

# Dr.Uglybrain und der Weg zur Weltherrschaft

So ein Superheldenleben ist schon toll, lauter coole Fähigkeiten, tolle Gadgets, ein ganzer Haufen Fans - wenn da nicht diese blöde Sache mit der Geheimidentität wäre, damit man sich mal unter das Volk mischen kann, ohne ständig belästigt zu werden.

Und das zweitschlimmste Übel: **Dr.Uglybrain** und seine Pläne, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Mit seiner **Liga der aussergewöhnlichen Lausbuben und Attentaeter (LaLA)** ist er überall zur Stelle, wo es gilt, die gefestigten Strukturen der Welt zu untergraben, die Moral der Menschen auszuhöhlen und Chaos, Verwirrung und Angst zu stiften und zu schüren.

Aber wir treten **LaLA** entgegen! Wir Superhelden sind bereit, es mit dem genialen **Dr.Uglybrain** und seinen Schergen aufzunehmen, wir, die **Wiedervereinigten unabhängigen Retter, Superhelden und Terrorbekämpfer (WuRST)**. **Dr.Uglybrain** sollte sich lieber schonmal warm anziehen, denn wir zeigen ihm, wer hier die **WuRST** ist!



## Regeln

Als erstes sucht sich jeder Superheld einen Künstlernamen aus, der seine superheldische Identität am besten beschreibt. Dann sucht er sich einen gewöhnlichen Namen aus, der möglichst weit weg von seiner superheldischen Identität angesiedelt ist. Aus **Professor Allwissend** wird so beispielsweise der Hilfsarbeiter Moritz Hinterwalder, aus dem **grünen Turbo** der Briefmarkensammler Günther Schildkröt-Schneck.

Jeder Superheld sucht sich ein Attribut aus, das seine superheldische Identität am besten widerspiegelt. Dieses Attribut erhält den Wert W12 statt W4. Ein Arkaner Hintergrund wird ebenfalls kostenfrei geliefert, bevorzugt natürlich der Arkane Hintergrund (Superkräfte), aber prinzipiell sind alle Arkanen Hintergründe möglich. Außerdem sind Superhelden auch als Wildcard super - und erhalten statt des üblichen W6 einen W8 als Wildcard-Würfel.

Jeder Superheld sucht sich ein Talent aus, das seine superheldische Identität am besten widerspiegelt. Dieses Talent ist ihm zu eigen, *unabhängig davon, ob er die Voraussetzungen zum Erwerb dieses Talent erfüllt oder nicht*. Natürlich muß der Spielleiter dieses Talent noch daraufhin überprüfen, ob es die superheldische Identität gut widerspiegelt, oder eben auch nicht.

Jeder Superheld denkt sich eine Zuflucht aus, in der sein Spandex-Anzug, seine Strumpfhosensammlung und seine Ausrüstung aufbewahrt werden und er seine Ruhe hat. Niemals würde sich ein Bösewicht in die Zuflucht eines Superhelden wagen, es sei denn, der Superheld hat Zivilisten in seiner Zuflucht. Dann taucht üblicherweise wie aus dem Nichts ein Superschurke auf, entführt die Zivilperson und lässt den auf irgendeine skurrile Weise hilflosen Superhelden dabei zusehen.

Jeder Superheld hat in seiner Zuflucht unerschöpfliche Mengen an Ersatzanzügen, Ausrüstung, Waffen und Rüstungen, sofern diese zu seiner superheldischen Identität passen. Der **Stinkepenner**, der normalerweise brave Hausfrauen vor offenem Straßenraub beschützt, wird möglicherweise eher einfache, improvisierte Mittel einsetzen - abgebrochene Flaschen, Stuhlbeine, Steine - also wird er kaum Hightech-Ausrüstung in seiner Zuflucht im Gully lagern. Der Vorrat des Superhelden ist unerschöpflich, verliert er seine Ausrüstung, muß er nur seine Zuflucht erreichen und kann sich komplett neu ausstaffieren. Wie erwähnt, natürlich nur Ausrüstung, die zu seiner superheldischen Identität passt.

Ansonsten ist erlaubt, was gefällt und in der Savage Worlds Gentleman's Edition steht - mit Ausnahme futuristischer Ausrüstung, denn dafür gibt es:

*Talent: Aus der Zukunft*

*Voraussetzungen: A, WC*

Der Superheld ist auf irgendeine nicht umkehrbare Weise durch die Zeit gereist, aus einer weit entfernten Zukunft in unsere Gegenwart. Er hat in seiner Zuflucht massenhaft Waffen und Rüstungen aus der Zukunft, mit denen allerdings nur er selbst umgehen kann.

