superHeroes™

FASTAVAL 2005
KRISTOFFER APOLLO
SEBASTIAN FLAMANT

superHeroes™

INDHOLD

Virkelige helte 3
Danmarks fem helte 4
Handlingen kort fortalt 6
VL-gruppe 69 7
Fremtidens Helte 8
Stemningen i scenariet 9
Mediernes rolle 10
Før scenariet begynder 10

Scene 1: Attentat ved Gentek Forum 11

Scene 2: Profilen 14

Scene 3: Et monster ved havnen 16

Scene 4: Beslutninger under pres 19

Scene 5: Fremtidens Helte 28

Appendiks 1: Regler 31

Appendiks 2: Persongalleri 33

Bilag vedlagt
Avisforsider • Superhelteloven • Løbeseddel fra Genepeace • Jankevics noter • Artikel om Genolab • Rapport om Projekt Pleasantville • Kommunikationsplan for Fremtidens Helte • Pressemeddelelse fra TV Action • Mails til Superheroes

Kort vedlagt
Indre By ved Kongens Nytorv • Operaen og kanalerne • Jule-Tivoli

Fremtidens Helte vedlagt
New Man • Mr. Proactive • Dr. Joy • Integrator • Dommeren

Superheroes vedlagt
Mr. Right • Felicia • Omega • Dervish • Hotshot

FAKTA

Fakta om Superheroes™

Genre: Superhelte Noir. Action-scenarie sat i Danmark år 2012.

System: Mutants & Masterminds (D20).

Spillere: 5.

Spilletid: 5-6 timer.

CREDITS

Superheroes™
Et scenarie af Kristoffer Apollo og Sebastian Flamant til Fastaval 2005.

Tegninger: Sebastian Flamant.

Logoer: Jesper Højland.

Prøvespillere: Bjarne Sinkjær, Carsten Friis, Peter Brodersen, Anders Frost Bertelsen og Elin Skjolden Jensen.

Tak til Sanne, Jesper, prøve-spillerne og alle andre, der har hjulpet og kommenteret.

Og især tak til Sanne og Camilla for stor forståelse undervejs.

KONTAKT

Forfatterne
Kontakt os endelig, hvis du har spørgsmål om scenariet.

Kristoffer Apollo
Tlf. 33 21 13 74
E-mail apollo@surfmail.dk

Sebastian Flamant
Tlf. 35 81 24 81
E-mail sebastian@flamant.dk

VIRKELIGE HELTE

Det var en verdenssensation, da det første afsnit af Superheroes™ på TV6 gled over de danske tv-skærme i sensommeren 2009. Mange år med reality-tv havde fostret et væld af one-hit-wonders, semi-berømtheder på øde øer og kortlivede fodbolddirektører. Men Superheroes var noget specielt. Rigtige superhelte live på tv.

Det var et tilfældigt møde mellem en tv-producer, en ambitiøs genforsker og en flaske vodka, der skabte denne perfekte genteknologiske legeplads. Men det var der kun få, der tænkte over, efter Danmark havde fået sine fem helte på widescreen-tv i den ugentlige udsendelse - lækkert produceret og redigeret og en sikker nr. 1 på tv-hitlisten. Superheroes blev hurtigt større end Matador, Krøniken og Robinson Ekspeditionen, og konceptet blev eksporteret til de fleste vestlige lande.

De fem oprindelige Superheroes blev udvalgt gennem en serie casting-shows i Popstars-stil. Seerne kom tæt på kandidaterne og deres op- og nedture gennem hårde fysiske og psykiske udfordringer. Som seer så man naturligvis ikke, hvad TV6's marketingchefer sagde til seriens dommere, men alligevel forstod man, hvorfor dommerne valgte netop de fem helte.

Herefter fulgte to måneders træning og ophold i tophemmelige genetik-laboratorier, inden Danmark fik præsenteret sine helte som Mr. Right, Felicia, Utopia, Omega og Dervish. Samtidig havde TV6 sikret sig, at de fem kunne operere som superhelte inden for lovens rammer. Ideen kom nemt gennem folketingssalen, hvor et klart flertal så endnu en lejlighed til at outsource statens opgaver til private leverandører. Superhelteloven blev vedtaget i foråret 2010 og gav heltene licens til at bekæmpe forbrydere.

Superheltenes første møder med kriminaliteten var ikke svære. Almindelige danske narkohandlere og bankrøvere kunne ikke stille meget op, når de blev stoppet med superkræfter. Men reaktionen udeblev ikke i de kriminelle miljøer. Snart mødte forbryderne svært bevæbnet, når de lavede noget, som kunne tiltrække opmærksomhed fra Superheroes. I september 2011 gik det galt for heltene, da Utopia blev dræbt under en simpel aktion mod en bande bankrøvere.

Utopias død bragte en stribe samfundsdebattører på banen med diskussioner om retspolitik, rollemodeller og selvtægt. Men i sidste ende gjorde ét medlems død blot de resterende Superheroes endnu mere populære, mordsagen vakte enorm interesse, og justitsministeren benyttede lejligheden til at være *tough on crime* ved at rykke strafferammen for ulovlig våbenbesiddelse en tak i vejret. Det var alt sammen godt tv.

Med én helt mindre i teamet fik TV6 samtidig en kærkommen lejlighed til at forny programmet. Et hemmeligt rekrutteringsprogram blev sat i gang sammen med

UTOPIA

Hvem dræbte Utopia?
Spillerne finder måske på at spørge ind til Utopias død, fordi de tror, der er en forbindelse til handlingen. Men det er der ikke, så hvordan og hvorfor han døde, er ligegyldigt for resten af scenariet. Du har med andre ord frie hænder til at digte alt om Utopia.

velplacerede rygter i sladderpressen. Ved programmets tredje sæsonstart i foråret 2012 stod Hotshot klar som gruppens nye medlem. Hun gav Superheroes ekstra babe-faktor og fede effekter i form af flammekastere.

Superheroes fortsatte i offentlighedens søgelys gennem 2012, og som vi nærmer os 2013, er alt tilsyneladende perfekt. Superheroes scorer stadig høje seertal, heltene fylder spalter i sladderbladene, og de fanger også nogle forbrydere.

Men i de kommende dage vil Superheroes møde deres største udfordringer nogensinde. For det første har TV6 registreret en let faldende tendens i heltenes seertal, og stationen planlægger derfor at skifte gruppens svageste led ud efter nytår. For det andet - og langt værre - planlægger en kreds af erhvervslivets spidser, logen VL69, i al hemmelighed at slå Superheroes af banen og erstatte dem med deres egne superhelte. Rigtige helte, som skal gøre en forskel og ikke kun underholde i den bedste sendetid ...

Danmarks fem helte

Vi befinder os i november 2012. For lidt over et halvt år siden kom Hotshot ind i Superheroes, og med hende på holdet tæller gruppen igen fem helte:

Mr. Right
Gruppens officielle leder og muskelmand, som i virkeligheden hedder Robert Andersen. Mr. Right kommer fra Vordingborg og blev som teenager betragtet som byens største fodboldtalent siden Morten Olsen. Han blev da også professionel, men forsvandt hurtigt igen og var ude af offentlighedens søgelys, indtil optagelserne til Superheroes begyndte. Roberts atletiske evner og gode udseende gjorde ham til gruppens leder.

Mr. Right gør sit bedste for at repræsentere programmet godt og løse konflikter i gruppen, men sandheden er, at han inderst inde har svært ved at klare helterollen. Han forsøger at styrke den manglende selvtillid med kokain og nemme one-night stands.

Mr. Right er realityshow-vinderen, der ikke kan finde ud af at håndtere berømmelsen - tænk Jon fra Popstars.

