

Kapten Katastrofs

Kollisioner



Ett äventyr till Superhjältarna
av Åsa Roos

Innehåll

Kapten Katastrofs Kollisioner	4
Introduktion	4
Hos polisen:	4
Hos Riksdagen	4
Hos Svarta Madame:	5
Bunkern:	5
Luckan	6
Bunkerkartan	6
Zapp	7
Ninjaforskargrupp	7
Galna Kocken	8
Kapten Katastrof	8
Kollisionsmojippen	9
Spelarkarta	10

Superhjältarna

www.kaleidoskop.se/superhjaltarna

Superhjältarna är ett rollspel där man spelar sig själv, fast som superhjälte. Varje spelare har en rollperson med superkrafter. Reglerna till det här äventyret hittar du på: <http://tobias.radesater.googlepages.com/super>

Där finns det även rollformulär som du måste ha för att skapa din egen rollperson. Utöver reglerna och rollformulären behöver du också en blyertspenna, färgpennor och ett par sexsidiga tärningar. Och ett par kamrater att spela med förstås.

Kapten Katastrofs Kollisioner

Ett äventyr till Superhjältarna

Kapten Katastrofs Kollisioner handlar om Kapten Katastrof som bygger en domedagsmanick för att skapa en vulkan på Söder i Stockholm. Han skall sedan använda den vulkanen för att kontrollera Riksdagen, eftersom han är ute efter pengar. Pengarna vill han ha till en skönhetsoperation, så att han med snygga biceps och fejk-muskler på magen skall kunna uppvakta Svarta Madame, en kvinna som kan se in i framtiden. Nu vet redan Svarta Madame om att Kapten Katastrof kommer att göra det här och kan därför övertalas om att avstyra det hela genom att svara på Kapten Katastrofs kärleksbrev. För det visste hon redan att hon skulle göra, men hon ville inte framstå som allt för angelägen.

Introduktion

Spelargänget sitter som vanligt och spelar rollspel vid köksbordet hemma hos spelledaren. Plötsligt skvalar det till i radion:

“Extrainsatta nyheter! Ett utpressningsbrev har precis nått Riksdagen. Superskurken Kapten Katastrof kräver en stor summa pengar, samt namnet på en bra plastikkirurg för att inte sätta igång den domedagsmaskin som han gömt under Söder i Stockholm. Polisen står handfallna inför hotet och Regeringen vädjar nu till Sveriges superhjältar om hjälp...”

Det här får förhoppningsvis rollpersonerna att genast skrida till verket, men vart börjar man?

Hos polisen:

Polisen har omringat Medborgarplatsen där man tror att Kapten Katastrof har placerat sin domedagsmaskin. Om spelarna är uppmärksamma kan de märka att det finns en liten grop mitt på torget. Här är en av ingångarna till Kapten Katastrofs bunker under Medis. Om rollpersonerna vill ta sig in i bunkern med en gång, utan att prata med riksdagsmännen så kan de få informationen om utpressningsbrevet även hos polisen.

Hos Riksdagen:

Kapten Katastrofs utpressningsbrev finns att läsa hos Riksdagen. Där står (med många utrops-tecken)

“Jag kräver minst hundrausen kronor för att inte sätta igång min domedagsmaskin som kommer att förvandla hela Medborgarplatsen till en vulkan!!! Och så vill jag ha en plastikkirurg, den bästa i Sverige!!! Haha!!!”

Riksdagsmannen som superhjältarna pratar med kan avslöja att Kapten Katastrof tidigare gick under namnet Roland Svensson och är en mycket duktig geolog och forskare, som efter att ha blivit nobbad av Gertrud Högvall, även känd som Svarta Madame (en superskurkinna som kan se in i framtiden), blivit helt tokig och börjat bygga på en hemlig mojäng någonstans under Stockholms gator. Nu vet man alltså att det är under Medborgarplatsen som maskinen finns.

