

Champions Viking Con 13

## **Viking Con 13**

**Champions**

Kun for Champions game masters.

Flemming R.P. Rasch, oktober 1994

## Champions Viking Con 13

### Plot synopsis - Kun for GM.

En ukendt glad giver har foræret Vikingerne et helt nyt hovedkvarter i Hellerup samt en stor firhjulstrækker. Papirer, nøgler m.m. er sendt anonymt med posten (poststempelt Hellerup). Man kan evt. finde ud af at advokaten Kristoffer Burns har stået for købene, men her stopper sporet. (K.B. har fået penge, instrukser m.m. anonymt.) Dette er et vildspor, hvilket man skal prøve at få spillerne til at forstå.

Det hele starter med at en palæontolog finder nogle mystiske huller i nogle fossile knogler. Faktisk er tilsyneladende det samme mønster gentaget i 3 forskellige delvist bevarede knogler, ud fra hvilke han kan genskabe det komplette mønster. Han publicerer det ikke af frygt for at blive til grin, men fortæller det til nogle venner. På denne måde spredes historien til sidst til den gale videnskabsmand, diktator m.m. Dr. Ohm.

Dr. Ohm, som også er en habil okkultist, aner et muligt okkult fænomen, og kontakter straks palæontologen. Dr. Ohm opdager at mønstret er en simple morse kode, som fortæller noget for ham meget interessant. I nogle af de ældste okkulte bøger optræder navnet Primus som navnet på den første dæmon, som Skaberen placerede i verden som instrument for dommedag.

I den ældst kendte bog omtales et bestemt ritual, som skulle kunne vække Primus. Det eneste okkultisterne mangler er sted og tid for hvornår man vil kunne påkalde den. "Desværre" er det ikke lykkedes for nogen at finde disse oplysninger endnu, da det kræver en usædvanlig fornemmelse for tid. Kun en person i verdenshistorien har haft en sådan fornemmelse, superskurken Klokmand, og han har været forsvundet i længere tid.

En anden relevant ting at kende er Primus sande navn. Hvis man ikke kender det, vil Primus bare ødelægge universet, når man påkalder den. Det kan ingen være interesseret i? Det forlyder at Primus navn stod skrevet i en stjerne, der eksploderede for millioner af år siden, så det er ret umuligt at finde det nu?

Som man måske har gættet, er Klokmand på færde igen. Denne gang er det indirekte, og med en ren hævnaktion. Han har nemlig fundet et af de tid/steder hvor man kan påkalde Primus. Tilbage i Jura-tiden render han så rundt og perforerer ben på dinosaurer med morse-kode. I koden er indeholdt koordinater til Primus samt noget han påstår er Primus sande navn. Det er det ikke! (Navnet er stavet bagfra). Klokmand vil denne gang ødelægge universet som hævn.

Dr. Ohm tror selvfølgelig at han har det rigtige navn, så han iværksætter en plan om at udføre ritualet. Blandt de nødvendige komponenter er en gigantisk rød flamme samt 25000 sjæle der alle messer et bestemt ord. Til alt held finder han ud af at tid og sted passer næsten perfekt med Pink Floyds koncert i Parken, nemlig d. 25/8 1994 i skandinavien.

Desværre kommer superhelte De Fire Fantaster på sporet af hans planer under opklaringen af mordet på palæontologen. Det lykkedes ham at besejre DFF. Dernæst sender han en fup-invitation til Vikingerne for at hænge dem op på mordet.

Imens Vikingerne bliver jaget af de andre superhelte, går Dr. Ohm i gang med at besætte medlemmer af Pink Floyds turne m.fl. med dæmoner, så han kan kontrollere koncerten og forvandle den til et dæmonisk ritual.

## Champions Viking Con 13

### Champions, Viking Con 13. Introduktion til spillere.

Superheltegruppen Vikingerne blev dannet, da den udødelige magiker Thoth gav 4 almindelige mennesker superkræfter. Deres første opgave blev at stoppe superskurken Klokmand, som var i gang med at ændre historien ved hjælp af en tidsmaskine.

De fik omsider stoppet Klokmand og besluttede sig til at danne en superheltegruppe.

For tre år siden blev den kendte danske superhelt Kaptajn Fitness myrdet under mystiske omstændigheder. Under opklaringen på dette mord mødte de bl.a. Eksmændene og deres fælles ekskone Ildfuglen, troldmanden fra Frederiksberg Ole Ondøje samt TV-værten Mylius Jørgensen. Omsider viste det sig at skurken bag det hele var Klokmand. Da de omsider havde besejret Klokmand for anden gang, fik de ikke meget ros for det i medierne, for en større forsamling superhelte havde samme dag besejret Antibeynderen.

For to år mødte de superskurkene Ranos, Antibeynderen og Bobo. Disse tre var på det tidspunkt vel nok verdens tre sejeste skurke, så de var ikke sådan at få has på. Der var heller ingen hjælp at hente fra andre superhelte, for dem havde skurkene kidnappet. Eneste mulighed var at få fat i den Kontrære Makulator. Den kunne findes hos dæmonen Blackjack i den 8. dimension. For at komme dertil måtte de have hjælp af Doctor Geisteskrank, en sindssyg tysk magiker, som de andre magikere havde spærret inde i et hus. Da skurkene var besejret, dukkede alle de kidnappede superhelte op, men i forvirringen fik to lokale politifolk æren for at have befriet dem.

Sidste år mødte Vikingerne teenageren Karl Kender, som nogen forsøgte at myrde med en menneskelignende robot. Samtidig lavede den pseudo-religiøse sekt Klokmands Vidner et attentat mod Vikingerne. De fandt omsider ud af at det var Klokmands søn, der stod bag det hele. Han havde med hjælp fra levebrøds-superhelten Clairman the Necromnacer fået genoplivet Klokmand. Det var Klokmand, som havde sendt robotten efter Kender, fordi denne i fremtiden ville blive til superhelten Overmand, som var den eneste som kunne true Klokmands verdensimperie. Ved hjælp af Ranos Kosmiske Solbriller samt Dr. Geisteskranks dimensionelle projektor tager de til fremtiden og konfronterer Klokmand. Undervejs har Dr. G. midlertidigt genvundet sin forstand, og har myrdet Clairman. Under kampen mod Klokmand får de startet tidsmaskinen som løber ud af kontrol. Det hele ender med at Klokmand er strandet i juratiden, mens Vikingerne er tilbage i nutiden med en smadret tidsmaskine. (Midt på Rådhuspladsen !).

Der er nu gået et år igen. En anonym person har givet Vikingerne et flot nyt 3 etagers hovedkvarter i Hellerup. Garagen her er blandt andet udstyret med en terrængående bil og en helikopter.

Det er den 25/8 1994. Der er netop kommet en invitation til Super Kon 94, som er de danske superheltes årlige kongres. De er første gang Vikingerne er blevet inviteret hertil, og de er alle begejstrede over omsider at blive respekteret af de andre superhelte.

### Start, Vikingernes nye hovedkvarter:

Hovedkvarteret er delt i 3 etager. Øverst er beboelse, med rigeligt plads til de 4 medlemmer samt deres eventuelle gæster. De to nederste etager indeholder blandt andet træningsrum, møderum samt kommunikations-rum. I kælderens er der computer-rum, laboratorier, nødstrøms-generator m.m. Det hele er forsynet med et avanceret sikkerhedssystem, som styres af hoved-computeren.

Stedet hvor Super Kon foregår er altid hemmeligt, og på indbydelsen står der angivet en adresse i sydhavnen, som åbenbart er et slags opsamlings-sted. Vikingerne skal netop til at tage af sted, da computeren (En serie 9000 fra Hellerup Automation Labs International, HALI) meddeler at der er et opkald til dem på MultiCom konsollen.

På konsollen ser de først en masse flimren og hører noget støj. Dernæst ser de ind i mellem en skikkelse klædt i hvidt og sort med en stor hvis kappe. I baggrunden kan anes en mase TV-skærme med utydelige billeder. De kan opsnappe et par enkelte ord hist og her:

".. Vikingerne. Der er for meget temporal flux ... (skrat skrat) ... Af yderste vigtighed ... (skrat piv) ... 25. august klokken ... (hyl bang) ... Primus fri. (skrat skrat) ... søn. Jeg kan bedre sende i drømme, men han ... (knitre bang) ... senere."

Hvis de undrer sig over hvem personen er, kan Marvel Morris huske en person, hvis beskrivelse nogenlunde svarer til den person de så, nemlig Karl Kenders forsvundne far. Denne mystiske superhelt forsvandt umiddelbart efter at Karls mor var blevet gravid med Karl, hvilket er grunden til at hun hader superhelte.

De kan ikke nå til sydhavnen til tiden, hvis de først tager hen til Kender, men Dr. Ohm har taget forbehold for at de kan være forsinkede, så der vil ske det samme der uanset hvornår de ankommer.

### Sydhavnen, før de når frem:

Før de når frem ser de en mand iført en stor kåbe med magiske symboler. Han har en kunstfærdigt udsmykket stav i bæltet, og har slået kåben til side, så han kan nå staven med højre hånd. Han ser hen mod noget de ikke kan se, rundt om et hushjørne. Det han ser på er en anden mand med omtrent samme udstyr. En ghetto-blaster står og spiller Enrico Morricone filmmusik. Ingen af dem vil sige noget.