Felicia
Christina Ankergreen er Superheroes' superbabe. Hun er opvokset nord for København i ét af Hørsholms fine villakvarterer. Allerede da hun kom i gymnasiet, var Christina usædvanligt smuk, og hun har altid brugt sit udseende til at få tingene, som hun vil have dem. Som Felicia fik hun de mest omfattende genetiske modifikationer i gruppen - Christina blev behandlet med sneleopard-gener, som gav hende fabelagtig smidighed, lynhurtige reaktioner og superskarpe sanser.

Felicia er med i Superheroes, fordi hun elsker rampelyset og alle de privilegier, der følger med. Hun synes egentlig, at alt det her heltehalløj er lidt pjattet, og sammen med Omega danner hun Superheroes' realistiske fløj. Felicia gør en stor indsats for at give seerne og TV6 den vare, de vil have. Til gengæld forventer hun at blive belønnet - og det har haltet undervejs, så Felicia har ikke været bleg for at score lidt penge på at sælge informationer eller beslaglagte varer.

Felicia er den arketypiske realityshow-blondine - hende, der vil være kendt for at være kendt. Tænk Pia Rosholm fra Robinson eller et utal af deltagere fra Popstars og Idols.

SUPERHELTE-LOVEN

Superhelteloven
En kort version af loven er vedlagt som bilag. Indholdet af den er grundlæggende:

- Superheltene har pligt til at beskytte andre mennesker, stoppe lovovertrædelser og værne om statens sikkerhed.
- Superheltene har samme myndighed som politiet - de kan afhøre, visitere og anholde folk samt om nødvendigt bruge magt for at bremse ulovligheder.
- I modsætning til politiet kan heltene kun skride ind over for åbenlyse lovovertrædelser. Politiet kan visitere eller anholde folk på mistanke alene, men superheltene skal reagere på noget konkret. Det efterlader en åbenlys gråzone, som i programmets første år har medført et par retssager fra borgere, som ikke mente, de overtrådte loven, da Superheroes blandede sig.
- Superheltene kan ikke ransage steder uden en dommerkendelse. Det kan politiet derimod.

Omega
Den mest hårdkogte Superhero er supersoldaten Omega. Hans rigtige navn er Peter Nielsen, og han var allerede borderline, da han kom med i gruppen. Peter er tidligere professionel soldat og havde set lidt for meget i Afghanistan, inden han blev smidt ud af hæren for et voldeligt overfald på en sagesløs civil. Dommerpanelet i Superheroes mente dog, at hans kamperfaring og taktiske evner ville være et stort plus for heltene. Som Omega fik han skærpet sanser og fysik og blev udstyret med et par specialbyggede gummikugle-pistoler (som Peter selv har skaffet rigtig ammunition til).

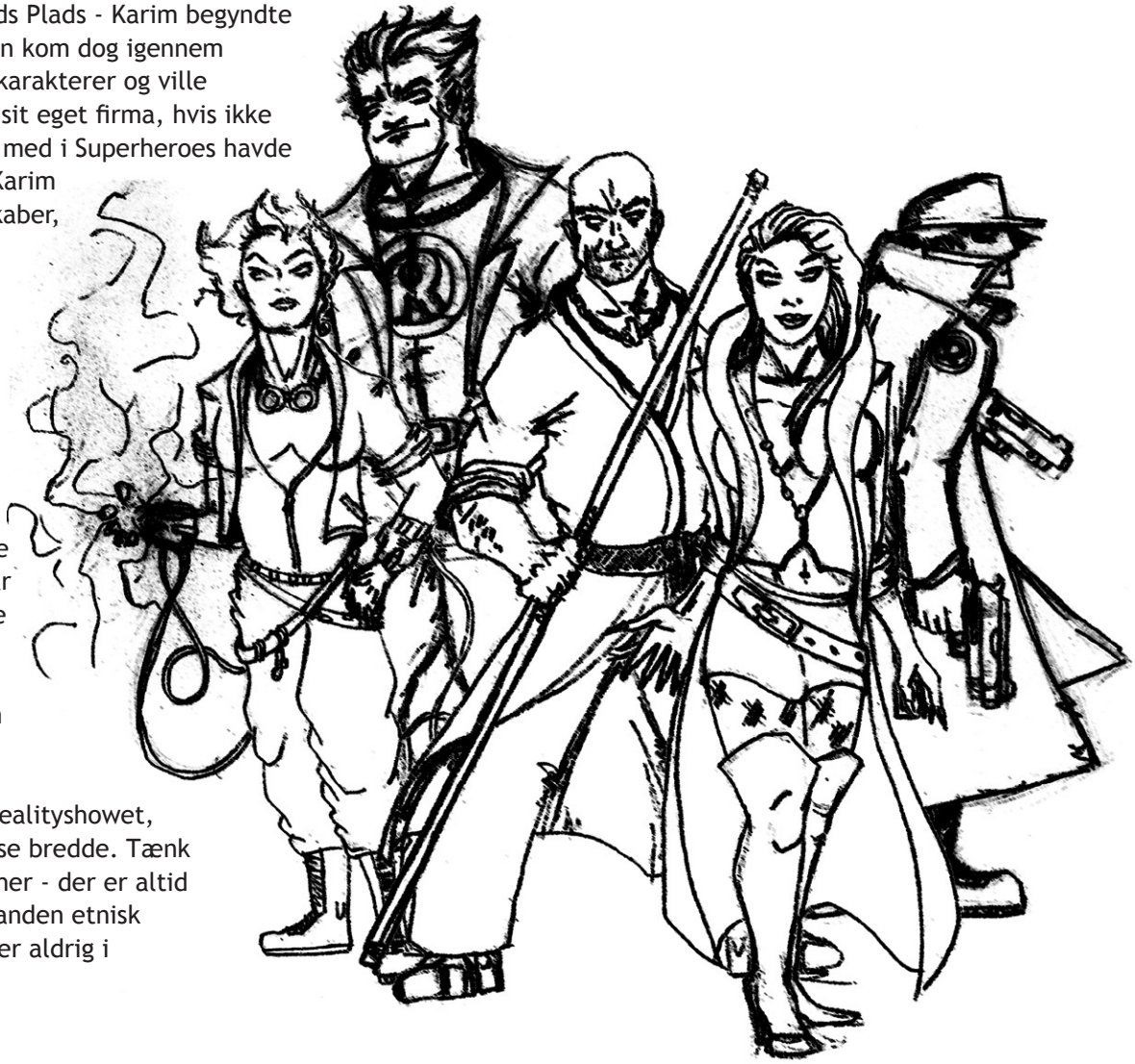
Omegas liv er krig. Han er med i Superheroes, fordi det giver ham mulighed for at komme i kamp, og seerne elsker ham for det. Når heltene er i felten, er Omega altid målrettet - han afvejer lynhurtigt fordele og ulemper, og når han først har taget en beslutning, er ulemperne lige meget. Hans kyniske stil har fået mange til at kalde ham psykopat. Det har de sådan set ret i.

Omega er jokeren i realityshowet - ham, der bliver smidt ind for at bøje reglerne og spille sit eget spil. Tænk Dan Marstrand fra Robinson.

Dervish
Gruppens etniske indslag og martial artist. Karim Youssouf stammer fra Marokko, men er opvokset på Nørrebronx. Han har den hårdhed, som følger med at have levet sine teenageår omkring Blågårds Plads - Karim begyndte tidligt at dyrke karate. Han kom dog igennem handelsskolen med flotte karakterer og ville sandsynligvis have startet sit eget firma, hvis ikke muligheden for at komme med i Superheroes havde budt sig. Som Dervish fik Karim styrket sine fysiske egenskaber, som gør ham til en frygtindgydende modstander i nærkamp.

