive är hennes pappa, vilket är hemligt.

Power Industries *Arslen. Verkligen inte att lita på, och jag skulle passa mig jäkligt hårt för att göra affärer med dem. Ingen ideologi alls, bara dollartecken.*

Armageddo *Oh jisses vilken stolle Honom bör vi försöka spärra in så snart vi kan. Fast med tanke på vad han är alfa av kan man nog räkna med att han kommer att bryta sig ut förr eller senare*

Neon *Mysko snubbe, men menar väl. Lite väl fokuserad på Power Industries, men om man bara är lite försiktig kan han nog bli en bra resurs. Eventuellt nån man skulle kunna rekrytera om han lugnar ner sig lite.*

Värden

Poäng: 112	**Kraftegenskaper:**	**Särdrag**	○ **9** 5
	Reflex 6	Ömtålig 9	○ **8** 4
Egenskaper	Kontroll 13	**Komponenter**	○ 7 3
Styrka 4	Fokus 14	Passage	○ **6** 3
Vilja 8	**Vapen**	Snabb	○ **5**
Smidighet 8	Obeväpnad:	Teleportation	○ **4**
Obemärkt 11	A/F 10/4	Transport	○ **3**
Övertalning 9	Genomslag 1		○ **2**
Närvaro 8	Skada 4		○ **1**
Perception 9			○
Närstrid 0			
Avståndsstrid -1			
Bakgrunder			
S 9			

Rebecca Saint

PATRIOT styrs, då som nu, av den amerikanska regeringen via en mellanhand. Den mellanhanden är Rebecca Saint. Hon är också den som driver återupplivandet av supergruppen när den andra vågen blir en realitet – med en nästan skrämmande effektivitet drog hon snabbt upp planer på hur den nya rekryteringen och marknadsföringen skulle se ut.

Hon och hennes stab av administratörer och PR-folk ser till att medlemmarnas tid används effektivt; de sköter allt från bokningar av intervjuer till franchising och prioritering av de många hjälpförfrågningar gruppen får. Saint själv sköter också rekryteringen av nya medlemmar.

Utseende

Ms Saint är utåt sett en ganska stram affärskvinna med förkärlek för axelvaddsförsedda affärskostymer. Hon upplevs ofta som kall och beräknande. Hon är afroamerikan och har långt svart hår som oftast är knutet i en stram hästsvans. Hon bär också glasögon med kraftiga svarta bågar.

Mask

Hon är inte en alfa, så hon saknar självklart också mask.

Förmågor

Inga.

Hemligheter

Privat är Rebecca Saint en engagerad ensamstående mamma, och hon upplever det som väldigt påfrestande att hennes jobb hindrar henne från att vara med sina två barn. Nu tar hennes mamma hand om dem medan hon jobbar.

Hon har alltid gillat superhjältar, och har en mer eller mindre komplett samling av den gamla PATRIOT-serietidningen. När den andra vågen kom var hon redo, och såg till att utnyttja det kontaktnät hon hade i Washington för att förverkliga en dröm; återigen skulle det finnas superhjältar under amerikansk flagg.

Relationer

PATRIOT *Givetvis måste det finnas en amerikansk supergrupp. Dels vet vi med säkerhet att Sovjetunionen har ett liknande program, dels går det faktiskt inte för sig att regeringen inte skulle ha ett sätt att motverka civila alfor som blir ett problem. Men framför allt behövs PATRIOT för att ge det amerikanska folket hopp för framtiden.*

Sektion 12 *Jag vill å det bestämdaste meddela, att den amerikanska regeringen inte använder alfor i militära eller s.k ”hemliga operationer”. Om du vill få dina konspirationsteorier bekräftade får du söka dig åt annat håll.*

S *Om det finns civila vigilanter som springer omkring och leker superhjältar hoppas jag att de snart inser det futila i det hela, och istället lämnar den typen av arbete åt de professionella.*

Captain Tomorrow *Mr. Cullen är utan tvekan både gruppens svagaste länk och dess för tillfället största tillgång. Han fungerar mycket bra framför kamerorna, men sämre i fält pga mental instabilitet. Rekommenderar att han endast sätts in vid iscensatta operationer. Låt karln rädda kattungar ur träd och le framför kamerorna.*

Stars och Stripes *Barnen Hudgkinson har rekryterats, och har visat adekvat kompetens. Frågan kring deras krafter återstår; rekommenderar diskreta undersökningar via Sektion 12 för att utröna om senator Hudgkinson har tillgång till kunskap eller teknologi som undanhållits oss.*

Fountainhead (medlem) *"Fountainheads historia är problematisk; rekommenderar att vi inte visar upp honom alltför tydligt i media. Han är synnerligen kompetent i fält, men det vore olämpligt om någon började granska hans aktiviteter de senaste 15 åren alltför noga.*

Power Industries Saint är skeptisk till företaget men har ett visst samarbete. De är trots allt den största och säkraste källan till kunskap om alfor, även om man nog inte ska rota alltför mycket i hur kunskapen införskaffats.

Värden

Poäng: 54	**Vapen**	**Särdrag**	○ **10** 5
	Obeväpnad:	Kontaktnät	○ **9** 4
Egenskaper	A/F 8/2		○ **8** 3
Styrka 6	Genomslag 3		○ 7 3
Vilja 8	Skada 6		○ **6**
Smidighet 8			○ **5**
Obemärkt 9			○ **4**
Övertalning 11			○ **3**
Närvaro 11			○ **2**
Perception 10			○ **1**
Närstrid -2			
Avståndsstrid -2			
Bakgrunder			
PATRIOT 12			
Tjänsteman 8			
Mamma 6			

Stars och Stripes

Stars och Stripes är, eller Isabell och Maria Hudgkinson, är barn till den republikanske senatorn Jeffrey Hudgkinson.

Mycket lite är känt om deras tidiga historia, och det finns mycket få bilder på någon av dem innan de blev sina nuvarande alfajag. Framför allt Isabell har även efteråt hållits långt ute ur rampljuset i och med

Stars och Stripes

att hon inte alls känner sig pigg på att besvara pressens frågor om varför hennes alfaform är manlig.

De framstår ofta som överlägsna och ganska dryga; det har skrivits spaltmeter om vilka krav Isabell ställer på hotellrum hon ska bo i och Marias kräsenhet när det gäller mat och dryck är legendarisk. Kort sagt, de är födda med silversked i munnen och beter sig därefter.

Utseende

Barnen Hudgkinson är tvåäggstvillingar, och båda har ärvt sin mors ljusbruna hy. Både Maria och Isabell är egentligen ganska överviktiga. De ligger långt från de övermänskligt atletiska och symmetriska kroppar de blivit kända för, och som Time Magazine en gång beskrivit med orden ”vackra som grekiska statyer”.

Mask

Som alfaparet Stars och Stripes bär de vita dräkter med blå stjärnor respektive röda streck, och de är båda mycket atletiska. Isabell blir i sin alfaform man, något PATRIOTs PR-avdelning gör sitt bästa för att tona ner.

Förmågor

Tillsammans är de alfa av den Amerikanska Drömmen. Deras kända krafter är flygförmåga, supertålighet och superstyrka. När de har fysisk kontakt kan de dessutom skjuta en gemensam ljusstråle som kan bränna igenom det mesta.

Hemligheter

Maria har börjat inse att hon är homosexuell, och har i sin vanliga identitet börjat dejta en tjej i hemlighet. Att hålla en sådan sak hemlig är så klart inte helt lätt, men det hjälper att ha tillgång till massvis med pengar. Isabell misstänker något, men vet ännu så länge ingenting konkret.

Pappa Hudgkinson har tränat sina barn sedan de var små för att de skulle vara redo när den andra vågen kom. Frågan är hur han visste att en sådan skulle komma, och hur han kunde vara säker på att just hans barn skulle bli alfor. Kanske visste han något om vågorna ingen annan känt till, eller så är tvillingarnas förmågor resultatet av experiment snarare än vad det nu är som orsakat de andra alforna.

Att Isabells alfaform skulle bli manlig var inget som kunde förutses, och när det skedde var projektet redan alltför långt framskridet för att det skulle få att hålla hennes identitet hemlig. I själva verket beror könsbytet på att den värdekonservativa symbolik deras alfaform bygger på kräver ett visst mått av heteronormativitet och stark kontrast mellan manligt och kvinnligt. Vad detta innebär för Isabells framtida könsidentitet och utveckling får framtiden utvisa. Eventuellt kan det vara ett tecken på att de krafter tvillingarna fått inte var menade för dem.

Relationer

Fountainhead *En ganska obehaglig typ, måste jag säga, eller hur kära syster? Men man väljer inte alltid sina sängkamrater. Har nog faktiskt aldrig sett honom utan hjälmen ens en gång.*

S *Vi har stött på dem ett par gånger, men de är så fruktansvärt oborstade. Syster och jag försöker undvika dem så gott vi kan. De är amatörmässiga och ställer hela tiden till det för oss. Varför kan de inte bara lämna den här typen av delikata affärer åt oss proffs?*

PATRIOT Stars och Stripes är medlemmar i PATRIOT

Captain Tomorrow Både Stars och Stripes tycker illa om Captain Tomorrow; han raggar konstant på Stripes (och på allt annat ens vagt kvinnoformat) och Stars ser honom som en slemmig skrytmåns.

Värden (Stars)

Poäng: 136	**Kraftegenskaper**	**Särdrag**	○ **16** 5
	Reflex 6	Känd super-	○ **15** 4
Egenskaper	Kontroll 13	varelse	○ **14** 3
Styrka 14	Fokus 14	Mörk hemlighet 4	○ **13** 3
Vilja 8	**Vapen**	(lesbisk, fått kraf-	○ **12**
Smidighet 9	Kraftstrålar:	ter oärligt)	○ **11**
Obemärkt 4	RKF: 6/13/14	Tålig 16	○ **10**
Övertalning 4	Räckvidd: 4	**Komponenter**	○ **9**
Närvaro 8	Genomslag: 14	Flyga	○ **8**
Perception 6	Skada: 17	Räckvidd 4	○ **7**
Närstrid 0		Skada	
Avståndsstrid -1	Obeväpnad:	+ Förutsättning	
Bakgrunder	A/F 10/4	(Stripes)	
PATRIOT 8	Genomslag 11	Transport	
Överklass 8	Skada 14		

Värden (Stripes)

Poäng: 135	**Kraftegenskaper**	**Särdrag**	○ **16** 5
	Reflex 6	Känd super-	○ **15** 5
Egenskaper	Kontroll 13	varelse	○ **14** 4
Styrka 14	Fokus 14	Mörk hemlighet 4	○ **13** 3
Vilja 6	**Vapen**	(egentligen tjej,	○ **12** 3
Smidighet 8	Kraftstrålar:	fått krafter	○ **11**
Obemärkt 4	RKF 6/13/14	oärligt)	○ **10**
Övertalning 4	Räckvidd 4	Tålig 16	○ **9**
Närvaro 8	Genomslag 14	**Komponenter**	○ **8**
Perception 8	Skada 17	Flyga	○ **7**
Närstrid 1		Räckvidd 4	
Avståndsstrid -2	Obeväpnad:	Skada	
Bakgrunder	A/F 11/5	+ Förutsättning	
PATRIOT 8	Genomslag 11	(Stars)	
Överklass 8	Skada 14	Transport	

Static

Alla har inte lika stor tur i alfalotteriet, och en av de som definitivt dragit en nitlott är Douglas Köhler, även känd som superhjälten Static.

När den första vågen kom, och han var en av de få som fick förmågor, var han den förste som tackade ja till att delta i PATRIOT efter självaste The American. Han var en idealist, övertygad om att en ny tid nu randats, att alfor skulle skapa en tid av upplysning, av ljus och av fred.

Det blev ett hårt uppvaknande. I takt med att han såg sina idealistiska drömmar om en förändrad värld krossade, började hans förmågor vända sig mot honom. Idag är han en bruten man, mentalt och fysiskt. Hans förmåga, att kunna slå ut elektriska system, har börjat ge sig på hans nervsystem och har orsakat omfattande skador över

hela hans kropp. En ihärdig cyniker, vars kropp är på väg att ge upp. Han har också fått lungcancer efter åratal av kedjerökning.

När den andra vågen slår till befinner han sig i ett isoleringsrum på ett av sjukhusen i utkanten av Chicago. Mot alla odds överlever han de första kaotiska dagarna, och driver runt i Barrington med omnejd och svär över alltets jävlighet. Han kan bidra med en hel del insiderinformation om superhjältelivet, och har ganska bra koll på olika organisationer och aktörer.

Själv är han dock alldeles för cynisk och bitter för att hjälpa till, och gör sitt bästa för att övertyga de alfor han möter om att alltsammans ändå är meningslöst.

Utseende

Static, eller vad som är kvar av honom, liknar mest av allt en ledbruten uteliggare. Han går långsamt och med stor möda, och hans händer skakar konstant. Hans grånade hår har fallit av klumpvis, och hans kläder är ofta smutsiga och skrynkliga. Hans hy är ny mer grå än vit, och är täckt av ett nätverk av svarta ådror.

Mask

På den gamla goda tiden var Statics alfaform en mer muskulös version av honom själv, med en svart spandexdräkt prydd med blå blixtar. Den har han dock inte förvandlats till på många år. Den identiteten, det livet, har han lämnat bakom sig.

Förmågor

Statics alfaförmåga är att kunna störa ut elektroniska apparater i närheten via riktade elektromagnetiska pulser. Numera saknar han i stort sett kontroll över förmågan, vilket betyder att apparater omkring honom har en tendens att brusa eller drabbas av oförklarliga småfel.

Hemligheter

Den främsta hemligheten som har med Static att göra är den han inte ens känner till själv; att anledningen till att hans alfa vänt sig mot honom och konsumerar hans kropp är just för att han tappat tilltron till sig själv och omvärlden. Han befinner sig på en mycket destruktiv bana, och om han inte vänder snart kommer hans förmåga att sluka honom helt. Då blir hans mänskliga jag bara ett tomt skal, och den förvridna alfan tar över fullständigt.

Relationer

PATRIOT *Jo, jag hörde att de dragit ihop ett nytt gäng. Det lär ju gå förbannat bra. Precis som förra gången.*

S *Världsförbättrare* *Naiva som fasen. Tror de ska rädda världen. Jag trodde vi lärt oss nånting förra gången. Men visst, de är väl marginellt mer trovärdiga än PATRIOT i varje fall*

Static

Armageddo *Höh, där har vi en lirare Tänk om alla skurkar var som han. Eller om alla var just skurkar eller hjältar. Det var så jag såg på det, förut du vet. Svartvitt. Men det är inte så det funkar.*

Fountainhead är definitivt en av de alfor vars handlingar har drivit Static mot en alltmer cynisk världsbild. Han spelar hjälte, men dödar barn i regeringens tjänst; det yttersta hyckleriet.

Värden

Poäng: 41	**Kraftegenskaper**	**Särdrag**	○ **10** 5
	Reflex 6	Ful	○ **9** 4
Egenskaper	Kontroll 8	Känd super-	○ **8** 3
Styrka 6	Fokus 12	varelse	○ **7** 3
Vilja 8	**Vapen**	**Komponenter**	○ **6**
Smidighet 4	Elstötar:	Allmänfarlig	○ **5**
Obemärkt 4	RKF 6/8/12	Ansträngande	○ **4**
Övertalning 8	Räckvidd 3	Area	○ **3**
Närvaro 9	Skada *16	Otyglad	○ **2**
Perception 10		Räckvidd 3	○ **1**
Närstrid -2	Obeväpnad:	Skada (chock)	
Avståndsstrid -2	A/F 8/2		
Bakgrunder	Genomslag 3		
Ex-PATRIOT 10	Skada 6		

Theresa Power

När Mathias Power – alfa, mångmiljonär och internationell superskurk extraordinaire – avled testamenterade han sitt företag, Power Industries, till sin dotter Theresa. Hon äger idag 51% av aktierna i bolaget, som hon styr med järnhand.

Theresa är en kall och hård affärskvinna som sätter skräck i företagets olika forskningsavdelningar. Den som inte presterar blir inte långvarig i företaget.

Hon är ganska öppen med sina ambitioner; hon vill tjäna pengar, och är beredd att gå ganska långt för att uppnå det syftet. Hon citerar ofta Ayn Rand och menar att det rationella självintresset är den enda rimliga basen för ett civiliserat samhälle. Helt i linje med Rand hyllar hon den starka individen och hyser ett öppet förakt för ”kommunistiska tankevirus” som kollektivisering eller en stark statsapparat.

Power gör affärer med i stort sett vem som helst; hon kan ofta erbjuda teknologisk uppbackning men ser alltid till att tjäna på affären själv.

Utseende

Power är vit, lång och hyfsat vältränad. Hon har ett långt mörkbrunt hår som oftast är uppsatt i en stram hästsvans, och föredrar att klä sig i moderna affärskostymer med ordentliga axelvaddar. Hon använder sparsamt med smink, och utstrålar en hänsynslös kompetens.

Theresa Power

Mask

Så vitt man vet saknar Theresa alfaform.

Förmågor

Theresa har inga kända förmågor, och är officiellt sett inte alfa.

I själva verket har hon varit en alfa sedan tonåren, och har nu superb kontroll över sina förmågor. Hon är alfa av Utvecklingen, vilket yttrar sig genom att hon kan förstå syftet med och reparera nästan vilken teknisk apparat som helst, och dessutom kan aktivt kontrollera teknologi omkring sig.

Hemligheter

Power håller sina förmågor hemliga för att det ger henne en fördel gentemot konkurrenter och andra, men också för att hon helst slipper ha med både regeringen och andra grupper som är intresserade av alfor – utom på sina egna villkor.

Theresa har aldrig riktigt accepterat de officiella berättelserna om faderns död, utan vidhåller att han mördats – eller möjligen kidnappats – av den amerikanska regeringen (eller någon annan mäktig organisation). Den sönderfrätta kropp som hittades och med stor svårighet identifierades anser hon vara en förfalskning.

Som en parentes har hon helt rätt; den kropp som identifierades tillhör inte hennes far. Han blev i själva verket besegrad och kidnappad av Core, som sedan sopade igen spåren.

Relationer

Mathias Power *Min far Ja, jag ska inte sticka under stol med att min salig fars rykte varit lite av en last. Vi har dock ingenting gemensamt; han var en alfa, det är inte jag. Han for runt i världen och slogs mot folk i tights, jag arbetar för att stärka den amerikanska drömmen och hålla aktieägarna lyckliga.*

Regeringen *Den nuvarande regeringen är alldeles för slapp mot destruktiva element i samhället, samtidigt som man fortfarande har alltför höga skatter. De pissar iväg amerikanska skattebetalares pengar. De håller tillbaka samhällets entreprenörer och drivande motorer samtidigt som de genomför populistiska skenmanövrar för att fiska röster i den grå massan.*

Power Industries *Avdelning 32 är inte lönsam. Nog för att jag har tålamod med utvecklingstider när det gäller lovande projekt, men ni har inte producerat ens en fungerande prototyp på sex månader. Nej, jag är inte intresserad av era ursäkter. Ni har en vecka på er, annars kan ni se er om efter annan anställning. Allihop. Och givetvis tillhör de resultat ni fått hittills fortfarande Power Industries.*

Neon *Jag har börjat få upp ögonen för den här galningen på sistone, och planerar helt klart att göra något åt honom. Den lilla aktion han genomförde på Power Industries' forskningsbas i Alaska satte honom definitivt på kartan.*

Värden

Poäng: 110	**Kraftegenskaper**	**Särdrag**	○ **10** 5
	Kontroll 11	Kontaktnät	○ **9** 4
Egenskaper	Fokus 18	Pokerface	○ **8** 3
Styrka 6	**Vapen**	**Komponenter**	○ 7 3
Vilja 8	Obeväpnad:	Abiotisk	○ **6**
Smidighet 6	A/F 5/0	Agera	○ **5**
Obemärkt 6	Genomslag 3	Informatik	○ **4**
Övertalning 11	Skada 6	Precision	○ **3**
Närvaro 11		Räckvidd 2	○ **2**
Perception 9			○ **1**
Närstrid -5			
Avståndsstrid -5			
Bakgrunder			
Power Ind. 12			
Uppfinnare 12			

The Voice

Kort efter den andra vågen fylls etern av en ny röst; The Voice genomför sin första sändning. Det första han gör är att avslöja att den amerikanska regeringen verkar leta efter något inne i Chicagoruinerna snarare än att i första hand hjälpa människor. Han uttrycker också åsikten att information ”vill vara fri” och retar gallfeber på de flesta.

