

**CASE FILES**

---

# FALL #001

---

**HANDBOK  
FÖR  
SUPERHJÄLTAR**  
ROLLSPELET



## Mannen på taket

Ett äventyr av Daniel Lehto Bild & layout: Agnes Våhlund

*Bankrånaren Maia och hennes kumpaner Johnny och Shaun åkte fast efter ett misslyckat rån. Nu har de tre rymt från fängelset. Maia och Johnny avser ligga lågt och hålla sig undan rättsvisan, men Shaun har helt andra planer ...*

### INLEDNING

...

*Efter att ha rymt från fängelset kidnappar Shaun sina båda förra kumpaner, Maia och Johnny. Han tar dem till ett högt rivningshus där han fyllt en stor pool med vatten och människoötande pirayor. Shaun skickar ett meddelande till tv-nyheterna där han kräver att få 10 miljoner kronor och en helikopter att fly med. Annars kommer han att sänka ner Maia och Johnny i poolen med de människoötande fiskarna. Han har också bifogat en kort mobilfilm där Maia och Johnny hänger bundna upp och ned ovanför poolen.*

*Nu har staden till midnatt på sig att antingen ge Shaun pengarna eller rädda Maia och Johnny. Vissa tycker att man inte ska rädda dem, för de är skurkar.*

*Hjältarna ringer upp varandra för att bestämma att de rycker in!*

## KOMPLIKATIONER



En av hjältarna har denna kväll åkt och hälsat på sina morföräldrar och har inte sin dräkt med sig. Kan hjälten hitta något annat att förklära sig med?

En annan av hjältarna har utgångsförbud efter att ha varit mycket sen hem två kvällar i rad. Kan hjälten smyga sig ut?

Om ni spelat det förra äventyret, exklusivt för backare av Kickstarter-kampanjen, vet ni redan att Maia är släkt med en av hjältarna. De vill därför förmodligen inte att hon kommer till skada.

## Platser

### HAMNEN (Se regelboken)

### RIVNINGSHUSET



Rivningshuset är i flera våningar. Fönster, dörrar och hissen är redan borttagna. Kan inte hjältarna flyga måste de ta trapporna. I trapphuset har Johnny riggat snubbeltråd. Om hjältarna utlöser en sådan, kommer en bomb att smälla av. Om någon av hjältarna lyckas med ett slag mot Magkänsla, kan de få en föraning om att något är fel. De får slå tärningskast för att upptäcka snubbeltråden (berätta inte varför de slår tärningskastet). Det finns snubbeltråd uppspänd på varje våning. Efter den första våningen (om de upptäckt snubbeltråden) är hjältarna förmodligen på sin vakt. Johnny har också riggat upp kameror så han kan se exakt vad som händer i trapphuset.

# FALL #001

## Helikoptern

En helikopter från tv är på plats och filmar samt rapporterar om det som händer på taket. Helikoptern kan i nödfall rycka in och ta ombord gisslan och hjältarna.

## Taket

På taket har Johnny hängt upp Maia och Johnny i en kran som pekar över bassängen med pirayor. Han har en utlösare i handen som han säger går till kranen. Om han släpper den, kommer de två att falla ned till de människoätande fiskarna. Han berättar också att han har en timer som gör att husets grund kommer att sprängas inom 60 sekunder om han aktiverar den. Shaun försöker in i det längsta att få hjältarna att ge upp för att få chans på lösensumman han begärt. Går det inte, kommer han att använda sin B-plan: att fly i en gammal bil han gömt i närheten. Omedelbart efter det hoppar han över kanten och firar sig ned med ett rep han hängt dit. Han kan sedan ses springa mot sin flyktbil.

## Att befria gisslan

För att befria gisslan måste man först vrida in kranen över taket, sedan få loss de kedjor som Maia och Johnny är fångna med. För detta krävs ett tärningskast mot Styrka, eller Kunskap för att dyrka upp låset. Kom ihåg att allt detta tar tid, och att huset sprängs 60 sekunder efter att Johnny hoppat över kanten.

Maia är vid medvetande, men Johnny är medvetslös och måste bli buren därifrån. Kom ihåg att tiden är knapp!

## EXPLOSIONEN

När huset exploderar rasar de övre våningarna samman till en hög av betong och tegel. Om någon befinner sig i eller på det, måste de klara av ett svårt Styrke/Smidighetskast för att inte begravas i rasmassorna. Kom ihåg att superhjältarna har superkrafter som de kanske kan använda och att de har Hjaltepoäng de kan ändra tärningsresultat med.