Hos Svarta Madame:

Om rollpersonerna beger sig till Svarta Madame får de först bara ett hänfullt skratt till svar genom brevinkastet - Svarta Madame vill inte öppna dörren för dem - men efter lite övertalning, eller om spelarna slår in dörren, så kan de prata med Svarta Madame.

Hon kan berätta att hon länge förutsett att det här skulle hända eftersom hennes superkrafter går ut på att se in i framtiden. Men hon berättar också att hon inte kan ändra på framtiden, bara se hur den ser ut. Och därför visste hon att hon som Gertrud måste neka Roland en date, eftersom han annars inte skulle ha blivit Kapten Katastrof. Hon har också ett handskrivet brev som hon sitter och håller i när hon pratar med rollpersonerna. Om rollpersonerna ber henne att berätta hur de skall kunna stoppa Kapten Katastrof så ger hon dem brevet. Det är ett kort med texten

“Ja, Roland, du skall få din träff med mig, bara du slutar med dina dumheter och stänger av vulkanmaskinen under Medis.”

Hon säger att rollpersonerna måste ta sig till Medis och hitta den lilla gropen mitt på torget. Om man gräver lite där så kan man hitta ingången till Kapten Katastrofs underjordiska laboratorie där han har sin maskin. Men hon varnar också för att det finns ninjaforskare nere i den underjordiska bunkern, så de måste vara extra försiktiga när de tar sig in.

Bunkern:

Mitt på Medborgarplatsen finns en liten fördjupning i markbeläggningen. Om man börjar gräva här så hittar man strax en lucka ner i Kapten Katastrofs underjordiska bunker. Bunkern består av ett antal små rum som vaktas av ninjaforskare, och ett stort rum där domedagsmaskinen står och puttrar och där Kapten Katastrof håller till. Har man med sig Svarta Madames brev så kan man avstyra Kapten Katastrofs planer bara genom att ge honom brevet. Har man inte varit hos Svarta Madame så måste man slåss mot honom.