Det verkar inte spela någon roll vilken station man för tillfället lyssnar på, The Voice når alla som har en påslagen radio i närheten. Radiostationerna själva bedyrar att han inte jobbar för dem. Det verkar alltså som att det finns en ny alfa, som använder sina krafter för att nå ut i etern.

Utseende

The Voice har numera inget fysiskt utseende. När han hade det var han kort och överviktig med ett stort leende och ofta orakad haka. Hans mamma var indianska och hans pappa irländare så han hamnade någonstans däremellan, med rakt svart hår som han ofta hade uppsatt i en haka och en lätt kopparton i hyn.

Mask

Hans mask består av etervågor och har därmed inget egentligt utseende.

Förmågor

The Voice är alfa av Etern, och kan sända och styra radiovågor på stort avstånd. Framför allt använder han sina förmågor för att lyssna av radiosändningar och sedan dela med sig av det han hittat i sin egna ”radioshow”. Hans stora räckvidd gör honom svårhittad; det närmaste man kommer är att han befinner sig någonstans i eller kring Chicago.

Hemligheter

The Voice saknar i själva verket fysisk existens; han består enbart av radiovågor. Innan den andra vågen var han Arnold Rice, förtidspensionerad datortekniker och aktiv radioamatör. Nu finns han bara i etern. I det flyktiga väsende som nu simmar i etern finns bara fragment av människan han en gång var.

Ju längre han fortgår, desto mer utspridd blir han. Senare kommer han att kunna vara på två ställen samtidigt. Kanske blir han då faktiskt två väsen, vart och ett lika starkt som det ursprungliga – och med tillgång till samma nät av information. Det finns heller ingen anledning till att det skulle sluta med två, eller fyra, eller hundra.

Vad händer när två av honom blir osams? När någon av honom inser vad han blivit och börjar försöka förinta de övriga? När några av honom beslutar sig för att gå med i olika organisationer?

Ingen vet. Men det kommer nog att dyka upp möjligheter att få reda på det.

Relationer

PATRIOT *Dudes, det här är riktigt fyrkantiga typer. Helt och hållet regeringens hundar. Turligt nog brukar såna här ihopsatta grupper sällan hålla så länge, och en liten fågel har viskat i mitt öra något om en kärleksaffär som riskerar att splittra gruppen.*

S *Groovy typer, på ytan åtminstone. Men jag litar inte riktigt på den här need-to-know-grejen. Vad tror ni? Är de superhjältar eller bara skurkar med annan mask? Det tål att undersökas, hörni, och ni kan väl kanske gissa vilken skön och snygg typ det är som kommer att vara era ögon och öron*

Power Industries *Oh jisses De här snubbarna och snubbinnorna ska ni passa er för. De har varit ute och jagat mig i flera veckor nu. Spanat med allt möjligt futuristiskt skräp. De är verkligen ute efter mig. Det är inte paranoia om dom faktiskt är ute efter dig, så är det. Och så krypterar de allt de skickar ut, så jag har inte en suck att höra efter vad de håller på med. Ingen därute som känner för att hjälpa till lite? Jag är rätt bra på att gömma mig, men det börjar bli lite påfrestande*

Värden

Eftersom The Voice saknar kropp och egentligen bara finns som ett medvetande i etern har han inga spelvärden. Om det är relevant, räkna med att han har högt i Övertala, Närvaro och Vilja.

Kampanjen

Kampanjvärlden 87 är tänkt att anpassas av varje spelgrupp, och fokusera på vad spelarna tycker är intressant. Därför består dess huvudkampanj inte av en serie färdiga äventyr, utan av generella riktlinjer. Du som spelledare har jobbet att förvandla riktlinjerna till spelbara äventyr till din spelgrupp.

Tanken med detta upplägg är att ni som spelgrupp ges en grundstruktur och en utgångspunkt och att detta underlättar för er att komma igång. Sedan har ni friheten att utforma kampanjen efter eget tycke. Det betyder att större delen av materialet som presenteras här handlar om kampanjens första del. I takt med att ni rör er längre in i kampanjen blir den formad av er snarare än av det färdiga materialet.

Teman

Ett tema är en djupare betydelse eller handling i en berättelse; vad den *handlar om*, vad den *utforskar*. I kampanjen 87 kan ni utforska många olika teman, mycket beroende på vilka rollpersoner spelarna skapar. Det är i deras konflikter, inre och yttre, och i deras situation temat ofta grundas.

Det går naturligtvis också att ha med ett tema som framträder eller tydliggörs via en spelledarperson, men det blir inte lika starkt. Om en rollperson tvingas välja mellan sin familj och sitt kall är det mer effektivt än om en spelledarperson står inför samma val. Låt spelarna utforska sina rollpersoner och försök identifiera vilka konflikter, vilka teman, som skulle kunna användas. Här är några exempel:

Utanförskap

Den som är annorlunda är också utanför. Att ha superkrafter gör att man skiljer sig från mängden, och möts av fördomar och förakt från många. Hur hanterar man det? Gömmer man sina krafter och försöker leva som en vanlig människa eller bejakar man sitt utanförskap?

Ansvar

Det sägs att med stora krafter följer stort ansvar. Men hur ser det ansvaret ut? Vem får bestämma vilket ansvaret är? Om man har förmågan att läka sår, har man då någon moralisk rätt att *inte* spendera all sin vakna tid med att använda den förmågan? Att inte använda en förmåga är lika mycket av ett ställningstagande som att använda den.

Att kombinera krafter och ansvar med privatliv

Hur hanterar man egentligen att ha familj och barn, pojkvän, eller ett engagemang i den lokala kyrkan med att vara superhjälte? Hur prioriterar man när valet står mellan att rädda sitt äktenskap och att rädda en buss full av främlingar?

Individens förmåga att påverka

Hur mycket kan man egentligen påverka som enskild individ? I 87 finns det en äldre generation som redan försökt påverka världen och

misslyckats. De är cyniska och skeptiska till att den nya generationen ska kunna göra någon större skillnad. Är det idealisten eller pragmatikern som har rätt? Vilken skillnad kan man göra i längden?

Individen mot gruppen

Ska man kompromissa med sina principer för att kunna samarbeta? En grupp kan ofta åstadkomma mer än en individ, men hur mycket måste man kompromissa för att bli en del av något större än sig själv? I 87 finns det många stora och mäktiga organisationer. Ska man ensam kämpa mot väderkvarnar eller bli en bricka i ett större spel? Finns det fler alternativ?

Ton och färg

När du beskriver miljöer i och kring Chicago kan färg och ton vara ett kraftfullt verktyg för att bygga stämning. Med återkommande färgval och tongivande ord skapas en känsla av konsekvens och enhetlighet, vilket kan förstärka spelarnas inlevelse i världen.

I den här kampanjvärlden består paletten främst av mörkgrått, svart och rött. Det är en ganska dov och mörk färgskala, som avspeglar osäkerheten, gråskalorna och den aningen apokalyptiska stämning som råder framför allt i närheten av Chicago.

Du kan kontrastera detta med element av ljusa eller skarpa färger, men de gör sig bäst som neonrör på husfasader. Pastellfärger tillhör undantagen, liksom allt som är kliniskt och rent. Chicago är fullt av sot och rök, regn och svarta moln. Det rena, det enkla, bör vara något som används för kontrastens skull, och reserveras för utvalda tillfällen eller platser med särskild betydelse som kan framhävas på det sättet. Ett exempel kan vara Power Industries bas på kanten av Chicagozonen.

Vädret kan med fördel användas för att förstärka känslan. Det är sällan gassande sol; oftare regn, dimma, skarp blåst, svarta eller mörkgrå moln och så vidare. Även här gäller det att kunna använda undantag. En vacker, solig dag är betydligt mer värd om den är sällsynt.

Rollpersonerna

Rollpersonerna börjar som vanliga människor i eller omkring Chicago. De känner varandra och har saker gemensamt. De har familjer och arbeten, kamrater och hobbies. När rymdstationen Nova sprängs och slår ner i centrala Chicago vänds deras liv på ända: de vaknar upp och upptäcker att de blivit något mer, men kanske också något mindre, än de var innan. De har blivit alfor, på gott och ont.

Det finns med andra ord en hel del att diskutera medan ni skapar rollpersonerna.

Kopplingar inom gruppen

Rollpersonerna bör ha någon form av kopplingar till varandra, som ger dem en anledning att umgås och ha en viss grundsammanhållning. De kan till exempel vara arbetskamrater, släkt, eller ett gäng

som känt varandra sedan studietiden och som fortfarande träffas ibland och spelar poker.

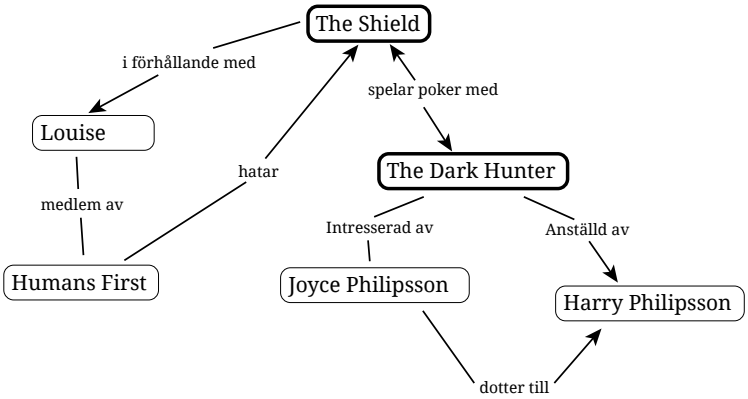
Koppling till Chicago

Rollpersonernas plats i Chicago bör definieras; vilken relation har de till staden? Bor de i innerstan eller i någon förort? Vad tycker de om staden? Har de alltid bott där?

Uppmuntra spelarna att göra efterforskningar om Chicagos arkitektur, historia, kulturliv och så vidare, och hitta konkreta platser och företeelser de kan knyta till sina rollpersoner. Om det känns för jobbigt är det såklart bara att hitta på. Det här är ert Chicago; lägg in det ni vill!

Kopplingar till andra

Rollpersonerna existerar inte i ett vakuum. Låt spelarna rita upp kontaktnät: skriv ner några viktiga personer i rollpersonernas liv på ett papper och dra streck mellan dem för att visa hur relationerna ser ut. Det kan vara arbetskamrater, flickvänner, barn eller andra släktingar. Försök gärna knyta ihop spelarnas kontaktnät.



De finns där som motvikt mot det fantastiska, mot hela superhjältedelen av spelet. Tanken är att konflikten mellan vardagen och det episka ska vara ett ganska centralt tema i spelet, och relationerna ger spelledaren verktyg för att komplicera rollpersonernas liv vid sidan av spandexdräkten.

Med relationerna kommer massor av frågor: Vad tycker personerna om alfor? Vilka av dem berättar man för, och varför? Kommer de man inte berättar för att bli misstänksamma? Vad kommer de man berättar för att tycka om att man skaffar sig mäktiga fiender? Kort sagt, relationerna finns där för att ställa till det och göra saker lite svårare för rollpersonerna.

Samtidigt kan det vara skönt att ha ett normalt socialt skyddsnät att luta sig tillbaka mot; efter att ha slagits mot Kronos, alfan av Tid, i tre veckor – eller möjligen fem sekunder – kan det vara skönt att få reda ut vem som ska hämta ungarna på dagis.

Alfa av vad?

Även om rollpersonerna börjar som människor är antagligen deras spelare medvetna om att de kommer att bli alfor redan innan spelet börjar. Därmed behöver spelarna fundera över vad deras rollpersoner ska vara för slags alfor.

En viktig sak att komma fram till är vad rollpersonen ska vara alfa av. Stormar, eld, lögner, diamant, styrka? Vad passar hens personlighet? Vilka förmågor passar till aspekten?

Man kan också börja i andra änden: vilka förmågor vill man ha? Vilken aspekt passar till de förmågorna?

Aspekten behöver inte ligga helt och hållet i linje med rollpersonens personlighet i övrigt – när man tar på sig masken kan man bli någon helt annan. Det går dessutom att tolka koncept på många olika sätt; två alfor av Eld har inte nödvändigtvis samma förmågor. De representerar olika sidor av samma aspekt.

Hur ser förhållandet ut mellan rollpersonen, aspekten och omgivningen? Om rollpersonen är alfa av Eld, börjar saker spontant brinna i närheten, eller blir det bara lite varmare? Hur mår rollpersonen när det blir kallt? Det finns ingen regelmekanik som styr det här, så det är upp till varje spelare att fundera kring sin rollperson och dess aspekt.

Andra sätt att hantera krafterna

Det finns andra sätt att hantera krafterna än att låta spelarna välja innan spelet börjar. Till exempel kan man spela rollpersonerna som vanliga människor en tid, innan spelarna väljer deras krafter i samband med Chicagokatastrofen. Man kan till och med tänka sig att kampanjens natur hålls hemlig för spelarna in i det sista så att de överhuvudtaget inte vet att rollpersonerna kommer att få superkrafter.

Oavsett vilket kan valet av förmågor och koncept sedan antingen vara upp till spelarna, eller så bestämmer spelledaren; och då får spelarna istället nöjet att utforska sina rollpersoners förvandling på ett mer direkt och påtagligt vis.

Mask och estetik

Det är givetvis viktigt hur rollpersonens mask ser ut. Är den en klassisk superhjältedräkt med färggglad spandex? Eller något mer jordnära och praktiskt? Spikar och läder eller räfflad metall? Eller något väldigt subtilt, som vagt glödande tatueringar eller svarta ögon? Hur omfattande masken är och hur den ser ut bestämmer spelarna helt fritt.

Hur ser förmågorna ut när de aktiveras? Är de i linje med konceptet eller kontrasterar de mot det? Tipsa spelarna om att tänka både färg och form, och uppmuntra dem att bygga en unik visuell identitet.

Den första tiden

Kampanjen startar med att Nova krashar i Chicagos centrum, och med att rollpersonerna finner sig vara en del av den andra vågens alfor. Mer om det första äventyret finner du under *That's great, it starts with an earthquake* (s. 307).

Efter en tids förvirring och eventuella försök att hjälpa de överlevande kommer reaktioner från andra aktörer. S skickar in Night Mare och den amerikanska regeringen skickar in Diamanda Hellstrom och Rebecca Saint. Night Mare vill knyta lokala förmågor till sin organisation för att kunna ha ögon och öron på marken. Diamanda Hellstroms uppgift är att gräva efter dolda hemligheter i Chicagos inre, och Rebecca Saint finns på plats för att se om det finns några lokala förmågor att rekrytera till PATRIOT.

Något senare börjar Engine infektera de överlevande, och i samband med det anländer Power Industries och sätter upp en bas i zonens utkanter.

Gör gärna en tidslinje, åtminstone för den första tiden. Den kan till exempel börja såhär:

- 3:e juni Nova krashar, andra vågen
- 5-13:e juni FEMA skapar lägren, regeringen bygger muren kring zonen
- 10:e juni Rollpersonerna vaknar på sjukhus, med krafter.
- 13:e juni Sektion 12 anländer
- 18:e juni Power Industries anländer

Och så vidare. Läs igenom texterna om *Organisationerna* (s. 187) och *Viktiga personer* (s. 211) i området och försök pussla ihop i vilken ordning du vill att saker och ting ska ske. Du kan sedan anpassa tidslinjen utifrån vad rollpersonerna gör. Skriv gärna in kortfattade sammanfattningar av saker de gör så blir det enkelt att sammanfatta och få en överblick inför varje spelmöte. Du kan använda exempeltidslinjen på s. 283 som utgångspunkt.

I början är det svårt att förutse hur snabbt eller hur långsamt kampanjen kommer att röra sig; prata gärna med spelgruppen om huruvida de vill ha fart och action eller om de föredrar ett mer långsamt, utforskande tempo. Var inte rädd för att ändra tidslinjen och dina planer om gruppen visar sig vara för snabb eller för långsam för att er tidsplan ska fungera. Om de är långsamma får du plocka bort saker, är de snabba kan du lägga till.

Kampanjplanering

Ju längre kampanjen pågår, desto mer tillhör den dig och dina spelare. Det är dina spelare som tar beslut och formar världen omkring sig; det är du som avgör vad de ska möta härnäst.

Ursprungstanken är att kampanjen ska fokusera mer på undersökande och på mysterier än på superstrider, men där gör varje spelgrupp givetvis som den vill. Flera av organisationerna och aktörerna är hemlighetsfulla och konspiratoriska, vilket torde ge mycket att leka med för spelgrupper som uppskattar den sortens *cloak and dagger*-spelande. Andra lämpar sig bättre för maffiga actionscener och en mer rättfram taktik.

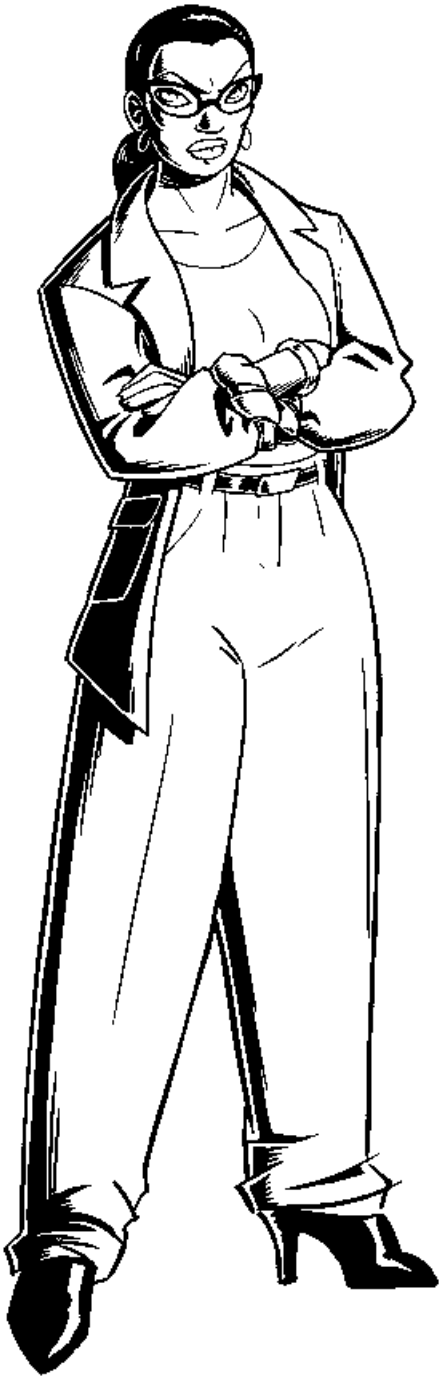
Från lokalt till nationellt

Kampanjen är tänkt att börja lokalt, med fokus på Chicagozonen och området runt omkring. Använd kampanjvärldens inbyggda motsättningar och hemligheter för att driva kampanjen framåt. I slutänden måste rollpersonerna bestämma sig för hur man ska hantera Deception och andra stora aktörer; besegra, avrätta, alliera sig med? Om du har gjort ett bra jobb blir valet svårt.

