

(FOR START)

DE 4 SPILLER-FIGURER VAR PÅ VEJ TIL HOLTE MED LINIE B, DA EN ÆLDGAMMEL MAND KOMMER IND I KUPPEEN OG FORÆRER DEM NOGLE URE (SOM DE IKKE KAN NÆNNE IKKE AT TAGGE IMOD, DA MANDEN TILSYNELADENDE BLIVER ULYKKEKELIG, HVIS DE AFSLÅR) HAN NUMMER ET ELLER ANDET OM "MEGET VIGTIGT, FORHINDRE DET", BREJDER PLUDELIG ARMENE UD OG UDSENDER ET KRAFTIGT LYS, HVORPÅ HAN FORSVINDER, DET KONSTATERES DA AT MANDEN HAR UDSYRET DEM MED SUPERKRAFTIGT SAMT KONSTANT TERAPATISK KONTAKT. DE 4, SOM ELLERS IKKE KENDTE HIMANDEN HOLDER KONTAKTEN VEDLIGE DE FØLGENDE 2 MÅNEDER.

(OKTOBER 1990)

EN MORGEN DA DE VÅGNER ER DERES URE GÅET I STÅ KL. 2³⁰, EFTERMIDDEN FINDER DE UD AF AT NOGET ER GÅET, SUPERHÆLTETILLÆGET MANGSØ I ERSTRABLADET, STATUEN AF KAPTAIN FITNESS STÅR IKKE MERE PÅ RÅDHUSPADSEN ERE, FOR HVER EUKERT:
 SUPEROLE: OLE KENTER ER I BEIRUT OS (HVIS MAN RINGER TIL BEIRUT HILTON) VED AT INTERVIEWE SADDAM.
 MAREVILMORBUS: TEGNESERIEFØRLAGET VIL IKKE KENDES VED HAN. DE UDGIVER IKKE DE SAMME TITLER.
 MISS DANMARK: DE TROR HUN ER FLYTET TIL ET MODELBUREAU I USA (HVIS HUN RINGER: HUN ER I BYEN)
 MR. FANTAST: DER ER EN TEGNESERIEBOUTIK, HVOR HANS KØBMANDSFØRRETNING BURDE VÆRE. (MED EN UHYRE NÆRSVIS ERSPEDIENT)

NÅR DE HAR RAVET LIDT RUNDT, HØRER DE TILFÆLDIGVIS "JØRGENS HJØRNE" MED JØRGEN HJØRTSØ. DE HUSKER DA AT JØRGEN EJE SUPERSKUNDE KLOKMAND, SOM I 1986 STJAL EN TIDSMASKINE, OG SOM UNDSKAP FRA FÆNGSEL I GÅR. HVIS NOGEN DA SPØRØJTE, ELLER NÅR DE HAR RØDET LIDT RUNDT IGEN, FÅR DE AT VIDE AT TIDSMASKINEN OPRINDELIGT STOD PÅ NATIONALMUSEET. DE BLIVER NØDT TIL AT STJÆLE MASKINEN, DA DEN IKKE KAN REJSE I NEDENFOR CA. 1KM AFSTAND AF SIG SELV. (MEN MAN KAN SE DEN AKTIVERES)

SÅDANLIGEN VIL DE HEREFTER EKSPERIMENTERE LIDT MED MASKINEN OG FINDE UD AF DEN DÅRLIGE PRÆCISION, SAMT AT DEN SLIDES LIDT FOR HVER REJSE.

HVIS NOGEN LÅNER LIDT HISTORIE-FORSKNING, FINDER DE UD AF AT TIDEN EFTER 1950 ER RUNDT. HVIS DE IKKE SELV FINDER PÅ AT REJSE TIL 1950, VIL MARVELMOTORIS HUSKE AT EINSTEIN VAR I DANMARK I 1950. (HVIS VIL HØJST KUNNE KOMME MED EN KORRIGT TIDREJSETEOR, HVIS DE KAN KOMME FØRER HANS LIVVAGTER I 1950)

(1950)

HVIS INGEN FINDER PÅ MED DET SAMME AT KIGGE I GAMLE AVISER, VIL MAN FINDE EN SÅDAN I DEN ER EN ANNONSE, HVOR EN VIS JØRGEN HJØRTSØ SØGER SKUESPILLERE TIL "KLOKMANDS HÆVN". RINGER MAN TIL FILMFOLK, VIL DE SIGE AT FILMEN SKULLE INDSPILLES PÅ SURFER ISLAND I SILLEHAVET, OG INGEN DE KENDER SKULLE MED.