Dervish er med i Superheroes, fordi det giver ham en grad af succes, som han føler, at hans baggrund som Nørrebro-indvandrer ellers ville gøre det svært at opnå. Han har et ærligt ønske om at gøre det så godt som muligt som helt, men har svært ved at tackle sin rolle som »indvandreren«.

Dervish er nydanskeren i realityshowet, som mest er med for at vise bredde. Tænk på Robinson eller Big Brother - der er altid mindst én deltager med »anden etnisk baggrund«, men de kommer aldrig i nærheden af at vinde.



NAVNELEG

Heroisk navneleg
Når du skal fordele heltene blandt spillerne, kan du blot fortælle, hvad de fem heltes kodenavne er - og lade spillerne vælge derudfra. Navnene er beskrivende nok, til at der er en god chance for, at de hver især ender med en type helt, de kan lide at spille.

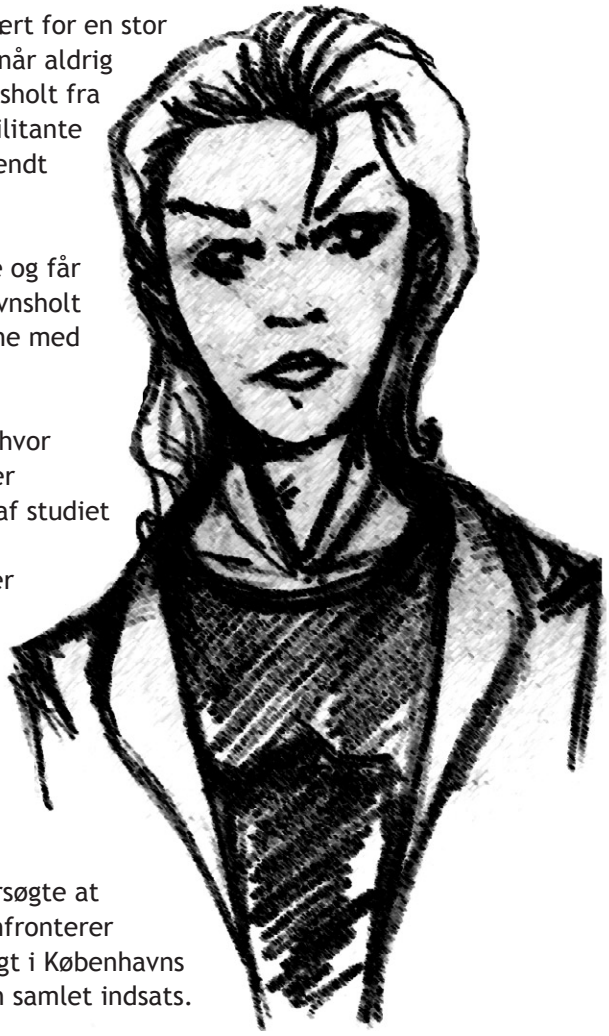
Hotshot
Den senest tilkomne i Superheroes hedder egentlig Maria Almeda Hansen. Mellemnavnet stammer fra hendes chilenske far, men Maria har boet i Danmark hele sit liv - det meste af det i Ishøj, hvor forældrenes stormfulde forhold prægede Marias opvækst. Hun flirtede med betonblokkenes pigebander, men var kommet på ret kurs, da Superheroes kom ind i billedet. Maria er lille, men veltrænet, hvilket blot er blevet styrket af genetiske modifikationer. Som Hotshot bærer hun en flammekaster på hvert håndled.

Hotshot kæmper for en bedre verden. Hun synes, der er for mange uretfærdigheder til, og går ind i kampen med glød og temperament. I Superheroes har hun fået den chance, som alle efter hendes mening burde få. Hotshot er den mest idealistiske af heltene.

Hotshot er den nye babe, som altid kommer ind i løbet af realityshowet - tænk Marinela Malisic fra Robinson.

Handlingen kort fortalt

Den 9. november 2012 finder vi Superheroes i Forum, som er vært for en stor konference om genteknologi. Mr. Right er blandt talerne, men når aldrig på scenen - for alt bliver kaos, da keynote speaker Terese Bavnsholt fra Genolab skal på. Oppe under Forums tag gemmer en gruppe militante udbrydere fra Genepeace sig. De vil skyde Bavnsholt, som er kendt for sin liberale holdning til genmanipulation af mennesker.



Heldigvis for Bavnsholt opdager Superheroes attentatmændene og får dem hurtigt nedkæmpet. Hvad Superheroes ikke ved, er, at Bavnsholt er én af hjernerne bag komplottet om at erstatte spilpersonerne med en gruppe nye helte.

Dagen efter redningsaktionen skal Superheroes i DR's Profilen, hvor Kurt Strand griller dem om deres voldelige optræden. Der bliver diskuteret selvtægt og magtmisbrug, inden heltene slipper ud af studiet - og kommer direkte ud til en ubehagelig nyhed:
På grund af dalende seertal vil TV6 skifte én af heltene ud efter denne sæson. Der er behov for nyt blod i showet. Men det er endnu ikke besluttet, hvem der ryger ud - så nu har de hver især chancen for at bevise, at de hører hjemme i Superheroes.

Heltenes humør ryger nok i kulkælderen, men så kommer det mest overraskende opkald i hele deres karriere: Der er et monster løs på havnen! Nede ved Operaen har en besynderlig grønlig skikkelse skræmt folk fra vid og sans - og da politiet forsøgte at stoppe det, slog monstret en politimand ihjel. Superheroes konfronterer skikkelsen inde i Operaen, men kampen ender i en speedbådjagt i Københavns kanaler. Monstret er sejlivet, men heltene får overtaget ved en samlet indsats.

Monstret er New Man, én af de nye helte, som VL69 vil sætte ind i stedet for Superheroes. Han blev en monstrøs skikkelse i stedet for en smuk superhelt, og i en dyb depression forlod New Man Genolabs laboratorium ved Kongens Nytorv og vandrede forvirret ned til vandet.

For første gang nogensinde har Superheroes mødt en egentlig superskurk. De vil nok være interesseret i at finde ud af mere om ham - hvis ikke, beder politiet dem om at hjælpe. Her følger en sekvens, hvor heltene kan følge forskellige spor, der leder til følgende oplysninger:

- Monstret kom fra Genolabs bygning tæt på havnen.
- Genolab-direktør Terese Bavnsholt er medlem af en hemmelig loge ved navn VL69.
- VL69 planlægger at fjerne Superheroes og selv etablere en gruppe helte som »hele Danmarks superhelte« på den konkurrerende kanal TV Action.
- De nye superhelte bliver præsenteret ved et storstilet pressemøde i Tivoli den 12. november.

Mens heltene nærmer sig VL69 og deres nye helte, får de dog selv problemer. En del af VL-gruppens plan er at sværte Superheroes godt og grundigt til, før de offentliggør deres eget projekt. Superheroes oplever derfor en tiltagende bølge af ubehagelige spørgsmål og grimme historier i pressen, som kulminerer i, at politiet begynder at efterforske et par af dem for forbrydelser. Mange af de ubehagelige historier kommer fra TV Action, hvis ejer er med i VL69.

Heltene kan gå ad flere veje - men de ender alle ét sted: Pressemødet i Tivoli, som bliver scenariets sidste showdown. Her har Superheroes muligheden for at konfrontere VL-gruppen og dens »helte«, som heller ikke er helt fine i kanten. Det begynder sandsynligvis som en kamp på ord, men udvikler sig - naturligvis - til en fysisk konfrontation, der starter i Glassalen, men vælter ud i resten af Tivoli blandt æbleskiveboder, børnefamilier og mekaniske nisser.