Nästa steg är att börja röra sig mer på den nationella arenan. här kan antingen rysk teleportationsteknologi eller Night Mare spela en viktig roll för att göra transporter genomförbara ur kampanjperspektiv. Det finns många städer med alfaproblem, allt från Engineutbrott till maktgalna anti-alfapolitiker. En viktig tråd här bör också vara regeringen och militärens experiment på och om alfor. Vad är det de vet egentligen? Och vad är egentligen en alfa? Läs mer under *Vad en alfa är* (s. 279). I det här läget bör ”sanningen” fortfarande vara att alfor på något vis är kopplade till hemliga regeringsexperiment, men var teknologin kommer ifrån ursprungligen är fortfarande dolt. Däremot kan element som till exempel Desolation (s. 230) påvisa att en alfa och dess värdkropp är, eller kan vara, olika saker.

För att expandera kampanjens fokus från det regionala till det nationella kan du använda mellanstag i form av lokala Chicagoproblem som kräver att rollpersonerna gör kompletterande undersökningar på annan ort. Till exempel kan man tänka sig att Sektion 12 plockat flera delar av Doktor Nulls kropp och spritt ut dem över hela USA för att undersökas av olika laboratorier. Om då rollpersonerna får anledning att vilja samla ihop Doktor Nulls kropp, till exempel för att återuppliva honom och få honom att berätta mer om katastrofen måste de först resa runt och bekanta sig med olika platser i USA.

Använd *Världshändelser* (s. 287) för att få en känsla för hur landet förändras av den andra vågen, men var inte rädd för att göra stora, genomgripande förändringar. Det skapar en känsla av en levande värld, där saker händer oavsett om rollpersonerna är inblandade. Kanske blir det inbördeskrig i USA, där hela nationen läggs i ruiner. Kanske blir det ett tredje världskrig, där sovjetiska alfor sätts mot amerikanska. Kanske lyckas Omega skapa sig en egen alfanation; hur påverkar det världsläget?



Rebecca Saint, officiell chefsadministratör för PATRIOT

Från nationellt till globalt

Efter den nationella arenan är nästa logiska steg den internationella; kanske i samband med att de ”alternativa verkligheterna” börjar blöda ihop (se *Leviatan* s. 293). Här kan du använda dig av både det allmänt spända världsläget och på invaderande verkligheter. När nationer och supermakter tvingas hantera Leviatanimperiets ankomst finns goda möjligheter för spännande berättelser.

När du ska expandera fokus från det nationella till det internationella kan du använda samma knep som vid föregående expansion. Låt nationella problem ha sina lösningar internationellt, så att rollpersonerna måste resa. Då vänjer sig spelarna vid det nya, bredare perspektivet. Du kan också plocka in det kalla kriget som mer påtagligt element och använda spänningar mellan supermakterna USA och Sovjet för att locka ut rollpersonerna i världen.

Här någonstans är det definitivt läge att börja lägga fokus på de stora hemligheterna; på utomjordingarna, på de interdimensionella parasiterna, på änglarna och demonerna som alla representerar (felaktiga) förklaringar av alfakrafterna.

I kampanjens sista skede kan rollpersonerna till och med tänkas följa efter de invaderande Leviatanstyrkorna till deras hemdimension

Hur kampanjen slutar är upp till er. När rollpersonerna insett vad deras alfakrafter är och vad som är på väg att hända med verkligheten är den planerade, tänkta kampanjen i stort sett slut.

Kampanjens längd

Du och din spelgrupp bör fundera redan från början på hur lång kampanjen ska vara. Det gör att du lättare kan bestämma dig för vilka hemligheter, aktörer och organisationer kampanjen ska fokusera på.

Om målet är en kort kampanj på 4-6 spelmöten kanske ni inte ska spendera mer än 1-3 spelmöten i Chicago. Då får du rensa ganska rejält bland aktörer och hemligheter om inte spelmötena ska bli alldeles överladdade. 23 aktörer med varsina hemligheter på tre möten blir ungefär sju hemligheter per möte. Gör då ett urval, med fokus på de viktigaste och mest centrala aktörerna i området. Theresa Power, Engine, Deception och kanske en eller ett par till.

Om ni istället tänker er en längre kampanj med 100-200 spelmöten finns det gott om tid; då kanske ni kan spendera de första 75-100 spelmötena i Chicago. Med 23 aktörer innebär det att man kan avslöja en hemlighet ungefär vartannat eller var tredje spelmöte, och spendera resten av tiden med att förbereda, undersöka och leda fram till avslöjandena.

Plantering

När du planerar din kampanj långsiktigt är det en bra idé att introducera saker tidigt. Du planterar något, för att kanske först långt senare skörda det du planterat.

I hemlighetsfokuserade kampanjer, som 87, är plantering särskilt effektfullt. Rollpersonerna hör talas om en person i förbigående i första äventyret, stöter på hennes hejdukar i det tredje och konfronteras med henne i det fjärde. Kanske upptäcker de rentav att man har saker gemensamt, och samarbetar i det sjätte äventyret.

När du planterar är det en god idé att tänka på avståndet mellan informationens ursprung och rollpersonerna. Det är ofta bra att börja med att introducera något via hörsägen. Nästa steg är en indirekt upplevelse, som till exempel med hejdukarna ovan. Efter det är det naturliga steget en direkt, konkret upplevelse; man stöter på personen, växlar några ord och kanske några slag. Sist av allt ligger förståelsen, där sanningar visar sig och rollpersonerna förstår hur allt hänger ihop.

Hörsägen – Indirekt upplevelse – Direkt upplevelse – Förståelse.

På det här viset bör planteringarna steg för steg minska avståndet mellan rollpersoner och det som ska introduceras. Att dra ut lite på skördandet kan göra något så enkelt som att introducera något nytt element i kampanjen till något ganska effektfullt.

I början av kampanjen är det givetvis nödvändigt att låta några element ligga ganska nära rollpersonerna. Annars kommer rollpersonerna att omges enbart av hörsägen den första tiden. Detta skulle upplevas som en aning ödsligt och frustrerande.

Det kan vara bra att introducera någon återkommande kontakt eller organisation redan i första spelmötet, så att det finns något att spinna vidare på. Försök att se till så att det aldrig riktigt tar slut; om ett spelmöte svarar på alla frågor rollpersonerna hade, se till att några nya frågor skapats i processen.

Vad en alfa är

Vad en alfa egentligen är omgärdas i spelvärlden av många teorier; nästan alla av dem är helt uppåt väggarna. Det här är kampanjvärldens centrala Hemlighet med stort H, den som är tänkt att genomsyra kampanjens alla stadier och avslöjas vid dess slut.

En av tankarna med kampanjhemlighetens många teoretiska lösningar är att rollpersonerna ska lockas att bilda sina egna, baserat på vad de observerat. Sedan, när de får se något som bryter mot eller faller utanför de teorier de har, tvingas de omvärdera, och forma nya teorier. Det blir med andra ord lite som i den vetenskapliga metoden, där man hela tiden försöker bilda teorier som förklarar så mycket som möjligt av det som observerats.

Teorierna som presenteras här bör ses som exempel, och även om det finns ett förslag till ordning bör du som spelledare utgå från vad spelarna tror och funderar kring. Du kan försöka ”driva” dem mot en viss teori med hjälp av observationer, men du kan inte tvinga dem att tro på teorin. Du kan leda en häst till vatten, men du kan inte tvinga den att dricka

Förslag på ordning

Börja med att förklara alfaförmågor som mutationer, som nästa steg i mänsklig utveckling. Sedan eller i samband med det kan man förklara dem som regeringsexperiment eller med att de är tecken på undergången. Efter det kan man nog börja plantera idén om att de kommer någon helt annanstans ifrån. Kanske är det utomjordingar som orsakat vågorna.

Förr eller senare bör det bli tydligt att alforna i själva verket är helt eller delvis separata varelser. Då kan de betraktas som utomjordiska parasiter ett tag, innan man börjar blanda in dimensionsskepp och alternativa verkligheter. Efter det är det nog dags att avslöja sanningen.

Naturliga mutationer

En teori som ligger nära till hands för den moderna, evolutionstroende människan är att alfakrafterna är en form av genetisk förändring; en mutation. Om det stämmer kan man betrakta alforna som nästa steg i utvecklingen, som *homo sapiens superior*.

Det som talar för den här teorin är att alfors biologi är en smula annorlunda än vanliga människors; deras kroppstemperatur är något högre, och de har en större amygdala.

Nackdelen med den här teorin är att den inte riktigt förklarar varför mutationerna i så fall kommit i ”klump”, varför de kommit i vågor och inte bara allt eftersom.

Undergångsmanifestationer

Om spelarna är förtjusta i rollspel som Kult, Bortom eller Unknown Armies, eller om de gillar filmer som God’s Army och serietidningar som Hellblazer och Preacher, kan den här teorin säkert vara uppskattad. Den säger att alfor egentligen är någon form av förkroppsligande av undergången; att de är demoner, änglar, helvetesryttare eller någon form av bibliska monster. De kommer i så fall inte att vara ensamma. Det finns gott om stora och små kulter som tror exakt samma sak.

Experiment

En sak som kan förklara varför mutationerna, eller vad de nu är, sker i klump kan givetvis vara att de är resultatet av experiment. Här kan man väva in klassisk konspirationsteori; både regeringsunderstödd militär och storföretag kan sägas ha intresse av att experimentera på området. Allt som behövs är ett fåtal spontana mutationer, sedan kan resten handla om strålning eller nanovirus eller något annat som sprider samma effekter

Det som underbygger den här teorin och hjälper den framåt är givetvis att både regeringar och företag faktiskt *har* utfört experiment både på de alfor som dök upp under första vågen, och de enstaka fall som dykt upp innan. Däremot har de absolut ingenting att göra med varför vågorna ser ut som de gör.

Utomjordiska acceleratorer

Om spelarna gillar science fiction kan man ganska lätt väva in utomjordingar i det hela. Rymdstationen Nova anfölls av något ”utifrån”, även om det som anföll inte var utomjordiskt. Här är alltså tanken att en ras ganska välvilliga utomjordingar reser runt och letar intelligent liv, som de ”accelererar” genom att förbättra och ge krafter. Den här teorin är naturligtvis väldigt populär bland konspirationsteoretiker och UFO-troende.

Det som talar för den här teorin är dessutom att man här och var, när kampanjen börjar växa, kan tänkas hitta misstänkta ”UFOn” under gamla ruiner.

Utomjordiska parasiter

När det visar sig att alfor existerar som mer eller mindre separata varelser, att de är som parasiter som fäster sig vid människokroppar, behöver utomjordingsteorin modifieras. Det låter sig enkelt göras; spelarna har antagligen sett filmer som *Faculty*, *Alien*, John Carpenters *The Thing* och *Star Trek II: The Wrath of Khan*. De kan därmed antagligen ganska enkelt föreställa sig att utomjordiska parasiter kan förändra människor och delvis styra dem.

Parasiter från en annan dimension

Mot slutet av kampanjen, när det börjar dyka upp revor i verkligheten och dimensionsresande krigsskepp från Leviatanimperiet (s. 293) blir det definitivt dags att omvärdera hela utomjordingstanken. I och med att man introducerar andra dimensioner blir dessa naturligtvis en mycket mer trolig hemort för parasiterna.

Sanningen

I själva verket är alfor en form av psykiska parasiter som alltid varit en del av människans undermedvetna. De dimensioner de kommer från, de dimensioner de invaderande flottorna kommer från, är i själva verket aspekter av människans kollektiva undermedvetna.

Man kan tänka sig det kollektiva undermedvetna som en enorm plats, med olika sektioner som flyter in i varandra. Denna plats lyder under helt andra lagar än vår, och olika sektioner kan dessutom ha helt egna naturlagar.

I sektionerna lever varelser, som fötts och utvecklats där. Man skulle kunna kalla varelserna för ”tankar”, men de är mer än så – de är självmedvetna på ett sätt tankar inte är. De manifesterar sig normalt sett i våra drömmar, myter och berättelser. Jung kallade dem ”arketyper” när han försökte beskriva människans undermedvetna.

En alfa är en sådan varelse, som tagit sig igenom barriären mellan det kollektiva undermedvetna och vår fysiska verklighet. Barriären är nämligen på väg att försvagas. Det blir allt lättare att bryta igenom. Alfan finner sedan en värdkropp, som den knyter an till. I de flesta

fall blir det ett symbiotiskt förhållande, där alfan åtminstone till en början är ganska passiv men får möjlighet att uppleva och agera i verkligheten. I en del fall blir det mer ett parasistiskt förhållande, där alfan tar över och människan inte längre får ut något av det hela. Förr eller senare blir det för de flesta en kamp mellan alfan och människan.

Det finns med andra ord varken utomjordingar eller egentligen andra ”dimensioner” i strikt mening; det alforna innebär är att gränserna mellan den fysiska verkligheten och det kollektiva undermedvetna är på väg att falla samman.

Huruvida detta är något positivt eller negativt, och om mänskligheten överlever i någon igenkännbar form, är något som väldigt mycket är upp till rollpersonerna och till dig som spelledare. Den enes utopi är den andres mardrömsscenario, och när det undermedvetna görs fysiskt, när människan för första gången får möjlighet att ta full kontroll över sitt psyke och sin omvärld, kan vad som helst hända.

Världshändelser

Saker händer naturligtvis i världen även bortom rollpersonernas horisont. I början av kampanjen kanske sådant mest märks genom rapporter i radio eller TV. När kampanjen rör sig till den nationella och sedan den globala arenan blir det mer påtagligt och relevant.

Nedanstående tidslinje är ett exempel på hur det kan se ut. Den beskriver ett tänkbart händelseförlopp som helt bortser från rollpersonernas inverkan, och är tänkt att användas i en ganska lång kampanj.

Om du väljer att använda den här tidslinjen är tanken att rollpersonerna ska börja bli ganska klara i Chicagoområdet kring december 1987. Ungefär då börjar de sedan röra sig på den nationella arenan.

1987

jun

3:e Andra vågen; Chicagokatastrofen

5-13:e FEMA sätter upp läger och temporära bostäder i överlevande småorter kring Chicago. Det största placeras i Barrington. Staden utryms, och arméns ingenjörstrupper använder teknologi från Null Labs för att konstruera en ordentlig betongmur kring hela katastrofområdet.

13:e Sektion 12 anländer och sätter upp en bas inne i Chicagozonen. De börjar gräva stora tunnlar och hål ner i marken. Det de letar efter är en hemlig bas de fått information om att Doktor Null haft under Chicago.

18:e Power Industries anländer, och erbjuder folk pengar i utbyte mot att de får göra en "hälsoundersökning" på dem.

jul

25:e På en presskonferens tillkännager president Reagan att PATRIOT återbildas, med Fountainhead samt Stars och Stripes som kärntrupp.

10:e Rapporter om kriminella gäng som bryter sig in i övergivna hus, gräver i rasmassor och plundrar butiker. Polisen är för upptagen med att hålla ordning i Barrington för att undersöka.

19:e Första fallet av "svart pest"; de drabbade hostar olja. Och förvandlas, i förlängningen, till Enginedrönare (se Engine, s. 234 och Engine 999, s. 297).

(forts.)

29:e Borgmästare Washington hittas i rasmassorna.

aug

3:e Engine når full kapacitet, om ännu inte stoppad (se Engine, s. 234 och Engine 999, s. 297).

12:e Den sovjetiske ledaren Gorbatjov avsätts och ersätts med en mer militant regim, som i samband med maktövertagandet deklarerar att man med hjälp av nyfunnen alfamakt kommer att fortsätta kämpa för den internationella revolutionen.

20:e CRC grundas av borgmästare Washington och några av de informella ledare som varit aktiva i att försöka få samhället på rätt köl igen.

25:e Vatikanen, i form av Påven John Paul II går ut med att katolska kyrkans officiella syn på de nya alforna är att de är människor som fått ett "extra tungt ok att bära". Han kritiseras hårt för denna "alltför okritiska" hållning, som står i kontrast till hans föregångares uttalanden om alfor som framför allt verktyg för ondskan.

sep

26:e Chameleon gör sitt första framträdande i tidning.

4:e Armageddo kidnappar borgmästare Harold Washington (se I Surrender (to the spirit of the night) s. 300)

16:e Påven John Paul II kompletterar sitt tidigare uttalande. Han meddelar att det är skillnad på de olika vågorna, och att de gamla alforna var ondskans verktyg men att de nya är något helt annat. Precis som sin föregångare gör han undantag för ett par "undantagsfall" i första vågen, framför allt i form av öppet katolska alfor.

okt

8:e CRC inför undantagstillstånd och massregistrering av alfor. En del medborgare protesterar, men de flesta håller med om att alfor behöver kontrolleras.

12:e På en presskonferens skakar premiärminster Thatcher hand med Storbritanniens nye officielle superhjälte Regent.

(forts.)

nov

13:e Börsen kraschar, och orsakar arbetslöshet, fattigdom och elände.

20:e Den amerikanska senaten röstar igenom ett förslag om att ge ökat självstyre till delstaterna, i ett försök att få resurserna att räcka till.

dec

6:e Startskottet för den första intifadan i Palestina; en israelisk affärsman huggs ihjäl i ett köpcentrum. Våldet eskalerar när alfor på båda sidor dras in i konflikten, och intifadan fortgår in på 90-talet.

1988

jan

25:e En forskargrupp i Schweiz meddelar världspressen att det finns alfor som är fristående från människor; alforna är någon form av parasiter. Kyrkan säger "demoner". Andra säger "änglar".

feb

8:e Sovjetunionens nya ledare meddelar att man inom kort planerar att förstärka sina trupper i Afghanistan med militärtränade alfor.

13:e I en strid mellan sovjetiska och amerikanska alfor jämnas stora delar av Kabul med marken. Man räknar med omkring 7 000 civila dödsoffer. De flesta hade redan flytt eller lyckades ta sig därifrån i tid.

mar

apr

2:a Sovietunionen och USA kommer överens om att dra tillbaka sina respektiva styrkor från Afghanistan.

maj

20:e En alfa vid namn Tabitha Sunder försöker ta över Manhattan med hjälp av sina krafter och underlydande alfor. Hon håller stadens innevånare som gisslan och hotar att döda dem om militären går in.

jun

3:e Sunder elimineras av Core-styrkor som samarbetar med den amerikanska militären. Operationen går dock inte smärtfritt; tack vare en förrädare i de militära leden får Sunder reda på operationen och resultatet blir flera tusen civila dödsoffer när hon börjar detonera kraftiga sprängladdningar i staden.

jul

14:e En grupp kinesiska spioner med alfakrafter saboterar ett amerikanska vapenlaboratorium med alfafokus.

(forts.)

aug

8:e Massiva demonstrationer, protester och kravaller i socialistiska republiken Burma. Tusentals demonstranter dödas av regeringsstyrkor i det som i efterhand kallas ”8888-upproret”.

sep

19:e Den amerikanska börsen krashar igen. Miljoner blir arbetslösa eller hemlösa över en natt, och många städer drabbas av omfattande kravaller. Militären sätts in, men efter åratal av nedskärningar och utrikesfokus är deras möjligheter begränsade. Det tar flera veckor för ordningen att återställas, i vissa städer fortsätter kaoset ända in i november månad.

okt

nov

14:e En koalition av småstater inom Sovjetunionen samarbetar i ett stort försök att bryta sig loss och få egenstyre. Kreml sätter omgående in alfor, men resurserna räcker inte till för att hålla kvar samtliga. Efter detta tappar den sovjetiska regimen mycket anseende, och mer moderata krafter får på nytt inflytande. Man börjar planera omfattande ekonomiska och politiska reformer.

dec

12:e De första Leviatanskeppen manifesterar sig ovanför Kreml, Washington, Peking och ett antal andra större städer. Invasionen påbörjas.

