

Supergänget

presenterar

Otto von Oben flyger igen

Otto von Oben, det odödliga flygaräppet från första världskriget, besegrades snöpligt av en grupp superhjältar (se Lincon 2009). Han bestämde sig för att uppdatera sin vapenarsenal och fick en idé. I fångelset hade Doktor Dödsmoln berättat om den hemliga ingången till den undre världen på Sydpolen, och Otto begav sig dit. Det är oklart om det handlar om ett system av upplysta grottor som leder in till jordens medelpunkt, eller om det är så att världen är ihålig. (Supergänget 5/1997 hävdar det förra, medan Alfahannen 12/2002 hävdar det senare.) Oavsett vilket så lever det dinosaurier där, och Otto fångade in och tämjde en flock flygödlor åt sig och sina män.

Han hittade också något annat: de uppätta resterna efter en expedition från 30-talet. I en läderinbunden anteckningsbok fanns information om en hemlig konspiration, och ett sätt att få gudalika krafter. Med den i bagaget har Otto nu begett sig till hjältarnas stad.

Planen

Anteckningsboken Otto hittade berättade att fem rika, mäktiga män och kvinnor slöt ett avtal med demonen Grangax för att bli ännu rikare och mäktigare. Makten har gått i arv, så Otto tänker kidnappa deras ättlingar och genom dem sluta ett eget avtal med demonen för att få all deras makt själv. Fyra av dem lever i hjältarnas stad. (En saknar ättlingar eftersom han dog på 30-talet i världen på jordens insida, men Otto tog med hans skalle.)

Inledning

Otto har skickat ut sina tre underhuggare för att kidnappa varsin av de fyra ättlingarna. Själv ska han kidnappa den fjärde, som råkar vara stadens borgmästare. Det går utmärkt, men när borgmästaren blir kidnappad av en man på en flygödlas tillkallade naturligtvis stadens superhjältar.

Borgmästarens kontor

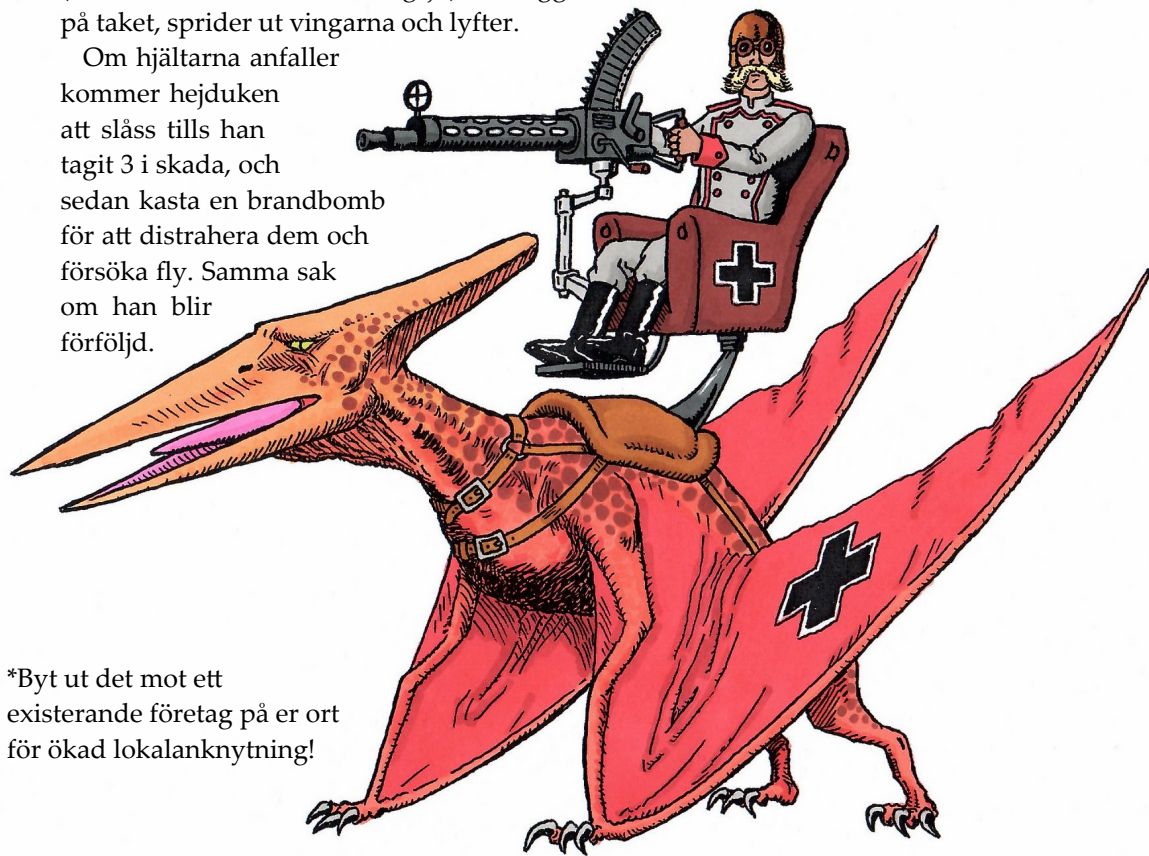
Ena väggen på kontoret är helt bortsprängd. Tegel, glas och murbruk ligger på gatan tre våningar ner. Borgmästarens skärrade sekreterare berättar att hon var i rummet intill när hon hörde en explosion. När hon öppnade dörren såg hon en enorm "drake" som flög iväg med borgmästaren hängande i klorna. Hon är inte alls säker på i vilken riktning den flög. Att det satt en man på "draken" har hon missat helt.