(STILLEHAVET, 1950)

HVORDAN DE KOMMER DERIL ER UNDERBARNET,
MEN KRÆVER EN SMULE ROLLESPIL, UNDERVEJS
VIL DE FINDE UD AF AT HJORTSK HARDE EN MASSE
GRAVEREDSKABER SAMT EN STOR KASSE MED.

DE ER RET LILLE OG DE FINDER HURTIGT
LEJREN (FORLADT SAMME DAG) OG UDGRAVNINGERNE.
DE ER FULD MED HULER OG I EN AF DEM STÅR
SUPERSKURKENE. DE VIL FARE FJEM OG MEDDELE AT
DE ER ØENS VOSTERE OG VIL DRÆBE HELTENE. NÅR
KAMPEN ER FORBI KAN MAN FORHØRE DEM ELLER
RODE I KLOKMANDS NOTER. (I HULEN. HAN HAR
TRAVLT MED AT KOMME AFSTED DA HAN HAR
FUNDET URNEEN OG GLEMT NOTER). DE FINDER
UD AF AT KLOKMAND ER TAGET TIL ALEXANDRIA I
47 BC FOR AT FINDE ORIGINALEN TIL EN GAMMEL
BOG HAN HAR BRUDSTYKKE AF OG SOM OMHANDLER
GAMLE ÆGYPTISKE MAGISKE RITUALER M.M.

(47 BC, ALEXANDRIA)

STRAKS MAN ANKOMMER, SER MAN EN FLOK
MILITÆRFOLK MARCHERE AFSTED I STOR FART.
FØLGER DE. EFTER, KOMMER DE TIL SUPERSKURKE
HUS. HVIS IKKE KOMMER DE TIL BIBLIOTEKET, HVOR
DE FÅR AT VIDE AT DER ER BEGÅET INDBRUD, MEN
MAN HAR LOKALISERET SYNDERNE (PEGE, PEGE).

MILITÆRFOLKE NE OMRINGER HUSET OG HAVNE
AF DEM GÅR IND, MEN KOMMER SNART UD IGEN I
RET FORSLÅET TILSTAIN (MORSK MÅ RÅTÆK)

GÅR SPILLERFIGURERNE IND, KOMMER DE OP AT SLÅS MED SUPERROMERNE. EFTER KAMPEN KAN DE FØRHØRE FAUSERNE, ELLER GÅ TIL BIBLIOTEKET HVOR DE HELDIGVIS HAR EN AFSKRIFT AF BOGEN (OG EN TIL AT LÆSE FOR MR. FANTAST) (NB: AFSKRIFTEN BLIVER FØRST FUNDET, NÅR DE HAR VÆRRET MEDE OG BANKET ROMERNE). DE HITTER UD AF AT 5000 BC I ÆGYPTE ER SPECIELT FORDÆLAGTIGT FOR AT UDFØRE ET MAGISK RITUAL, SOM GIVER UDØVEREN UBEGRÆNSET MAGT.

(5000 BC, ÆGYPTE)

NÅR MAN NÆRMERE SIG KLOKMANDS RITUAL SER MAN FLERE OG FLERE MAGISKE VÆSENER. (INCL. HURTFLYVENDE DRAGER - V/L MAN SLÅS: BRUG KAMPENS STAT M. 306 HKA RØD PØL, 10" RUGHØD OG 1206 X EB). ALLE VIL KEMPE VEJEN TIL "MESTEREN UDEN FOR KLOKMANDS PYRAMIDE STÅR KAMPEN DEN KAN IKKE SKRAMMES VÆK MEN EVT. NARRES.

INDE I PYRAMIDEN STÅR KLOKMAND I KEMPE-STRÆBELSE MED SVÆRT KUTTE MED BOGEN PÅ EN STOR PULT OG URØVEN PÅ GULVET. I LUFTEN HÆNGER EN STOR KUGLE AF MAGISK ENERGI. KLOKMAND VIL VÆRRE OVERTASKET (IKKE SURPKE - HAN FORNEJMER NÅR DE KOMMER IND), MEN ERKLÆRE AT DE HAR REJST FORGÆVES. NÅR HAN NÅR UNDER HALV STUN, VIL HAN MUSTE KONTROL MED KUGLEN (DEN SER UD TIL AT VILLE EKSPLODERE) OG SOM SIN SIDSTE GERNING SENDE DEM TIL NITTEN "HURR HANS HÅDE HAR RÆRFÆT I Jern."