Översikt

Det kalla kriget fortsätter med förnyad kraft. Sovjetunionen har rest sig på nytt, och arbetar för en internationell stalinism. De interna strukturella svagheterna i det planekonomiska systemet löses dock inte över en natt, och pånyttfödelsen riskerar att bli kortlivad om man inte finner ett sätt att anpassa de tröga sovjetiska byråkratiska systemen till den nya tiden. Sovjet försvagas ytterligare av interna maktstrider mellan renläriga stalinister och reformerta krafter.

Kampen mellan världens två supermakter fortsätter med andra ord; denna gång med alfor som komplement till de redan skräckinjagande kärnvapnen. Många länder tvingas välja sida, och många lokala konflikter blossar upp när USA och Sovjet lägger sina resurser bakom olika sidor. Spioneri, statsfinansierad terrorism och hemlig krigföring är vardagsmat.

Ett krig, kallt eller icke, kan inte pågå för evigt. Både USA och Sovjet har interna problem, som inte kan lösas med eller av alfor. Det dröjer kanske några år, men sannolikheten är stor att Berlinmuren faller någon gång i slutet av 90-talet. Detta förutsätter dock att alla inblandade lyckas hålla sig från att hetta upp det kalla kriget med kärnvapenanfall innan dess.

USA

I kampanjens början, precis innan den andra vågen, ligger den amerikanska regeringen i överläge. I och med Gorbatjovs tillträde och tal om reformer i Sovjetunionen verkar det kalla kriget lida mot sitt slut. Kapitalismen har vunnit, och via president Reagans ekonomiska politik är nationens välstånd större än någonsin. Det amerikanska folket konsumerar som aldrig förr, och allt tycks möjligt.

När Nova exploderar tas man fullständigt på sängen. Varken militärer, forskare eller politiker var redo för den andra vågen – och definitivt inte dess omfattning. Det blir mer eller mindre kaos i administrationen när senatorer och generaler försöker hitta sätt att hantera problemet. I praktiken innebär ju den andra vågen att en stor mängd privatpersoner i stort sett förvandlats till POMD:er – persons of mass destruction, eller massförstörelsepersoner. Förra vågen var såpass liten att den ändå kunde hanteras, men den nya innebär en väldigt reell och påtaglig säkerhetsrisk.

Chicagoområdet är givetvis inte det enda som påverkas av Novas förstörelse eller av den andra vågen. De flesta av Novas vrakdelar brinner up i atmosfären under veckorna som följer katastrofen, men långtifrån alla. Mindre kratrar skapas bland annat i Nevadaöknen och utanför New York, och efter att en del slagit ner i vattnet utanför Floridas kust plågas invånarna av närmast tsunamiliknande jättevågor i flera veckor.

I många större städer, som New York, Seattle och Washington, övergår protestmarcher snabbt i upplopp och allmän förstörelse. Polisen går på knäna och vädjar om förstärkta resurser; många skadas när polisen använder vattenkanoner, gummikulor och pansarklädda fordon för att skingra protestanterna.

En del alfor hjälper till och försöker skapa broar och ökad förståelse mellan vanliga människor och de nya alforna. Det arbetet försvåras dock av att många andra alfor använder krafterna för att begå brott eller för att uppnå andra mer egoistiska mål.

Flera stora sportsamfund låter meddela att alla matcher och tävlingar tills vidare ställs in, i väntan på tillförlitliga tester som visar om någon har alfakrafter eller inte. Krafter är, enligt förbunden, att likställa med doping och därför oförenliga med sporternas anda. Kort därefter startas flera nya konkurrerande sportförbund, som specifikt fokuserar på alfor som sportar och visar upp sina krafter.

På delstatsnivå tävlar politikerna i att genomföra handfasta, populistiska lösningar som visar att de har kontroll över situationen. I praktiken handlar det ofta om att bejaka anti-alfaströmningar. Flera delstater överväger ett registreringstvång för alfor, något som i praktiken är tandlöst så länge det inte finns någon metod för att avgöra vem som är alfa och inte. Man tillför också mer pengar till poliskåren och till universitet som forskar om alfor, även om de senare mest sponsras av privata intressen.

På federal nivå är senatens och regeringens första och omedelbara reaktion på Novakatastrofen att klubba igenom en krisbudget med stort manöverutrymme. Till en början läggs pengarna nästan uteslutande på krishantering, FEMA och nationalgardet ser sina budgetar kraftigt ökade. Det är det här som gör att man snabbt kan sätta upp murar kring Chicago och andra drabbade områden, och ge överlevande tak över huvudet. Reformutrymmet äts snabbt upp och de federala resurserna räcker inte till för att hantera alla situationer som uppkommer. Man röstar också igenom ett antal lagar som ger större självstyre åt delstaterna.

Regeringen återbildar också PATRIOT, som är regeringens ansikte utåt i alfafrågor, och ger ytterligare pengar till den topphemliga Sektion 12. Sektion 12 bildades ursprungligen som reaktion på den första vågen, men fick sedan sin budget successivt minskad när den första vågens alfor fick allt mindre betydelse i samhället. Organisationen ska som tidigare bekämpa alfahot direkt, men också bedriva forskning för att hitta mer slutgiltiga lösningar på problemet.

Alfors rörelsefrihet in och ut ur landet begränsas. Kända alfor hindras helt och hållet från in- och utresor den första månaden efter den andra vågen. Detta är nästan helt verkningslöst, eftersom den andra vågen skapat tusentals nya alfor som inte finns i några register. Efter en tid införs särskilda green cards för alfor villiga att åka till USA och arbeta specifikt för dess regering och ställa sina krafter till dess förfogande.

Flera nya kryofängelser inrättas för att erbjuda slutförvaring på obestämd tid av alfor vars förmågor eller beteende anses vara allmänfarliga. Medborgarrättsrörelser protesterar mot vad man menar är omänsklig behandling, och får stöd från en minoritet av politikerna i de båda partierna. President Ronald Reagan får med sig i stort sett hela det republikanska partiet och stora delar av det demokratiska på en ”hård mot de hårda”-linje, där man arbetar för hårdare kontroll och registrering av de ”levande massförstörelsevapnen”.

Sovjets återfödelse efter den andra vågen leder till förstärkt och förnyad kapprustning; denna gång med alfor som ett extra element vid sidan av andra militära resurser. På den teknologiska fronten ligger Sovjet i framkant med förmågan att kunna förutse alfavågor och i någon mån dirigera dess effekter. Efter den andra vågen blir alfateknologi ett såpass intressant investeringsobjekt för den privata

sektorn i USA att man snart kan presentera stora framsteg, bland annat i form av ett tillförlitligt test för huruvida en person är en alfa.

Samtidigt försvagas den amerikanska ekonomin av Sovjets återfödelse. Mycket av den positiva anda som rådde på marknaden handlade om en tro på att det kalla kriget snart skulle ta slut, att stalinismen en gång för alla visat sig underlägsen den amerikanska kapitalismen och framåtandan. En del talar om ekonomisk kris, medan andra menar att det bara rör sig om en tillfällig svacka.

Börsen blir oerhört instabil när den andra vågen radikalt förändrar marknadens förutsättningar. Några månader efter katastrofen krashar den ordentligt, med en rejäl ekonomisk depression som följd. Den återhämtar sig något år senare, men mycket av skadan är redan gjord och man beräknar att fler gjorts hemlösa av börskraschen än av Novas nedslag.

Sammantaget drabbas USA hårt av den andra vågen, och resultatet blir intern instabilitet, försvagad nationalkänsla och en minst sagt osäker ekonomi.

Europa

Den Europeiska Ekonomiska Gemenskapen (EEG) är i full färd med att i allmänhet utöka sitt samarbete mellan medlemsländerna. Det är ännu några år tills en inre marknad och en gemensam valuta blir verklighet.

Flera av Europas länder har egna superhjältar men inget enskilt land lyckas skapa ett bestående nationellt superhjältelag. Varje land har också sin egen lagstiftning, även om det diskuteras mycket på EEG-nivå om en gemensam europeisk hållning gentemot alfor. Det finns också några olika initiativ som syftar till att skapa ett övergripande europeiskt superhjältelag, men det dröjer minst ett år innan något sådant kommer till stånd. Dock sker en hel del samarbeten över gränserna mellan olika vigilant-alfor redan innan något officiellt europeiskt superhjältelag bildas.

I Storbritannien dominerar superhjälten Regent medierna; han är konservativ, gillar kungahuset och är på god fot med Margaret Thatcher. Han betraktas som den perfekta sinnebilden av det moderna Storbritannien. Den andra vågen innebär också smolk i den Thatcherska bägaren i form av att fackföreningsrörelsen och även andra motrörelser också får sina alfor, som betraktas som hjältar i de egna leden. Den brittiska politiken blir alltmer polariserad, och regeringen är tidigt ute med en alfaregistreringslag efter Chicagomodell. England blir också det första landet i Europa som bygger ett kryofängelse, där man placerar upprorsmän och de alfor staten betraktar som terrorister.

Konflikten i Nordirland förvärras även den genom alfainblandning på båda sidor; turligt nog tycks ingen av sidorna fått någon alfa med större potentiell förgörelseförmåga än de vapen man redan hade till hands.

I Sverige pågår jakten på statsminister Olof Palmes mördare. Mordet skedde på Sveavägen i Stockholm den 28 februari 1986. Spaningsledaren Hans Holmér har nyligen tvingats avgå efter massiv kritik mot hans arbetssätt och hans fokus på det så kallade PKK-spåret.

I stora delar av europa märker man av det kalla krigets effekter. Sovjetunionen ligger väldigt nära. Flera länder, till exempel Tjeckoslovakien, Ungern och Rumänien styrdes redan tidigare direkt eller indirekt från Kreml. Sovjetunionens grepp om framför allt Östeuropa hårdnar dessutom i takt med återfödelsen den andra vågen leder till. I Östtyskland, DDR, står Berlinmuren som delar av öst och väst kvar. Den försvaras inte bara med maskingevär utan också alfakraft. Samtidigt finns det naturligtvis länder där den nyfunna Sovjetiska makten stöter på hårt motstånd och lokala alfor ställer existerande konflikter på sin spets.

Sovjetunionen

Sovjetunionen var på väg mot upplösning; man hade använt den första vågens alfor som ett slags konstgjord andning för de Sovjetiska politiska systemen, men det finns en gräns för hur mycket man kan skjuta en total kollaps framför sig. Systemen är helt enkelt inte tillräckligt hållbara för att fungera.

Kärnkraftsolyckan i Tjernobyl hade knäckt mångas förtroende för Sovjetisk atomteknologi och säkerhet. Muren skulle kanske inte falla 1989, men inte mer än några år senare. Den andra vågen förändrar allt. Sovjet hade en betydligt mer hårdhänt inställning till de alfor som kom ur den första vågen. Samtliga konstaterade fall tvångsrekryterades; de som var trogna kommunistpartiet fick bekämpa den korrupta kapitalismen direkt; de som var regimkritiska blev istället labbråttor åt de Sovjetiska forskarna.

Detta ledde till att Sovjet gjorde betydande vetenskapliga framsteg på alfaområdet, som andra länder aldrig fick reda på. Man vet fortfarande inte vad alfakrafter är eller var de kommer ifrån, men man kan reproducera vissa krafter och man kan förutse och koncentrera alfavågor.

Ett par månader innan den andra vågen meddelade forskarna sina överordnade att en ny våg var på väg. Under stort hemlighetsmakeri placerades underliga maskiner ut över hela unionen; de var som åskledare, som skulle leda alfavågen in i specifika, av partiet utvalda, individer.

Försöket var till större delen lyckat. Det finns fortfarande individer som inte var en del av projektet men som får alfakrafter, men nära 75% av de agenter som valts ut av Kreml blir alfor.

En del får traditionella superkrafter, men flera får istället mera sociala eller politiska krafter och kan till exempel analysera och manipulera administrativa eller politiska strukturer, eller påverka människors åsikter. De sätts raskt i arbete för att lösa Sovjetunionens

problem. Man får också ett flertal teknologirelaterade alfor, som löser en hel del ekonomiska problem genom att effektivisera jordbruket och produktionen. Sovjetunionen tar ett ordentligt kliv framåt, och befäster sin position som supermakt.

Gorbatjovs reformer får ett ganska litet avtryck, och han motarbetas kraftigt av militären och av andra politiker. I den andra vågen omstöps unionen; ett antal reformer genomförs men de är inte i västvänlig eller demokratisk riktning, utan är ämnade att effektivisera existerande system. Några nedrustningsavtal finns inte med på kartan. Det dröjer inte länge innan konservativa och miltaristiska element inom partiet bestämmer sig för att återigen börja sprida den internationella revolutionen.

De reformvänliga krafterna dukar dock inte under helt, och Sovjet har stora strukturella problem som inte kan lösas genom att man sätter in alfor. Frågan är bara hur många år man köpt sig innan det Sovjetiska maskineriet tvingas förändras eller försvinna.

Sydamerika

Det händer mycket i sydamerika före och efter 1987; regimer byts ut, det är upplopp på gator och gerillakrig i djunglerna.

I Nicaragua regerar de socialistiska Sandinistas, och motarbetas av de våldsamma antisocialisterna Contras. Contras fick tidigare ekonomiskt stöd från USA, och det är det faktum att president CIA under president Reagan fortsatt stödja dem trots att kongressen sagt nej är vad som låg till grund för den så kallade Iran-Contrasaffären.

Brasilien håller på att befrias från militärt styre och ska om ett par år ha sitt första demokratiska val på 29 år. Det gamla gardet get inte upp utan strid. Det finns gott om problem som inte blir bättre av att det finns aggressiva nationalistiska alfor på båda sidor.

I Argentina börjar den politiska situationen stabilisera sig efter många års kaos, våld och statsterrorism. Folket är dock oroligt, och minsta gnista riskerar att utlösa omfattande upplopp. Tack och lov tycks landet inte ha fått några inhemska alfor, men med den andra vågen finns det å andra sidan gott om alfor som gärna tjänar pengar på att jobba för högste budgivare.

I Chile är ”president” Augusto Pinochets militärregim på upphällningen; Ekonomin är körd i botten, folket är trött på förtrycket och våldet, och presidenten har under flera år varit tvungen att gradvis tillåta allt fler demokratiska uttryck som till exempel yttrandefrihet och rätten att organisera sig. Det finns givetvis många som inte nöjer sig med att utöva civilt motstånd mot Pinochet och som tycker att processen går alltför långsamt. Snart börjar det ryktas om att motståndsrörelsen mot Pinochet numera leds av en alfa.

Mellanöstern

1987 har kriget mellan Iran och Irak, som påbörjades när Irak 1980 invaderade Iran, pågått i sju år. Irak var allierat med Sovjetunionen och fick dessutom finansiellt stöd från bland annat Kuwait och Förenade Arabemiraten. Även USA blev av olika skäl indraget i konflikten, och stödde då öppet framför allt Irak.

Iran har å sin sida fått öppet stöd från bland andra Syrien och Libyen. I och med Iran-Contrasaffären visar det sig också att USA hjälpt till indirekt med vapen och utrustning.

1987 är konflikten på väg mot sitt slut, men kompliceras av den andra vågen; Saddam Hussein är inte sen med att lägga alfor till sin arsenal, och de används under 1988 aktivt i krigets slutskede. Om de inte stoppas finns definitivt en risk för att kriget slutar med ett överlägset segrande Irak; Iran är alldeles för långsamt i att anamma alfor som militära resurser och har svårt att kämpa emot Iraks styrkor.

I slutet av 1987 påbörjas den första intifadan i Palestina. Intifadan var ett palestinskt uppror mot Israels ockupation. Upproret varar sedan till 1990, då flera alfor inom PLO (Palestinian Liberation Organization) och i Israel lyckas få igenom en fredlig lösning. PLO erkänner Israels rätt att existera, och tillåts etablera en egen palestinsk myndighet.

Afrika

I Afrika blossar många stridigheter upp bland grupper som nu adderar alfor till arsenalen. I Sydafrika accelereras utvecklingen för att få bort Apartheid, men antalet våldsamma sammandrabbningar ökar. Risken för inbördeskrig blir högst reell när det resursstarka Nationalistpartiet sätter in vapenmakt mot alfaförstärkta radikala anhängare ANC (African National Congress) som tröttnat på den långsamma avvecklingsprocessen.

Asien

I Indien, med dess kastsystem och decentraliserade religion, älskar man alfor. Många, framför allt på landsbygden, upphöjs som manifestationer av gudar och får omedelbar status som religiösa ledare eller åtminstone mäktiga symboler. Många mindre personkulter uppstår, med religiösa konflikter som följd när olika alfor drabbar samman. Alfor används också ofta, i just rollen som gudasymboler, som slagträn för olika religiöst färgade politiska organisationer. Alfor som hittas i mer urbana områden blir ofta filmstjärnor istället, och tjänar högvis med pengar på att i princip vara levande specialeffekter.

I Kina utnyttjas alfor i Partiets tjänst; att bli avslöjad som alfa är i praktiken en tvångskommendering till militärtjänst. Kina fick sin befolkningsstorlek till trots bara en alfa – kodnamn ”Red Sun” – under första vågen; under den andra fick de betydligt fler. Exakt vad den kinesiska militären gör med sina nya resurser är osäkert; men det

viskas om fruktansvärda experiment, och det dröjer åtminstone ett par år efter den andra vågen innan några av dem faktiskt syns till igen.

Konflikten mellan det demokratiska Sydkorea och diktaturen i Nordkorea småputtrar; det genomförs truppförflyttningar och enstaka operationer, men kriget bryter inte riktigt ut. Ganska kort efter den andra vågen utannonserar Nordkorea att dess ledare, Kim Il Sung, är en mäktig alfa som inom kort kommer att krossa de södra grannarna. Det kan visserligen inte helt och hållet motbevisas, men de flesta bedömare utgår ändå från att det enbart är ren propaganda från den personkult den nordkoreanske ledaren omger sig med.

Religionerna

I allmänhet är de religiösa samfunden världen över mer förberedda inför den andra vågen. Många har debatterat alfor och deras krafter de senaste 20 åren och de flesta har format sig någon form av åsikt. Vatikanen går ut med att man betraktar de nya alforna som vanliga människor, som helt enkelt fått en större börda från Gud. Alfan står inför större frestelse, i och med makten den har vid sina fingertoppar. Man anser med andra ord att krafterna enbart bör användas direkt i Guds tjänst, eller inte alls.

Många fundamentalistiska samfund vägrar gå med på den idén, och menar att alfakrafter alltid kommer från djävulen. Även bland de grupperna finns dock splittring. Vissa menar att djävulen vill fresta människorna genom att ge dem krafter, andra säger att krafterna är belöningar för utförda onda handlingar.

Motsvarande slitningar finns inom islam. De fundamentalistiskt troende ser ofta alfakrafter som djävulsverk, medan de mer moderata ofta ser dem som ok att bära, där de som missbrukar krafterna mest förstör för sig själva genom att lägga hinder mellan sig själv och Allah.

Inom hinduismen är den vanligaste uppfattningen att alfor är manifestationer av gudarna, och hinduiska alfor tar sig generellt namn från myterna.

Inom buddhismen är det vanligt att tro att alfor är ett tecken på att något gått fel. Krafter är ju något som endast de allra mest upplysta ska få. Många menar att det finns olika sorters alfor; dels de som är besatta av devor eller av demoner, dels de som är avatarer av gudaväsen.