Pludselig griber de begge deres stave og skyder en lysstråle af mod hinanden. Den ene bliver ramt og falder om.

Den anden går hen til ham og får udleveret en ring. Hvis man spørger om hvad der foregår, får man at vide at de netop har gennemført en Wizard(TM) duel. Et amerikansk firma, Clairmann Entertainment, laver nogle kasser med magisk udstyr. Man køber en kasse uden at vide hvad der er i. Er man heldig får, får man noget godt. Man kan så udkæmpe dueller med magisk udstyr som indsats, med andre samlere.

Det meste udstyr er ret harmløst, men f.eks. den ring de spillede om er en usynligheds ring (med 1 10 minutters charge tilbage, hvilket ikke står nogen steder). Vinderen af duellen har også en trylledrik, som giver begrænset usårlighed (10 pts. armor + vacuum lifesupport i 10 minutter). Vinderen vil ikke frivilligt hhv. skille sig af med tingene eller skille sig af med dem.

Hvis man senere undersøger sagen (f.eks. ringer til firmaet), finder man ud af at Clairmann the Necromancer's sekretær har fundet en smart måde at tjene penge på.

### Sydhavnen, mødestedet:

Mødestedet er en tom lagerbygning. De har ikke kunnet se adressen på noget kort, så Superole kan først undersøge bygningen med sit supersyn, når de når frem.

Inde i bygningen ligger 4 livløse skikkelser. Går de nærmere kan de se at det er De Fire Fantaster, Frode Fakkell, Elastikmanden, Granit Georg og Den Ustyrlige Kvinde. De ser alle rimeligt døde ud. Pludselig rører Elastikmanden på sig. Går man nærmere, vil man høre ham sige: "Bagfra. Det er bagfra", og derpå udånde. Det virker som om det er noget meget vigtigt han ville sige.

Inden de forlader bygningen dukker Halogen, Hormon Hanne, Natmand og Ekspres Egon op. Hvis de ikke er specielt opmærksomme opdager de det ved at Halogen pludselig lyser hele området op. Natmand udbryder: "Jeg sagde jo lige fra starten at de var superskurke. I ville ikke tro på at de myrdede vores elskede leder Kaptajn Fitness. Æret være hans minde." De holder derpå et par sekunders pause, mens de står ret og ser meget alvorlige ud.

Uanset hvad Vikingerne gør, vil Retfærdighedens Vogtere ikke tro på dem. Hvis Vikingerne overgiver sig, vil de blive beamet til SuperKon 94 i RF's rumskib. ("Beam us up Robert")

Hvis de besejrer RF, vil de ikke kunne få dem til at skifte mening. De vil evt. kunne hitte ud af hvor SuperKon foregår, samt stjæle kommunikatorerne. Robert har observeret begivenhederne fra satellitten, så de andre superhelte er fra nu af ude efter Vikingerne. De 4 døde superhelte er tilsyneladende dræbt af nogen med stor styrke, og noget der kunne ligne Superoles supersyn.

### Karl Kender 1:

Karl er blevet hjemme fra skole fordi han skulle have installeret sin nye Cray-3 i garagen. De kan finde ham derinde sammen med en masse værktøj. Han er netop i gang med at sætte Halon-anlægget op, og virker lidt åndsfraværende. Der står en kæmpe kasse mærket "Cray Computer Systems" foran garagen.

Hvis de nævner noget om hans far, bliver han straks meget interesseret, og inviterer dem ind i huset. På en af de 3 fax'er i entreen kan de se en fax fra IBM, hvor de tilbyder ham \$10 mill hvis han vil debugge OS/2 3.0 for dem. På en anden tilbyder Bill Gates ham personligt \$20 mill for ikke at debugge OS/2 3.0.

Karl kan ikke huske at have fået nogen besked fra sin far. Hvis Vikingerne ikke foreslår det, vil han til sidst selv foreslå at lægge sig til at sove. De kan så vende tilbage om et par timer og vække ham.

### Karl Kender 2:

(Når de vender tilbage og vækker Karl).

Karl har haft en meget tydelig drøm, hvori hans far fortalte ham at hele universet var i fare. Det var meget vigtigt at hans far kom hertil, men det var i øjeblikket umuligt på grund af den voldsomme flux i tidsstrømmen. Hvis han kunne få fat i en kronomatisk modulator, vil det være muligt for hans far at komme hertil.

Karl kan tegne en kronomatisk modulator, og Mr. Fantast vil straks kende den som en af delene fra den ødelagte tidsmaskine, som han er ved at undersøge i sit laboratorium i hovedkvarteret. Hvis de foreslår at Karl tager med ud at hente apparatet, vil han insistere på at blive og få sin Cray op at køre. Eventuelt vil han gå med til at lave lidt hacking for dem imens.

### Vikingernes hovedkvarter 2:

De ser her at den panser-forstærkede hoveddør er slået ind. Inde i bygningen ligger Orias på lur. Han er sendt hertil at sin far Blackjack, for at finde ud af hvad det er der foregår. (Blackjack har også set i sin krystalkugle, at der snart vil ske noget forfærdeligt). Med sin fantastiske hjerne har Orias regnet ud at det er Vikingerne, der har gang i noget. Da han skylder dem bank fra sidst, har han fundet deres hovedkvarter, og skjult sig der. Han har også banket Skorpio-manden, og smidt ham ind i et nærliggende buskads.

### Karl Kender 3:

(Når de er tilbage med den kronomatisk modulator).

De prøver først at forbinde modulatoren til en stikkontakt, med det resultat at hele huset bliver mørklagt. Karl bander og går ned i kælderen. (Han glemmer at han ikke burde kunne se i mørke).

Nede i kælderen står der en meget stor metalbeholder med en masse tekster på russisk, som Karl går ind i. Han mumler noget om at kontrolstavene igen har sat sig fast, og giver sig til at rode lidt med apparaterne inde i beholderen. Pludselig kommer lyset igen. Hvis nogen spørger hvad tingesten er, vil Karl svare at det er en reaktor fra en skrottet atomubåd, som han har købt billigt af nogle russere.

Tilbage i stuen får de ladet modulatoren op. I et pludseligt lysglimt ankommer Akim. Han står der et øjeblik og kigger på de tilstedeværende og ser meget vigtig og alvorlig ud. Lige da han skal til at sige noget, går døren op.

Lene Kender kommer ind i stuen, ser Akim, råber "Dig! Du vover at vise dig her.", griber den H&K MP5 hun altid har med i sin (ret store) håndtaske, og begynder at skyde løs på stakkelt Akim.

Akim flygter ud i haven og render lidt rundt derude med en gal Lene Kender efter sig. Da hun løber tør for ammunition, vover han sig lidt nærmere. Han prøver at forklare at han havde tre løbske tidslinier at se til inden han kunne vende tilbage, og da var der opstået for meget temporal flux til at han kunne komme tilbage. Lene råber tilbage at "det er den mest idiotiske forklaring hun nogensinde har fået".

På dette tidspunkt er det muligt for Vikingerne at tale Lene til fornuft. Hvis de har stoppet hende tidligere, vil Akim alligevel løbe ud i haven og gemme sig, og først komme ind, når tingene er faldet lidt til ro.

Akim vil forklare at han er en slags opsynsmand, som Skaberen har sat til at passe et antal verdener. Det er hans job at sørge for at stabilisere tidslinierne ud fra nogle instrukser han har fået herom. Forespurgt om hvad meningen med det er, vil han svare at han ikke aner noget om det.

Omsider kan han fortælle hvad han kom for. Sagen er den at nogen inden for de næste par timer vil påkalde Primus. Primus er en slags selvødelæggelses-mekanisme, som skaberen har bygget ind i denne verden. Det er meningen at Primus skal aktiveres, hvis verden kommer helt ud af kontrol. Primus kan kontrolleres med et bestemt ord, som kun skaberen kender. Han har dog for en sikkerheds skyld skrevet det ind et eller andet sted i verden, men Akim ved ikke hvor.

Det lille problem med verdens undergang inden for de næste par timer regner Akim dog med at Vikingerne kan løse, for han skal selv lige løse et andet problem med tidslinien, som på lidt længere sigt også vil kunne aktivere Primus. Han har stor tillid til Vikingerne, og nævner at Thoth var en af hans agenter, som valgte nogle gode afløser.

Akim kan hjælpe med hvad han har af oplysninger. Han ved at Primus næste aktiverings-vindue er i skandinavien mellem klokken 22 og 23 dansk sommertid. Han ved at påkaldelsen af Primus kræver mindst 25000 menneske-sjæle, som alle skal være emotionelt synkroniserede. Endvidere må den der planlægger ritualet være en af de 5-10 dygtige okkultister på planeten.

Akim giver dem derpå en temporal fejlsøger, som vil angive retning til større forstyrrelser i tidsstrømmen inden for 30 minutter.