En kidnappning till

Innan hjältarna hinner göra upp några planer för att rädda borgmästaren anropas de närvarande poliserna om att en drakliknande varelse attackerar ProNebula* huvudkontor. Det ligger bara en kilometer bort, så hjältarna kan snabbt ta sig dit.

När hjältarna anländer ser de på avstånd en enorm röd flygödlor som sitter på byggnadens tak, och en av Ottos hejdukar som klättrar upp i sadeln på dess rygg. Djuret plockar upp en medvetslös kvinna (ProNebulas VD Gunilla Skogsjö) som ligger på taket, sprider ut vingarna och lyfter.

Om hjältarna anfaller kommer hejduken att slåss tills han tagit 3 i skada, och sedan kasta en brandbomb för att distrahera dem och försöka fly. Samma sak om han blir förföljd.



*Byt ut det mot ett existerande företag på er ort för ökad lokalanknytning!

De fyra ättlingarna

De fyra ättlingarna som Otto vill kidnappa, eller redan har kidnappat, är:

Borgmästare Karl-Johan Lagerfeldt -- Kidnappad

Greve Oscar Svärdlilja -- Kidnappad
VD Gunilla Skogsjö -- Kanske kidnappad om inte hjältarna kunde stoppa det

Konstnären Beata Olsson -- Ännu inte kidnappad eftersom hon gömmer sig

Gunilla förstår troligen varför hon blivit kidnappad, men kommer inte att berätta det för hjältarna om de inte gör något väldigt smart. Gamla avtal med demoner passar inte hennes image.

Undersökningar

Så vad kan hjältarna göra nu? Här är några förslag:

Försöka spåra flygödlorna, eller lista ut vart de flugit genom att förhöra folk som sett dem, eller något annat smart. Gör det till en utmaning med Svårighetsgrad 5 att hitta Ottos högkvarter.

Försöka ta reda på vad de kidnappade personerna har gemensamt? Det räcker med en snabb sökning på lämpligt ställe för att ta reda på att deras släktingar på 30-talet var vänner, och för att hitta namnet på de övriga som har kidnappats, eller ännu inte har kidnappats.

Hitta Beata Olsson? Utmaning med Svårighetsgrad 3. Hon kan berätta det hon vet, vilket är att hennes förfader slöt ett avtal med en demon tillsammans med fyra andra personer, och att någon nu verkar vara ute efter dem. Hon vet vilka de andra är.

Om hjältarna är planlösa kommer Beata att söka upp dem självmant för att få hjälp.

När hjältarna har pratat klart med Beata dyker en av Ottos hejdukar upp för att kidnappa henne. Hejduken har ingen plan B, så om han flyr kan han förföljas, och om han besegras kan han förhöras.