Leviatan

Det som kolliderade med Doktor Null, det som slog ner så mäktigt i Chicago, var inte någon meteorit, inget hemligt Sovjetiskt vapen, ingen ondskefullt kacklande superskurk. Det var ett levande väsen – den första spejaren från det mystiska Leviatanimperiet. Inledande undersökningar av den telemetriska data NASA lyckades fånga upp innan kollisionen antyder att varelsen kom utifrån, från yttre rymden. Detta torde passa bra tillsammans med teorier kring alfor som

utomjordiska parasiter, men stämmer naturligtvis inte. Spejaren kom genom en portal som Leviatanimperiet öppnat under mycket kort tid i utkanten av solsystemet.

Ett drygt år efter Chicagokatastrofen (eller när det passar er kampanj) kommer den första invasionsflottan. Ett hundratal skepp träder ut ur enorma portaler och påbörjar en systematisk militär kampanj mot de mänskliga supermakterna. Leviatanimperiets ankomst signalerar kampanjens slut och slutet på världen så som vi känner den.

Innan invasionen kan enstaka leviataner dyka upp i olika skepnader och i olika roller. De kan agera tillfälliga allierade eller konspirerande fiender. Om det passar er kampanj kan de mycket väl ha infiltrerat de mänskliga organisationerna och regeringarna och agera ”skuggmakt” som driver sin egen agenda.

På ytan tycks de vara utomjordingar eller möjligen varelser från en annan dimension. De ser sällan helt mänskliga ut; de har ofta ett slags omänsklig skönhet, och liknar mera statyer karvade i vit sten än levande varelser. De är större än människor, med en medellängd kring 2.5 meter och motsvarande ökning i massa. Det finns ganska stora variationer dock; andra färger än vitt är inte alltför ovanligt och olika leviataner tycks ha olika förmågor och vara anpassade för olika syften.

Det finns naturligtvis olika fraktioner inom imperiet, som har olika planer för jorden och dess innevånare. Inte sällan krockar deras planer, även om de ofta tvingas använda list och intrigerande snarare än trubbigt våld för att lösa sina interna konflikter.

I själva verket är de samma sorts varelse som alfor, alltså psykiska gestalter. Till skillnad från alforna, de som först tog sig igenom barriären, behöver de inga värdkroppar. De har själva skapat sig form och syfte. De portaler de kommer ut genom leder inte till alternativa dimensioner, utan till det kollektiva undermedvetna alla levande varelser på Jorden delar.

Givetvis kan leviatansk teknologi användas som källa till åtskilliga berättelser. Deras verktyg, vapen och fordon är främmande men begripliga, och kan orsaka stor förödelse beroende på vem som har kontrollen över dem. Deras portalteknologi kan ge upphov till en hel del äventyr som handlar om att resa i andra ”dimensioner”. Den sortens äventyr kan göras mer eller mindre psykedeliska beroende på spelgruppens tycke och smak.

Leviatanerna kan alltså fylla många funktioner genom kampanjen: mystiska konspiratörer, källor till främmande kunskap eller teknologi, katalysatorer för stora och små förändringar i kampanjens fokus eller heralder för världens undergång.

Äventyr i 87

I en mångfacetterad kampanj som 87 är det svårt att sätta vattentäta skott mellan äventyr. Frön till ett äventyr planteras ofta innan äventyret börjar – ibland långt innan. Ett äventyrs egentliga upplösning, det som avslöjar vad som egentligen hände, kan komma långt senare.

Du kan alltså ha flera äventyr som pågår mer eller mindre samtidigt. Det är en bra taktik för att få spelvärlden att kännas mer levande; i verkligheten är det ju sällan så att saker och ting sker i helt och hållet separerade episoder.

Det här ställer krav på din förmåga att konstruera äventyr och bihandlingar, och att hålla dem organiserade. Målet med att ha mycket på gång samtidigt kan vara att förvirra spelarna, men som *spelledare* bör du kunna hålla huvudet kallt.

När du bygger ett äventyr, fundera på äventyrets syfte i kampanjen, vilka aktörer och agendor som kan tänkas bli relevanta, om några av spelets hemligheter ska planteras eller avslöjas. Vilka byggstenar ska du använda?

Äventyrets namn

Det är tradition i rollspel att ge namn till äventyr, och det kan också ge lite extra inspiration att ha ett bra namn. En del börjar med namnet och de kreativa impulser det ger, andra försöker hitta ett bra och stämningsframkallande namn i efterhand.

Något som fungerar väldigt bra i den här kampanjen är att utgå från samtida musik, alltså musik från 1987. Låttitlar eller enskilda textrader kan fungera väldigt bra som stämningsskapare och ger dessutom en bra anledning till att börja lyssna på passande musik innan, under eller efter spelmötena. Äventyrsuppslagen (s. 296) har alla fått namn efter den modellen. Till exempel är ”I still haven’t found what I’m looking for och ”I surrender (to the spirit of the night)” ursprungligen är låtar av U2 och Samantha Fox.

Äventyrets syfte i kampanjen

Eftersom äventyret trots allt är en del av en längre kampanj är det bra om du som spelledare vet vilket syfte äventyret är tänkt att fylla på det stora hela. Det finns många hemligheter att avslöja och många aktörer att introducera. Att fundera på äventyrets syfte kan ge en kreativ gnista och underlätta att skapa lagom förebådande platser och situationer.

Några exempel på syften:

- Introducera ny rollperson
- Introducera ny spelledarperson eller organisation
- Påminna om spelledarperson eller organisation
- Avslöja del av metaplot
- Avslöja hemlighet
- Visa aspekt av världen

- Skapa ett hinder för något av rollpersonernas mål
- Följa upp eller lösa en konflikt eller ett problem.
- Föra in ny komplikation

Ett äventyr kan – och bör – givetvis ha flera syften.

Hemligheter

Alla har hemligheter. Att låta rollpersonerna undersöka saker som helt eller delvis ger dem information om någon hemlighet är ett lätt sätt att bygga äventyr. Läs igenom Viktiga personer (s. 211) och Organisationer (s. 187) och fundera över vilka hemligheter äventyret skulle kunna handla om.

Fundera över hur spelarna kan hitta ledtrådar till hemligheten. Hur kan du plantera informationen tidigt, utan att allt avslöjas långt innan du tänkt? Utgå från vilka ledtrådar du kan tänka dig, och placera de som är minst tydliga först och de stora ledtrådarna senare.

Agendor

Varje viktig person och organisation har sina mål. Läs igenom dem och fundera på hur de kan komma i spel; framför allt om du redan bestämt dig för att blanda in en eller flera hemligheter.

En del agendor är reaktiva. Om exempelvis en ny alfa dyker upp är både S, PATRIOT och Power ute efter dem på olika sätt. För att få in en reaktiv agenda i spel behöver du introducera något som den kan reagera på.

Andra agendor är aktiva, och därmed enklare att använda. Mr. Gray försöker stärka sin position, Power letar info och Engine 999 vill sprida sig. Genom att låta två agendor kollidera kan man enkelt skapa en grund för ett intressant äventyr.

Saker att undersöka

I 87 finns det åtskilliga färdiga mysterier att undersöka. Vilket som helst av dem kan rakt av ligga till grund för ett äventyr, antagligen i kombination med agendor som krockar, hemligheter som avslöjas och personer eller organisationer som introduceras eller fördjupas.

Exempel på mystiska saker rollpersonerna kan tänkas vilja undersöka är Power Industries högteknologiska bas, Sektion 12s utgrävningar i zonen och CRCs underliga förehavanden.

Äventyrsuppslag

I den här kampanjvärlden är det tänkt att spelgrupper mest ska syssla med utforskning och mysterielösning. För att illustrera hur det är tänkt att gå till presenteras här en serie korta äventyrsidéer.

Äventyrsidéerna är dessutom ganska vaga och innehåller en del frågetecken och tomma ytor som behöver fyllas i. Tanken med det är att äventyren ska kunna fogas in i den pågående kampanjen och

anpassas efter vad spelarna varit intresserade av och vad rollpersonerna gjort tidigare.

Varje äventyrsuppslag följer samma mall:

Funktion i kampanjen: Varje äventyr i en längre kampanj bör ha ett syfte i kampanjen som helhet. Det kan till exempel handla om att introducera en ny spelledarperson eller att avslöja en hemlighet.

Bakgrund: Här listas vad som hänt fram till den punkt där rollpersonerna kan tänkas bli indragna. En del av bakgrunden kan planteras i tidigare äventyr, andra kan komma i ljuset först när äventyret spelas. En del av bakgrunden kanske inte ens avslöjas förrän långt senare.

Inblandade: En lista med de primära inblandade parterna. Ofta kan även andra komma att blandas in, men listan anger de som garanterat används i äventyret.

Utlösande faktor: Det här är den krok som får rollpersonerna att bli inblandade. Det som får dem att bli intresserade och ge sig in i äventyret.

Undersökningar och interaktioner: Här beskrivs de olika undersökningar och problem som gör rollpersonernas väg genom äventyret intressant.

Upplösning: Här beskrivs några sätt äventyret skulle kunna nå klimax, viktiga ställningstaganden rollpersonerna måste göra, och så vidare. Ibland kan upplösningen vara att man hittar mördaren, ibland att man konfronterar en farlig alfa i strid, ibland att man tvingas ta ett jobbigt beslut.

Engine 999

Funktion i kampanjen: Introducera Theresa Power och Power Industries, ge rollpersonerna en anledning att ge sig in i zonen.

Bakgrund: I samband med katastrofen blev bilmekanikern Samantha Witwicky värd till den parasiterande alfan Engine. Alfan tog över helt och skyddade sin nya värdkropp från den första tidens kaos. Så snart zonen lugnar ner sig börjar den växa och gradvis omvandla sin omgivning till sin avbild.

Engine är alfa av den stora motorn; av idén att världen är en stor maskin. Allt Engine gör syftar till att omvandla liknelsen till verklighet; den tillverkar robotar av skrot och bråte den finner i zonen, smälter om metaller och återvinner elektronik. Dess nanomoln tar sig in i organisk materia och förändrar, förädlar, bygger om så att allt till slut är mekaniskt.

Äventyret har egentligen inga förhandskrav och lämpar sig väl för att köras parallellt med andra trådar.

Inblandade: Engine, Theresa Power

Utlösande faktor: En mystisk sjukdom drabbar en del invånare; de börjar hosta och få underliga röda utslag. Ungefär samtidigt anländer Power Industries och sätter upp sin bas. Man skulle absolut kunna

misstänka att Theresa Power har något med sjukdomen att göra; framför allt eftersom företaget erbjuder gratis läkarundersökningar och till och med betalar alfor för att bli undersökta.

Efter en tid dyker den första roboten upp. Antagligen ser ingen när den förvandlas. Första gången rollpersonerna kämpar mot en Enginerobot kan gärna vara en oväntad, närmast chockartad upplevelse för rollpersonerna.

Undersökningar och interaktioner: Allt eftersom tiden går fortskrider den mystiska ”sjukdomen” och allt fler drabbas. Förr eller senare lär rollpersonerna se att de robotar de bekämpat är människor som förvandlats.

Det går såklart att undersöka Power Industries. Kanske kan man utnyttja deras erbjudande för att kunna se sig omkring – men då riskerar man att de i sin tur får reda på mer än man kanske vill. Det kan säkert finnas andra vägar för uppfinningsrika rollpersoner. Om man kan prata med Power kan hon hjälpa till att hitta källan till robotarna.

Engine skickar ut en signal som synkroniserar alla enheter; den kan spåras med hjälp av utrustning Power kan erbjuda – i utbyte mot en tjänst. Tjänsten kan antingen vara något spelledaren redan vet att rollpersonerna ogärna skulle göra, något som specificeras i framtiden, eller helt enkelt att Power gärna vill ha vad det nu är som orsakar alltsammans; i det här fallet alfan Engine.

Man kan också försöka rita kartor över spridningen. Om nätterna kan dessutom mullrande, dova ljud som från enorma fabriker höras i fjärran, trots att alla Chicagos fabriker stannat; det är spridarrobotarna som släpper ut sina nanomoln.

Det hela leder ofelbart mot zonen, där rollpersonerna upptäcker att saker och ting förändrats; mekaniska hundar och växter, stora kyltorn reser sig ur ruinerna, och här och var går robotarna

Upplösning: Rollpersonerna behöver ta hand om Engine för att få pesten att sluta spridas. Alfan behöver åtminstone besegras och försättas i någon form av dvala. Dess centrum ligger i zonen, där den byggt ett stort högteknologiskt torn. Tornet vaktas; kreativa rollpersoner kan säkert hitta intressanta sätt att ta sig förbi vakter och larm. Eller möjligen bara slå sig in.

Djupt inne i tornet finns den insektoida varelse som är Engines kärna. Frågan är nu; hur besegrar man den? Det uppenbara är ju helt enkelt att skjuta ihjäl eller på annat sätt döda Samantha, men frågan är om man kan tänka sig att offra en människa för att andra ska kunna leva.

Om rollpersonerna verkar hänsynslösa kan man som spelledare med fördel låta dem interagera med Samantha innan, kanske genom någon form av skärmar eller fysiska gränssnitt i tornet. Målet här är att valet ska vara svårt, och offret upplevas som stort. Samtidigt är det högst tveksamt om rollpersonerna skulle överleva ett direktanfall mot den centrala varelsen.

Om man vill ha med någon form av avancerad teknologi som till exempel cyberinterface för att koppla ihop människor med maskiner, är det här ett bra äventyr att introducera sådant i. Skrot från tornet kan alltid hamna i fel händer. Vill man vara extra elak kan man låta Engine delvis infektera någon av rollpersonerna. Kanske med en ny variant av nanomolnen, som inte tar sig lika tydligt eller tidigt uttryck.

I surrender (to the spirit of the night)

Funktion i kampanjen: Introducera Armageddo och borgmästare Harold Washington; lägga grund för framtida avslöjanden kring den senare.

Bakgrund: Deception har antagit borgmästare Washingtons skepnad och tar igen sig på sjukhus. Att borgmästaren hittats och är på bättringsvägen är definitivt något rollpersonerna kan höra talas om innan. På samma sjukhus hamnar Joseph Möller, som just fått spö på en pub. Om det verkar lämpligt kan man låta rollpersonerna vara de som hittar honom. Joseph vaknar; det gör hans alfa också. Han är nu Armageddo, alfa av superskurkar.

Han upptäcker att borgmästaren befinner sig på samma sjukhus, och beslutar sig för att kidnappa honom. Deception, å sin sida, ser det hela som ett bra tillfälle att dels befästa sin position och dels neutralisera en potentiellt störande faktor.

Inblandade: Armageddo, Deception, polisväsendet.

Utlösande faktor: Armageddo släpper ett VHS-band till en lokal TV-station, där han berättar att han kidnappat borgmästaren och vill ha tio miljoner dollar.

Undersökningar och interaktioner: Rollpersonerna kan undersöka sjukhuset för att hitta ledtrådar om Armageddos egentliga identitet. Efter det kan man följa pappersspår, prata med grannar och hans gamla mamma som han fortfarande bor hos, och så vidare, vilket i slutänden leder till att man får reda på att han hyr en lagerlokal.

Upplösning: När rollpersonerna närmar sig lagerlokalen ser de plötsligt taket explodera, och något flyger upp mot himlen. I lokalen finner de borgmästaren instängd i ett rum. I själva verket använder Deception en sprängladdning för att fejka Armageddos flykt, och har tagit honom till fånga. Borgmästaren tackar dem för att de hittade honom; men sedan ger all ära åt polisen, som dök upp några minuter senare. Han lägger redan här grunden för sin alfakritiska politik och sitt samarbete med poliskåren.

Senare, när rollpersonerna har anledning att ta sig in i borgmästarens lantställe – i samband med något helt annat äventyr – finner de där ett av Deceptions hemliga laboratorier. Där har han spänt fast Armageddo vid en stor maskin. Vad gör man? Räddar den förmente superskurken eller lämnar honom åt hans öde?

Black wind, fire and steel

Funktion i kampanjen: Ge rollpersonerna en hemmabas, om de inte redan har en. Avslöja att alfor kan existera utanför en mänsklig värdkropp. Introducera Desolation.

Bakgrund: I en gammal missilbas i närheten av Chicago, konverterad till laboratorium på 50-talet, lever något unikt. En alfa utan en mänsklig värdkropp.

Desolation, som är dess namn, är alfa av förödelse. Den saknar i stort sett intellekt; den är enbart koncentrerad kraft styrd av de allra enklaste av instinkter. Den vill hitta en människa att kombineras med, men den är försiktig och ibland aggressiv som en strykrädd hund efter att ha behandlats så extremt illa under experimenten.

Dess krafter är infokinetiska och den har använt dem för att rensa kunskapen om basen ur både maskiner och mänskliga hjärnor. Alla magnetband och pärmar i basen är tomma, utom de som skyddats allra bäst. Antagligen är informationen oåterkalleligen förlorad.

Efter den andra vågen råkar en rysk spioncell på basen, och beslutar sig för att undersöka den. När de tänker spränga den mur Desolation gömmer sig bakom reagerar alfan våldsamt, och rensar samtliga ryssars minne fullständigt; de degenererar till primitiva grottmän som använder basen som sin håla.

Inblandade: Regeringen, Desolation, Sovjet.

Utlösande faktor: Rollpersonerna får anledning att undersöka militärbasen. Anledningen kan till exempel vara att S råkat på basen och vill att rollpersonerna undersöker den, eller att de i något annat sammanhang upptäcker att basen genererar ström, eller kanske att det kommer rapporter om folk med minnesförlust som dyker upp vandrandes längs vägarna. En annan anledning kan vara att rollpersonerna behöver en bas att bo i när alfaregistreringen drar igång och de behöver dra sig undan.

Undersökningar och interaktioner: Innan rollpersonerna går ner i basen kan de göra efterforskningar. Det kan leda till intressanta resultat. Rapporter från och om basen kan vara tomma eller sakna ord, eller ha fått alla sina ord utbytta mot nonsens. Människor som jobbat på basen eller i dess närhet har selektiv minnesförlust.

När man väl tagit sig ner i basen handlar det mest om kartläggning; bristen på tillförlitliga kartor gör att man måste undersöka basen själv. Datorer man stöter på är tomma och rensade, frånsett möjligen ett fåtal extra väl skyddade. Luften luktar fränt från en gasläcka.

Dörren till kommandocentralen är låst, så rollpersonerna måste hitta ett sätt att ta sig in om de vill kunna aktivera basens ventilationssystem och dra igång reservkraftverket. På lite längre sikt kanske de måste hitta reservdelar för att reparera basens huvudsakliga kraftkälla.

Tanken är att den minnesförlust som drabbat ryssarna man stöter på ska kunna förklaras med hjälp av gasen, resten kanske av någon form av datorvirus.

Längst ner i basen finns en ordentligt igenmurad vägg där det står ”DESOLATION”. Det är vid den muren de förvildade ryssarna bor.

Upplösning: Rollpersonerna får bort gasen, och de förvildade ryssarna somnar prompt. Man behöver nu välja vad man ska göra med ryssarna; överlämna till regeringen? Släppa lösa ut i det fria? Förr eller senare vaknar de, utan minnen av vad som hänt i basen. De har också stora minnesluckor från sina tidigare liv.

Om man varit tvungen att döda några ryssar, vad gör man med kropparna? I övrigt anses basen nu vara säkrad, och kan användas som hemmabas.