Han siger farvel og begynder at danne et teleportations-felt. Lene Kender, som har forholdt sig meget roligt det sidste stykke tid, råber pludselig "Du kan vove på at stikke af en gang til !" og springer ind i feltet. De forsvinder begge to. Karl ryster på hovedet og udbryster "Forældre !".

Karl vil nu tilbyde at hjælpe, da han indser at universets undergang nok også vil påvirke ham. Han kan f.eks. hurtigt få fat i en liste over verdens førende okkultister. Her vil Dr. Ohm straks springe i øjnene som en mulig kandidat, da han er kendt for at lave skurkestreger. Karl kan også hjælpe med transport. Han har tilfældigvis fået en Harrier som løn for et program han lavede for RAF. Den står i et skur i baghaven, og er fuldt lastet incl. missiler (15D6 explosion, no range penalty, med fast OCV 6).

Hvis de tager ud og lede efter okkultister, vil de kun finde Ole Ondøje. Dr. Geisteskranks hus er låst, der bliver ikke lukket op, og supersyn kan ikke se ind. Der er endvidere en nok points forcewall omkring huset.

### De Fire Fantasters hovedkvarter:

De Fire Fantaster havde lejet de 4 øverste etager af SAS-hotellet, og indrettet det med laboratorier, helikopter-landingsplads m.m. Inde i forhallen til SAS-hotellet står Gengælderne : Stålmænd, Kaptajn Amager, Jættten. Bilen flakser rundt om hotellet, og vil advare de andre hvis Vikingerne dukker op. Gengælderne er lige så umulige at tale til fornuft som Retfærdighedens Vogtere.

Inde i hovedkvarteret har Dr. Ohms kumpaner ryddet godt op. Hovedcomputeren samt alle tape-backups er lagt hen ved siden af cyclotronen, som kører for fuld tryk. De kraftige magnetfelter her har for længst odelagt alle data. Alle notesbøger og papirer har været en tur i Elastikmandens gigantiske 5000 graders elovn.

Som altid har forbryderne selvfølgelig overset noget. Båndet i det interne 24 timers overvågnings-system er naturligvis væk, men Elastikmanden var enormt paranoid, og havde lavet en trådløs backup til et skab i køkkenet. Mr. Fantast kan opdage backup'en ved at kigge på alarmsystemet.

De interessante steder på båndet er optagelse af et møde, hvor Elastikmanden fremviser nogle skitser af de mystiske knogler med Sam Crichton's (palæontologen) navn på, samt et sted hvor Elastikmanden får et telefon-opkald, og de alle farer ud af huset.

(Det er muligt at finde ud af hvem der ringede op, hvis man bryder ind i Tele Danmarks computer, men det kræver usædvanligt gode hacker-evner eller held. Opkaldet kom fra Anholts ambassade).

Undersøger man hvem Crichton er, finder man ud af at han var en kendt palæontolog, der døde for 2 dage siden under udgravningsarbejde i Tibet. Endvidere ringer telefonen lige da de skal til at gå. Det viser sig at være Laura Crichton, Sams enke, som netop er ankommet til Kastrup, og forlanger at tale med Richard Reenberg (Elastikmanden). Hun er flygtet fra nogle mystiske personer, som hun mener har dræbt hendes mand.

### Kastrup lufthavn:

(Hvis Laura Crichton har kontaktet dem).

De kommer ind i forhallen, og kigger efter LC. (Hun er ikke på et evt. aftalt mødested). En mand i trenchcoat med hat og briller kommer forbi. Der går et stykke tid. Der kommer to mænd i trenchcoat forbi. Lidt efter kommer der en familie med to teenager børn og en barnevogn forbi. Hjulene på barnevognen knirker. (Ser man efter, kan man se at der er et forhæng for, så man ikke kan se barnet).

Tre mænd i trenchcoat dukker op. De stiller sig op omkring udgangen fra paskontrollen. Hvis man har holdt øje med de tre andre, kan man se at de står og "gemmer sig" bag søjler m.m. Familien med barnevognen er på vej ud.

En kvinde, der nogenlunde svarer til Laura Crichtons signalement kommer ud. De tre forreste trenchcoats trækker nogle pistoler. (Spørger man hvad type det er, får man at vide at det er Walter PPK, som bl.a. det danske politi bruger.) Kvinden springer i dækning, og de stormer efter hende.

De tre trenchcoats i baggrunden stormer også frem. En af dem kommer til at skubbe til kvinden med barnevognen. Barnevognen begynder at trille. Man ser en elektrisk bagagevogn med stor fart, og kan regne ud at den vil træffe barnevognen.

Hvis man følger med trenchcoat'erne, ser man dem omsider fange kvinden. En af dem prøver tilsyneladende at kvæle hende. Hvis de ikke stopper det, ser de da at hun havde en plastikmaske med paryk på hovedet. Superole genkender hende straks som Dark Side, en eftersøgt international terrorist. Hvis man har blandet sig i arrestationen, vil DS forsøge at regne ud hvem de tror hun er, og spille med. Hvis man antaster en af trenchcoat'erne, vil de først bede en om at skruppe af. Kun hvis man fortsætter, vil de vise deres politiskilte.

Hvis man stopper barnevognen, vil kvinden komme hen og sige "tak" med en underlig kold stemme. Man kan også mærke en underlig kulde strømme ud fra hende. Hvis barnevognen vælter, vil "barnet" ikke falde ud, og kvinden vil gå hen og rejse den op og køre videre uden at checke barnet.

Finder man omsider ud af at checke indholdet af barnevognen, vil den dæmon-besatte familie straks prøve at hindre det. Det viser sig at de har fanget Laura Crichton, og bundet hende sammen, så hun kan være i barnevognen.

Det kræver lidt tid at få hende væk, men hun har ikke lidt nogen speciel overlast. Hun kan fortælle at de fandt de mystiske knogler inden for de sidste par måneder. Sam havde haft tegninger med rundt til forskellige kolleger, for at diskutere dem. En af disse kolleger havde kontaktet Richard Reenberg, som så igen havde kontaktet Sam. Det var blevet aftalt at De Fire Fantaster skulle besøge udgravningen om en uges tid, men inden da var Sam omkommet under en uforklarlig bjergbestigning midt om natten.

Laura var vågnet midt om natten nogen dage efter, og var gået en tur. Hun havde da set den mystiske familie snige sig ind i lejren og myrde deres lokale hjælpere. Derefter havde hun holdt sig skjult, mens de tilsyneladende ledte efter hende. Under flugten til Danmark havde de omsider indhentet hende ved den sidste flyrejse, men hun havde ikke troet de turde gøre noget i lufthavnen.

Laura har gemt negativer af fotografier af knoglerne syet ind i sit tøj. Hvis de får en kode-ekspert (f.eks. Kender) til at undersøge hullerne, vil man finde følgende: Primus, 55-60 gr nord, 10-15 gr. øst, 25/8 1994, kl. 23-24, (et langt ord med en masse konsonanter). Hvis nogen skulle finde på at analysere ordet med en sprog-analysator og sammenligne det med andre dæmon-navne (som Reenberg gjorde), vil man finde ud af at det er stavet bagfra.

De dæmon-besatte vil vågne ca. 10 minutter efter, og ikke kunne huske noget siden de gik i seng en dag for omkring en måned siden. Der er ingen spor af dæmonerne, men Mr. Fantast kan se noget forlade deres kroppe, når de mister bevidstheden.

### Lovens beskytteres rumskib:

Her er de fleste danske superhelte samlet. Rumskibet ligger i en geostationær bane over Danmark. Transport til og fra foregår med en "beamer", som betjenes af Robert. Robert er Natmands superhelte-elev. Han er iført kjole og højhælede sko, som han hele tiden snubler i. Forespurgt om sin påklædning vil han sige at det er hører med til jobbet, og hvis han kan finde et bedre job, vil han gerne det.

Efter al sandsynlighed vil man blive ført hertil som fanger. Alle superhelte vil samles i en stort rundt lokale med borde og stole langs væggene, og stille vikingerne i midten. Herefter vil man fremlægge "beviser" mod dem. Man argumenterer med ødelæggelse af et TV-studie, at de ikke blev fanget af Anti-Beyonderen, at Clairman the Necromancer er forsvundet og sidst set i selvskab med dem, samt at de har sprunget en bombe af på Rådhuspladsen i København.

Ingen af dem vil høre på nogen mod-argumenter, og det ender med at de bliver spærret inde i en flugtsikker celle. Hvis de forsøger at stikke af inden, kan man for at spare tid sige at de kæmpede heltemodigt, men tabte. Bl.a. vil Dunk være i satellitten, og han er temmelig sej, omend lidt dum.

Mens de er i cellen, vil Skæbnekirurgen komme ind til dem. Han vil forklare at hans magiske krystal desværre ikke virker for tiden, på grund af interferens fra alle de forbandede Wizard(TM) sæt der er i omløb på jorden. Han er dog villig til at tro på dem, og kan evt. hjælpe med okkulte oplysninger. Da han er i opposition til de andre superhelte, vil han arrangere et strømudfald. De skal da skynde sig ned til teleporteren, hvor Robert, som er med i planen, vil indstille teleporteren, og derpå lade sig slå ned.