Ansonsten steht es jedem Superhelden frei, seine Rasse, Attribute, Talente, Handicaps und Fertigkeiten frei zu wählen. Natürlich sollte man dabei im Hinterkopf behalten, daß es vermutlich verdammt schwierig ist, als beispielsweise Mantide in einer menschlichen Gesellschaft eine funktionierende Tarnidentität aufrecht zu erhalten...

## Die Helden

Die Zeiten der üblichen Superhelden sind vorbei, seit **Dr.Uglybrain** sie in einem Geniestreich sämtlichst ausrottete. Aber keine Sorge, die Welt ist (noch) sicher vor der hässlichen Krallen **Dr.Uglybrains** und **LaLA**. Denn es haben sich neue Superhelden zu erkennen gegeben, sie verteidigen die Menschen mehr oder minder uneigennützig.

Zunächst waren sich diese Superhelden allerdings auch nicht ganz grün, jeder wollte der tollste sein, deshalb gab es sogar regelrechte Superkriege unter den einzelnen reich an übermenschlichen Gaben gesegneten und sich selbst in Szene setzen wollenden Supermännern (und -frauen).

**Dr.Uglybrain** und **LaLA** erstarkten zusehends, die Gefahr wuchs und machte den Superhelden klar, daß sie sich zusammenraufen mussten. **Professor Allwissend** sammelte die Superhelden um sich und die Organisation der **Wiedervereinigten unabhängigen Retter, Superhelden und Terrorbekämpfer (WuRST)** war geboren!

Und unter dem Banner von **WuRST** kämpfen die Superhelden nun gegen die Weltverschwörer um **Dr.Uglybrain** und noch ist nicht auszumachen, wer gewinnen wird!

## WuRST

**WuRST** wird von **Professor Allwissend** verwaltet, dem seine beiden Sidekicks **Doctor Uriel Mentation** und **Miss Topsy** zur Seite stehen. Sie erledigen die Post, verwalten Einnahmen und Kompensationszahlungen für Kollateralschäden, sie sortieren, analysieren und interpretieren die eingehenden Meldungen zu möglichen **LaLA**-Aktivitäten und geben diese an die Superhelden weiter. Außerdem organisieren sie den monatlichen **WuRST**-Bingoabend.

Jeder Superheld kann sich am schwarzen Brett im **WuRST**-Hauptquartier, das malerisch in einer ungenutzten Brennkammer in einer Müllverbrennungsanlage in Hamburg liegt, über die neuesten Meldungen zu **Dr.Uglybrain** und **LaLA** informieren und gegebenenfalls anmelden, Schritte gegen die entsprechende Zelle zu unternehmen. Drahtgebundene oder gar -lose Kommunikation findet hingegen nicht statt, da **Dr.Uglybrain** seine Augen und Ohren überall hat und die Informationen nur im **WuRST**-Hauptquartier sicher sind.

## Die Schurken

Auch hier kann man kann der Spielleiter alles verwenden, was die Gentleman's Edition hergibt oder sich eigene Monster/Superschurken/Schurkenschergeren ausdenken. Ob er **Dr.Uglybrain** und **LaLA** häufig auftauchen lässt, oder die Spieler häufiger auf regionale Superschurken treffen lässt, ist dabei ganz ihm überlassen.

## Dr.Uglybrain

**Dr.Uglybrain** ist ein Schurke alter Schule. Bevor er einen Superhelden besiegt, weicht er ihn weitreichend in seine Pläne ein, was den alten Superhelden am Ende allerdings auch nichts mehr genutzt hat. Zu perfide war sein Plan, zu sehr auf die Stärken und Schwächen der alten Superhelden abgestimmt, als daß sie seine Durchführung noch hätten verhindern können.

Einstmals residierte **Dr.Uglybrain** noch im World Trade Center im obersten Stockwerk, allerdings weiß man ja, was aus seinem Hauptquartier wurde. Er musste also umziehen und ein neues Hauptquartier errichten. Nachdem er Pech mit einem hoch gelegenen Hauptquartier hatte, tat er also das einzig richtige und verlegte seine Zuflucht (ja, auch Superschurken haben sowas) in die Moskauer U-Bahn. Wie günstig, daß das **LaLA**-Hauptquartier direkt an der Kremllauer liegt, so kann **Dr.Uglybrain** jeden Tag zu Fuß zur Arbeit gehen...

**Dr.Uglybrain** ist ein genialer Wissenschaftler und Stratege, dessen mentale Stabilität leider weit hinter seinen geistigen Fähigkeiten zurück bleibt. Was soll man machen, mit einem IQ von weit über 1000 ist es verdammt schwer, intelligente Gesprächspartner zu finden und so was treibt einen nunmal auf Dauer in den Wahnsinn!