Herefter er spørgsmålet, hvordan Superheroes er kommet gennem historien? Hvor meget smuds er kastet på dem, og hvor godt sidder det fast? Fik de afsløret VL69 på en overbevisende måde? Har de stadig så meget troværdighed tilbage hos seerne og myndighederne, at de kan fortsætte som officielle superhelte, eller må de aflevere licenserne? Og vil showets producere stadig skifte én af dem ud?

VL-gruppe 69

Det begyndte som tankespind over en god cognac. De seks var alle højt placerede virksomhedsledere og medlemmer af Danmarks skjulte elite - de såkaldte VL-grupper, hvor topfolk fra erhvervslivet og det politiske liv under stor diskretion mødtes for at udveksle holdninger og erfaringer. Særligt i de mest magtfulde grupper, nr. 1 og nr. 42, blev der talt forsigtigt om ting, som ville få stor betydning for mange tusinde menneskers liv.

Det er svært at sige, præcis hvornår tanken om gruppe nr. 69 opstod. Men tanken sprang ud af frustrationer over diskussionerne i elitens kaffeklub. Det var meningen, at VL-grupperne skulle diskutere væsentlige ting, både for virksomhederne og for samfundet som helhed. Det rykkede bare ingen steder. At så mange kompetente mennesker bare talte, men ikke handlede, var ufatteligt.

VL69 blev skabt i efteråret 2011. Af dem, der turde gøre mere end at snakke. De var seks, som fandt sammen om at løse de største problemer i det danske samfund. Alle seks var medlemmer af den officielle VL-gruppe 65, og gruppe nr. 69 blev deres hemmelige projekt.

VL69

Medlemmerne af VL69

- Terese Bavnsholt, direktør for gentek-virksomheden Genolab
- Markus Tobiasen, direktør for elektronikfirmaet Positronix
- Laust Hermansen, direktør for medicinalfirmaet Mind Lab
- Helena Öqvist, direktør for Bofors Danmark (transport og våben)
- Arne Astrup, direktør for biotek-virksomheden Biograde
- Jess Klitmøller, direktør for tv-stationen TV Action

VL-GRUPPER

Virkelighedens VL-grupper

Virksomhedsleder-grupperne har eksisteret siden 1965, hvor Dansk Selskab for Virksomhedsledelse blev stiftet.

Det er netværksgrupper, hvor højtplacerede danske ledere mødes for at diskutere moderne ledelse, samfundsforhold og internationale forbilleder. Der er i dag (foråret 2005) 68 VL-grupper, hvis medlemslister blev holdt hemmelige indtil efteråret 1997, hvor ét af medlemmerne, Politikens chefredaktør Tøger Seidenfaden, offentliggjorde hele listen.

I dag kan medlemslisterne ses på www.dsv-vl.dk, hvor man også kan læse mere om ideen bag grupperne, hvem der kan blive optaget og lignende.

Sammen lavede de seks en liste over velfærdsstatens største udfordringer, analyseret gennem lange diskussioner og hårdt talknuseri. Staten havde brug for at prioritere sine ressourcer mere klart - på det punkt var der meget at lære af det private erhvervsliv. Derfor valgte de fem klart definerede områder, der skulle sættes ind over for:

1. Behovet for at stimulere **iværksætterlyst** og dermed holde Danmark i front som videnssamfund.
2. Skævvridningen af samfundets ressourcer på grund af den stadigt voksende **ældrebyrde.**
3. Den nødvendige **integration** af tilflyttere fra andre kulturer for at sikre tilstrækkelig arbejdskraft.
4. Tilpasning til og udnyttelse af de globale **klimaforandringer**.
5. Bekæmpelse af kriminalitet og korruption, så de proaktive kræfter kan arbejde i **sikkerhed**.

Direktørerne i VL69 kom blandt andet fra nogle af landets mest avancerede teknologi-virksomheder, og det lykkedes dem at finde teknologiske bud på, hvordan de fem problemer kunne løses - eller i det mindste komme tættere på en løsning. Nogle af løsningerne var imidlertid rabiate og krævede en ændring af den bestående etik og moral. Men det var netop én af gruppens pointer, at man ikke skulle hænge fast i berøringsangst, når det var åbenlyst, at der var brug for handling.

Gruppens medlemmer kunne dog godt se, at det ville være svært at sælge budskabet om deres løsninger til befolkningen. Her var det så, at direktøren for TV Action kom på den geniale idé at kopiere det succesfulde realityshow Superheroes. Kombinationen af almindelige mennesker og superkræfter gik rent ind. Hvis man tilføjede VL69's ønsker om et bedre samfund, ville det blive ekstremt slagkraftigt.

Sådan gik gruppen i gang med at skabe Fremtidens Helte - Danmarks nye superhelte, hvis kræfter skulle skære løsningerne på samfundets problemer ud i pap. Samtidig begyndte forberedelserne til den kampagne, der skulle lancere Fremtidens Helte - herunder at vise befolkningen, at Superheroes ikke er rigtige helte, men bare tv-underholdning i sjove kostumer. Fremtidens Helte ville blive så meget mere end det.

Fremtidens Helte

VL69 har skabt fem nye helte som svar på deres fem problemer for velfærdsstaten. Du kan læse mere om dem på de vedlagte personark, men kort fortalt er de:

Mr. Proactive
Lederen er superhurtig, modig og i stand til at vurdere situationer lynhurtigt. På den måde er han essensen af VL-gruppens opfattelse af gode iværksætterevner: Slå til på det rette tidspunkt og vær modig nok til at gennemføre planerne.

Dr. Joy
VL-gruppens bud på en reform af den danske plejesektor. Louise Westergaard har fået evner, der sætter hende i stand til at holde mennesker kunstigt lykkelige. Hvis bare plejehjemsbeboerne er glade hele tiden, koster de ikke så meget i mad og pleje.

Integrator
Mustafa Ben Hajj har fået en DNA-accelerator, der kan omforme mennesker til nøjagtige kopier af hinanden. VL69's pointe er, at hvis man fjerner hudfarve, stemme og andre

SJOV OG ALVOR

Balance mellem sjov og alvor
Det er vigtigt, at du undervejs i scenariet finder den rette balance mellem sjov og alvor. Der er mange elementer, som med stor sikkerhed vil give spillerne smil på læben - alene det at have superkræfter, men også referencerne til realityshows og superheltegenren. Eller at få lov til at smadre facaden på Mærsks operahus.

Samtidig er der en underliggende alvorlig tone i scenariet. For det første kommer heltene op mod en flok magtfulde mennesker, der har tænkt sig ud i teknokratisk vanvid. Deres bud på løsninger af samfundets problemer skal virke logiske, men samtidig frastødende. For det andet er heltenes egen identitet på spil. De er fanget mellem at skulle bevare deres heltestatus ved at afsløre VL69 - og samtidig forsøge at overholde mediers og myndigheders spilleregler. Det giver nogle valg, som ikke må være nemme.

Som spilleder skal du naturligvis pejle dig ind på, hvor meget sjov og hvor meget alvor spillerne ønsker. Men det er vigtigt, at begge dele er med, for at scenariet kan lykkes.