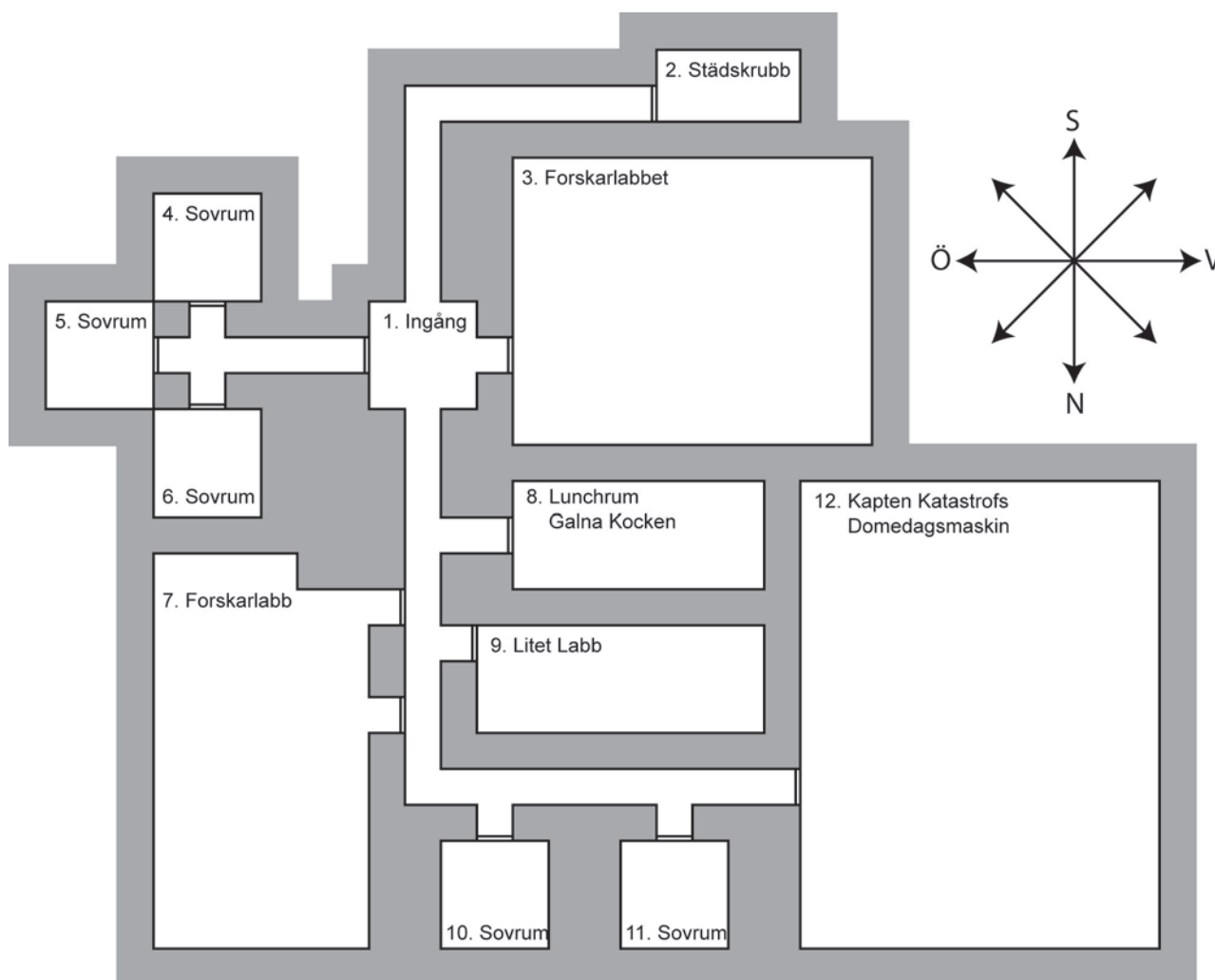
Luckan på Medis är det första gänget måste ta sig igenom för att kunna komma åt Kapten Katastrof.



KAPTEN KATASTROFS KOLLISIONER

Luckan

Egenskaper	Hålla igen 2	<input type="checkbox"/>
	Vass kant 2	<input type="checkbox"/>
Tålighet	4	



Bunkerkartan

1. Ingången

Ifrån luckan mitt på Medis klättrar man ner i Kapten Katastrofs bunker. Väggarna är kala och vetenskapliga. Det finns en dörr åt öster och en åt väster. Korridorer leder åt söder och norr.

2. Städskrubba

Tar man korridoren söderut hamnar man i städskrubben. Där finns en ledsen mopp, en hink och en flaska "Zapp!", Kapten Katastrofs fläckborttagare som är så stark att den tar bort allt den hamnar

på. Rollpersonerna kan ta med sig flaskan med "Zapp!" om de vill och använda den som dörröppnare och liknande.

Zapp

Egenskaper	Fräta sönder 3	<input type="checkbox"/>
	Ta bort fläckar 2	<input type="checkbox"/>
Tålighet	1	

3. Ett forskarlabb

Härinne finns det två grupper med ninjaforskare. Om rollpersonerna går in i rummet kommer ninjaforskarna att fråga vad rollpersonerna gör där. Kommer de på en bra förklaring så låter ninjaforskarna dem vara, men är de inte trovärdiga så ropar de "ta fast superhjältarna!" och försöker i första hand ta fast rollpersonerna, annars försöker de besegra dem.



Ninjaforskargrupp

Egenskaper	Ninjutsu 2	<input type="checkbox"/>
	Upphäva gravitation 3	<input type="checkbox"/>
Tålighet	5	

4 - 6. Sovrum åt ninjaforskarna

Små sovrum där ninjaforskarna sover om nätterna.

