

**CASE FILES**

# FALL #003

**HANDBOK  
FÖR  
SUPERHJÄLTAR**  
ROLLSPELET

## Den avundsjuke polisen

Ett äventyr av Jonas Larsson Olanders  
Tips och sättning: Daniel Lehto

*Polisen Albin har nyligen flyttat till Rosenhill. Han drömde själv om att bli superhjälte som barn, och när han ser Röda Masken och de andra superhjältarnas bravader väcker det en avundsjuka djupt inne i honom.*

*Istället för att lösa brott har han spionerat på hjältar, och sett några av dem nära en av hjältarnas hus. Albin kommer gå till husets föräldrar/målsmän för att försöka bevisa att hjältens är en superhjälte.*

*Kommer hjälten klara av att hålla sin hemlighet dold?*

### Inledning

*Ni är hemma hos en av er och har för en gång skull en lugn kväll. Man kan inte vara superhjälte jämnt, utan ibland behöver man bara hänga.*

*Det knackar på dörren, och en av era föräldrar öppnar - ni är själva för upptagna med att äta pizza och dricka saft. I dörröppningen ser ni en polis, vilket brukar vara en trevlig syn, men den här mannen känner ni inte igen. Han har en irriterad rynka mellan ögonbrynen och spejar in över föräldrarnas axel mot er.*

*”Ursäkta att jag stör, men vi inom polisen har bevis om att en av stadens superhjältar bor här. Tidningarna kanske målar upp det som en positiv sak, men det är ytterst oansvarigt som förälder att låta sitt barn flyga runt överallt. Om de inte skadar sig själva så kanske de skadar någon annan.”*

*Föräldern vet inte vad hen skall säga och tittar undrande på er.*

*”Får jag komma in?” frågar polisen och sätter provande en fot innanför dörren.*

# Fall #003

## Vad polisen Albin är ute efter

---

Albin har inga riktiga bevis som säger att det bor en superhjälte i huset. Han är där på eget bevåg och har inte resten av polisstyrkan med sig. Däremot har han själv sett några av hjältarna flyga i närheten av huset vid ett av deras andra fall.

Det finns inga lagar som förbjuder superhjältar. Till det yttre är Albin ute efter att få barnen att sluta med sina äventyr, men innerst inne vill han lista ut hur de blev hjältar och se om han själv också kan bli det.

För att en polis skall ha rätt att gå in i någons hus måste det finnas en stark misstanke om brott, vilket det inte finns i detta fall. Albin kan bara gå in i huset - för att fråga ut spelarna och leta efter ledtrådar - om de eller föräldern ger honom tillåtelse att komma in.

Föräldern - som inte tror på att barnet är en superhjälte - är chockad och vet inte vad hen skall säga. Det är därför upp till spelarna att lösa situationen med Albin.

## Albins fälla

---

Efter att ha misslyckats lära sig spelarnas hemligheter insisterar Albin ett brott för att lura ut dem.

Inte allt för långt från hjältens hem finns en bensinmack. Albin besökte ägaren och sa att han var tvungen att göra en kontroll, men medan han gjorde det snodde han mackens reservnycklar. Efter det tog han kontakt med en rånare - Sam - och gav honom nyckeln.

När Sam rånar bensinmacken sent på natten är Albin i närheten. Han sitter i en bil med en kamera, redo att försöka fånga hjältarnas flygväg på bild. Det han vill är att se vart de tar vägen efter de stoppat rånaren.

För att få spelarna till platsen startar Albin larmen på de fyra gamla bilar som alltid står parkerade vid macken. Fyra billarm som går igång samtidigt väcker de flesta i området, och är tillräckligt underligt för en superhjälte att undersöka.

När spelarna anländer till platsen är Sam redan på väg att fly därifrån. Han har blivit rädd för larmen och vill inte åka fast igen.

## Om spelarna fångar Sam

---

Sam är rädd för att bli fångad och vet att han inte rör på superhjältar. När spelarna får syn på honom så springer han förbi en av de larmande bilarna, men försvinner spårlöst efter det. Det som hänt är att han slängt sig in under bilen, håller för öronen och hoppas på det bästa.