TIDSREJSE - MEKANIK

TIDSREJSENDE KAN ÆNDRE HISTORIEN UDEEN NOGEN FØRSINKELSE (DET SKER ØJEBLIKKELT) ENESTE VÆRN MOD DETTE ER THOTH'S URE, SOM LAGER EN SLAGS TIDS-STABILT FELT OM KROML BÆREREN (I ET PAR METERES OMKRÆDS), SOM DOG VIL KOLLAPSE EFTER AT VÆRE BRUGT EN GANG, FELTET VIL TILORDNE SIG DE NYE OMGIVELSER, SÅLEDES AT MAN F. EKS. VIL VÅGNE OP I SIN DOBBELTGÆNGERS SEUG.

AL DENNE TIDSREJSEN KAN HER SAMMENFATTES I TO "TIDSLINIER", HVOR KLOKMAND TAGER FRA HOVEDTIDSLINIEN TIL 1950, 47 BC OG 5000 BC I SIDETIDSLINIEN. (EGENTLIG BURDE DER VÆRE EN TIDSLINIE FOR HVER TIDSREJSE, MEN SLUTRESULTATET ER SOM BESKREVET I "SIDETIDSLINIE"). DE AFGØRENDE FØRSKELLE ER AT KLOKMAND BESEJRES I HOVEDTIDSLINIEN, SAMT AT HAN HÆR IKKE STJÆLER URNE.

IØVRIGT EKISTERER TIDSMÅSKINEN KUN I EN TIDSLØKKE (I HOVEDTIDSLINIEN STJÆLER KLOKMAND DEN OG DEN ØDELÆGGES DA RITUALET GÅR GALT I 5000 BC; I SIDETIDSLINIEN STJÆLER SPILLESNE DEN I 1990, OG LADER DEN STÅ I 5000 BC, SÅ KLOKMAND KAN STJÆLE DEN TILBAGE I HOVEDTIDSLINIE I 1990.).

LAD VÆRE MED AT TÆNKE FOR MÅGET OVER DE

Hovedtidslinie

5000 BC : KLOKMAND ANKOMMER TIL ÆGYPHEN,
HAN LAVER RITUALET BESKREVEN I THOTH'S
BOG, MEN DET FORPUDRES AF SUPEROLE & CO.
MED SINE SIDSTE KRÆFTER SENDER HAN
SINE FJENDER TIL 1990.

4000 BC : THOTH SAMLER VERDEN'S MAGI I
EN URNE, SOM HAN GEMMER PÅ EN Ø
I STILLEHAVET. (HAN GEMMER DOG LIDT
MAGI TIL SIG SELV). KLOKMANDS MONSTRE
UDDØR EFTER AT HAVE HÆRGET JORDEN
I 1000 ÅR. THOTH SKRIVER SIN BOG.

1950 : EN AMERIKANSK BRINTBOMBE UDE-
LÆGGER URNE, SÅ MAGIEN SLIPPER UD
I VERDEN. DE FØRSTE SUPERHELTE DUKKER OP

1986 : KLOKMAND FINDER EN KOP AF EN KOP
ETC. AF THOTH'S BOG, IDENTIFICERER TIDS-
MASKINEN (SUPEROLE & CO'S) OG STJÆLER
LEJEN FOR AT DRÆBE KAPTAIN FITNESS SOM
SPÆD, MEN KAPTAINEN KOMMER MED, BESEJNER
KLOKMAND, REJSER HJEM OG AUBRINGER MA-
SKINEN SAMT KLOKMAND BAG LÅS OG SLÅ
(HISTORIEN BYSSES NED, DA MASKINEN NØDIGT
SKULDE STJÆLES AF ANDRE SUPERSKURKE)

1990 (AUGUST) THOTH FORVEMMER HVAD DER
VIL SKÆ OG GIVER SUPEROLE & CO SUPERKRÆFTER,

1990 (OKTOBER) KLOKMAND UNDSKIPPER, STJÆLER
TIDSMASKINEN OG REJSER TIL 5000 BC.