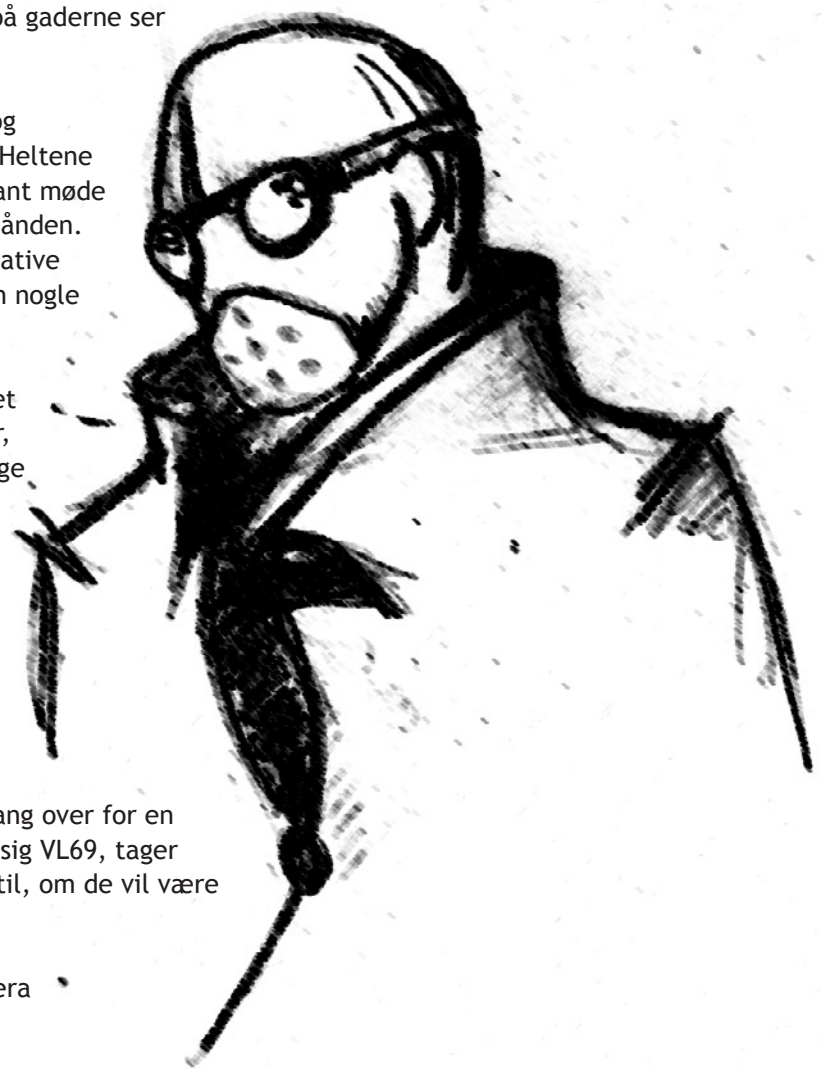
opfattede forskelle, fjerner man også ulogiske konflikter om nationalitet eller religion. Acceleratoren kan også gøre voldsom skade på målet, men det er blot en bieffekt.

New Man
Jordens klima forandrer sig. Nogle påstår, at det skyldes CO_2-udslip og lignende, men VL69 mener ikke, at grønne afgifter er nogen udvej. Gruppens løsning er, at mennesket skal kunne klare forandringerne. New Man kan overleve næsten alt.

Dommeren
Tryghed blevet stadig vigtigere i takt med den tiltagende terrorisme og kriminalitet. Derfor er sikkerheden vigtig for at holde samfundets produktivitet oppe. Når det normale politi ikke slår til, må man skabe Dommeren - enhver kriminels værste frygt. Han kan spotte ulovligheder på lang afstand og effektivt stoppe dem med det samme.

Stemningen i scenariet

Vi kalder Superheroes for »superhelte noir«, fordi grundtonen i historien er mørk. Danmark anno 2012 er lidt mere kynisk, dystert og brutalt end det, vi kender i dag. Fundamentalt set er det stadig det samme land med dronning, folketing, flagstænger og kolonihavehuse. Men det er blevet mere individualistisk og mindre sikkert. Det er trøstesløst, der er dårligt vejr og lidt forfaldent. Folk på gaderne ser stressede og små-utilfredse ud.



Midt i alt dette er Superheroes et håb om muligheder og retfærdighed for alle. Og landets største mediecirkus. Heltene er mere kendte end fodboldlandsholdet - de kan konstant møde fans, der vil have en autograf eller bare trykke dem i hånden. Der bliver peget og råbt efter dem på gaden - også negative udråb fra folk, der synes, det er for langt ude, at sådan nogle kostumerede narrehatte skal tjene kassen.

Den negative side af berømmelsen er, at de bliver stillet til regnskab for alt. Ikke mindst af de mange fotografer, der sværmer omkring dem - både paparazzi og tilfældige forbipasserende, der lige hiver kameratelefonen frem.

Lige meget hvad de gør, er der ét kamera, heltene aldrig kan undvige - nemlig det fra deres egen station, TV6, som konstant er i hælene på Superheroes.

Scenariet udvikler sig som en nedadgående spiral for hovedpersonerne. Først får de lov til at være seje, men hurtigt bliver der stillet spørgsmålstegn ved deres metoder. De møder New Man og står for første gang over for en overmenneskelig modstander. Da Superheroes nærmer sig VL69, tager smædekampagnen fart, og til sidst må de tage stilling til, om de vil være helte eller danse efter mediernes pibe.

Tør de for eksempel gøre noget ulovligt for åbent kamera for at afsløre skurkene - med den indbyggede risiko, at de risikerer at miste deres superheltelicenser?

Mediernes rolle

Medierne har en vigtig rolle i scenariet. Det er medierne, som har skabt heltene, og det er medierne, som kan pille dem ned igen.

Superheroes er et ugentligt tv-show, der klippes sammen af den forudgående uges begivenheder. De bliver optaget af et kamerahold, som følger heltene i alle døgnets vågne timer. Det står simpelt hen i heltenes kontrakt, at alt, hvad de gør, skal optages og kunne bruges i programmet.

TV6's dækning af Superheroes er tvetydig. På den ene side skal de gøre programmet så fedt som muligt og hype heltene. Jo mere populære de er, jo flere seere.

På den anden side vil vi også se følelser og interne konflikter i et succesfuldt realityshow. Kameraholdet trækker derfor heltene til side til personlige interview, hvor de forsøger at få så meget følelsesporno som muligt. Hvis de kan få heltene til at sige noget mindre pænt om hinanden, bliver kameraholdet ekstra glade.

Kameraholdet kan finde på at bryde ind og bede heltene gøre en række ting - eksempelvis:

- Få de fede billeder (»Det så sejt ud, da du hoppede ud ad vinduet - kan du ikke lige gøre det igen, så vi kan få det i superslow?«).
- Forklare deres planer (»Hvad er jeres plan nu?«, »Hvis du kigger på de spor, I har, hvor tror du så, sagen her fører hen?«).
- Lave product placements (»Kan vi ikke lige få et nærbillede af, at du bruger headsettet?«).
- Forklare, hvad der skete - med fokus på følelser (»Hvad følte du, da du kastede dig ind foran kuglerne?«, »Kan du ikke forklare os, hvordan I overvandt ham?«).
- Belyse interne konflikter (»Var du enig i Mr. Rights plan?«, »Hvad synes du om Felicias opførsel?«).

Som spilleder kan du altså bruge kameraholdet til flere ting - både sætte stemning, lade spillerne spille rollespil og skubbe dem i rigtige retning i historien. Under hver scene er der forslag til, hvad kameraholdet kan finde på.

Heltene er også i søgelyset hos en masse andre medier, specielt sladderbladene. De vil gå efter de gode historier om både interne forhold og Superheroes' heltegerninger, men vil typisk stille lidt mere kritiske spørgsmål til deres opførsel. Et særligt medie er TV Action, der som led i VL69's plan samler smuds om heltene. Meget af det foregår uden for Superheroes' synsfelt, men TV Action er ofte til stede i form af den aggressive journalist René Sippel, når heltene er i aktion.

Før scenariet begynder

Inden I går i gang med at spille, bør du lige ridse scenariets verden op for spillerne. De skal som minimum vide, at det foregår i en nær fremtid i et dystert Danmark - og at de skal spille superhelte, der har vundet deres kræfter i et succesfuldt realityshow.