## Hittar spelarna Sam kan de få reda på att:

---

- Han är en småtjuv som nyligen suttit fängslad på polisstationen.
- Eftersom Sam inte begått allt för stora brott - och skött sig bra i häktet - ville polischefen Erik släppa ut honom och ge honom en ny chans.
- De sista dagarna på polisstationen pratade Sam mycket med en ny polis han inte kände igen (Albin). Polisen pratade ofta om hur mycket folk handlade på bensinmacken, och hur mycket pengar som förvarades där under natten.
- Det var den nya polisen som släppte ut Sam.
- När Sam kom hem hittade han nyckeln till bensinmacken i sin jackficka. Han beslutade sig för att göra en sista stöt för att få kapital till att börja ett nytt liv. Sedan skulle han sluta med brott.

## Utvecklingen med Albin

---

Medan spelarna fångar Sam försöker Albin fota dem. Han är särskilt ute efter att se vart de tar vägen. Om någon spelare tycker situationen verkar misstänkt, och säger till spelledaren att de tittar runt efter något som inte stämmer, så kan de se Albin i sin bil.

Får Albin bevis på var någon superhjälte bor konfronterar han hjältarna. Albin kommer först vara sträng och säga att det de gör är farligt, men han blir snabbt upprörd och hotar med att berätta för deras fiender om hjältarnas hemliga identiteter.

# Fall #003

Om hjältarna är tålmodiga och förstående mot Albin erkänner han att han egentligen också ville bli superhjälte, och är ledsen för att det inte blev så. Han lovar att inte bråka mer om hjälten också kan lära honom att få superkrafter.

Men kan ens vuxna få superkrafter?

## Platser

### En hjältes hem

---

Äventyret börjar hos en av hjältarnas hem. Det bör vara en plats som hjältarna känner sig välkomna till, och de har en god relation till de vuxna som bor där.

### Bensinmacken

---

I närheten av hjälten hem finns det en bensinmack. Den tillhör inte någon av de stora kedjorna, utan heter istället 'Frödells Fina Mack'. Den har en skylt på ägaren - Frödell - där han iklädd i glasögon och fluga gör tummen upp till potentiella besökare.

Macken är sliten, men mysig och personlig. Inne finns det en stor fätölj som äldre besökare kan sitta och vila sig en stund, och utanför finns det en "hundparkering". Det är några kojor, matskålar och en låda pipleksaker där besökare kan lämna sina hundar när man går in. (Frödell är snäll, men är rädd för alla djur - särskilt små hundar.)

På parkeringen finns fyra gamla bilar kvar. Frödell har tänkt bogsera bort dem, men har inte hunnit.

## Personer

### **Albin (polis)**

---

Albin är en nyinflyttad polis från en by utanför Rosenhill. Han drömde om att bli superhjälte när han var liten, men när han växte upp blev han polis istället. Han har skött sitt, men när det började dyka upp riktiga superhjältar blev han bitter och kände att han slösat bort sitt liv.

Han har misstankar om att en av hjältarna är superhjälte, och försöker hitta bevis för detta.

Bra på spioneri och fotografering.

### **Sam (skurk)**

---

Sam är knappt arton år och har begått flera mindre brott som snatterier. Han vill egentligen inte begå brott, men pluggade aldrig i skolan och ser inte att han har någon framtid.

Han satt nyligen fängslad på stationen, men släpptes ut av polischef Erik och Albin på grund av gott uppförande. Albin manipulerade honom att råna bensinmacken och gav honom nyckeln så han skulle kunna ta sig in.

Bra på att springa och att gömma sig.

### **Frödell (ägare till bensinmacken)**

---

Frödell är ägare till bensinmacken. Han är lite småtöntig men har en sådan personlig charm så att hans verksamhet går bra. Han vill att alla skall känna sig välkomna och försöker göra bensinmacken så mysig som möjligt.

## Tips!

### Till Spelledaren

---

- Var inte rädd för att improvisera!
- Glöm inte bort att gestalta personer de möter: förställ rösten, prata som om du vore bifyguren. Använd gärna gester och kroppsspråk.
- Innan äventyret, ge färdigheter och egenskapsvärden till bifygurerna om du tycker det behövs.
- Du kan hoppa över skurkarnas tärningskast, och bara låta hjältarnas tärningskast avgöra hur det går. Om skurken ska attackera dem, låt bara spelarna slå tärning. Lyckas de undvika attackern, missar skurken, annars träffar hen, osv.
- Diskutera igenom äventyret och händelserna med spelarna efteråt. Vad gick bra, vad gick mindre bra? Löste hjältarna det på ett bra sätt? Hur kan man hantera avundsjuka?