(STAFRE) SUPEROLE & CO. KOMMET TILBAGE FRA 1990

SIDETIDSLINIE

- 5000 BC : SOM I HOVEDTIDSLINIE, MEN INGEN
DUKKER OP OG BESEJNER KLOKMAND,
- 4000 BC : THOTH KÆMPELSE MOD OG BESEJNER
KLOKMAND. HAN FÅR SAMLET MAGIEN,
GEMT URNEEN OG SKREVET SIN BOG,
MEN KAMPEN MOD KLOKMAND HAR SVÆKKET
HAM, SÅ HAN DØR ET PAR ÅR EFTER.
- 474 BC : (SE OGSÅ FORKLARING V. TIDSRÆJSE-REJSE
MEN TÆNK IKKE FOR MEGET OVER DET,
DA DET INGEN BETYDNING HAR FOR
HANDLINGEN) KLOKMAND EKSPERIMENTERER
VIDERE MED URNEEN, LAGER NOGDE SUPER-
ROMERE TIL AT STJÆLE THOTH'S BOG (GRÆSK
OVERSÆTTELSE) OG VOGTE MOD ANDRE TIDS-
REJSENDE. (KLOKMAND ER PARANOID). SUPEROLE
& CO DUKKER OP, BANKER ROMERNE ETC.
- 1950 : KLOKMAND UDRUSTER EKSPEDITION TIL STILLE
HAVET, FINDER URNEEN OG EFTERLADER SINE
MEDHJÆLPERE SOM SUPERSKURKE TIL AT
VOGTE MOD ANDRE TIDSRÆJSENDE. SUPEROLE
& CO DUKKER OP, BANKER SUPERSKURKEENE,
OG FÅR AT VIDE HVOR KLOKMAND TOG HEN.
- 1990 : SUPEROLE & CO VÅGNER OP I EN FORKLEJET
TIDSLINIE. DE FINDER OMSIDER PÅ AT
LEDE EFTER TIDSMASKINEN PÅ NATIONAL-
MUSEET, OG FINDER DEN OGSÅ DER (DETTE
ER DEN KLOKMAND EFTERLØD I 5000 BC)

Name: ONKEL DAN
 Player: _____

Val	Char	Base Cost	Max Pts.
50	STR	10	x1
28	DEX	10	x3
33	CON	10	x2
15	BODY	10	x2
13	INT	10	x1
20	EGO	10	x2
30	PRE	10	x1
14	COM	10	x1/2
25	PD (STR5)		x1
25	ED (CON5)		x1
4	SPD (1+DEX/10)		x10
16	REC (STR5)+(CON5)		x2
66	END (CON2)		x1/2
59	STUN (BODY)+(STR2)+(CON2)		x1



Base OCV(DEX): 9 Base DCV(DEX): 9
 Adjustment + _____ Adjustment + _____
 Final OCV = 9 Final DCV = 9
 Levels: (DCV 13 BAT FORM)

Pts.	Skill / Talent / Perk / Power	END / Roll
	<u>± 2" RUN</u>	
	<u>2 PTS REGENERATION (ART VS. WOOD, FIRE)</u>	
	<u>14 PTS. MIND DEF.</u>	
	<u>10, 10 DAM. RESIST</u>	

Combat Maneuvers

Maneuver	Phase	OCV	DCV	Effect
Block	1/2	-	+0	stops attacks, abort
Braze	0	+2	1/5	+2 vs. RMod
Down	1/5	-2	0	can disarm: STR vs STR
Dodge	1/2	-	+3	vs. all attacks, abort
Grab	1/5	-1	-4	grab, do STR
Haymaker	1/5	0	-5	x1 1/5STR before Pushing
Move By	1/2	-2	-2	STR2 + w5
Move Through	1/2	-w5	-3	STR + w3
Set	1	+1	+0	
Strike	1/2	+0	+0	STR or weapon type
Other Attacks	1/5	+0	+0	

Characteristics Cost: _____

CHA Roll = 9+CHA/5 Run (6"): _____
 STR Roll: _____ Swim (2"): _____
 DEX Roll: _____ Jump (L/H): _____
 INT Roll: _____ (LIGHT 12")
 EGO Roll: _____
 PER Roll (P+RTS): _____

BAT FORM:
12" FLIGHT
2 LVL SHRINK
10G HKA, AP

Range 0-4 5-8 9-16 17-32 33-64 65-128
 RMod 0 -2 -4 -6 -8 -10

Disadvantages Base (____) +Pts.

x 1/2 STUN & BODY
 WOOD AND FIRE

SKALDET HJW MAND
 1 SORT /AKKESJET
 LANGE SQJE NEGLE

STARTER MED AT
 1/1TALE EN (OJEN-
 KONTAKT), HERNÆST
 GRAB, BIDE, BAT-FORM
 TIL BEVÆGELSE
 MIST FORM NÆR
 UNDER HALV STUN.