BYEN

Byen og dens beboere

Superheroes har et halvstort persongalleri af journalister, kameramænd, virksomhedsledere og skurke. Hele listen står på side 33. De relevante personer bliver præsenteret under hver scene, men det er en god idé at memorisere de vigtigste, inden du går i gang med at spille.

Hele handlingen i Superheroes er sat i København, og byen er medspiller i heltenes masse-ødelæggelser. Det er skægt at smadre ting, man kender, men knap så sjovt, hvis man slet ikke kan se det for sig.

Hvis du ikke kender København, så tag et kig på et kort, inden du går i gang med spillet. Områderne omkring Kongens Nytorv, Forum, Tivoli og havnefronten er de vigtigste.

SCENE 1

ATTENTAT VED GENTEK FORUM

Livet som superhelt er ikke bare champagne og autografer. Her sidder de, nationens medieskabte helte, på en regnvåd novemberaften i TV6's OB-vogn og stirrer på syv skærme. Vognen holder foran Forum, hvor forskere, mediefolk, politikere og aktivister tordner sammen på årets Gentek Forum fredag den 9. november 2012.

Og heltene? De er på standby. Bortset fra Mr. Right, som skal tale om »Erfaringer med anvendt genmanipulation« senere på aftenen og sidder i konferencesalen. Omega er slået et smut forbi politiets kommandovogn, hvor han overvåger live-feedet fra messen. I tv-vognen sidder Hotshot ved skærmene, mens Felicia fortæller om dagens action til en journalistelev – til Superheroes' internetlog. *Næste taler på podiet*. Mr. Right sidder på forreste række iført jakkesæt og tandpastasmil. *Næste taler, klapsalver, kamera 2 panorerer.* Kamera 4 peger bare opad, formentlig fordi kameramanden har besluttet at holde pause. I et glimt ser Omega fire mænd helt oppe under Forums tag. Den ene tjekker kikkertsigtet på sin riffel. *Klapsalver. Næste taler: Keynote speaker Terese Bavnsholt fra Genolab Danmark.*

Formål

Som alle gode actionhistorier åbner også denne med et brag. Superheroes forpurrer attentatet mod forskeren Terese Bavnsholt og ser godt ud samtidig. Ved at afhøre overlevende aktivister og gennemsøge deres flugtbil erfarer heltene, at attentatmændene er miljøaktivister, som har en vild teori om Bavnsholts firma. De informationer bliver først relevante senere i scenariet og tjener i denne scene blot som baggrundstapet for attentatet.

Baggrund

Stefan Jankevic er frontfigur i en lille, militant udbrydergruppe fra organisationen Genepeace. Genepeace har noget imod genteknologi, men Stefan har det så meget, at han har besluttet at tage skridtet fra demonstrationer til mord. Attentatmændenes mål er Terese Bavnsholt, administrerende direktør for det progressive firma Genolab Danmark. Hun er hovedtaler ved messen om genteknologi i Forum og en kontroversiel personlighed i medierne. Og så, mener attentatmændene, arbejder hun med manipulation af mennesker uden om den statslige kontrol.

Terese Bavnsholt er medlem af VL69 og én af hjernerne bag planen om at lade en ny gruppe helte overtage Superheroes' plads. Stefan Jankevic ved imidlertid ikke, hvordan tingene hænger sammen. Han er bare fuld af konspirationsteorier og fanatisk harme.

FORUM

Forum som konferencesal

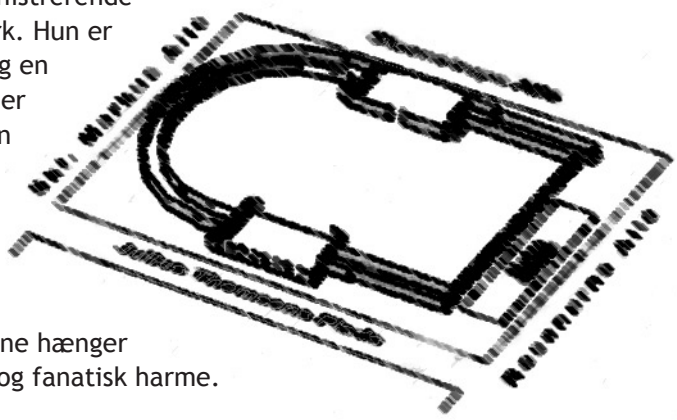
Forums scene ligger i den buede ende af lokalet (til venstre på kortet herunder).

Attentatmændene står på reposen skråt over for scenen (øverste højre hjørne af kortet).

Der er trapper op til reposen i alle fire hjørner af salen.

Mr. Right sidder ved scenen, mens de fire øvrige helte befinder sig tæt på hovedindgangen, som ligger i langsiden på den nedre del af kortet.

Kim Kornstrup holder med attentatmændenes flugtbil på den modsatte side af bygningen.



De tre andre attentatmænd er Lars Sørensen, Ivan Terkelsen og Kristoffer Troelsen. De havde ikke forestillet sig, at Jankevic ville gennemføre sin vanvittige plan, men nu står de her på trods af sig selv, udstyret med pistoler, som de knap nok kan affyre.

På Steenstrups Allé bag Forum holder en femte aktivist, Kim Kornstrup, parkeret i et rugbrød, klar til at køre sine medsammensvorne væk efter mordet.

Sted

Forum kalder sig selv for et oplevelseshus. Det er en messehal og koncertsal, der ligger på Frederiksberg, lige over for Radiohuset og halvtreds skridt fra Metroen. Forum har en stor indgang med fire brede glasdøre, en foyer med garderobe og så den kæmpestore sal (5.000 m^2), hvor Gentek Forum 2012 afholdes i weekenden 9.-11. november.

Salen er 15 meter høj og har et fladt tag med vinduer ned til et repos i 10 meters højde, som løber hele vejen omkring konferencesalen. Stålwirer og metalbjælker til lys og kameraer løber på kryds og tværs helt oppe under taget. Forum har plads til 5.000 siddende gæster på gulvet og terrassen.

Handling

Etablér scenen i tv-vognen. Lad hurtigt Omega få øje på Jankevic, som er ved at tage sigte mod scenen. Hvis der er behov for det, så gør det klart for spilleren, at dette *ikke* er en politimand eller agent. Overlad derefter scenen til heltene, som vi må antage lyner ud af tv-vognen og hen mod hovedindgangen for at forhindre attentatmanden i at ramme sit mål. Måske kalder de Mr. Right op først.

Hvis ikke der opstår panik, når Superheroes braser ind i konferencesalen, gør der i hvert fald, når det første skud fra attentatmandens riffel falder. Sørg for, at det sker, uanset hvilken strategi spillerne vælger. Stemningen bliver kaotisk. 4.000 mennesker rejser sig fra deres stole og tromler mod udgangen, mens heltene skal den anden vej. Læg vægt på de logistiske problemer.

Det er også vigtigt, at forskeren overlever. Måske springer Mr. Right i vejen for kuglen, måske skyder Omega Jankevic i armen, lige som han trykker på aftrækkeren, måske kravler Felicia op ad væggene og springer på ham, lige før han skal skyde. Når attentatmanden har plaffet forbi, skyder han desperat et par gange mere, og så tager han og kumpanerne benene på nakken. Jankevic vil bekæmpe spilpersonerne, men de tre andre kan højst finde på at skyde nogle gange i blinde.

Aktivisterne kravler ad en stige op på Forums tag for at glide ned ad en anden stige på Forums bagside. Her venter den femte mand, parat til at hamre foden på speederen. Ideelt nedkæmper Superheroes Jankevic oppe under taget, sætter efter de tre andre og fanger den sidste, netop som han skal til at sætte sig ind i den ventende vogn.