Wie jeder gute Superschurke hat auch **Dr.Uglybrain** einen Sidekick, nämlich **Mad Multitask**. Dieser kann siebenundzwanzig Aufgaben gleichzeitig erledigen, ohne dabei ins Schwitzen zu geraten, was vermutlich daran liegen wird, daß er ein siamesischer Achtundzwanzigling ist, bei dem sich ein Bruder gegen alle Geschwister im Ching-Chang-Chong durchgesetzt und nun das Sagen hat.

## LaLA

**Dr.Uglybrain** hat eine beinahe unüberschaubare Anzahl an Schergen, Superschurken und Verbrecher um sich geschart, die in kleinere, regionale Zellen aufgeteilt ist. Die Zellenleiter, meist selbst ambitionierte Superschurken oder Kartellbosse, erstatten nur **Dr.Uglybrain** selbst Bericht, genauer genommen seinem Sidekick **Mad Multitask**, da **Dr.Uglybrain** nicht in der Lage wäre, sich um jede der vielen Tausend Zellen persönlich zu kümmern.

**Mad Multitask** filtert die Informationen, denn er weiß genau, was wichtig ist und was **Dr.Uglybrain** nicht selbst in die Hand nehmen möchte. Und diese eher unwichtigen Dinge, die darf **Mad Multitask** höchstselbst entscheiden.

Und so existiert **LaLA** ein wenig wie ein Geheimdienst oder eine Widerstandgruppe, deren einzelne Zellen sich untereinander nicht kennen. Und wie eine dicke Spinne sitzt **Dr.Uglybrain** in der Mitte des Netzes und koordiniert den Kampf um die Weltherrschaft.

## Offizieller Hinweis

Dieses Produkt bezieht sich auf das *Savage-Worlds*System, erhältlich beim Prometheus Verlag ([www.prometheusgames.de](http://www.prometheusgames.de)). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

## In eigener Sache

Der Inhalt dieses Machwerks ist rein satirisch anzusehen. Sollte sich jemand beleidigt fühlen, tut uns das sehr leid und wir entschuldigen uns in aller Form.

# Schneller Einsteiger-Abenteuer-Generator:

1. Wer? (W6)	
1 - Ein zwergwüchsiger Nachwuchs-Superheld 2 - Ein <b>LaLA</b> -Agent der untersten Stufe 3 - Der Leiter der <b>WuRST</b> -Sektion Süd 4 - Der Urologe von <b>Professor Allwissend</b> 5 - Der Boss einer <b>LaLA</b> -Zelle 6 - Ein konkurrierender Superheld	
2. Was? (W12)	3. Wen? (W10)
1 - tötet 2 - beraubt 3 - verprügelt 4 - entführt 5 - küsst 6 - beschmutzt 7 - schwängert 8 - bespitzt 9 - verleumdet 10 - beschenkt 11 - tätowiert 12 - bestrahlt	1 - einen <b>LaLA</b> -Agenten 2 - einen befreundeten Superhelden 3 - den Boss einer <b>LaLA</b> -Zelle 4 - den Currywurst-Verkäufer von gegenüber 5 - den Hund von <b>Baskerville</b> 6 - einen verrückten Wissenschaftler 7 - einen Albino-Werwolf 8 - die neue Freundin von Bill Clinton 9 - den Proktologen von <b>Dr.Uglybrain</b> 10 - eine unschuldige Passantin
4. Wann? (W4)	5. Wo? (W20)
1 - bei dessen Geburt 2 - neulich irgendwann 3 - gerade eben 4 - in drei Minuten	1 - direkt vor der <b>WuRST</b> -Zentrale 2 - auf einer Wellness-Farm 3 - im Kasperle-Theater 4 - in einer Sushi-Braterei 5 - im Fernsehen 6 - in der Achterbahn 7 - hinter der <b>LaLA</b> -Zentrale 8 - auf der Müllkippe 9 - in Disneyland 10 - auf der Damentoilette einer Schwulenbar 11 - in einer Brauerei 12 - in Tschernobyl 13 - im Schlachthaus 14 - unter einem Handymast 15 - im örtlichen Rollenspielladen 16 - unter <b>Miss Tipsys</b> Schreibtisch 17 - im Buckingham Palace 18 - in der geschlossenen Psychiatrie 19 - im Orient-Express 20 - an der Klagemauer
6. Warum? (W8)	
1 - um hinter seine/ihre Tarnidentität zu kommen. 2 - um sich zu bereichern. 3 - um seine/ihre Kräfte zu stehlen. 4 - um mehr über die Ziele von <b>WuRST</b> zu erfahren. 5 - um sich in der Hierarchie nach oben zu arbeiten. 6 - um ein Verbrechen zu vertuschen. 7 - um einem Zahnarztbesuch aus dem Weg zu gehen. 8 - um ihm/ihr sein(en)/ihr(en) Freund(in)/Mutter/Pferd/Schäferhund/Schachpartner auszuspannen.	