HUMAN FORM:
20G HKA, LINKED
TO GRAB (w. STR)
(ON PHASE FOLLOWING
GRAB WITH STR)
STR GO TK, GRAB
ONLY, EYE CONTACT

DEX: _____ SPD: _____ ECV(EGO/3): _____
 Phases: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
 PD/HPD: 25/10 ED/ED: 25/10
 END: _____ STUN: 57 BODY: 15

MIST FORM:
DE SOLID
(ONLY VS. PHYSICAL)
12" FLIGHT
1 HEX DARK, AIR SIGHT
1 60G NND w. LIFESUP



Experience Disadvantages Total: _____
 Experience Spent + _____
 Total Cost = _____

: Skills Cost
 + Char Cost
 = Total Cost

Name: NULMAND
 Player: _____

Val	Char	Base Cost	Max Pts.
60	STR	10 x1	---
16	DEX	10 x3	---
20	CON	10 x2	---
16	BODY	10 x2	---
23	INT	10 x1	---
18	EGO	10 x2	---
20	PRE	10 x1	---
8	COM	10 x1/2	---
25	PD (STR5)	x1	---
25	ED (CON5)	x1	---
4	SPD (1+DEX10)	x10	---
16	REC (STR5)+(CON5)	x2	---
40	END (CON2)	x1/2	---
56	STUN (BODY)+(STR2)+(CON2)	x1	---

Characteristics Cost: _____

CHA Roll = 9+CHA/5
 STR Roll: _____
 DEX Roll: _____
 INT Roll: _____
 EGO Roll: _____
 PER Roll (9+STR5): _____

Run (6"):
 Swim (2"):
 Jump (L/H):

Disadvantages Base () Pts.

VIL HOLDE SIG
 DESOLID TIL HAN
 BLIVER OPHIDSET

STOR KRAEFTIG
 MAND I JAKESAT,
 SIGER USTANDELT
 "DU KAN IKKE BORE
 MIG"

Experience Disadvantages Total:
 Experience Spent +
 Total Cost =



Skin / Talent / Perk / Power END / Roll

DESOLID
 (NOT VS. RANGED WEAP,
 PUNCH AND SONICS)

5 PTS. POWER DEF
 10 PTS. PUNCH DEF
 20, 20 DAM. RESIST
 ~ 10" KB RESIST

+3 H-7-11

406 EGO BLAST,
 USABLE WHEN DESOL

: Skills Cost
 + Char Cost
 = Total Cost

Base OCV(Dex): 5 Base DCV(Dex): 5
 Adjustment + 3 Adjustment + _____
 Final OCV = 8 Final DCV = 5

Levels: _____

Combat Maneuvers

Maneuver	Phase	OCV	DCV	Effect
Block	1/2	-	+0	stop attacks, about
Brace	0	+2	1/2	+2 vs. RfMod
Deam	1/2	-2	0	can deam: STR vs STR
Dodge	1/2	-	+3	vs. all attacks, about
Grab	1/2	-1	-2	grab, do STR
Haymaker	1/2	0	-5	x1 1/2 STR before Pushing
Move By	1/2	-2	-2	STR2 + w5
Move Through	1/2	-5	-3	STR + w3
Set	1	+1	+0	
Strike	1/2	+0	+0	STR or weapon type
Other Attacks	1/2	+0	+0	

Range 0-4 5-8 9-16 17-32 33-64 65-128
 RfMod 0 -2 -4 -6 -8 -10

DEX: 15 SPD: 4 ECV(EGO3): 6
 Phases: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
 PD/MPD: 25/20 ED/ED: 25/20
 END: 1 STUN: 56 BODY: 16



KOPE

URS 11



Name: _____
Player: _____

Val	Char	Base Cost	Max Pts.
30	STR	10 x1	30
30	DEX	10 x3	
40	CON	10 x2	
20	BODY	10 x2	20
5	INT	10 x1	
15	EGO	10 x2	
40	PRE	10 x1	
10	COM	10 x1/2	
15	PD (STR/5)	x1	
15	ED (CON/5)	x1	
15	SPD (1+DEX/10)	x10	
14	REC (STR/5+CON/5)	x2	
20	END (CON/2)	x1/2	
20	STUN (BODY+STR/2+CON/2)	x1	63

Characteristics Cost: _____

CHA Roll = 9-CHA/5 Run (6"):
 STR Roll: Swim (2"):
 DEX Roll: Jump (L/H):
 INT Roll:
 EGO Roll:
 PER Roll (9+INT/5):

Disadvantages Base (____) + Pts.