# FALL #001

## **Om hjältarna försöker desarmera bomberna**

Bomberna är placerade på bärande pelare i husets källare. Det är fyra bomber. Hjältarna kan försöka desarmera dessa (kräver att man lyckas med ett svårt Kunskapskast per bomb). Det går att plocka loss bomberna för att t ex kasta dem i havet. De exploderar dock ändå och kommer då riskera skada båtar och andra närliggande saker.

## **Vad händer med Shaun?**

Shaun kommer att ta sin tillflykt till hamnen, där han försöker förvillia hjältarna genom att lägga ut sidospår. Det vill säga, i det fall hjältarna förföljer honom. Du kan också lösa det så att Shaun hinner försvinna från platsen medan hjältarna räddar gisslan. Om de inte tar upp jakten, kommer Shaun att åka till hamnen, där han rullar ned flyktbilen i vattnet för att sedan söka skydd hos Skrotarn (se Äventyret i regelboken). Hon skickar dock bort honom då hon inte vill riskera något för egen del.

## **Avslutning**

Hjältarna har blivit filmade och varit med på direktsänd tv, kanske fått prata med någon reporter, och är med på framsidan av morgondagens tidning. Klarade hjälten utan sin dräkt av att hålla sin identitet hemlig? Vad tycker hjältarna om ifall Shaun kom undan? Förmodligen kommer de vara mycket trötta dagen efter i skolan.

I nästa del kommer de att tvingas göra upp med Shaun än en gång, då med mycket högre insatser ...

## Personer



### MAIA (RÅNARE)

Före detta ledare för rånargänget.  
Lojal mot sina vänner. Hårdför.

Maia jobbade för Jill Skrotarn Järnberg (se regelboken, s. 173-174), men är inte med i gänget längre sedan hon åkte fast vid en misslyckad stöt. Maia känner till Skrotarns riktiga namn. Om någon av hjältarna kan läsa tankar kan de få upp spåret efter Skrotarn, men de får inga bevis. Att läsa tankar kan inte användas som bevis i rätten.

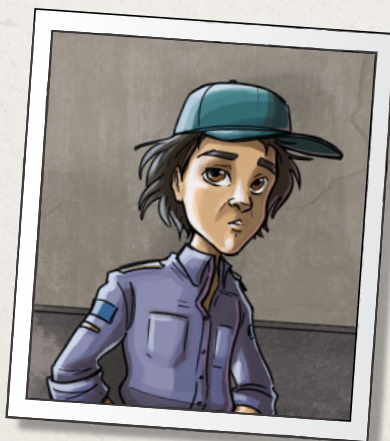
Bra på strid, övertala, luras och ledarskap.

Komplikation: Maia är släkt med någon av hjältarna, en moster eller faster.

### JOHNNY (RÅNARE)

Lyder Maias minsta vink. Lite rädd för Maia, men mest lojal p.g.a. att de alltid funnits där för varandra. Såg upp till Shaun som en storebror, men känner sig sviken av honom nu när Shaun använder dem som gisslan.

Bra på läs, säkerhetssystem och datorer.



## SHAUN (RÅNARE)



Underhuggare, opportunist. Känner inga lojaliteter. Överger gärna en vän om han kan tjäna på det. Siktat på att stiga i graderna i skurkgänget, och nu har han fått chansen att bevisa sitt värde för Skrotarn.

Shaun är innerst inne ganska rädd av sig, men han döljer det väl genom att vara bullrig och stökig. Han talar vanligtvis med barsk röst och är mycket kaxig. Han är svår att resonera med, men kan - om han vill - ge sken av att vara försiktig och osäker, något som säkert kommer sig av att han hade en lovande karriär som skådespelare innan han slog in på brottets bana.

Bra på slagsmål, lögner och bedrägerier.

## POLIS

Om polisen hinner till scenen, kan det ställa till det för hjältarna, som kanske måste rädda poliser ur ett exploderande hus!

Poliserna är duktiga på brottsutredningar, förhör, pistol och att undersöka. Det är en mängd poliser som omringat lagerlokalen.

Alla poliser är utrustade med pistol, walkie talkie och ficklampor.

Om hjältarna tar fast Shaun kommer polischefen Erik att tacka dem så mycket för att de utförde sitt jobb så väl. Om skurkarna kommer undan tror han nog att hjältarna kan ta dem nästa gång!