Ottos högkvarter

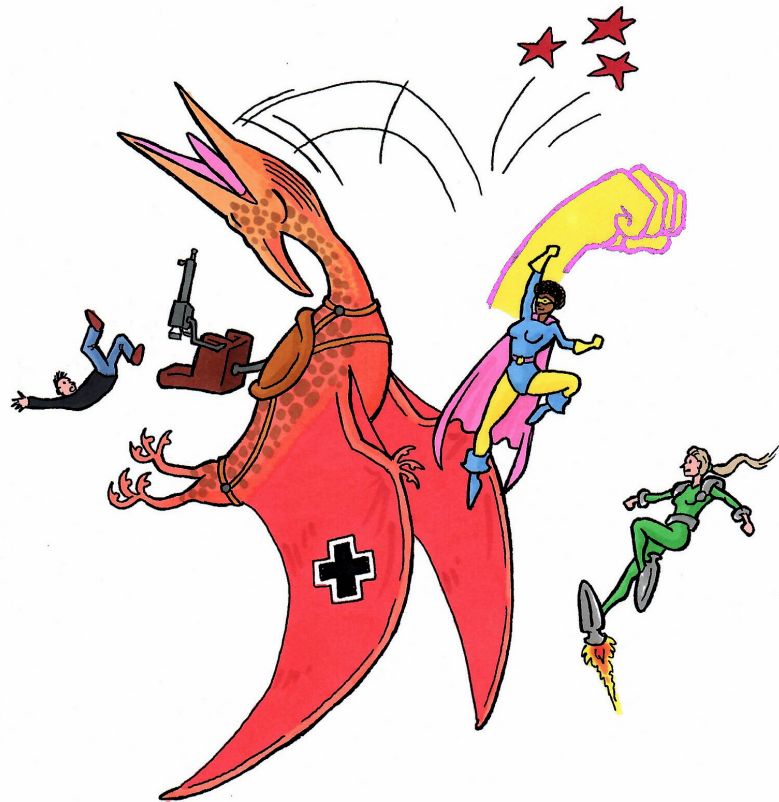
Otto har skaffat sig ett högkvarter i en gammal hangar vid ett övergivet flygfält utanför staden. Hangaren har utrymme så att flygödlorna kan sova hängande från taket.

Om hjältarna är smarta försöker de utföra ett överraskningsanfall. Otto och hans hejdukar är mycket lättare att besegra utan sina flygödlor, och flygödlorna kommer inte att blanda sig i striden om ingen sitter i sadlarna.

Ritualen

Om Otto får tag på minst fyra av ättlingarna (inklusive den skalle han redan har i sin ägo), och har misslyckats med att få tag på den femte, kommer han att försöka utföra ritualen för att åkalla Grangax. Han skickar då upp sina tre hejdukar på hangarens tak för att spana, så att ingen kommer och stör honom. Om hjältarna är på väg är det lämpligt att de dyker upp då, så att de får en möjlighet att störa.

Otto kommer att läsa den formel han hittade i anteckningsboken, medan de kidnappade ättlingarna ligger bundna på golvet i hangaren. Detta tar en stund, och när han är klar uppenbarar sig Grangax huvud (som ser passande demoniskt ut med horn och huggtänder). Han och Otto pratar på ett okänt språk, sedan kommer mystiska energier att sväva från ättlingarna (och skallen), in i Otto, som förvandlas till ett något som är en korsning mellan ett tvåvingeplan och en människa. I den skepnaden flyger han ut genom hangarens tak och försvinner. Ättlingarna lever, men de har förlorat någonting. Deras karriärer kommer att gå åt skogen, och de tvingas leva resten av sina liv som vanliga människor.



Otto von Oben

Egenskaper Stridsflygare 3
 Kulsprutesalva 4
Trick Undanmanöver [omslag]
Tålighet 4

Hejduk

Egenskaper Utöva våld 2
Trick Feghet [minskar skadan med 1]
Tålighet 3

Flygödlan

Egenskaper Hugga och bita 3
Tålighet +2
Flygödlan och ryttaren attackerar separat, men de tar skada tillsammans. Dess Tålighet läggs till ryttarens.

Distraherande brand

Egenskaper Hetta och förödelse 3
 Explosion 3 [attackerar alla hjältarna]
Trick Fallande bjälke [ger Effekt 2]
Tålighet 4