TACTIC:
 GORE / GORE
 KLEM
 SHIO

Experience Disadvantages Total: _____
 Experience Spent + _____
 Total Cost = _____

Pts.	Skill / Talent / Perk / Power	END / Roll
10/10	ARMOR	
30	PTS. POWER RES.	
	BELL GROW	
	+5 SMELL PERK	
	TARGET SWELL	

Base OCV(DEX): 10 Base DCV(DEX): _____
 Adjustment + _____ Adjustment + _____
 Final OCV = 10 Final DCV = _____
 Levels: _____


Combat Maneuvers				
Maneuver	Phase	OCV	DCV	Effect
Block	1/2	-	+0	stops attacks, abort
Brace	0	+2	1/2	+2 vs. RMod
Disarm	1/2	-2	0	can disarm STR vs ST
Dodge	1/2	-	+3	vs. all attacks, abort
Grab	1/2	-1	-2	grab, do STR
Haymaker	1/2	0	-5	x1 1/2 STR before Push
Move By	1/2	-2	-2	STR/2 + v/5
Move Through	1/2	-v/5	+3	STR - v/3
Set	1	+1	+0	
Strike	1/2	+0	+0	STR or weapon type
Other Attacks	1/2	+0	+0	

Range: 0-4 5-8 9-16 17-32 33-64 65-12
 RMod: 0 -2 -4 -6 -8 -10

DEX: 30 SPD: 4 ECV(EGO/3): 5
 Phases: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
 PD/PD: 25/10 ED/ED: 25/10
 END: 1 STUN: 63 BODY: 20



_____ : Skills Cost
 _____ + Char Cost
 _____ = Total Cost

Name: <u>MR. FANTASY</u>				Base OCV(DEX): <u>7</u>	Base DCV(EGO): <u>7</u>
Player: _____				Adjustment + _____	Adjustment + _____
Final OCV = <u>7</u>			Final DCV = <u>7</u>		
Levels: _____					

Val	Char	Base Cost	Max	Pts.
40	STR	10	x1	30
20	DEX	10	x3	30
20	CON	10	x2	20
10	BODY	10	x2	—
33	INT	10	x1	33
23	EGO	10	x2	26
25	PRE	10	x1	15
10	COM	10	x1/2	—
11	PD (STR)	8	x1	3
9	ED (CON)	4	x1	5
4	SPD (1+DEX)	3	x10	10
12	REC (STR)+ (CON)	13	x2	—
40	END (CON)	40	x1/2	—
40	STUN (BODY)+ (STR)+ (CON)	40	x1	—

Characteristics Cost: 162

CHA Roll = 9+CHA/S	Run (6"): <u>10</u>
STR Roll: _____	Swim (2"): _____
DEX Roll: _____	Jump (LH): _____
INT Roll: _____	
EGO Roll: _____	
PER Roll (S+INT): _____	

Disadvantages	Base (300)+Pts.
<u>GREEDY</u>	<u>15</u>
<u>DUTY TO OTHER PL'S</u>	<u>20</u>
<u>SECRET ID : SOREN KAUFMANN, KIRSMAND</u>	<u>15</u>


Pts.	Skill / Talent / Perk / Power	END / Roll
15	<u>ARMOR 5 PD, 5 ED</u>	
10	<u>MENTAL DEFENSE 15 PTS</u>	
8	<u>RUNNING + 4" (10")</u>	
25	<u>STRETCHING 5"</u>	
70	<u>MULTIPOWER (MENTAL POWERS)</u>	
3	<u>TELEPATHY 14 D6</u>	
7	<u>EGO BLAST 7 D6</u>	
7	<u>MIND CONTROL 14 D6</u>	
3	<u>+1 ECV WITH MULTIPOWER</u>	
12	<u>360° VISION, +1 SIGHT PERCEPTION</u>	
3	<u>ULTRASONIC HEARING</u>	<u>14-</u>
3	<u>TRADING</u>	<u>14-</u>
3	<u>PERSUASION</u>	<u>16-</u>
3	<u>SECURITY SYSTEMS</u>	<u>16-</u>
3	<u>ABSOLUTE TIME</u>	
20	<u>UNIVERSAL TRANSLATOR</u>	<u>16-</u>
10	<u>MINDLINK, ANY 4 SUPERHEROES WITH MINDLINK</u>	