**Anholt:**

Hvis man besøger ambassaden først, får man kun at vide at nogle VIP'er var der om morgenen. Ingen ved noget, men alle frygter Dr. Ohm's vrede.

Tager man pr. fly til Anholt, uden at forsøge at melde det til myndighederne der, vil man blive fanget af en tractor-beam, og ført ned til Dr. Ohm's borg. Forsøger man på noget, vil alle Dr. Ohm's gargoyles blive aktiveret, og der er for mange af dem til at man kan vinde over dem.

Tager man alm. transport til øen med evt. falsk visum, sniger sig ind o.a., kan man finde frem til borgen, ved at spørge de lokale, der alle er meget bange for Dr. Ohm. Dr. Ohm købte i øvrigt Anholt af den danske stat for 10 år siden, da en statsbankerot truede.

Borgen er beklædt med en masse gargoyles. Foran indgangen ligger der to gigantiske sphinx'er, som stiller ubehagelige spørgsmål. Hvis det kommer til kamp, vil Dr. Ohm dukke op, og opfordre dem til at overgive sig. Han vil invitere dem på middag, og diskutere sagerne med dem. Han vil tilbyde dem en mindre beboet gallakse samt Brasilien, hvis de går med på hans plan. I modsat fald bliver han nødt til at udslutte dem. De får dog et par timers betænkningstid som de skal tilbringe på borgen. 4 dæmon-besatte vagter følger dem rundt.

De kan stikke af ved at narre eller nakke de ikke alt for kloge vagter. Hvis de hukker et af Dr. Ohms fly eller bliver beamet op, slipper de for gargoyles. De kan evt. også udnytte at Superole kan flyve hurtigere end dem.

Dr. Ohm vil ikke fortælle hele sin plan, men dog at den indebærer, at han i aften vil påkalde en dæmon, som gør ham til hersker over universet. Hvis de kan finde hans studere-kammer efter at være sluppet af med vagterne, kan de finde hans noter om knoglerne. De giver samme resultat som hvis de får dekodet Laura Crichtons fotografier.

**Koncerten:**

En times tid før koncerten forlader Dr. Ohm Anholt i sit private jettfly. Hvis Vikingerne ligger på lur, kan de følge efter, men ikke indhente det eller komme på skud-afstand. Flyet lander i Kastrup, hvor Dr. Ohm kommer igennem udenrigs-ankomsthallen (Hvis de ikke var i Kastrup tidligere, kan de evt. få scenen her med inden Dr. Ohm kommer ud, afhængigt hvor meget tid der er tilbage). Hvis de forsøger at stoppe Dr. Ohm, vil han påberåbe sig diplomatisk immunitet og ellers kun lave defensive manøvrer mod eventuelle angreb. Efter 1 turn dukker Skæbnekirurg, Sølvtjeneren og Dunk op.

Fra lufthavnen bliver Dr. Ohm kørt til Parken i en ambassade-bil. Han vil straks gå til sin v.i.p. loge. Han vil herefter under hele koncerten være i mind-link med Pink Floyd samt lyd- og lysfolkene i lydteatret. Dr. Ohm er sej nok til at kunne udføre ritualer uden at sige nogle ord højt, men han har brug for at visse ikke-hørbare lyde sendes ud gennem højttalerne og at kunne kontrollere folks følelser via bandet. (Mr. Fantast kan høre de underlige lyde i højttalerne.)

I en nærliggende loge sidder hele Super-Con 94. De er tilfældigvis alle Pink Floyd fans, og vil ikke finde sig i at nogen ødelægger koncerten. Hvis de får dæmonerne ud af nogen af de besatte, vil Dr. Ohm gå ned til scenen i sin egenskab af læge og "undersøge" bandet. Det meste af lyd- og lysanlægget vil også kunne erstattes.

Hvis Vikingerne bliver afsløret i Parken, kan de enten stikke af, eller blive taget til fange (Der er for mange superhelte). De bliver herefter sendt til den 8. dimension, hvor de møder en fornærmet Orias. Hvis de lover at komme og pudse hans cykel en gang om ugen, kan han overtale dem til at sende dem tilbage til Parken. De ankommer til finalen.

Finalen er at alle undtagen ikke-fans (Vikingerne er ikke fans, uanset hvad deres spillere er) pludselig sidder i trance, og messer "Primus, Primus ...". Dr. Ohm, som har siddet og dirigeret ritualer, rejser sig op, og siger et par ord. Et rødt laserlys rejser sig mod himlen. Skyer bevæger sig i hurtigere og hurtigere cirkler omkring lyset. Pludselig lyder der et meget dybt brag, og noget meget stort bevæger sig ned ad strålen. De kan evt. give sig til at tæve løs på Dr. Ohm her. Hvis han vinder, vil han anbringe dem i en magisk cirkel (DEF 15, 15 BODY Forcewall).

Primus er ca. 100 meter høj, og giver alle et nok terninger pre-attack. Han står afventende, indtil nogen siger det magiske ord. Hvis intet bliver sagt inden for 10 minutter, vil han udløse hvad der svarer til en 10 megaton atomekspllosion, og fornærmet gå sin vej. Hvis nogen siger det bagvendte ord, vil han gå i gang med at ødelægge universet. Hvis nogen siger det rigtige ord, vil han afvente 1 kommando fra dem, udføre den, og gå igen. Han vil dog lige æde alle tilskuernes sjæle først, medmindre man specifikt ønsker at han skal gå sulten derfra.

Hvis Dr. Ohm får uendelig magt, vil han kigge på mens folks rundt omkring skrigende får deres sjæle flået ud og Primus forsvinder. Kun Vikingerne og Dr. Ohm er dernæst i live. Dr. Ohm prøver sine kræfter af ved at slukke et par stjerner, og dernæst forvandle Parken til et gigantisk palads. Han siger til vikingerne "I får lov at leve for at kunne bevidne starten på mit glørværdige imperie. Jeg vil nu fjerne resten af menneskeracen for at skabe mig nye og værdige tjenere." Han griner med en fæl dyb skurkelatter.

På nogle gigantiske TV-skærme i paladset kan de se hele jorden gå under. Da det er færdigt, vil han danne en lyskugle i luften og forme den til et glorificeret menneske. Han lader den køle af, så den får stenagtigt udseende. Derpå går han meget højtideligt hen til, og puster på den. Da intet sker, puster han en gang til og en gang til. I tredje forsøg bliver figuren delvis til kød, vakler lidt, og falder sammen i en bunke mudder.

Der ligger stadigvæk lig overalt med rædselsslagne udtryk i ansigterne. Han samler et af ligene op, og forsøger at tilsyneladende at puste liv i det. Da det mislykkes, sukker han lidt og trækker på skuldrene. Dr. Ohm råber "Lad alt blive som før!", og pludselig er alt som før Primus blev påkaldt. (Dvs. de rejser 1 time tilbage i tiden). Hvis Vikingerne kan hjælpe ham til at nå denne konklusion, er det godt.

Til de GM'er som ikke synes deres spillere har fortjent at hverken universet eller København går under: Akim (+LK) kan dukke op mens Primus står og gestikulerer. Han er tydeligt rystet og tager sig til hovedet. Lene Kender råber at han skal gøre noget. Han går dernæst hen sparker til Primus' fod. Primus kigger fornærmet på Akim. Akim opfordrer Primus til at stoppe. Primus siger "Det skal jeg have skriftligt!". Akim forsvinder i et par minutter, og kommer tilbage med et stykke papir, som han viser Primus. Primus forsvinder surmulende (evt. medbringende Dr. Ohms gudekræfter), og Akim mumler "og så lige da han var til et vigtigt møde. Nu bliver jeg aldrig forfremmet". Akim vil gå lidt afsides med Dr. Ohm, og de vil hviske lidt sammen. Hvad det end er de aftaler, vil Dr. Ohm opføre sig som beskrevet herunder. Akim (+LK) vil forsvinde inden folk vågner.

Hvis alle er i live til sidst, vil Super-Con bevæge sig hen mod Vikingerne. Dr. Ohm vil dog nå dem først, og give dem hver en konvolut. Han vil derpå sige til Super-Con: "De har diplomatisk immunitet". Konvolutterne indeholder diplomatpas.

Næste dags aviser kræver Vikingerne udvist af Danmark m.m., men hverken journalister eller superhelte kan bevise noget. Vikingerne får derfor lov at blive i Danmark, men de andre superhelte hader dem nu endnu mere, og tror de er i ledtog med Dr. Ohm.

**NPC'er:****Halogen:**

STR 20 DEX 20 CON 25 BODY 10 INT 10 EGO 14 PRE 20 COM 10  
PD 20 ED 20 SPD 4 REC 9 END 50 STUN 43

+2 OCV levels.  
STR 50 telekinesis, fine manipulation, ½ end cost  
5D6 flash  
5D6 entangle (lysende energifelt)  
12" flight, x8 non-combat  
Alle ovenstående med OIF lommelygte bundet til håndled.  
full life support

Halogen er besat af tanken om at bekæmpe det onde. Han råber ting som: "Lad sandhedens lys fortrænge din ondskab." "Jeg føler godheden gennemstrømme mig. Frygt, ondskabens tjenere."