På lite längre sikt, om rollpersonerna förmåtts att lita på basen och se den som sitt hem, visar det sig att det inte alls var gasen som gav folk minnesförlust. Vissa besökare, kanske till och med rollpersoner, börjar tappa minnet. Ledtrådar kan leda till väggen där Desolations namn står; bakom den finns ett hemligt laboratorium, med Desolation fången i en behållare. Rollpersonerna kan undersöka den, och upptäcka att den har ett (primitivt) medvetande och att den är en alfa. Det senare förutsatt att de inskaffat någon form av alfadetektor, antingen från CRCs lager eller direkt från Power Industries.

Antingen kan det här avslöjandet komma tidigt och ses som ett experiment där regeringen förvandlat en människa till ren alfaform – eller sent, som tecken på att alfor kan existera utanför sina värdkroppar. Det beror lite på hur långt kampanjen kommit vad gäller att avslöja den stora hemligheten (s. 279).

Oavsett vilket har rollpersonerna nu ett val; vad ska man göra med Desolation? Bli vän med den? Slåss med den? Hjälpa den att finna en värdkropp? Släppa den lös, eller överlämna den till någon organisation – och i så fall vilken?

I still haven’t found what I’m looking for

Funktion i kampanjen: Introducera Nathaniel som en eventuell allierad. Avslöja att det fanns alfor före 1967. Avslöja att regeringen experimenterade på dem och eventuellt hittat sätt att skapa alfor.

Bakgrund: 1962 upptäckte den amerikanska regeringen en person med övermänskliga krafter i Oregon. Det här var alltså fem år innan den första vågen. Man fångade in personen och startade ett forskningsprojekt kring dess krafter. Projektet kallades Eclipse, och dess främsta labbråtta gavs kodnamnet Subject Alfa. Namnet ”alfa” levde sedan kvar i regeringens forskning, vilket ledde till att The American hörde någon forskare använda uttrycket och sedan bestämde sig för att använda det officiellt.

Projekt Eclipse genomförde massor av mer eller mindre plågsamma experiment på Alfa. I slutänden lades dock projektet ner eftersom det kostade mer än det gav i form av kunskap och användbar teknologi. De tre forskare som agerat ledare för projektet – Philip Johnson, Alfred Adams och Jessica Marley – gick under jord, och ingen av dem publicerade någonsin igen.

Ett av målen för Eclipse var att reproducera alfakrafter. Officiellt lyckades man aldrig. I hemlighet utsatte sig alla tre chefsforskarna för ett experiment innan projektet helt lades ner; de ville inte att deras resultat skulle försvinna i intet och de ville bevisa sin forsknings värde.

Forskarna började förändras, långsamt men säkert. De fick övermänskliga förmågor, men också fruktansvärda mutationer och förändringar. Det var därför de gick under jorden. Ganska nyligen, i samband med den andra vågen, råkade dock en av dem visa sig utomhus – vilket ledde till att diverse organisationer nu vill åt dem och deras forskningsresultat.

Inblandade: Operation Uzhas, Sektion 12, Diamanda Hellstrom, Power Industries, Nathaniel, Omega

Utlösande faktor: Under mystiska omständigheter råkar rollpersonerna på Philip Johnsson, iförd bioskyddsdräkt. Helst ska rollpersonerna vara paranoida nog att anfalla honom och göra hål på dräkten, vilket leder till att Johnsson dör. Det visar sig att han är helt uttorkad; han fick värmekrafter men reducerades till en levande mumie och var tvungen att använda en bioskyddsdräkt för att dels inte torka ut folk omkring honom och dels hålla kvar vatten i sin närhet.

En annan möjlig startpunkt, om rollpersonerna använder militärbasen från Desolation som hemmabas, är att låta Sektion 12 eller någon annan av de inblandade organisationerna bryta sig in i en yttre byggnad och stjäla gamla datafiler om projekt Eclipse.

Undersökningar och interaktioner: Det finns många trådar att dra i. Forskarnas hem kan till exempel undersökas och göras precis hur stökiga och udda som helst. Här kan man dessutom blanda in till exempel helvetesmyter och bilden av alfor som änglar eller demoner genom att låta någon av forskarna vara undergångsteoretiker.

Dessutom har vi flera inblandade organisationer. Vilka lierar man sig med? Eller slåss man mot alla? Eller försöker man hetsa dem mot varandra för att själv kunna följa spåren?

I slutänden handlar det om chiffer; forskningsresultaten är krypterade, var de nu befinner sig. Om rollpersonerna låter någon av de andra inblandade hitta det de letar efter kan de med andra ord fortfarande ha tid på sig att stjäla dokumenten innan de dekrypterats.

Upplösning Om rollpersonerna får tag på dokumenten och Power Industries inte är utslagna ur leken kommer Nathaniel att informera dem om vad dokumenten innehåller, och lämna beslutet om vad man ska göra med dem upp till dem. Han varnar också om att han kommer att återkomma med ett par dussin soldater, och då kommer han inte att kunna visa samma respekt. Idén här är att Nathaniel beordrats av Power att hämta dokumenten, men att han egentligen inte vill att de ska hamna i hennes händer. Samtidigt vill han veta vilka rollpersonerna är, och om de går att lita på.

Krypteringen kan spelledaren lösa på flera sätt. Om spelarna gillar att lösa chiffer kan ett faktiskt chiffer ganska lätt tillverkas. Alternativt

kan man introducera föremål, som tillsammans tillåter rollpersonerna att lösa koden. En bibel med överstrukna ord, VHS-band med vad som verkar vara brus och rätt datorprogram kan tillsammans innebära en lösning av koden och att dokumenten kommer i rollpersonernas ägo.

I slutänden har rollpersonerna ett val: Vem ska få dokumenten? Ska någon få makten att ge folk krafter, även om det också följer med ohyggliga nackdelar? Vem, i så fall? Tror man att nackdelarna kan forskas bort? Eller ska dokumenten förstöras, så att ingen får makten?

Welcome to the occupation

Funktion i kampanjen: Visa upp alfaregistreringen, börja skapa misstankar kring CRC.

Bakgrund: Power Industries utvecklar, baserat på de data företaget samlade in genom läkarundersökningarna de erbjöd efter den andra vågen, en ganska otillförlitlig teknologi för att känna av huruvida någon är en alfa. Felmarginalen är dock alldeles för hög för att man ska vilja börja sälja teknologin till högstbjudande.

När Chicago Restoration Council inför obligatorisk alfaregistrering i Chicagoområdet behöver man något sätt att känna av vem som är alfa och inte. Deception har via sina informationskanaler fått reda på den teknologi Power Industries utvecklat. Han infiltrerar laboratoriet där utvecklingen skett och stjäl ett antal prototyper. Dessa paketeras sedan i anonyma chassin och skickas ut till de poliser som är ålagda att sköta registreringen.

Inblandade: S, Power Industries, Deception, CRC.

Utlösande faktor: Rollpersonerna märker att alfaregistreringen dras igång, och tvingas först och främst ta ställning till huruvida de vill att deras namn, alfastatus och krafter ska stå i ett statligt register. Polisen sägs ha fått nyutvecklad teknologi som med 98.5% säkerhet kan avgöra om någon är en alfa, samt vilka krafter personen har. I själva verket är verkningsgraden knappt 60%, och apparaturens gissning vad gäller krafter är mer eller mindre slumpmässigt.

Rollpersonerna ombeds förr eller senare av någon att undersöka de här apparaterna lite närmare. Om de jobbar för S vill organisationen gärna veta vad det är för teknologi, var den kommer ifrån och framför allt hur man kan komma runt den. Om de jobbar för PATRIOT har Rebecca Saint liknande mål, frånsett att hon inte vill komma runt den utan snarare överlämna teknologin till regeringen och militären för eventuell användning på nationell skala. Om rollpersonerna frilansar är det här ett ypperligt tillfälle för Neon att fråga efter ett samarbete.

Undersökningar och interaktioner: Rollpersonerna kan här till exempel se hur utrustningen används genom att skugga de polispatruller som åker runt och prickar av folk, eller undersöka den lagerlokal där apparaterna förvaras nattetid. Kanske kan de stjäla en apparat och undersökaden?

Hur genomför man undersökningarna så diskret som möjligt, så att inte CRC får nys om vad man håller på med? Eller är rollpersonerna hetsporrar, som gärna tar offentliga duster med CRC och ordningsmakten?

Upplösning När rollpersonerna väl undersöker en apparat märker de att det sitter teknologi från Power Industries i den. Om de själva är eller känner någon med djuplodande kunskap om elektronik och alfaforskning, eller om de rentav har möjligheten att genomföra några fälttester, så märker de snart dess opålitlighet.

Hur löser de problemet? Går man själva ut i media och avslöjar maskinen som en bluff? Eller vågar man sig på att kontakta Theresa Power och försöka få henne att officiellt svartmåla CRC för att de stulit hennes teknologi? Eller tror man att hon är med på det hela?

The Passenger

Funktion i kampanjen: Introducera en Leviatan, visa vad Sektion 12 håller på med i zonen, svara på frågor om Doktor Null samt möjligen tjäna som brygga ut till den nationella arenan.

Bakgrund: Doktor Null fanns ombord på Nova när den Leviatanske spejaren slog in i den med våldsam kraft. Resultatet känner alla till.

Efter att den amerikanska militärens ingenjörstrupper byggt muren kring Chicagos ruiner byggde Sektion 12 en bas där. Syftet med basen är att hitta det hemliga laboratorium Doktor Null sägs ha haft under staden.

Doktor Null har smält samman med vrakdelar från Nova, och ligger utspridd över hela USA. Stora delar befinner sig dock i Chicago. Delar av Nulls medvetande finns i varje vrakdel, och ju fler av den som samlas på samma ställe desto mer sig själv blir han.

Inblandade: Sektion 12, Doktor Null, Leviatan.

Utlösande faktor: Under en tid har det inkommit underliga rapporter via nyhetssändningar och tidningar om att Doktor Null ska ha setts till på olika platser i USA. En dag dyker han upp hos rollpersonerna, för att be om deras hjälp.

I själva verket är det inte alls Doktor Null själv, utan en cybernetisk replika av honom. Replikan, ”Doktor Eins” förklarar att han inte är ensam, och att han aktiverades via en signal som bara kan ha kommit från Far, alltså från Null själv. Eins berättar att signalen kommit någonstans inifrån zonen, och ber rollpersonerna att hjälpa honom att leta efter Null.

Undersökningar och interaktioner: Signalen kommer inifrån Nulls hemliga laboratorium, som redan innan katastrofen fanns gömt djupt under Chicago. Numera är labbet övergivet och dessutom ganska förstört, men ett par av de skärvor av Nulls medvetande som slog ner i Chicago har lyckats leta sig ner dit och har lyckats koppla upp sig mot systemen.

Novas krasch förstörde alla vanliga ingångar ner till labbet, men Sektion 12 gräver på ganska precis rätt ställe. Som om de visste vad de letade efter. Med andra ord är detta ett ypperligt tillfälle att försöka spionera på och infiltrera Sektion 12s operation.

Det hela kan naturligtvis utveckla sig mycket mer än så; Nullskärvor finns över hela USA och den ganska begränsade varelse som lever i laboratoriet har väldigt få minnen och ett väldigt rudimentärt medvetande. Eftersom Null rimligen kan tänkas ha en del svar om vad den andra vågen egentligen handlade om finns det goda skäl att börja försöka fånga in så många skärvor som möjligt.

Skärvornas öden kan sedan skilja sig drastiskt – från vapenföretag som vill åt teknologin i vrakdelarna, till AI-forskare som upptäcker underligheter i överlevande kretsar, till privata samlare som bara vill känna att de är en del av historien.

Upplösning: Ju fler vrakdelar som sätts ihop, desto mer medveten blir Doktor Null. Det gäller dock hans nya ”mörka sida”, leviatanen, också. Den leviatanske spejaren vill naturligtvis inte alls samarbeta med rollpersonerna, utan strävar efter att fly för att kunna skicka sin rapport tillbaka till imperiet. Null är medveten om att han inte är ensam i sitt nya skal.

Eftersom skärvorna behållit Doktor Nulls alfakrafter, teknokinesin kan de också bygga mer eller mindre provisoriska kroppar till sig själva. Om de inte hindras kommer de att smälta samman med varandra till större helheter, med målet att bilda en någorlunda komplett enhet. Denna enhet, med kropp av vrakmetall och två medvetanden i sig, kommer att vara svår att hantera och få några ordentliga svar ur. Men kanske är det enda sättet att få reda på något? Kanske kan man rentav försöka hitta något sätt att separera Null från Leviatanen, eller få den senare att sjunka tillbaka ner i dvala.

Det Null kan berätta är att något kom utifrån och slog in i Nova. Närmare bestämt det väsen som nu smält samman med honom. Han tror att det rör sig om en utomjordisk parasit av något slag, och menar att denna parasit knappast är ensam i sitt slag. Om det behövs för din kampanjs utveckling kan du givetvis låta honom portionera ut kunskap under resans gång; använd honom för att plantera kunskaper som sätter rollpersonerna på rätt spår. Eller fel spår, om det är vad som behövs.

That's great, it starts with an earthquake

Det här är ett introduktionsäventyr till 87. Det är tänkt att spelas som det allra första äventyret i kampanjen, för att sätta stämning och visa upp ungefär hur det är tänkt att äventyr kan se ut.

Tanken är att när du och din spelgrupp spelat igenom det här äventyret ska du vara någorlunda redo att hitta på egna äventyr. Antingen baserade på de äventyrsuppslag (s. 296) som presenterats tidigare, eller baserat på någon av de halvfärdiga äventyrsidéer, konflikter och hemligheter som visats upp tidigare.

Om man verkligen vill överraska sina spelare kan äventyret påbörjas utan att spelarna skapat sina rollpersoner. Kanske har de inte ens fått veta vad det är för kampanj, eller att de ska spela människor med superkrafter! Vissa spelare uppskattar den här sortens vändningar, andra gör det inte, så var säker på vad dina spelare föredrar.

Om man nu spelar på det sättet kan man skapa rollpersonerna mellan del 1 och del 2.

Sammanfattning

Äventyret består av tre delar:

Del 1: Rollpersonerna går igenom en helt vanlig dag år 1987. Plötsligt kommer en katastrof från oväntat håll, och de har bara en kort tid på sig att reagera. Rymdstationen Nova har exploderat i omloppsbana, och en av de största bitarna ser ut att slå ner mitt i Chicago! Del 1 slutar när rollpersonerna förlorar medvetandet i samband med katastrofen.

Del 2: Rollpersonerna vaknar – med superkrafter. De har blivit alfas! Hur reagerar de? Och hur agerar de i den katastrofzon de befinner sig i; de vaknar upp i ett enormt läger som hastigt satts upp kring Barrington en bit utanför Chicago. Det finns mycket att göra. Del 2 slutar när rollpersonerna börjar röra sig in mot den apokalyptiska zon som en gång var Chicago, för att undersöka de mystiska jordbävningar som verkar komma där inifrån.

Del 3: Rollpersonerna undersöker katastrofzonen, och ser hur ett par olika aktörer befäster sina positioner därinne. Jordbävningarna visar sig skapas av en annan alfa, som fått okontrollerbara jordbävningskrafter. Hur hanterar de en sådan situation?

De här tre delarna ska tillsammans visa upp några av de aspekter som utgör kampanjvärlden 87. Vardagsliv blandas med superkrafter, svåra val och utforskning.

Del 1

Den första delen av äventyret spelas med fördel i ett förhållandevis lugnt tempo, åtminstone till en början. Efter att ha diskuterat igenom kampanjvärlden och format en gemensam bild av 1987 (läs gärna

igenom och diskutera Zeitgeist på s. 178), låt var och en av spelarna beskriva hur en vanlig dag för deras rollperson ser ut. Gräv gärna ner er i detaljer som vad som äts till frukost, hur man tar sig till jobbet och liknande.

Som spelledare är din uppgift att vara nyfiken på rollpersonernas vardag. Låt berättandet övergå i spelande och gestaltande; släng in egna förslag på vad arbetskamrater och familjemedlemmar säger och håller på med. Var lyhörd så att dina förslag inte förstör spelarnas känsla för sina rollpersoner. Krydda med vardagsproblem, till exempel:

- Trassel med kopieringsmaskinen på jobbet.
- Ny mellanchef tillträder, som antyder att någon kommer att behöva få sparken.
- Bilen startar inte, och mötet man ska till börjar snart.
- Flickvännen eller pojkvännen har glömt bort att man skulle träffas och ta en fika på lunchen.
- En jobbig, påstridig kund kommer och kräver pengarna tillbaka för något hen köpt.
- Efter en hård natt och seg morgon somnar rollpersonen på jobbet, vilket inte uppskattas av chefen som tittar förbi. Hur hanterar hen chefens utskällning?
- Kassören på snabbköpet råkar ge rollpersonen alldeles för mycket pengar tillbaka i växel. Är hen ärlig och säger till eller tar man pengarna?
- Rollpersonen får ett samtal från skolan där hens barn varit i bråk med en klasskamrat och rektorn vill nu träffa föräldrarna för att prata om händelsen.
- Efter att ha stått länge i en lång lunchkö sätter rollpersonen sig för att äta, men första tuggan smakar vedervärdigt. Går hen hungrig eller tar hen strid vid kassan trots att lunchen snart är slut?
- Jehovas vittnen knackar på dörren och vill diskutera Jesus och den kommande apokalypsen.

Utgå från det spelarna beskriver och se hur du kan hjälpa till att göra den här dagen – onsdagen den 3:e juni 1987 – så verklig och inbjudande trovärdig du kan.

Varva in små förebådande saker; pyttesmå detaljer som känns som att de inte riktigt passar in. Tanken är att bygga upp en vag känsla av oro, av att något snart kommer att hända. Några exempel:

- Deja vu; en känsla av att man upplevt något förut.
- Rollpersonen, men ingen annan, känner ev svag ozonlukt.
- Rollpersonen får kraftiga stötar av ett elföremål.
- En känsla av att vara iakttagen.
- Huvudvärk.

- Luften känns sträv och metallisk mot huden.
- Eventuellt kan man väva in tidiga, okontrollerade och svaga manifestationer av rollpersonens kommande alfaförmågor; kanske börjar saker oförklarligt brinna, om rollpersonen kommer att få pyrokinetiska förmågor.

En annan sak man kan blanda in är små exempel på alfor i vardagen. Till exempel:

- En politiker nämner The American som en inspiration och ledstjärna.
- Reklam med en alfa som visar en produkt.
- Serietidningar i lokala butiken; Iron Age-serier om PATRIOT
- Den 7:e juni – om några dagar – är det tjugo år sedan första vågen. Media kör retrospekt-artiklar.
- En alfa har hyrts in som föreläsare på rollpersonens jobb.

Man kan också krydda med politik och aktuella händelser, till exempel kalla kriget och Iran-Contrasaffären.

Ge rollpersonerna en anledning att träffas på kvällen. Det borde inte vara alltför svårt, eftersom de skapats för att vara en social, naturlig grupp. Om du inte kommer på något enkelt sätt, be spelarna om idéer – varför träffas rollpersonerna på kvällen? Det rimmar visserligen illa med tanken om inlevelse i rollpersonen, men spelares kreativitet kan användas för att lösa den här sortens enkla vardagsproblem.

På TV och radio går en direktsändning om Doktor Nulls rymdstation Nova. Den är nästan klar, och förväntas börja leverera miljövänlig energi från rymden lagom till 20-årsjubiléumet av den första vågen. Plötsligt händer något; sändningen tar abrupt slut. Flyglarmet går, och snart kommer kompletterande information via de lokala nödradio- och tv-stationerna: Nova har exploderat i omloppsbana, och stora delar regnar ner mot jorden. Minst en stor del och mängder av små tycks vara på väg direkt mot Chicago.