209 : Skills Cost
162 + Char Cost
371 = Total Cost

Maneuver	Phase	OCV	DCV	Effect
Block	1/2	—	+0	stop attacks, abort
Brace	0	+2	1/2	+2 vs. RMod
Disarm	1/2	-2	0	can disarm: STR vs STR
Dodge	1/2	—	+3	vs. all attacks, abort
Grab	1/2	-1	-2	grab, do STR
Haymaker	1/2	0	-5	x1 1/2 STR before Flushing
Move By	1/2	-2	-2	STR/2 + vs
Move Through	1/2	-w5	-3	STR + vs
Set	1	+1	+0	
Strike	1/2	+0	+0	STR or weapon type
Other Attacks	1/2	+0	+0	

Range	0-4	5-8	9-16	17-32	33-64	65-128						
RMod	0	-2	-4	-6	-8	-10						
DEX:	20	SPD:	4	ECV(EGO):	8							
Phases:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
PD/RPD:	16	15	ED/ED:	14	15							
END:		STUN:	40	BODY:	10							

Experience	Disadvantages Total: <u>350</u>
	Experience Spent + <u>21</u>
	Total Cost = <u>371</u>



Name: SUPER-OLE
 Player: _____

Val	Char	Base Cost	Max	Pts.
60	STR	10	x1	50
26	DEX	10	x3	48
30	CON	10	x2	40
10	BODY	10	x2	—
13	INT	10	x1	3
11	EGO	10	x2	2
18	PRE	10	x1	8
10	COM	10	x1/2	—
10	PD (STR/5)	12	x1	-2
10	ED (CON/5)	6	x1	4
6	SPD (1+DEX/10)	3.6	x10	24
18	REC (STR/5)+(CON/5)	18	x2	—
60	END (CON/2)	60	x1/2	—
55	STUN (BODY)+(STR/2)+(CON/2)	55	x1	—

Characteristics Cost: 177

CHA Roll = 9+CHA/5 Run (6"): _____
 STR Roll: _____ Swim (2"): _____
 DEX Roll: _____ Jump (LH): _____
 INT Roll: _____ FLY 15
 EGO Roll: _____
 PER Roll (9+STR/8): _____

Disadvantages Base (300)+Pts.

<u>SUPERPATRIOT</u>	<u>15</u>
<u>DUTY TO OTHER PC'S</u>	<u>20</u>
<u>SECRET ID :</u>	<u>15</u>
<u>OLE KEVTER,</u>	
<u>JOURNALIST PA</u>	
<u>POUTIKEN</u>	

Experience Disadvantages Total: 350
 Experience Spent + 21
 Total Cost = 371



Base OCY(DEX): 9 Base DCV(DEX): 9
 Adjustment + _____ Adjustment + _____
 Final OCY = 9 Final DCV = 9
 Levels: 1 ALL COMBAT

Pts.	Skill / Talent / Perk / Power	END / Roll
45	ARMOR 15 PD 15 ED	—
60	MULTIPOWER (SUPER-VISION)	—
60	ENERGY BLAST 12D6 (FIRE)	—
60	CLAIRVOYANCE, ALL SIGHT, 9600" RANGE (20 km)	—
5	INFRARED VISION	—
6	+3 SIGHT PERCEPTION	—
10	FLIGHT 15" x 8 NON-COMBAT	—
2	PROFESSIONAL SKILL: JOURNALISM	11-
3	CONVERSATION	13-
3	STREETWISE	13-
8	+1 ALL COMBAT LEVEL	—
10	MIND LINK, ANY 4 SUPERHEROES WITH MINDLINK	—

194 : Skills Cost
 177 + Char Cost
 371 = Total Cost

Combat Maneuvers

Maneuver	Phase	OCY	DCV	Effect
Block	1/2	-	+0	stops attacks, abort
Brace	0	+2	1/2	+2 vs. RMod
Disarm	1/2	-2	0	can disarm: STR vs STR
Dodge	1/2	-	+3	vs all attacks, abort
Grab	1/2	-1	-2	grab, do STR
Haymaker	1/2	0	-5	x1 1/2 STR before Pushing
Move By	1/2	-2	-2	STR/2 + v/5
Move Through	1/2	-v/5	-3	STR + v/3
Set	1	+1	+0	
Strike	1/2	+0	+0	STR or weapon type
Other Attacks	1/2	+0	+0	