7. Ett forskarlabb

Precis som i förra labbet så finns det två grupper med ninjaforskare här (se punkt 3 för att få ninjaforskarnas egenskaper). Om rollpersonerna går in i rummet kommer ninjaforskarna att fråga vad rollpersonerna gör där. Kommer de på en bra förklaring så låter ninjaforskarna dem vara, men är de inte trovärdiga så ropar de "ta fast superhjältarna!" och försöker i första hand ta fast rollpersonerna, annars försöker de besegra dem.

8. Lunchrummet

Lunchrummet är ett trivsamt litet tillhåll med en mörk hemlighet. På dörren står ett stort anslag som säger "Varning! Kliv endast in i lunchrummet under frukost, lunch och middag. All annan aktivitet i rummet sker på egen risk!" Härinne finns superskurken Galna Kocken som anfaller med knivar och kötttyxa om man skulle råka sig in i rummet när det inte är frukost, lunch eller middag. Galna Kocken är mycket noga med sina mattider.

KAPTEN KATASTROFS KOLLISIONER

Galna Kocken

Egenskaper	Stekpanneattack 1	<input type="checkbox"/>
	Köttuxeattack 2	<input type="checkbox"/>
Trick	Mörbultare [ger effekt 2]	<input type="checkbox"/>
Tålighet	3	

9. Ett litet labb

Här finns det endast en grupp ninjaforskare (se punkt 3 för att få ninjaforskarnas egenskaper). De här ninjaforskarna reagerar ungefär som de övriga ninjaforskarna.

10 - 11. Sovrum åt ninjaforskarna

Små sovrum där ninjaforskarna sover om nätterna.

12. Härinne finns domedagsmaskinen och Kapten Katastrof

Det här är det sista rummet, längst in i Kapten Katastrofs bunker. Här står Kapten Katastrofs domedagsmaskin - Kollisionsmojippen. Kollisionsmojippen tvingar kontinentalplattorna att bli tunna och släppa igenom magma från jordens inre, och på så sätt skapa en vulkan.

Härinne finns också Kapten Katastrof, en liten medelålders man med sorgsna ögon och en illasittande superhjältekostym i form av en labbrock med massor av pennor och små grejer överallt.

Om rollpersonerna har med sig Svarta Madames brev kommer han att ge upp utan någon strid och be om ursäkt till Regeringen, som i sin tur benådar honom gentemot att han hjälper Statens forskningslaboratorier i ett par år som geologexpert.

Har rollpersonerna inte med sig brevet så säger Kapten Katastrof att han aldrig tänker ge upp och skrattar ett grymt hänskratt. Därefter anfäller han spelarna lite halvhjärtat.



Kapten Katastrof

Egenskaper	Improviserat vapen 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Jordvågor 5	<input type="checkbox"/>	
	Sandmoln* 4	<input type="checkbox"/>	
Trick	Bergaskinn [omslag]	<input type="checkbox"/>	
	Vetenskaplig attack [Effekt +1]	<input type="checkbox"/>	

Tålighet 6

* Sandmolnet angriper alla i närheten, spelledaren får avgöra vad det innebär i detalj.