Härefter handlar det om att bygga upp en känsla av panik. Alla försöker fly staden. Vad gör rollpersonerna? Flyr de, eller försöker de hjälpa till med evakueringen? Var kan man hitta skyddsrum, och räcker de i en sån här situation? Det här är saker rollpersonerna måste ta ställning till. Ditt jobb som spelledare är här att improvisera saker baserat på rollpersonernas handlingar. Det kan hjälpa om du förbereder några vanliga människor som de kan rädda eller som försöker stoppa dem på något sätt.

Runt omkring dem flyr människor i vild panik. Byggnader rasar när brinnande skrot slår ner som meteoriter. Det skapas enorma bilköer, och det hela blir mycket snabbt närmast apokalyptiskt. Himlen färgas röd av eld. Överallt finns människor som behöver hjälp; mammor med barn som fastnat i bilar, ungdomar som försöker ta sig ut ur sina

skolbyggnader, chockade lastbilschaufförer som desperat försöker skydda sin bil och sin last, sjuksystrar som letar medicin och förband utan att inse att staden är på väg att gå under.

Alltihop slutar med en enorm smäll inifrån centrala Chicago; rollpersonerna förlorar medvetandet när den stora chockvågen träffar dem.

Del 2

När rollpersonerna vaknar igen befinner de sig på ett fältsjukhus som satts upp i närheten av den lilla byn Barrington utanför det som tidigare var storstaden Chicago. Låt rollpersonerna undersöka omgivningarna och fråga sig fram för att få reda på hur landet ligger:

- Centrala Chicago är numera en krater omgiven av ruiner.
- FEMA (Federal Emergency Management Agency) har börjat fixa temporära bostäder i form av tält och baracker.
- Amerikanska staten försöker, tillsammans med FEMA och Röda Korset, evakuera eventuella överlevande som fortfarande inte tagit sig ut.
- Man har också börjat spärra av katastrofzonen med stora betongmurar.
- *Doktor Mary Wilkinson* är den som är ansvarig för det fältsjukhus där rollpersonerna vaknar. Hon tycker å ena sidan att de skulle behöva stanna kvar för observation, men å andra sidan behövs sängarna – och de tycks vara friska nog för att kunna hjälpa till.

Luften utanför fältsjukhuset är svart, tjock och dammig. Himlen är gråsvart och det är svårt att se längre än några tiotal meter framför sig. Det är svårt att andas för all skit i luften. Överallt hörs rop från människor i nöd. Även om det lugnat ner sig lite från det första dygnets totala panik finns det fortfarande stora problem som behöver lösas.

Vad gör man då i en sådan situation? Rollpersonernas nära och kära kan vara skadade eller döda. Här bör du som spelledare ha fingertoppskänsla; å ena sidan är det rimligt att en hel del människor dör; å andra sidan kommer en död familjemedlem inte att väga så tungt för spelaren ännu, eftersom hen inte hunnit skapa sig en ordentlig relation. Det kan alltså vara smart att behålla en hel del vänner och familjemedlemmar i livet; om inte annat så att man i ett senare kampanjskede kan utsätta dem för fara eller otrevligheter

Några exempel på problem rollpersonerna kan tänkas stöta på och bli ombedda att hjälpa till med:

- **En ung man sitter fast i en bil** som ligger upp- och nervänd vid sidan av vägen. Han heter Dave Ericsson, är lite kraftigt byggd och var på väg från Chicago i vild panik när något slog ner precis bredvid honom, och bilen flög all världens väg.

- En **bilolycka** med lastbil på vägen mot Chicago förhindrar transporter. Chauffören, den äldre och överviktiga Nora Bannerman, ligger avsvimmad i förarhytten med ett stort blödande jack i huvudet. Det brinner i släpet.
- **Ett hus har rasat ihop**, med en pappa och två barn inuti. Mamman, 36-åriga Henrietta Stevenson, har lyckats ta sig ut och letar nu desperat efter hjälp. Hon vet inte om hennes familj lever eller inte. Hennes kläder är trasiga och smutsiga, och hon är panikslagen.
- Ett gång **tokiga survivalister** är övertygade om att detta är harmagededon, slutet på världen så som vi känner den. De har barrikaderat sig inne på en bank tillsammans med ett par dussin gisslan. De kräver att få fri tillgång till den lokala radiostationen, flera lastbilar och stora mängder vapen.
- **Ett barn vill ha sin nallebjörn**, som ligger under rasmassor i familjens ihoprasade hus.
- **En stor spricka** öppnar sig. Näraliggande bilar och människor riskerar att ramla ner.
- **Matsituationen** behöver styras upp; nödmat levereras centralt men måste distribueras.
- **Tält och baracker** måste spridas ut och sättas upp.

Doktor Mary Wilkinson

Doktor Wilkinsson är, liksom de flesta, i djup chock. Hon hanterar problemet genom att distrahera sig med jobb; varje minut fylls av febril aktivitet. Hon behövs, det vet hon. Frågan är vad som kommer att hända om hon inte sover snart, eller när behovet av henne inte är lika akut

Hon är i tidiga 30-årsåldern, med kopparfärgad hy och mörkt kortklippt hår. Med bestämd stämma och stadiga händer plåstrar hon om sina patienter; det finns ingen tid för småprat. Sådant får andra sköta.

Mer än mänskliga

Det här är också ett bra tillfälle för rollpersonerna att upptäcka att de blivit alfor. Kanske blir det inte full maskpåtagning direkt, men de bör definitivt känna att de *kan* byta om till alfaform och att de fått krafter. Krafter som dessutom kan vara till god hjälp i lösandet av ovan nämnda problem. Samtidigt är det här ett bra tillfälle att reflektera över det här med hemlig identitet och vilket ansvar man egentligen har; att komma ut som alfa har starka negativa effekter även om man är en av de som hjälper till. Misstron mot alfor är stark.

De mystiska jordbävningarna

Vid sidan av alla andra problem ställer oregelbundna jordbävningar till en hel del under räddningsarbetet. Transporter försvåras, hus fortsätter att rasa samman och det blir mycket svårt för läkare att utföra delikata operationer.

Allt eftersom rollpersonerna undersöker sina nya omgivningar kan de dyka på några olika spår som tyder på att jordbävningarna kommer inifrån zonen:

Exempel på ledtrådar in mot zonen:

- *Melissa Morrigan* letar efter sin make, Andrew. De tog sig ut ur zonen med nöd och näppe och vaknade bredvid varandra i varsin sjuksäng. Efter ett mycket kraftigt jordskalv förlorade hon medvetandet, och när hon återfick det var Andrew borta (Andrew är alfa, och har fått okontrollerbara jordbävningskrafter).
- Folk berättar att *jordbävningarna var starkare i början* än vad de är nu (Andrew har givit sig in mot zonen, och jordbävningarna är centrerade kring honom)
- Om rollpersonerna letar rätt på en *seismograf* kan en sådan användas för att samla in mätdata och konstatera att jordbävningarnas centrum ligger i zonen.
- Vittnen har sett *en man med hud som vittrande sten*, som vandrade in mot Chicago. Han såg ut att vara galen, skrek och viftade med armarna och tog sig för huvudet om vartannat. Kort efter att de mött honom kom ännu ett väldigt starkt jordskalv (Mannen med vittrande stenhud är Andrew Morrigan i sin alfaform).

Melissa Morrigan

Melissa och Andrew möttes och blev ett par i college, och gifte sig så snart de fått sina respektive föräldrars välsignelse. De bodde tillsammans i en liten tvåa i utkanten av Chicago.

Melissa är i 40-årsåldern, är medellång och har brunt, burrigt hår uppsatt i typisk 80-talsfrisyr. Före katastrofen jobbade hon som servitris på dagtid och gick kvällskurser i måleri; Andrew hade mest ströjobb men hade precis börjat få löften om en mer stabil anställning när katastrofen satte stopp.

Del 3

När rollpersonerna börjar närma sig zonen blir sikten allt sämre. Dessutom blir det svårare att ta sig fram. Här är ditt jobb som spelledare framför allt att måla upp en tilltagande apokalyptisk miljö. Luften bränner i halsen. Här och var syns byggnadsskelett som sträcker sig mot himlen likt anklagande fingrar. Djupa sprickor i marken, utbrända bilar, aska och smuts överallt. En stank av lik och död ligger över hela området.

Du kan krydda dina beskrivningar med lite av varje:

- Utbrända bilar
- Mindre kratrar och sönderslagna byggnader; gapande hål i skyskrapor
- Svårt att andas i vissa områden; grus och damm och smuts i luften
- Stora sprickor i marken; uppbrutna vägar
- En lekpark med trasiga gungor, ett tjockt lager aska.
- Nebrända trädstumpar där det en gång var en vacker park.

Nationalgardet bygger, på regeringens uppdrag, en ordentlig betongmur kring hela Chicagos stadskärna. Rollpersonerna kan träffa på stora lastbilar och gasmaskförsedda arbetare som sliter med att få upp och montera muresegmenten.

En bit in, bortom muren, har en annan grupp regeringstjänstemän börjat undersöka saker och ting; Sektion 12 är i allra högsta grad närvarande även om Diamanda Hellstrom ännu inte övertalats att leda dem. Sektion 12 märks ännu så länge mest genom de svartklädda agenter som smyger runt i zonen och fotograferar, placerar ut underliga elektroniska apparater och samlar in mätvärden.

Nu när man börjar komma närmare källan till jordbävningarna är det lättare att känna från vilket håll de kommer. För att hitta källan kan rollpersonerna till exempel triangulera eller flyga runt i spiraler för att från luften kunna se om något sticker ut. Uppmuntra spelarna att hitta kreativa sätt att lösa problemet på.

Andrew Morrigans öde

I slutänden finner antagligen rollpersonerna Andrew Morrigan, som i den andra vågen förvandlades till en alfa av Jordbävningar. Han kan överhuvudtaget inte kontrollera sina krafter. Han har återkommande huvudvärk, och varje gång han får ont i huvudet skakar marken. Anfallen kommer med allt kortare mellanrum.

Han är inte öppet aggressiv, men det kan vara svårt och riskabelt att komma nära honom på grund av skalven och hur osäker marken och husen runt omkring honom är. Han är också åtminstone till en början alltför förtvivlad och upprörd för att kunna resoneras ordentligt med, och utöver det har han en explosionsartad huvudvärk.

Det här är ett bra tillfälle att låta spelarna spela ut sina rollpersoner och försöka använda sina styrkor för att lösa problemet. Väljer man att försöka hitta en fredlig lösning? Eller försöker man slå ut eller rentav döda Andrew? Vad gör man med honom efteråt? Låt spelarna bestämma, och spela ut konsekvenserna av deras val.

När Andrew är omhändertagen är det här äventyret i stort sett slut. Det vore antagligen väldigt lämpligt att spela igenom en liten epilog med Andrews fru Melissa, för att knyta ihop det hela. Låt henne reagera på rollpersonernas val; hon kommer att vara förtvivlad och gripas

av ett djupt hat mot rollpersonerna, och kanske alfor i allmänhet, om det visar sig att de skadat hennes make. Kanske kan hon återkomma som medlem i Humans First

Andrew Morrigan

Andrew Morrigan hade ett ganska acceptabelt liv innan katastrofen. Han var gift med kvinnan han älskade, och han var precis på väg att få fast anställning på ett åkeri. Det kanske inte var något glassigt Hollywoodliv, men det var nog för Andrew.

När han vaknade upp efter katastrofen, såg sig i spegeln och insåg vad han blivit, insåg han att den delen av hans liv var över. Han kunde inte kontrollera sina fruktansvärda krafter, han såg ut som ett monster, han var en fara för allt och alla Desperat sökte han sig in mot zonen, där han hoppades kunna undvika kontakt med allt levande. Den migrän han haft ända sedan han vaknade på fältsjukhuset blev allt värre, och han blev alltmer övertygad om att han skulle dö, att hans alfa skulle ta livet av honom.

Det är där han är när rollpersonerna hittar honom; ihopkrypen i fosterställning mitt på ett katastrofhärjat torg, med världen på sina axlar och med en fruktansvärd huvudvärk.

Appendix

Rollpersonsskapande

Egenskaper och bakgrunder (s. 32)

Poäng	Värde
0	0
1	4
2	6
3	8
4	9
6	10
8	11
10	12
16	13
18	14
20	15

Stridsegenskaper (s. 32)

Avståndsstrid	Närstrid	Värde
0	0	5
2	1	2
4	2	1
6	3	0
9	5	1
12	7	2
15	9	3
19	15	4
22	17	5
25	19	6

Kraftegenskaper (s. 52)

Poäng	Reflex	Kontroll Pansar	Genomslag	Fokus	Skada Täckning
0	2	0	2	3	5
1	2	4	6	7	9
2	4	6	8	9	11
3	6	8	10	11	13
4	7	9	11	12	14
6	8	10	12	13	15
8	9	11	13	14	16
10	10	12	14	15	17
16	11	13	15	16	18
18	12	14	16	17	19
20	13	15	17	18	20

Skadetabellen (s. 44)

Vilja	Avdrag
0	xx55443322
4	x55443
6	55443
8	5433
9	4432
10	433
11	422
12+	42

Särdrag (s. 38)

Positiva särdrag (38)	Poäng
Anonym	2
Bra hörsel	2
Bra syn	2
Fotografiskt minne	2
Gott lokalsinne	2
Gott rykte	2–10
Kontaktnät	2
Pokerface	2
Snabba reflexer	2
Tidskänsla	2
Tålig	2–40
Vacker	2

Supersinnen (s.40)	Poäng
360° Synfält	2
360° Kontroll	5
Infraljud	2
Mikroskopsyn	1
Radar	5
Sonar	5
Superkänsel	1
Superlukt	5
Teleskopsyn	1
UV-syn	1
Värmesyn	1

Negativa särdrag (41)	Poäng
Beroende	2 / 4
Dåligt pokerface	2
Dåligt rykte	2 till 10
Finns i belastningsregistret	2 till 6
Ful	2
Funktionsoduglig kroppsdel	2 till 20
Ingen tidskänsla	2
Känd supervarelse	5
Långsamma reflexer	2
Mörk hemlighet	2 / 4
Plikter	2
Reducerat sinne	2 till 20
Stridsparalyserad	10
Utmärkande drag	2
Ömtålig	2 / 4

Komponenter (s. 63)

Komponent	Kostnad	Sida	Beskrivning
Agera	10	65	Göra annat samtidigt som man aktiverar kraften.
Area	10	65	Påverka allt inom ett område.
Diskret	5/10	68	Göra det svårt att se vem som använder kraften.
•Fasthållning	10	68	Hålla fast någon.
Flyga [p]	10	68	Förflyttning i höjdled.

Komponent	Kostnad	Sida	Beskrivning
•Flytta [k]	10	68	Grov förflyttning av materia.
•Förstärka	5	69	Hjälpa någon annans kraftanvändning.
•Försvaga [k]	10	69	Försvåra någon annans kraftanvändning.
•Informatik [k]	10	69	Manipulera information.
Klättra	5	70	Rollpersonen kan klättra obehindrat på väggar och tak.
•Läka	7/10	70	Ge extra läkeslag.
Närstridsvapen [p]	2/5/10	70	Frammana personliga närstridsvapen.
Passage	5/10/15	71	Förflytta sig genom små hål eller passager människor normalt sett inte kan passera genom.
Precision [k]	10	71	Utföra precisionsarbete.
Psionisk	10/20	71	Slå mot motståndarens viljestyrka istället för Försvar, rustning eller liknande.
Räckvidd	2 18	72	Påverka bortom beröringsavstånd.
Simultan	10	72	Använda kraften flera gånger samtidigt.
•Skada	10/15	73	Skada målet.
•Skepnad [k]	10/20/30	73	Påverka hur saker ser ut, skapa illusioner, göra saker osynliga.
•Skydd [k]	10/15	74	Skydda personer eller saker.

Komponent	Kostnad	Sida	Beskrivning
Snabb	10	75	Förflytta sig extra snabbt (mitt i rundan istället för sist i den).
•Svårträffad [k]	5/10	75	Gör det svårare att träffa saker eller personer.
•Teleportation	10	76	Omedelbar förflyttning från A till B utan att passera mellanliggande utrymme.
Transport [p]	10	78	Förflytta sig längre sträckor.

Nackdel	Poäng	Sida	Påverkar	Beskrivning
Abiotisk	5	78	alla	Kan bara påverka ickelevande materia.
Allmänfarlig	5	78	alla	Skadar omgivningen.
Ansträngande	10	78	alla	Krafterna är jobbiga att använda.
Blockering	5	79	en/alla	Något stör krafterna.
Förutsättning	5	79	en/alla	Något krävs för att använda krafterna.
Otyglad	5/ 10	79	alla	Krafterna aktiverar ibland sig själva.
Personlig	5	80	en	Komponenten kan bara påverka användaren.
Situationsstyrd	15	80	alla	Krafterna är inte alls styrda av användaren utan reagerar på situationen.
Trög	5/ 8	80	en	Komponenten tar tid att använda.

Regler

Slaget (s. 81)

1. Rulla två tärningar.
2. Jämför varje tärnings utfall med ett värde.
2.1. Tärningens utfall är lika med eller under värdet: Tärningen är lyckad.
2.2. Tärningens utfall är högre än värdet: Tärningen är misslyckad.
3. Om minst en tärning är lyckad: Slaget är lyckat.
4. Om ingen av tärningarna är lyckade: Slaget är misslyckat.

Värden över 20: Lägg till 20 till vardera tärnings utfall, om inte detta gör att tärningen blir misslyckad.

Stridsordning (s. 86)

Före första rundan

1) Alla bestämmer en handling.
2) Alla rullar Initiativ baserat på handlingens initiativvärde.

En vanlig runda

1) Handlingar deklareras och genomförs i initiativordning
2) Handlingar som försenats på grund av förflyttningar genomförs i initiativordning.

Handlingar i strid (s. 88)

Handling	Initiativvärde
Återhämtning	Vilja
Förflyttning	Smidighet
Vänta	Smidighet
Sikta	Fokus
Avståndsanfall	Reflex, Kontroll eller Fokus
Närstridsanfall	Anfall
Motanfall	Inget

Anfallsordning

- **Avståndsanfall:** Träffslaget sker mot anfallarens RKF. Tröskeln är avståndet.
- **Närstridsanfall:** Träffslaget sker mot anfallarens Anfall. Tröskeln är motståndarens Försvar med aktuellt vapen.
- **Motanfall:** Den som utsätts för ett närstridsanfall kan använda sin handling till ett motanfall. Anfallet och motanfallets skada avgörs samtidigt.
- **Täckning:** Om träffslagets vita tärning är högre än motståndarens Täckning, ignorera skydd.
- **Pansar:** Om anfallets Genomslag är under Pansar ges ingen skada. Om Genomslag är i Pansar, blir skadan chockskada och får 5. Om Genomslag är över Pansar påverkas skadan inte.
- **Skada:** Skadeslaget sker mot vapnets Skada. Jämför med motståndarens skadetabell. Markera vertikalt streck för traumaskada, horisontellt streck för chockskada.
- **Redan markerad skada:** Om nya skadan är trauma och existerande är chock, förvandla chockskadan till traumaskada. Annars, fyll i närmaste tomma cirkel. Om två tomma är lika nära, fyll i den övre.
- **Fullträff:** Om båda tärningarna i träffslaget lyckas får anfallet +2 på Genomslag och +5. Om skadan är en chockskada ges också en extra traumaskada, som inte får +5.

Avstånd

Värde	Meter
1	10 m
2	20 m
3	50 m
4	100 m
5	200 m
6	500 m
7	1000 m
8	2000 m
9	5000 m

Modifikationer vid avståndsanfall (s. 90)

	Anfallaren
+5	har ingen press på sig alls, till exempel vid träning på skjutbanan.
2	ser dåligt pga till exempel dimma eller dåligt ljus.
5	skjuter utan att veta exakt var målet befinner sig.