Range 0-4 5-8 9-16 17-32 33-64 65-128
 RMod 0 -2 -4 -6 -8 -10

DEX: 26 SPD: 6 ECV(EGO/3): 4
 Phases: 1 @ 3 @ 4 @ 5 @ 6 @ 7 @ 9 @ 10 @ 11 @ 12
 PD/PPD: 25 / 15 ED/IED: 25 / 15
 END: _____ STUN: 55 BODY: 10



Name: MISS DANMARK
 Player: _____

Val	Char	Base Cost	Max Pts.
8	STR	10	x1
23	DEX	10	x3
23	CON	10	x2
12	BODY	10	x2
18	INT	10	x1
20	EGO	10	x2
40	PRE	10	x1
26	COM	10	x1/2
12	PD (STR/5)	2	x1
15	ED (CON/5)	5	x1
4	SPD (1+DEX/10)	33	x10
7	REC (STR/5)+(CON/5)	7	x2
46	END (CON/2)	46	x1/2
28	STUN (BODY)+(STR/2)+(CON/2)	28	x1

Characteristics Cost: 160

CHA Roll = 9+CHA/5
 STR Roll: _____
 DEX Roll: _____
 INT Roll: _____
 EGO Roll: _____
 PER Roll (4+INT/5): _____

Run (6"): 10
 Swim (2"): _____
 Jump (LH): _____

Disadvantages	Base (300)+Pts.
<u>DISTINCTIVE FEATURES: BEAUTY</u>	<u>15</u>
<u>DUTY TO OTHER P.C.'S</u>	<u>20</u>
<u>ARROGANT</u>	<u>15</u>
<u>FORMODEL HANNE HEFNER</u>	

Experience _____
 Disadvantages Total: 350
 Experience Spent + 11
 Total Cost = 371



Base OCV(DEX): 8 Base DCV(DEX): 8
 Adjustment + 3 Adjustment + _____
 Final OCV = 11 Final DCV = 8
 Levels: +1 HP
 +2 RKA

Pts.	Skill / Talent / Perk / Power	END / Roll
30	<u>LIFESUPPORT, ALL</u>	
8	<u>RUNNING +4" (10")</u>	
51	<u>MULTIPOWER (CHARM) 90 Pts.</u> <u>LIMITATIONS: EYE CONTACT (-1/2), NOT vs. ROBOTS (-1/4)</u>	
5	<u>DRAIN 4DG INT, RANGED (TALK TO)</u>	
5	<u>DRAIN 6DG STR (TOUCH)</u>	
5	<u>9DG FLASH (SMILE)</u>	
24	<u>RANGED KILLING ATTACK 2DG, ARMOR PIERCING, +1 SEN MOD, CHARGES (4), FULL PHASE (SCREAM)</u>	
12	<u>+2 OCV vs. SCREAM, +1 OCV ALL COMBAT</u>	
3	<u>HIGH SOCIETY</u>	17-
3	<u>SEDUCTION</u>	17-
5	<u>WEALTH: WELL OFF</u>	
15	<u>COMBAT SKILL LEVELS: 3 (MULTIPOWER AND SCREAM)</u>	
35	<u>7DG LUCK</u>	
10	<u>MINDLINK, ANY 4 SUPERHEROES WITH MINDLINK</u>	
211	<u>Skills Cost</u>	
160	<u>+ Char Cost</u>	
371	<u>= Total Cost</u>	

Maneuver	Phase	OCV	DCV	Effect
Block	1/2	-	+0	stops attacks, abort
Bribe	0	+2	1/2	+2 vs. RMod
Disarm	1/2	-2	0	can disarm: STR vs STR
Dodge	1/2	-	+3	vs. all attacks, abort
Grab	1/2	-1	-2	grab, do STR
Haymaker	1/2	0	-5	x1 1/2 STR before Pushing
Move By	1/2	-2	-2	STR2 + w5
Move Through	1/2	w5	-3	STR + w3
Set	1	+1	+0	
Strike	1/2	+0	+0	STR or weapon type
Other Attacks	1/2	+0	+0	

Range 0-4 5-8 9-16 17-32 33-64 65-128
 RMod 0 -2 -4 -6 -8 -10

DEX: 23 SPD: 4 ECV(EGO/3): 7
 Phases: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
 PD/rPD: 12/0 ED/rED: 15/0
 END: _____ STUN: 28 BODY: 12