Han er ikke i stand til at opfatte verden som andet end sort og hvidt, men er rimelig nem at påvirke mht. hvad han opfatter det ene og det andet.

**Hormon Hanne:**

STR 60 DEX 20 CON 20 BODY 15 INT 10 EGO 14 PRE 25 COM 20  
PD 20 ED 20 SPD 4 REC 10 END 40 STUN 55

2 lvl h-t-h  
12" running  
lifesupport: underwater, heat/cold

Muskel-Mette's storesøster. Hun mener at Vikingerne fik hendes søster dømt for noget hun ikke havde gjort, og er glad for at de til sidst viser deres sande ansigt. Hormon Hanne mener selv hun er den stærkeste (og smukkeste) superhelt i Danmark. Hun vil derfor være dybt forundret hvis hendes modstander ikke falder om efter det første slag. ("Nå, så du er en to-slags superskurk !").

**Natmand:**

STR 25 DEX 30 CON 25 BODY 12 INT 13 EGO 18 PRE 30 COM 10  
PD 15 ED 15 SPD 6 REC 10 END 40 STUN 42

1 all combat level  
10" running  
+6D6 h-t-h (elektriske knojern, vs. ED)  
breakfall 15-  
div. detektiv-skills

Natmand er den eneste af Gengælderne, som er i stand til at bruge sin hjerne til noget (Han er også officiel leder). Han har en total code of honor, så han ikke vil slå på kvinder og folk der ligger ned, medmindre de angriber ham. I sine replikker er han en typisk snerrende superhelt: "Smag elektriske knojern" "Slå mig en gang til lige her, jeg kunne ikke mærke noget".

**Ekspres Egon:**

STR 30 DEX 35 CON 20 BODY 10 INT 10 EGO 10 PRE 10 COM 10  
PD 15 ED 15 SPD 6 REC 10 END 40 STUN 35

1 level all combat  
20" running

Ekspres egon har et ekstremt forhøjet stofskifte, og går derfor ustandselig rund og gumler på chokolade. Hans handlinger er altid hurtige, og ikke særligt gennemtænkte. Hans replikker er næsten umulige at forstå, da de bliver udtalt med 4-dobbelt hastighed (Natmand og Hormon Hanne forstår det).

**Karl Kender/Overmand:**

STR (125) DEX (35) CON 50 BODY 30 INT 23 EGO 30 PRE 40 COM 16  
PD 30(60) ED 30(60) SPD (8) REC 35 END 100 STUN 118  
(Tal i parentes er max værdier, se herunder.)

EGO,POW,FLASH def samt KB rest. alle på effektivt 20.  
30 pts. hardened armor, full life support, 1 pt. regeneration.  
1/2 END cost og affects desolid på STR.  
Persistent mental invisibility.  
Flight 25", x16 noncombat.  
8 levels telescopic vision, IR+UV vision

Skills: Computer programming, Combat driving, Sec. sys m.m.  
+8 overall levels. (Max værdi. Styret af hvad han tror han kan.)

Karls superkræfter har den begrænsning, at han ikke selv ved hvad han kan gøre med dem. Som ung vil han hele tiden finde på måder at forklare sin usærlighed m.m. på. (At virkeligheden til en vis grad indretter sig efter det, kan regelteknisk kaldes special effect.). Han mente ikke selv at han har nogen superkræfter.

Når han selv føler sig overbevist om at han kan gøre en given ting, vil han som regel kunne gøre det. Omvendt vil han kunne tro sig påvirket af f.eks. flash attack, selv om hans defenses beskyttede ham.

Som barn er han en utålelig møgunge uden respekt for andres ejendom. Siden Vikingerne mødte ham sidst har han dog fordret sig en smule mht. sin hacker-virksomhed. Han kan stadig ikke bruge sine superkræfter aktivt, da han endnu ikke erkender, at han har dem.

**Orias:**

STR 70 DEX 20 CON 35 BODY 15 INT 10 EGO 20 PRE 25 COM 8  
PD 30 ED 30 SPD 6 REC 21 END 70 STUN 78

+3 all combat  
+6 range levels med blast.

Blast ( i OAF forlygte) 16D6. (Nefa-force)

0 END cost på ovenstående

10\* Knockback resist (dvs. 15+ body og han falder af cyklen.)  
5 pts. Power def.  
9 pts. mental def.  
20/20 damage resist

20\* flight, X vildt meget noncombat.  
Dimensional travel med plot device limitation.  
OAF rumcykel (DEF 10, body 5 )

Orias er den typiske flying brick - energy projector med berserk for any reason 14-. Hvis han får rigtig mange bank, vil han surmule lidt, men ellers opføre sig nogenlunde.

Hans diverse foci er blot foci for hans kræfter. Han kan f.eks. godt bruge en almindelig cykel med en almindelig cykellygte, med det vil se uchecket ud.

### Lene Kender:

STR 15 DEX 20 CON 18 BODY 12 INT 13 EGO 23 PRE 15 COM 16(8)  
PD 6 ED 6 SPD 4 REC 9 END 36 STUN 29

+2 all combat levels.  
WF: melee, small arms, heavy weapons.  
Brawling (+1D6 HTH)  
Combat driving  
Stealth  
1½D6 RKA, autofire, +1 OCV OAF maskinpistol.  
KS: Give børn dårlig opdragelse 18-  
3D6 luck  
Hader superhelte (strong, very common).

Lene havde helt fra lille af fantaseret om superhelte, så det var hendes største ønske, der gik i opfyldelse, da hun mødte en charmerende ung superhelt i et hvidt og sort kostume. Hun kan ikke huske helt klart hvad der skete, men nogle dage efter var hun fange hos nogle superskurke. I dagevis ventede hun på at den mystiske superhelt skulle dukke op, men intet skete. Til sidst lykkedes det hende selv at flygte. 9 måneder efter blev Karl født, og siden da har hun hadet superhelte.

Lene hader Akim fordi han forlod hende, men da han samtidig er den eneste mand hun nogensinde har været (og er) forelsket i, kan hendes adfærd virke lidt besynderlig. Hendes had mod superhelte i almindelighed gælder også Vikingerne, men formildes lidt af, at de andre superhelte tilsyneladende ikke anser dem for rigtige superhelte.

Bemærk at Superole hedder Kender med "t".

### Akim:

STR 50 DEX 30 CON 50 BODY 30 INT 28 EGO 50 PRE 40 COM 20  
PD 60 ED 60 SPD 6 REC 20 END 100 STUN 80

full life support  
30 pts. def er resistant og hardened  
5 pts. regeneration  
pow, mental, flash def på omkring 25  
spatial awareness  
60 pts. cosmic powerpool  
vildt god teleport  
diverse andre powers, bl.a. clair-altmuligt

Akim er agent for den mystiske Skaber. Han har opsyn med et stort antal verdener, og er altid på farten. Han opfatter de fleste af sine opgaver som ren forretning, men har dog en smule samvittighed. Han opsogte Lene Kender udelukkende fordi hans undersøgelser viste, at hendes gener kombineret med hans ville skabe et noget, som kunne hjælpe ham i hans arbejde. Han havde egentlig tænkt sig at tage tilbage til hende og forklare, men ombestemte sig, da han ikke troede hun ville forstå.

### Ole Ondøje:

STR 10 DEX 17 CON 40 BODY 13 INT 18 EGO 23 PRE 20 COM 6  
PD 20 ED 20 SPD 5 REC 10 END 80 STUN 38

Det onde øje (han har lavet sig et skab fyldt med dem nu.):  
5D6 flash +  
7d6 AVLD flash def +  
3d6 body drain

+5 OCV, det onde øjne  
19 pts. mind def.  
6d6 entangle  
12d6 EB  
3d6 transfer stun, ranged  
10\* teleport, x1000 range.

diverse ritualer, krystalkugle m.m.

2 statuer (golems) (STR 50, DEX 14, SPD 3, DEF 5 body 15)



Ole Ondøje er stadig sur på Vikingerne, og vil i øvrigt ikke risikere at få de andre superhelte på nakken, ved at hjælpe eftersøgte forbrydere. Han vil tale til dem fra sit vindue på 1. sal. Hvis de er voldelige, vil han pudse statuerne på dem og forsøge at stikke af.

I hans bibliotek findes der bøger, der omtaler Primus som en dommedags dæmon. Det fremgår her, at dens sande navn stod skrevet på himlen, men Skaberen viskede det ud for omkring 2 millioner år siden. Et andet sted står der, at der i hvert århundrede vil fødes en person, som har tilstrækkelig fornemmelse for tidens væsen til at kunne fornemme hvor Primus kan påkaldes. De kan næppe finde disse bøger eller oversætte dem uden Ole Ondøjes hjælp.

Ole Ondøjes krystalkugle vil kun vise støj på grund af Wizard(tm). Hvis får ham til at prøve i længere end et par minutter, vil han dog kunne finde ud af at et eller andet forfærdeligt formentlig vil ske samme dag. Fortsætter han, vil han få en vision af Primus, og være dybt chockeret.