	Målet
+2	är stort, som en häst eller en bil.
2	är litet, som en hund eller ett bildäck.
2	är delvis i skydd eller ligger ner.
3	är välskyddat, till exempel i en skyttegrav.
2	springer.
3	förflyttas snabbt, till exempel i ett fordon.
5	befinner sig en räckvidd längre bort än vapnet klarar av.

Ansträngning (s. 85)

Att få markörer:

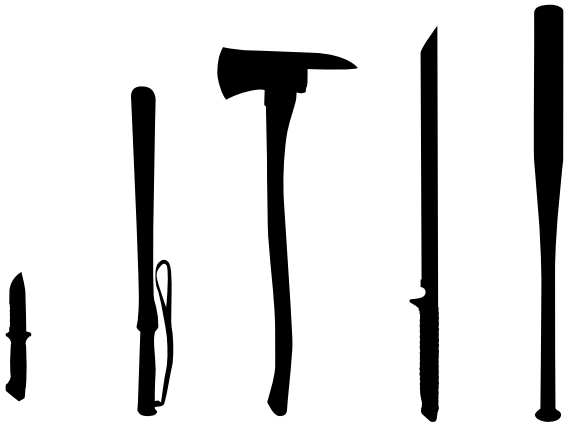
- Använd Area: Få en markör. Kräver komponenten Area.
- Använd en Ansträngande kraft: Få en markör.
- Anträng en vanlig kraft: Få en markör och +3 på RKF eller Pansar.
- Förstärk någon annan: Få en markör, ge någon annan +3 på RKF eller pansar. Kräver komponenten Förstärka.

Effekt av markörer:

- En markör: Ansträngd, varning.
- Två markörer: Alla krafter räknas som Ansträngande.
- Tre markörer: Inga krafter kan användas. En markör ligger kvar minst en halvtimme.

Vapen

Närstridsvapen	Anfall	Försvar	Genomslag	Skada
Obeväpnad	10	4	5	*8
Kniv (hugg)	11	3	2	12
Kniv (stöt)	10	4	6	11
Stol	11	6	5	*9
Batong	12	4	5	*10
Bollträ	13	5	6	*12
Svärd (hugg)	13	6	5	14
Svärd (stöt)	13	6	7	13
Brandyxa (yxhuvud)	9	3	8	16
Brandyxa (spik)	8	3	11	14
Stav	14	7	6	*11



Avståndsvapen	R	K	F	Räckv	Genom	Skada
Sten	2	4	6	2	2	8
Compoundbåge (F)	1	5	7	3	10	15
Pistol	4	7	9	3	11	12
Stor pistol	3	6	9	3	12	14
Jaktgevär (M)	1	6	12	5	14	16
Hagelgevär (M)	3	9	12	2	8	14
K-pist (A)	3	8	10	4	12	12
Automatkarbin (A)	2	8	11	5	14	14
Prickskyttegevär (M)	0	5	13	7	15	15
Kulspruta (A)	1	7	12	7	16	15
Pansarskott (F)	0	5	8	4	20	32
Pansarbrytande ammo					+1	2
Hålspetsammo					2	+1

Förklaringar:

- R: Reflex.
- K: Kontroll.
- F: Fokus.
- A: Automatisk. Kan utföra två anfall mot samma eller näraliggande mål per runda. Det andra anfallet sker aldrig mot Fokus.
- F: Förbered. Vapnet måste förberedas i en runda innan ett anfall kan göras. Förberedelserna kan inte kombineras med att Sikta.
- M: Manuell. Vapnet måste riktas om efter varje skott.

Skydd

Sköldar	Anfall	Försvar	
Liten sköld	+1	+1	1 för att träffa bäraren
Stor sköld	0	+1	2 för att träffa bäraren
Ballistisk sköld	1	0	2 för att träffa bäraren, 3 om denne står still (eldställning)

Skydd	Täckning	Pansar
MC-ställ	19	2–6
Kravallrustning	18	7–9
Diskret skyddsväst	10	3–12
Skottsäker väst	12	5–14
Ballistisk rustning	16	11–16

Annat	Tål	Pansar
Person	Spec	0–10
Möbler	15	3–5
Innervägg		4–7
Husvägg		9–11
Tjock betongvägg		15–23
Bil	22	9–14
Stridsvagn (front)	28	25–30
Stridsvagn (övrigt)		20–25
Bunker	40	30–40
Mobiltelefon	8	
Dator	12	
Skjutvapen	16	

Tål: Skada som överstiger detta gör föremålet obrukbart.
Spec: Utgå från skadetabellen; i allmänhet 10.

Sannolikheter

Värde	% att lyckas	% fullträff
1	10%	0.2%
2	19%	1%
3	28%	2.3%
4	36%	4%
5	44%	6.3%
6	51&	9%
7	58%	12.3%
8	64%	16%
9	70%	20.3%
10	75%	25%
11	80%	30.3%
12	84%	36%
13	88%	42.3%
14	91%	49%
15	94%	56.3%

För att räkna ut sannolikheten att lyckas med tröskel, dra av tröskeln från värdet. Sannolikheten att lyckas med värde 8 och tröskel 2 är samma som sannolikheten att lyckas med värde 6.

MORE THAN
HUMAN

Namn .....

Spelare .....

Egenskaper

		S	4	6	8	9	10	11	12
Styrka	.....	○							
Vilja	.....	○							
Smidighet	.....	○							
Obemärkt	.....	○							
Övertalning	.....	○							
Närvaro	.....	○							
Perception	.....	○							

		S	-5	-2	-1	0	1	2	3
Närstrid	.....	○							
Avståndsstrid	.....	○							

Bakgrunder

		4	6	8	9	10	11	12
.....	.....							
.....	.....							
.....	.....							
.....	.....							
.....	.....							
.....	.....							
.....	.....							

Skydd

	Täckning	Pansar
.....	.....	- .....
.....	.....	- .....
.....	.....	- .....
.....	.....	- .....
.....	.....	- .....

Kraftegenskaper

		S	-2	2	4	6	7	8	9	10
Reflex	_____	○								

		S	0	4	6	8	9	10	11	12
Kontroll	_____	○								

		S	3	7	9	11	12	13	14	15
Fokus	_____	○								

		S	5	9	11	13	14	15	16	17
Täckning	.....	○								

		S	0	4	6	8	9	10	11	12
Pansar	.....	○								

		S	2	6	8	10	11	12	13	14
Genomslag	.....	○								

		S	5	9	11	13	14	15	16	17
Skada	.....	○								

Krafter och Särdrag

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Skador

29	○	.....
28	○	.....
27	○	.....
26	○	.....
25	○	.....
24	○	.....
23	○	.....
22	○	.....
21	○	.....
20	○	.....
19	○	.....
18	○	.....
17	○	.....
16	○	.....
15	○	.....
14	○	.....
13	○	.....
12	○	.....
11	○	.....
10	○	.....
9	○	.....
8	○	.....
7	○	.....
6	○	.....
5	○	.....
4	○	.....
3	○	.....
2	○	.....
1	○	.....

Vapen

		Reflex	**Kontroll**	Fokus	Räckvidd	**Genomslag•**	**Skada•**
Skademodifikation•	.....		**Anfall**	Försvar			
.....		.....	_____	.....	.....	_____	_____
.....		.....	_____	.....	.....	_____	_____
.....		.....	_____	.....	.....	_____	_____
.....		.....	_____	.....	.....	_____	_____
.....		.....	_____	.....	.....	_____	_____
.....		.....	_____	.....	.....	_____	_____
..... *Obeväpnad*		.....	_____	.....	.....	_____	_____

Avstånd

1	10m
2	20m
3	50m
4	100m
5	200m
6	500m

Register

Siffror

360° Kontroll 40
360° Synfält 40

A

Abiotisk 78
Accelerator 281
Aerokinesi 119
Agera 65
Agony 212
Aktör 111
Alfa 156, 274, 276, 279, 281
Alfaklassificering 168
Allmänfarlig 78
American, The 160, 173
Andra krafter 56
Andra vågen 177, 283
Anfall 47, 92, 322
Anonym 38
Ansible 214
Ansträngande 78
Ansträngning 85, 323
Area 65
Armageddo 218, 284, 300
Automateld 49, 94
Automatiskt lyckat/misslyckat 105
Avdrag 45
Avstånd 322
Avståndsanfall 90
Avståndsstrid 33, 36, 48
Avståndsvapen 325
Avväpna 105

B

Bakgrund 29, 36, 315
Barrington 173, 177, 186, 283
Bejaka förstörelsen 101
Belöning 27
Beroende 41
Bestraffning 28
Blockering 79
Blood Red Emperor, The 168, 173
Bomb 22
Bra hörsel 39
Bra syn 39
Brottning 106
Buran 200, 220
Bygga krafter 51. *se också* **Superkraft**

C

Captain Tomorrow 222
Chameleon 220, 225, 284
Chicago 158, 177, 182, 273, 275, 278, 283, 288, 293
Chicago Restoration Council. *se* **CRC**
Chicagozonen 184
Chock. *se* **Chockskada**
Chockskada 48, 96. *se också* **Skada**
Core 188, 243, 285
  Avhopparceller 191
CRC 186, 193, 284, 304

D

Deception 228, 300, 304
Delmängdskropp 131
Desolation 230, 276, 301
Destroyer 164
Dimmkropp 131
Diskret 68
Dåligt pokerface 41
Dåligt rykte 41
Döden 100, 101
  Alternativ till 101

E

Egenskap 29, 32, 315
Eldkastare 106
Eldkropp 132
Elektrokinesi 120
Empati 117
Engine 184, 234, 275, 283, 297
Exempel 113
  Kampanjer 150
  Kommunikationskrafter 117
  Kontrollkrafter 119
  Kroppsliga krafter 131
  Naturliga superkrafter 116

Offensiva krafter 139
Rollpersoner 146
Skyddande krafter 142
Transportkrafter 143
Understödskrafter 136
Explosioner 106

F

Fasthållning 68
Fasthållning (handling) 106
Fiktionen 5
Finns i belastningsregistret 41
Flagga 22
Florokinesi 120
Flyga 68, 143
Flytande kropp 133
Flytta 68
Fokus 47, 90
Fokus (kraftegenskap) 52, 63, 84. *se också* **Fokus**
Fotografiskt minne 39
Fountainhead 162, 236, 283
Friktion 22
Ful 41
Fullträff 91, 92, 93, 95, 96
Funktionsoduglig kroppsdel 41
Fästyta 112
Förändras med tiden 56
Förbered 94
Förflyttning 88
Formförändrare 134
Försiktighet 16
Förstärka 69
Första vågen 159
Försvaga 69
Försvar 47, 92
Förutsättning 79

G

Genomslag 47
Genomslag (kraftegenskap) 54, 66. *se också* **Genomslag**
Globalt 278
Gorbatjov, Mikhail 176, 284, 287, 291
Gott lokalsinne 39
Gott rykte 39
Grad 82
Granat 106
Gravitokinesi 121
Gray, Mr. 249. *se* **Deception**

H

Hagelgevär 107
Handling 88, 321
Hellstrom, Diamanda 184, 232, 275, 303
Helning 136
Hembas 111
Hinder 110
Historia 159
Hitta blotta 108
Hivemind 173
Hopper 240
Humans First 186, 195
Hydrokinesi 122

I

Illusionism 122
Illusorisk kropp 134
Immobilisera 105
Inbyggda vapensystem 140
Infektion 104
Infokinesi 123
Informatik 69
Infraljud 40
Ingen tidskänsla 41
Initiativ 87
Inlevelse 13
Destruktiv 15
Konstruktiv 15
Underlätta 23
Inspiration 7
Instabil 86
Iran-Contras 180, 291, 292, 309
Iskropp 135

K

Kairokinesi 124
Kampanj 17
Planering 275

Kasta saker 141
Klister 110
Klättra 70
Komponent 50, 63, 65, 318
Kontinuerliga. *se* **Kontinuerliga komponenter**
Konsekvenser av alfor 170
Kontaktnät 32, 39
Kontinuerliga komponenter 63, 86
Kontroll 47, 90
Kontroll (kraftegenskap) 52, 63, 84. *se också* **Kontroll**
Kraftegenskap 52, 316
Krafternas utseende 56
Kraftfält 142
Kraftmanipulation 138
Kraftstrålar 139
Krok 110
Kronokinesi 125
Kroppsdelar 105
Kryofängelse 160, 168, 175, 232, 288
Kryokinesi 125
Känd supervarelse 43

L

Ledtråd 20
Leviatan 278, 286, 293, 305
Lokalt 276
Lumokinesi 126
Lyckat slag 81
Långsamma reflexer 43
Läka (komponent) 70
Läkning 103
Läkningsslag 103
Löstagning 106

M

Manuell 94
Mask 157, 274
Mellanåren 171
Metallhud 135
Metasamtal 25
Mikroskopsyn 40
Miljö 102
Mirrorshade 242
Miss Information 245
Misslyckat slag 81
Molniya 200, 248
Morrigan, Andrew 314
Morrigan, Melissa 312
Motanfall 92
Mörk hemlighet 43

N

Nackdel 78
Nathaniel 250, 303
Nationellt 276
Naturliga vapen 139
Neon 253
Night Mare 256, 275, 276
Nixon, Richard 173
Nova 158, 177, 275, 287, 305, 309
Null, Doktor 162, 173, 177, 184, 276, 283, 293, 305, 309
När man inte ska slå 84
Närstrid 33, 36, 48
Närstridsanfall 92
Närstridsvapen 324
Närstridsvapen (komponent) 70
Närvaro 33, 36

O

Obemärkt 33, 35
Obeväpnad 49
Omega 166, 173, 197, 212, 276, 303
Operation Uzhas 200, 303
Organisationer 111, 187
Osynlighet 143
Otyglad 79

P

Pansar 49, 95
Pansar (kraftegenskap) 54. *se också* **Pansar**
Parasit 281, 285, 294, 306
Passage 71
PATRIOT 166, 173, 201, 222, 236, 259, 261, 263, 275, 283, 288, 304

Pengar 30
Perception 33, 36
Personlig 63, 80
Personliga egenskaper 31
Plats 109
Plikter 43
Poäng 29
Pokerface 39
Polisväsendet 203, 300
Portal 23
Power Industries 184, 205, 253, 266, 283, 297, 303, 304
Power, Theresa 250, 266, 297
Precision 71
Psionisk 71
Psioniska anfall 141
Pyrokinesi 127

R

Radar 40
Reagan, Ronald 283, 288
Red Queen 164
Reducerat sinne 43
Reflex 47, 90
Reflex (kraftegenskap) 52, 63, 84. *se också* **Reflex**
Regeneration 138
Regent 284, 289
Regeringen 166, 171, 184, 187, 201, 207, 211, 276, 287, 301
Regler 5, 81
Rekvisita 15, 25
Relationer 30
RKF 47
Rollformulär 328
Rollperson 5, 29, 272
Rollspel 5
Runda 87
Rustningar 49
Räckvidd 47, 91
Räckvidd (komponent) 72
Rälsning 17

S

S 209, 256, 275, 304
Saint, Rebecca 259, 275, 304
Sanningen 281
Sannolikhet 327
Savage, Rick. *se* **Fountainhead**
Sektion 12 184, 207, 232, 283, 303, 305
Sikta 90
Simultan 72
Situationsstyrd 80
Skada 47, 96. *se också* **Chockskada**; *se också* **Traumaskada**
  beskriva 99
  Effekt 99
Skada (komponent) 54, 73. *se också* **Skada**
Skada (kraftegenskap) 54
Skademodifikation 47
Skadeslag 96
Skadetabell 44, 316
Skepnad 73
Skydd 49, 92, 95, 326
  Flera 95
Skydd (komponent) 54, 74
Slaget 81, 321
Slå mot 81
Smidighet 33, 35
Snabb 75
Snabba reflexer 39
Sonar 40
Sovjetunionen 200, 220, 248, 285, 290, 301
Spelare 5, 13
Spelarmakt 26
Spelexempel 5
Spelledare 5, 17
Spelledarperson 5, 18
  skapa 19
Spelstil 12
Spindelnätsmodellen 20
Splitter 107
Spy, spott och kroppsvätskor 142
Stämningsmusik 24
Stans 108
Stars och Stripes 260, 283
Static 174, 263
Steg 1 8
Steg 2 8, 105

Strid 86
Stridsegenskap 315
Stridsordning 321
Stridsparalyserad 43
Styrka 33, 35
Subversive 160, 258
Superegenskap 35
Superkänsel 40
Superkraft 29, 50, 63, 84, 110
Superlukt 40
Supersinne 40
Supersnabbhet 144
Superstyrka 116
Supertålighet 116
Svårträffad 75
Särdrag 29, 38, 317
  Negativa 41
  Positiva 38
  Supersinne. *se* **Supersinne**

T

Teknopati 117
Telekinesi 128
Telepati 118
Teleportation 144
Teleportation (komponent) 76
Teleskopsyn 40
Tema 271
Terrakinesi 129
Thatcher, Margaret 175, 284
That's great, it starts with an earthquake 307
Tid 23, 109
Tidskänsla 39
Tjänare 130
Ton och färg 272
Transport 78
Trauma. *se* **Traumaskada**
Traumaskada 96. *se också* **Skada**
Trög 80
Tröskel 83
Tålig 39, 100
Täckande (komponent) 106
Täckning 49, 95
Täckning (kraftegenskap) 54, 66. *se också* **Täckning**
Tärning 11, 81
Tävling 82

U

Utfall 81
Utmärkande drag 44
Utmattning 85
Utomjordingar 294
Uttänjbar kropp 136
UV-syn 40

V

Vacker 40
Vapen 47, 324
  Särskilda regler 94
Vapenkolumner 48
Viktiga personer 211
Vilja 33, 35, 103
Voice, The 269
Washington, Harold 186, 283, 300
Wilkinson, Mary 311
Vänta 89
Värde 81
  över 20 83
Världshändelser 283
Värmesyn 40

Z

Zeitgeist 178

Å

Återhämtning 88, 103

Ä

Äventyr 17
  Äventyr i 87 295
  Ickelinjära 18
  linjära 17

Ö

Ömtålig 44, 100
Öppna och dolda slag 83
Övertalning 33, 35, 36
Övervinna. *se* **Tröskel**

Illustrationer:

- Claudia Cangini: s. 221, 227, 241, 252, 255 och 277.
- Devin Parker: s. 223 och 245.
- Eric Quigley och Daniel Wood: s. 59, 61, 140 och 261.
- Jeremy Carver: 137, 145 och 161.
- Per Folmer: s. 172, 199, 257 och 239.
- Ronja Melin: Omslaget, s. 14, 42, 127, 132, 163, 165, 167, 169, 202, 217, 233, 247, 265 och 267.
- Xhakhal: 62, 67, 77 och 299.

På den officella hemsidan för More than Human hittar du nerladdningslänk för spelet i PDF-format, rollformulär och annat som förhöjer spelupplevelsen.

http://www.morethanhuman.se

Detta verk, inklusive alla illustrationer, är licensierat under Creative Commons Erkännande 3.0-licens. Licenstexten finns tillgänglig på http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.sv.

Det betyder att verket och alla tillhörande texter, bilder, regler och layout/designelement är helt fria att kopiera, modifiera och sprida efter behov och tycke. Det enda vi insisterar på är attribueringsrätten; alltså att ni talar om varifrån materialet kommer och vem som är upphovsperson. Du får däremot inte säga att vi stödjer eller rekommenderar just din användning av materialet.