Overlevende aktivister vil fortælle, at Jankevic var gruppens leder. Vi fulgte bare med, og vi troede aldrig, at han rigtig ville gøre det, trygler de. De fortæller, at Jankevic havde et horn i siden på Bavnsholt, fordi hun var parat til at eksperimentere med mennesker. Planen var først at nakke Bavnsholt, siden hendes kumpan Markus Tobiasen fra firmaet Positronix. Selv om de tilfangetagne er medgørlige, spilder de ikke en lejlighed for at håne spilpersonerne, som de betragter som misfostre.

JANKEVIC

Stefan Jankevic
STR 13, DEX 12, CON 12, INT 12, WIS 10, CHA 13.
Initiative +1
Defense 13
Speed 30
Melee Attack +3 (punch, Dam 16)
Ranged Attack +4 (rifle, Dam 22)
Saves: Damage +3, Fortitude +1, Reflex +1, Will +1
Taktik: Jankevic skyder efter Terese Bavnsholt, indtil hun er helt uden for rækkevidde. Derefter skyder han mod Superheroes. På klos hold er riflen uhåndterlig - kommer Superheroes for tæt på, tager Jankevic benene på nakken.

Øvrige attentatmænd
STR 12, DEX 12, CON 10, INT 10, WIS 10, CHA 10.
Initiative +1
Defense 11
Speed 30
Melee Attack +1 (punch, Dam 16)
Ranged Attack +1 (pistol, Dam 18)
Saves: Damage +1, Fortitude +0, Reflex +0, Will +0
Taktik: De øvrige aktivister er ikke meget for at slås. De skyder kun som sidste udvej (og er uduelige til det), men vil hellere flygte, når Superheroes nærmer sig.

I flugtbilen kan spillerne finde flere detaljer om Jankevics teorier. Blandt obskure optegnelser og udregninger ligger en løbeseddel fra Genepeace, der taler dunder om genmanipulation af mennesker (vedlagt som bilag). Jankevics optegnelser er ligeledes vedlagt som bilag - da de indirekte afslører noget af plottet, kan du eventuelt vente og først give optegnelserne til spillerne, hvis de spørger ind til Jankevic senere.

BILAG

Aktivisternes noter

- **BILAG:** Løbeseddel fra Genepeace.
- **BILAG (eventuelt):** Jankevics noter.

Hvad gør tv-holdet?

Superheroes' faste journalist og kameramand, Rasmus Lade og Yasin Özcan, er naturligvis med ved Forum og filmer alt, hvad der sker. De er vildt begejstrede og laver rigtige helteinterview («Hvad følte du, da du kastede dig ind foran kuglerne, Mr. Right?«). For at vise deres rolle kan du eventuelt lade dem bede om et par gentagelser («Felicia, kan du ikke lige klatre op ad væggen igen, så vi kan få det fra en fed vinkel?«) eller product placements («Omega, kan vi ikke få dig til at gentage opkaldet til Mr. Right, så vi kan fokusere på Ericsson-logoet på dit headset?«).

Udgang

Attentatmændenes tilståelser indikerer, at situationen er under kontrol. Genepeace kan ikke tages til indtægt for disse idioters handlinger, og Superheroes har nedkæmpet hele udbrydercellen. Uden for Forum venter journalisterne på at hylde heltene.

Terese Bavnsholt takker heltene for deres vigtige indsats. I samme ombæring profilerer hun naturligvis sine synspunkter: Superheroes er det synlige bevis på fordele ved genmanipulation af mennesker. Herefter bliver hun ledt væk af Genolabs sikkerhedschef, Helene Thomsen.

Slut scenen i en storm af blitzer og feelgood-spørgsmål, så spillerne føler, at de *er* helte. Giv blot spillerne et par minutter til dialog. Det kommer der meget mere af i næste scene.

OMGIVELSERNE

Brug omgivelserne

Husk, at kampen foregår oppe under taget. Reposen er bred, men der er alligevel gode chancer for, at én af attentatmændene bliver ramt hårdt og falder 10 meter ned på Forums betongulv. De 4.000 paniske konference-gæster begrænser også heltenes muligheder - eksempelvis skal Hotshot nok tænke sig om, før hun fyrer flammekasterne af.

HAN FALDT

Han faldt ned ...

Hvis heltene skulle være kommet til at slå nogen af aktivisterne ihjel, bliver de involverede kortvarigt tilbageholdt og forhørt af politiet. Det er dog åbenlyst, at de gjorde det for at redde andre menneskers liv, så Superheroes' faste kontaktperson, kriminalinspektør Helge B. Kristensen, forsikrer dem om, at der ikke bliver nogen problemer. Formelt skal der dog rejses sigtelse og foretages en undersøgelse, hvorefter sagen vil blive droppet.

SCENE 2

PROFILEN

Omega hader dem, disse dage med selviscenesat sniksnak og falske smil til kameraerne. Mr. Right og Felicia elsker dem. De elsker spørgsmålene fra beundrerne, de elsker at skrive autografer på folks T-shirts, de elsker at være Danmarks helte. Dervish øver sig på sin sædvanlige indgangsbøn: Det er rigtigt, at jeg er nydansker, *men*. Journalisterne hører aldrig, hvad han siger efter men'et. Hotshot ruster sig til endnu en gang at lyve om sin tragiske, tragiske fortid. Nå ja, helt løgn er det jo ikke, men det føles ikke rigtigt. Det er en helt almindelig dag på kontoret.

Formål

Denne scene tjener to formål. Spillerne etablerer deres roller, og vi får præsenteret scenariets indre konflikt: TV6 ønsker at skifte én af heltene ud. Spillerne får også et glimt af den ydre konflikt, men her bruger vi den blot som trinbræt for rollespil.

Baggrund

Efter gårsdagens heroiske præstation ved Forum er Superheroes gæster i DR's Profilen. Kurt Strand er vært for programmet, som optages om eftermiddagen i DR Byen i Ørestaden. Strand tager udgangspunkt i en kommende TV Action-dokumentar om Superheroes. Dokumentaren og Strand er kritiske over for spilpersonernes helteroller, og Strand har tænkt sig at kaste et par nyhedsbomber for at splintre deres facader. Han har også spørgsmål fra seerne, og de er heller ikke rare.

Handling

Først skal du udlevere et bilag til spillerne: Dagens forside fra Ekstra Bladet med alt om attentatet i Forum plus et par besynderlige småhistorier. Spillerne behøver ikke at reagere på nyhederne.

BILAG

Avisen

- **BILAG:** Dagens forside fra Ekstra Bladet.

Din opgave i denne sekvens er at være Kurt Strand. Efter din traditionelle åbnings-monolog og velkomst præsenterer du Superheroes for sagens kerne, en dokumentarfilm udarbejdet af journalist René Sippel fra TV Action: »Superheroes – Samfundets fjende nr.1?«. Dokumentaren får premiere senere i aften, men Strand har fået lov til at tage et smugkig. Han viser et klip fra filmen optaget med skjult kamera, hvor Superheroes udfritter en mand («en påstået narkohandler«, siger Strand) om, hvor han har gemt noget narkotika. Superheroes går hårdhændet til manden, som bliver puffet rundt og får nogle lussinger, inden Omega banker ham hårdt ind i en mur.

Efter klippet går René Sippel ned ad den samme Vesterbro-gade og fortæller monotont: »Tolv sting, en fuld bro i overmunden, svære psykiske traumer, og endnu er der ingen, der har kunnet bekræfte, at manden på optagelserne havde nogen forbindelser til narkomiljøet. Er det prisen for at have superhelte, der i bund og grund kun tænker på at underholde? Fortjener vi ikke rigtige helte i stedet for en bande Popstars ude af kontrol?«

Det vil Kurt Strand gerne snakke med Superheroes om, og han er kritisk. Begynd med spørgsmål relateret til klippet og overordnede spørgsmål, for eksempel:

- Hvordan har I det med at være helte? Handler det bare om at være stjerner?
- Hvad med den konkrete situation fra klippet? Er det virkelig acceptabelt?
- Med alle de kræfter, I har, er det så ikke jeres ansvar at sørge for, at den slags misbrug netop ikke sker?
- Hvordan kan jeg være sikker på, at det ikke er mig, det går ud over næste gang?
- Jeg har læst, at du, Dervish, afskyr meningsløs vold. Hvad med det her?