Efter Ole Ondøjes bedste viden er kun Dr. Geisteskrank (som han ikke har kunnet komme i kontakt med det sidste år), Hellraiser (som ingen har været i kontakt med i to år), Clairmann the Necromancer (som formodes død), Skæbnekirurgen samt Dr. Ohm i stand til at udføre Primus ritualer. Hvis man spørger hvad der sker, når man siger en dæmons navn bagfra, vil han sige: 'Jamen det gør man da ikke. Så vil den jo være fri til at gøre hvad den har lyst til!'. Hvis de nævner at det er 'Primus' navn, vil han kigge dumt på dem og spørge, hvad de tror en dæmon der er lavet til at ødelægge universer med ville gøre.

### Kaptajn Amager:

STR 50 DEX 24 CON 20 BODY 10 INT 10 EGO 10 PRE 20 COM 10  
PD 20 ED 20 SPD 5 REC 14 END 40 STUN 45

2 all combat level  
12D6 blast vs. PD, OAF amagerstang  
10" running  
Radio, IIF armbåndsur

Kaptajnen er (naturligvis) iført et blåt kostume med et stort hvidt "A" på brystet. Han har en lille bog, hvor han noterer alle sine gode gerninger i, og han skal helst holde kvoten på 10 om dagen. Hans kampråb er lidt bizart: 'Ingen mand er en ø!'.

### Jætten:

STR 50(70) DEX 20 CON 25 BODY 10(14) INT 10 EGO 10 PRE 10 COM 20  
PD 20 ED 20 SPD 4 REC 13 END 50 STUN 48(53)

2 lvl grab  
4 lvl growth (tal i parentes, 4" kb resist, -2 OCV)  
15" running  
Radio, IIF armbåndsur

Jætten er en tidlige mandlig fotomodel, som begyndte at dyrke body-building, og fandt ud af at anabolske steroider have en lidt speciel effekt på ham. Han er utrolig selvglad, og elsker at stå og posere og vise hvor mange (kvindelige) fans han kan løfte på en gang. Hans kampteknik består i at gribe fat i folk og smide dem ind i noget solidt. (At slå på folk kunne give ham sår på knoerne). Han er også en kæmpe-kylling.

### Stålmanden:

STR 60 DEX 20 CON 25 BODY 10 INT 18 EGO 18 PRE 20 COM 10  
PD 25 ED 25 SPD 4 REC 17 END 50 STUN 53

1 lvl all combat  
12" flight, x8 non-combat  
12D6 EB (plasma blast)  
6D6 Flash (laser)  
6D6 entangle, 2 recoverable charges ( raketter m. supergummi)  
Radar  
Diverse apparater med f.eks. 2D6 EB og en masse special effect  
Radio, IIF armbåndsur

Stålmanden er i virkeligheden hemmelig agent for en organisation, hvis navn ikke skal afsløres her. Dragten har han fået mod til gengæld at spionere blandt superhelte for denne organisation. Han gør sit bedste for at spille lige så dum som de andre superhelte, men tænker dog også lidt på sit eget helbred. Typiske kommentarer: "Gengældelsens time er kommet!" "Du tvinger mig til at bruge min dødsstråle ... fzzz pop".

### Bien:

STR 50 DEX 30 CON 30 BODY 10 INT 13 EGO 14 PRE 10 COM 10  
PD 25 ED 25 SPD 6 REC 16 END 60 STUN 50

5 lvl shrinking (+10 DCV, +15" kb, ca. 5 cm højde)  
10" flight  
12D6 sonic blast (kun med fuld shrinking)  
Discriminatory+targeting on smell  
Radio, IIF armbåndsur

Bien er Jættens kone. Hun er håbløst forelsket i ham, hvilket er den absolut eneste grund til at hun er superhelt. Hendes kostume er gult, med nogle små plastikvinger på. Hun ville utvivlsomt være den sejeste af Gengælderne, hvis det ikke var for hendes evige bekymren for Jætten, og hendes dårlige vane med at vokse til fuld størrelse, når hun bliver gal. Typiske kommentarer er: "Hvorfor prøver du på at ramme mig, når jeg ikke engang kan ramme mig selv?" "Bzz. Er du ikke bange for at blive stukket?"

### Dæmonbesatte:

STR 60 DEX 20 CON 30 BODY 10 INT 10 EGO 18 PRE 10 COM 10  
PD 20 ED 20 SPD 4 REC 18 END 60 STUN 55

6D6 blast (kulde-stråle)

Dæmonbesatte virker en smule sløve og udstråler kulde, men kan ellers gå for at være normale mennesker. De er alle i mind link med Dr.

Ohm. Hvis de slås bevidstløse, vil dæmonen forlade dem, og de vil blive til normale mennesker uden erindring om hvad der er sket med dem i 1-100 dage. Ved mentalt angreb på dem vil man (=Mr. Fantast) opdage at de er besatte, og kunne fjerne dæmonen med et nyt angreb med +20 effekt.

Dr. Ohm har omkring 30 dæmoner at besætte med. Hvis en dæmon bliver tvunget ud af sin vært, må Dr. Ohm hente den tilbage frem dens hjem-dimension med et ritual. Han har i øjeblikket besat Pink Floyd (3 stk.), 3 teknikere i lydtelet, 12 vagter på slottet, samt 10 agenter rundt omkring. Endvidere har han 2 dæmoner på stand-by inde i sin egen krop. Han kan da besætte folk ved berøring, men det virker ikke på superhelte.

#### PET agenter:

STR 13 DEX 11 CON 10 BODY 10 INT 10 EGO 10 PRE 10 COM 10  
PD 4 ED 2 SPD 2 REC 5 END 20 STUN 22

1D6 ranged killing (Walter PPK)

#### Dark Side:

STR 20 DEX 23 CON 30 BODY 15 INT 23 EGO 23 PRE 20 COM 16  
PD 15 ED 15 SPD 6 REC 10 END 60 STUN 40

Har forskellige powers, som hun kun vil bruge til flugt fra fængsel. I værste fald vil hun bruge en smule flight til at overleve et fald, og derpå spille død.  
3D6 luck

En masse skills

Dark Side har været nummer 1 på listen over eftersøgte terrorister i nogle år. Hun er undsluppet en hel del fælder efterhånden, men ingen har endnu mistænkt hende for at have paranormale evner, blot en masse held. Dark Side er terrorist udelukkende fordi hun kan lide at ødelægge ting. I starten prøvede hun at blive behandlet af psykologer, men det endte altid med at hun sprang dem i luften. Hun anser andre terrorister for at være barnlige amatører. Hele den venstre side af hendes krop er sort, men normalt optræder hun i forklædning, så det ikke kan ses.

#### Laura Crichton:

STR 10 DEX 14 CON 15 BODY 10 INT 18 EGO 14 PRE 15 COM 16  
PD 4 ED 4 SPD 3 REC 6 END 26 STUN 23

8" running  
Div. skills

Laura er dybt chockeret, men dog i stand til at tænke klart.

#### Skæbnekirurgen:

STR 20 DEX 23 CON 40 BODY 15 INT 23 EGO 26 PRE 25 COM 10  
PD 30 ED 30 SPD 5 REC 10 END 80 STUN 65

2 all combat levels

20 pts. mind defense.  
10 pts. power defense.  
5 pts. flash defense.  
full life support

18D6 EB  
9D6 entangle  
6D6 vs. power def, no range penalty  
15" flight  
teleport, x16 masse, range: ca. til månen  
10D6 healing  
10D6 telepathy

Div. ritualer, magisk apparatur m.m., blandt andet:  
Skæbneumulet m. teleport other hvorsomhelst og clair-almuligt.

Skæbnekirurgen er den eneste af de andre superhelte, som er i stand til at tænke nogenlunde klart. Via sin krystal-kugle ved han at Vikingerne vitterligt har reddet verden adskillige gange, men han har opgivet at få de andre med på ideen. Han er i øjeblikket formand for både Vogterne og Super-Con komiteen. Han kan derfor være til stor nytte for spillerne, men i en kamp-situation bliver han nødt til at spille med.

Skæbnekirurgen er iført hvid lægekittel med en masse underlige magiske symboler på. I panden har han sin skæbneumulet udformet som et spejl, der sommetider viser folk ting fra deres fortid og fremtid. Lige for tiden virker den ikke ordentligt, hvilket han beskylder interferensen fra Wizard(tm) for. I virkeligheden er det Dr. Ohm, der har lavet en langdistance spell på ham. Den sløver også hans evne til at opdage magiske fænomener, f.eks. ritualer under koncerten.

#### Robert:

STR 20 DEX 20 CON 20 BODY 10 INT 13 EGO 14 PRE 10 COM 18  
PD 10 ED 10 SPD 4 REC 8 END 40 STUN 30

+4D6 h-t-h, elektriske knojern  
1 lvl all combat

Robert fik en gang lavet en test af hvilket job han ville egne sig bedst til. Da svaret var Superhelt (programmørens måde at fortælle folk at de var helt umulige), blev han noget fortvivlet. Han fattede dog straks den plan at søge om at blive sidekick for en superhelt, og fik fat i Natmand. Natmand kom da til at sige at han kunne få jobbet hvis han ville gå i dametøj, intet anende at Robert ville tage ham på ordet. Robert er ekstremt doven. Han bestiller (næsten) ikke andet end at sidde ved teleportereren, drikke cola, spise pizza og se video. Han ved at Natmand vil fyre ham, hvis han sig i normalt tøj.