Kollisionsmojippen

Egenskaper Våg av hetta 2

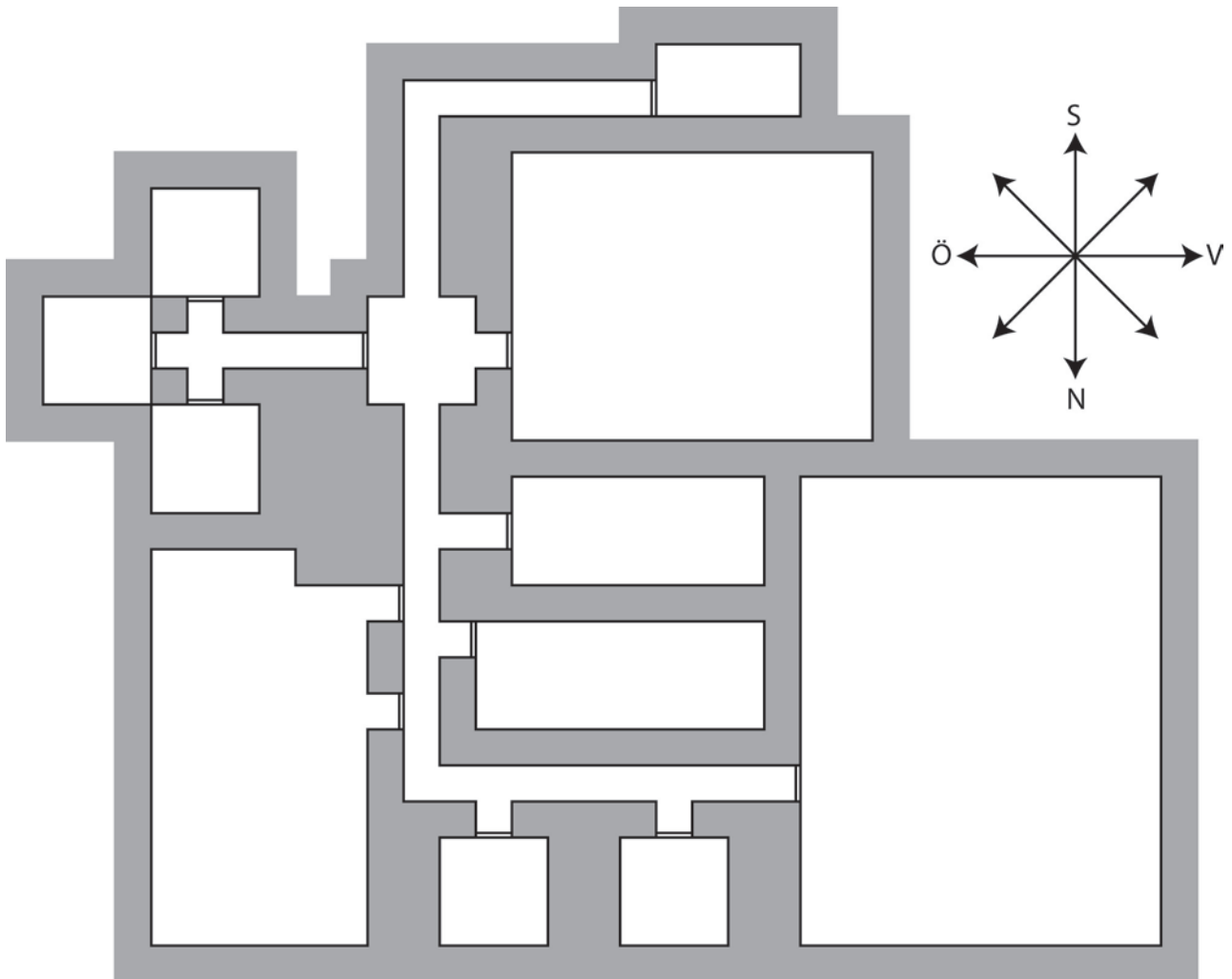
Rök 3

Trick Jordbävning [Effekt +1]

Tålighet 5

Special: Kollisionsmojippen angriper två fiender med varje attack.

Spelarkarta



Lycka till!
Behöver du hjälp eller har du frågor?
Kontakta Åsa på asa@devilkitten.se

Kapten Katastrofs Kollisioner

“Extrainsatta nyheter! Ett utpressningsbrev har precis nått Riksdagen. Superkurken Kapten Katastrof kräver en stor summa pengar, samt namnet på en bra plastikkirurg för att inte sätta igång den domedagsmaskin som han gömt under Söder i Stockholm. Polisen står handfallna inför hotet och Regeringen vädjar nu till Sveriges superhjältar om hjälp...”

Det här är ett kort äventyr till det svenska rollspelet Superhjältarna. Äventyret skrevs ursprungligen för en rollspelsdag på Lidingö Bibliotek och bör inte ta mer än ett par timmar att spela igenom.