#### Dunk:

STR 80 DEX 20 CON 40 BODY 20 INT 5 EGO 20 PRE 30 COM 5  
PD 40 ED 40 SPD 4 REC 24 END 80 STUN 80

2 lvl h-t-h  
 10" running  
 full lifesupport  
 10" knockback resist  
 30 pts. damage resist  
 2 pts. regeneration

6D6 aid to all characteristics, only to regain lost, self only.

Dunk er en tidligere sværvægtsbokser, der en dag blev knockout'et, så han tilsyneladende døde. To måneder efter vågnede han op i sin kiste, og opdagede at han var blevet umådelig stærk. Efter at have tilbragt nogen tid med at rende rundt og banke forskellige bokser og påståelige superhelte, blev han resocialiseret af Skæbnekirurg og optaget i Vogterne.

Dunk ligner en typisk sværvægtsbokser med boksershorts, brækket næse og blomkålsører. Hans hud er dog næsten helt hvid, og han bærer normalt en t-shirt med teksten "Dunk lives!". Dunk er en stor tilhænger af enstavelsesord: "Dunk dunke", "Ha!".

### Sølvjeneren:

STR 50 DEX 24 CON 25 BODY 10 INT 10 EGO 20 PRE 15 COM 10  
 PD 25 ED 25 SPD 6 REC 15 END 50 STUN 58

2 lvl all combat  
 15" flight  
 full lifesupport  
 5 pts power def  
 9 pts. mental def  
 Sense souls (targeting sense)  
 Dimensional teleport, x4 mass  
 7D6 NND vs. lifesupport breathing (sølvstøv)  
 7D6 mind blast

Sølvjenerens officielle historie er, at han var en butler der blev narret til at tjene en dæmon, men til sidst fik narret dæmonen til at give ham dæmonkræfter og sætte ham fri.

I virkeligheden har han ganske frivilligt været sjælesamler for Blackjack i næsten 100 år, indtil han en dag sagde op på grund af Orias. Han hader stadig Orias.

Sølvjeneren er klædt som en engelsk butler. Hans hud er sølvskinnende, og i panden har glødende rødt "S". Han taler altid pænt til folk, og kan f.eks. finde på at hjælpe en falden modstander på benene igen og undskyldte mange gange.

### Dr Ohm:

STR 70 DEX 23 CON 30 BODY 15 INT 48 EGO 23 PRE 35 COM 14  
 PD 35 ED 40 SPD 6 REC 21 END 70 STUN 100

+2 all combat

16D6 blast. ( Electro-blast)  
 8D6 NND vs. full life support (Magnetic blast)  
 12D6 damage shield (tager 1 fase at få op, men er så persist)  
 Alle med linked nokD6 transform: Får håret til at rejse sig.

Spatial awareness (magnetic fields)

12" flight, x4 non-combat

5" knockback resistance  
 5 pts. Power def.  
 5 pts. flash def.  
 8 pts. mental def.  
 25 point def er resistant.

Diverse ritualer, magisk apparatur m.m.

Mind Link med dæmonbesatte (kræver ritual)  
 2 stk. dæmoner på stand-by

speed reading, eidetic memory  
 alle skills han gider bruge nok-

Dr. Ohm var engang et vidunderbarn ved navn Viggo Thomsen. Han havde to doktorgrader inden han var 20, og intet syntes at begrænse hans evne til at absorbere viden. Da turen kom til historie, blev han enormt interesseret i magiens historie, og en sen nat forsøgte han sammen med nogle ligesindede at udføre et magisk ritual. Under dette blev hans latente elektriske mutant-kræfter frigjort, og en enorm eksplosion dræbte vennerne og ødelagde hans hus.

I mange måneder lå han i en specielt konstrueret seng på rigshospitalet. Ingen kunne komme nær ham, da han udsendte et kraftigt magnetisk felt. Da han omsider kom til sig selv, var han meget forandret. Han kunne nu til en vis grad styre det magnetiske felt. Dels for at gøre dette nemmere, dels for at skjule sit vansirede ansigt, konstruerede han en speciel dragt, som han med et magisk ritual forsegled sin krop i.

Herefter brugte han sin enorme viden til i løbet af få år at samle Danmarks største personlige formue. Da en statsbankerot truede i 1984, reddede han landet og fik til gengæld Anholt, som han gjorde til en selvstændig stat. (I virkeligheden var det hans egne magiske og finansielle manipulationer, der havde fremkaldt krisen). Siden da har han helliget sig sine hobbyer: Magisk forskning, destabilisering af mindre stater samt opkøb af multinationale selskaber.

Dr. Ohm ligner nu en over 2 meter høj marmorstatue i klassisk græsk design. Han er som regel iført sort toga og endnu sortere kappe. Som han før var besat af tanken om uendelig viden, er han nu besat af tanken om uendelig magt. Dette er ikke det samme som så meget magt som muligt. Dr. Ohm er ligeglad med småting. Han opfatter de fleste af sine planer som en slags spil at fordrive tiden med. Dette gælder naturligvis ikke for påkaldelsen af Primus. Replikker: "Jeg har diplomatisk immunitet" "I har overtalt mig til at give en demonstration af hvad magt er"

### Gargoyles (Sphinx):

STR 50(60) DEX 20 CON 20(25) BODY 10 INT 5 EGO 10 PRE 20(25) COM 0  
 PD 20(25) ED 20(25) SPD 4 REC 14(17) END 40(50) STUN 45(53)

perception 15-

+1 h-t-h  
10" flight

Dr. Ohm's gargoyles er programmerede til at angribe alle de ikke kender som ansatte på slottet, medmindre disse bliver lukket ind af vagterne ved porten. Der er 40 af dem ialt. De vil gå i aktion 8 ad gangen.

**Primus:**

STR 666 DEX 66 CON 666 BODY 666 INT 66 EGO 66 PRE 666 COM 0  
PD 666 ED 666 SPD 12 REC 666 END 666 STUN 666

20 levels permanent growth  
Alle powers på tilstrækkeligt niveau

Primus er det suverænt mægtigste væsen i dette univers. Hvis nogen irriterer ham for meget, vil han udløse en mindre atom-eksplosion. (30D6 EB + 10D6 killing NND m.m. i stort område.)

Primus kan aktiveres med et ritual, der kræver temmelig meget magisk energi, minimum 25000 sjæle der kalder på ham, samt en kraftig rød lysøjle. For at sikre mod uautoriseret brug er det endvidere kun muligt at påkalde ham på bestemte steder og bestemte tidspunkter.

Primus primære funktion er at ødelægge et givent univers. Selv om han er meget sej, tager dette alligevel omkring 7 dage. Hvis man bare ønsker at ødelægge universet, skal man sige hans navn bagfra. Siger man hans navn forfra, kan man få ham til at opfylde et ønske. Hvis man f.eks. ønsker uendelig magt, vil man få så meget magt, som Primus kan give, hvilken er en vis brøkdel af hans egen magt. Primus natur er at ødelægge, så skabelse og helbredelse fungerer ikke særligt godt. Hvis man prøver at snyde eller stiller spørgsmål til ham, vil han sige "En kommando", og afvente denne. Han vil æde de 25000+ sjæle, når han går.

Primus er humanoid og omkring 100 meter høj. Han er mørkerød i huden og klædt i en slags mørke skyer, der er i konstant bevægelse. Hans stemme er enorm dyb og høj.

Navn forfra:  
ZDIENS-IE-E-DLINZH-SHA-CHANJ-ZDIADL-BRINZ-E-IATL-BRESH-DLE

Navn bagfra:  
ELD-HSERB-LTAI-E-ZNIRB-LDAIDZ-JNAHC-AHS-HZNILD-E-EI-SNEIDZ



NAVN: **Marvel Morris**

60	STR.	50
18	DEX.	24
35	CON.	50
17	BODY	14
13	INT.	3
18	EGO.	16
30	PRE.	20
10	COM.	
17	PD..	5
12	ED..	5
4	SPD.	12
19	REC.	
70	END.	
65	STUN	
TOT=		<u>199.0</u>

DISADVANTAGES:

15	Worships superheroes	
20	Duty to other PC's	
15	Secret ID:	
	Morris Vestergård, tegneserieforfatter	
31	XP brugt.	
300	Base points.	
<u>381</u>	Points total.	

SKILLS

Armor 15PD, 15 ED
Mind defense 19 pts.
Regeneration 1 pt./turn
Lifesupport:
All except immune to age
Power defense 6 pts.
Knockback resist -5*
Superleap +8* (=20")
x4 non-combat
Mindlink, any 4 superheroes
with mindlink

SKILLS

45	Professional skill: writer 14-	5
15	3 hand-to-hand combat levels	15
10	1 all combat level	8
27	Computer programming 12-	3
6	Knowledge skill: history 11-	2
10	Eidetic memory	10
13	Speed reading	3
10		
Subtotal.....		<u>46</u>
		4 SPD
		18 DEX
		12- PERC
		ENC
		2" SWIM
		6" RUN
		6 ECV
		27(15) ED
		32(15) PD
		6 DCV
199	Våben Ocv Dam str	
	<u>Punch 6-10 12D6</u>	
total.....	335	
overført.....	46	
TOTAL.....	<u>381</u>	

NAVN: **Miss Danmark**

8	STR.	-2
23	DEX.	39
23	CON.	26
12	BODY	4
18	INT.	8
20	EGO.	20
40	PRE.	30
26	COM.	8
12	PD..	10
15	ED..	10
4	SPD.	7
7	REC.	
46	END.	
28	STUN	
TOT=		<u>160.0</u>

DISADVANTAGES:

15	Distinctive features: beauty
20	Duty to other PC's
15	Arrogant
31	XP brugt.
300	Base points.
<u>381</u>	Points total.

SKILLS

SKILLS

Lifesupport, full	30	1 all combat level	8
Regeneration 1 pt./turn	10	+2 OCV with scream	4
Running +4* (=10")	8	+3 OCV levels w. charm & High society 17-	15
Multipower, charm powers: (limitations: requires eye don't work on robots)	51	Seduction 17- Wealth	3
Drain 4D6 INT, ranged (talk to)	5	7D6 LUCK	3
Drain 6D6 STR (touch)	5		5
Flash 9D6 (smile)	5		35
2D6 AP Ranged killing attack, +1 stun mod., 4 charges, takes 1 full phase (scream)	24		
Mind Link: any 4 superheroes with mind link.	10		
		Subtotal.....	<u>73</u>
		4	SPD
		23	DEX
		13-	PERC
			ENC
		2"	SWIM
		10"	RUN
		7	ECV
		15	ED
		12	PD
		8	DCV
Char., overført	160	Våben Ocv Dam str	
total.....	308	<u>Scream 8(14) 2D6 Kill. AP. +1</u>	
overført.....	73	<u>Smile 8(12) 9D6 flash</u>	
TOTAL.....	<u>381</u>		

NAVN: <b>SuperOle</b>	DISADVANTAGES:		
60 STR.	50	15	Superpatriot
26 DEX.	48	20	Duty to other PC's
30 CON.	40	15	Secret ID: Ole Kenter, journalist
10 BODY			
13 INT.	3		
11 EGO.	2		
18 PRE.	8		
10 COM.			
10 PD..	-2		
10 ED..	4		
6 SPD.	24		
18 REC.			
60 END.		31	XP brugt.
55 STUN		300	Base points.
TOT=	<u>177.0</u>	<u>381</u>	Points total.

SKILLS	SKILLS			
Armor 15PD, 15 ED		45	+3 sight perception	6
			Profesional skill: journalism	2
Multipower (supervision)		60	Conversation 13-	3
12D6 energy blast		6	Streetwise 13-	3
Clairvoyance, all sight, 20km		6	Pilot aircraft + helicopter	4
			1 all combat level	8
Infrared vision		5	4 levels to offset range	
Flight 15", x8 non-combat (= ca. 430 km/t max.)		40	on supervision	6
Mindlink, any 4 superheroes				
mindlink		10		
			Subtotal.....	<u>32</u>
			6	SPD
			26	DEX
			12-(15-)	PERC
				ENC
			2"	SWIM
			6"	RUN
			4	ECV
			25(15)	ED
			25(15)	PD
			9	DCV
			Våben Ocv Dam str	
Char., overført		177	<u>Punch 9(10) 12D6</u>	
total.....		349	<u>Supersyn 9(10) 12D6</u>	
overført.....		32		
TOTAL.....		<u>381</u>		



**Kort oversigt over regler:**

1. Base characteristics (Almindelige mennesker har 5-20 med snit på 10) :
    - STR: Strength. Pr. 5 STR kan man løfte dobbelt så meget. Man kan give STR/5 i skade.
    - DEX: Dexterity. I samme segment handler højest DEX først.
    - CON: Constitution. Hvis man tager mere skade end ens CON på en gang, er man stunned.
    - BODY: Body. Kommer BODY under 0, vil man bløde. Er BODY på - startværdien, er man død.
    - INT: Intelligence. Danner basis for bl.a. PERC (perception).
    - EGO: Ego. Modstandskraft mod mentale angreb.
    - PRE: Presence. Evne til at skræmme/imponere andre.
    - COM: Comeliness. Udseende.
  2. Figured characteristics (Beregnes ud fra ovenstående, se regelbøger.)
    - PD: Physical defense. Trækkes fra skade ved fysiske angreb, f.eks. slag.
    - ED: Energy defense. Trækkes fra skade ved energi angreb, f.eks. varmestråling.
    - SPD: Speed. Angiver hvilke segmenter man må lave noget i, se herunder.
    - REC: Recovery. Angiver hvor meget STUN man genvinder efter hver segment 12.
    - END: Endurance. Bruges ikke her.
    - STUN: Stun. Antal hit-points. Man er bevidstløs hvis STUN kommer på 0 eller under.
  3. Andre kommentarer til character sheet:
    - PERC: Perception. Observationsevne.
    - RUN: Running. Antal felter man kan bevæge sig på en hel fase.
    - ECV: Ego Combat Value. Virker som OCV og DCV i mental combat.
    - ED : Første tal er total ED. Tal i parentes er ED mod BODY fra killing attack.
    - PD : Som ovenfor mht. PD.
    - DCV: Defensive Combat value. Hvor svær man er at ramme.
  4. Generel beskrivelse af system:
 

Systemet bruger udelukkende D6, hvor det som regel gælder at slå under et bestemt tal. En kamprunde består af TURNS på ca. 12 sekunder. Hver TURN består af 12 segmenter. En figur har et antal faser (phases), som starter i bestemte segmenter, afhængigt af SPD. Nogle ting tager kun en halv fase, men man må kun lave 1 angreb pr. fase, og det skal komme til sidst.
  5. Kampsystem:
 

De fleste figurer har et antal combat levels. Disse skal i starten af fasen fordeles på OCV og DCV. Normalt må kun All Combat Levels sættes på DCV. Angriberen sammenligner sin OCV med modstanderens DCV og slår 3D6. For at ramme DCV svarende til ens OCV skal man slå 11 eller under. Jo lavere man slår, jo bedre. ( Se tabel).

Hvis man bliver ramt, slås der et antal terninger. Totalen angiver STUN skade. Antal terninger + antal 6'ere - antal 1'ere angiver BODY skade. Fra dette trækkes modstanders PD eller ED. Knockback beregnes som BODY skade før fradrag af PD eller ED -10. Dette angiver antal felter modstander slynges bagud (Man vil også falde om). Hvis STUN skade efter fradrag er over modstanders CON, er denne stunned, og er på ½ DCV til sin næste fase, hvor han intet må gøre.

Der gælder specielle regler for killing attack, mental attack m.m., se regler.
5. Kamp manøvrer (Se regler for komplet liste):
- Punch:** Normal OCV og DCV. STR/5 D6 skade. Tager ½ fase.
  - Grab:** -1 OCV og -2 DCV. Kan give STR/5 skade per fase. Tager ½ fase eller længere. Modstander er imens ½ DCV, og må ikke gøre andet end at forsøge at slippe fri.
  - Haymaker:** Normal OCV men -5 DCV. STR/5 x 1½ skade. Tager ½ fase, men slaget rammer først 1 segment efter, og efter alle andre handlinger i dette segment.
  - Move Through:** OCV er -hastighed/5, DCV er -3. Skade er STR/5 + hastighed/3. 1 fase.
  - Dodge:** Man må ikke angribe, men DCV er +3. Tager ½ fase. Hvis man ikke har lavet noget i et segment, hvor man bliver angribet, må man bruge sin næste fase før tiden til dodge.
  - Andre angreb:** Tager generelt ½ fase. Der er -2 for afstand over 4" (felter), -4 for 8" o.s.v.
  - ½ fase manøvrer:** Rejse sig op, bevæge sig halvdelen af sin movement (rundet op) .
  - 1 fase manøvrer:** Bevæge sig sin fulde movement, komme sig af at være stunned. Prøve at genvinde STUN (REC point, mislykkes hvis nogen når at ramme en inden næste fase.)

Kamptabel:

OCV

dcv	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
0	14	15	16	17	17	17	17	17	17	17	17	17
1	13	14	15	16	17	17	17	17	17	17	17	17
2	12	13	14	15	16	17	17	17	17	17	17	17
3	11	12	13	14	15	16	17	17	17	17	17	17
4	10	11	12	13	14	15	16	17	17	17	17	17
5	9	10	11	12	13	14	15	16	17	17	17	17
6	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	17	17
7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	17
8	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
9	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
10	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
11	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
12	3	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
13	3	3	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
14	3	3	3	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Tabellen angiver det tal man højest må slå på 3D6 for at ramme.

Faser:

SPD 1 handler i segment 12

SPD 2 handler i segment 6 og 12

SPD 3 handler i segment 4, 8 og 12

SPD 4 handler i segment 3, 6, 9 og 12

SPD 5 handler i segment 3, 5, 8, 10 og 12

SPD 6 handler i segment 2, 4, 6, 8, 10 og 12