Fortsæt med konkrete spørgsmål om hver enkelt Superhero, når spillerne er varmet op. Spil gerne personerne op mod hinanden. For eksempel:

- Mr. Right, du er Superheroes' officielle leder. Har du styr nok på tropperne?
- Omega, synes du, det er rimeligt i et retssamfund, at nogen – som dig selv – bruger metoder som dem, vi lige har set?
- Hotshot, hvad mener du om en gruppe, der som jer agerer både politi og domstol for åben skærm?
- Dervish, hvilke signaler sender din optræden om indvandrerne i Danmark?

Du kan slutte Profilen af med et par spørgsmål fra seerne - eksempelvis:

- Til Mr. Right fra Pia, Aalborg: Er det rigtigt, at man altid kan møde dig på diskotekerne i Gaden, når I er heroppe?
- Til Dervish fra Cihan, Vesterbro: Mig og mine veninder synes, du er rigtig lækker, men vi forstår ikke, hvorfor du hele tiden prøver at være så dansk?
- Til Hotshot fra Karsten, Ishøj: Én af mine venner siger, at du har været med i en gadebande her i Ishøj. Er det rigtigt, og hvad for én?
- Til Omega fra Lasse, Herning: Er det rigtigt, at du har slået nogen ihjel?
- Til Felicia fra Pernille, Fredericia: Hvad for noget makeup bruger du, og hvor kan man købe den henne?

LAUST

Laust Hermansen
Gæst i Profilen næste uge er Laust Hermansen, direktør for Mind Lab Medical, som vil afsløre nogle af de revolutionerende fremskridt, virksomheden har gjort inden for hjerneforskning.

Udgang

Superheroes sætter sig ind i deres tv-vogn for at køre til sent eftermiddagsmøde på TV6's kontorer i Field's. Mødets tema er »Fremtidsvisioner for Superheroes«, og heltene ved, at producer Philip Gottschalk synes, at seerne skal have mere indflydelse.

Superheroes når imidlertid kun halvvejs ud til Ørestaden. Pludselig skratter politiradioen i vognen, og en forvirret stemme melder om en krisesituation ved Operaen på Dokøen. En politimand er blevet slået ihjel ved havnen, efter sigende af et slags monster.

Da de ringer hjem til kontoret og aflyser, synes Philip Gottschalk dog, at han skylder at give den vigtige oplysning, som ville være kommet frem på mødet. TV6 har besluttet, at der skal nyt blod i showet, så én af heltene må forlade gruppen inden næste sæson. Hvem det bliver, er endnu ikke afgjort, ej heller hvordan vedkommende skal findes. TV6 vil gerne have seerne involveret, og der er også andre hensyn at tage. »Men I kan være sikre på, at det bliver et valg baseret på både retfærdighed og fornuft.«

TV6-kameraholdet er opsatte på at få gode billeder og interview, når nyheden rammer heltene. De vil have følelser - vantro, skuffelse, håb, nervøsitet, selvsikkerhed. Du kan eventuelt lave et par mini-interview, hvor de spørger heltene om, hvad der er en retfærdig udvælgelsesmetode, hvilke egenskaber en rigtig Superhero skal have og så videre.

SCENE 3

ET MONSTER VED HAVNEN

Mærsk Mc-Kinney Møllers Opera ud til havnen skulle have været en gave til byens musikglade folk. Efter hr. Møllers død opførte man en 10 meter høj granitstatue af ham foran bygningen. Der blev sågar bygget en tunnel fra Nyhavn til Christiansholm. Men Operaen er falmet og fremstår i dag som en falleret parodi på sig selv. Københavnerne blev ikke gladere for musik, og en endeløs stime af reparationer og ombygninger efterlod huset som et grotesk eftermæle efter Mærsk, forbeholdt byens nyrige.

Formål

Scenen er en jagtsekvens. Ved operahuset møder Superheroes en af VL69's helte, et monster, som er flygtet fra sine skabere. Da heltene kommer, stikker han af, og Superheroes jagter ham til vands. Senere erfarer Superheroes, at monstret har forbindelse til forskeren Terese Bavnsholt og Genolab. VL69 forstår, at Superheroes truer deres plan, og skruer op for deres pres på TV6's helte.

Baggrund

VL69 har gjort Peter Gamborg Jensen til monstret New Man. Ikke helt, hvad Jensen oprindelig havde forestillet sig. Afmægtig og forvirret flygter han fra Genolab uden egentligt mål. Han ender på havnefronten, hvor en gruppe gæster fra det nærliggende operahus opdager ham. Nielsen vil ikke slås, men hans monstrøse form skræmmer operagæsterne, som tilkalder politiet. To betjente forsøger at anholde Nielsen, men han kan ikke lade sig fange. Den ene betjent slår han bevidstløs, den anden dræber han. Superheroes tilkaldes, men i mellemtiden har VL69 fået nys om balladen. Bavnsholt iler til stedet sammen med to sikkerhedsfolk for at undersøge skadernes omfang.

Tid og sted

Scenen foregår efter Superheroes' optræden i Profilen, først på aftenen lørdag den 10. november. Den begynder på kajen foran Mærsk Mc-Kinney Møllers prangende operahus på Dokøvej. En skov af de nyrige

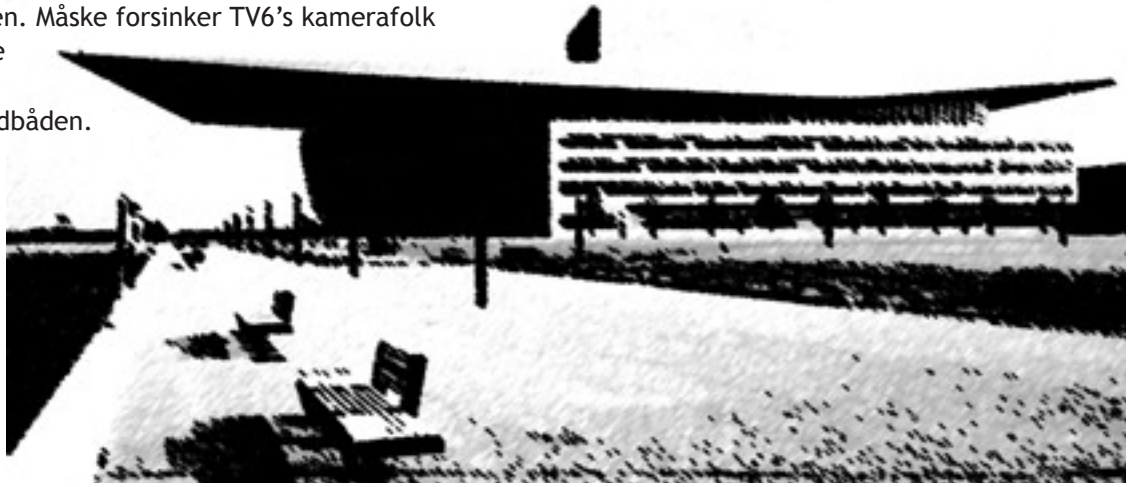
gæsters speedbåde, yachter og kabinebåde ligger til kaj. Da New Man flygter i en 160 Bowrider-speedbåd, hopper Superheroes i en Thunderhawk 43 og sætter efter ham. Jagten begynder ved Dokøen og løber ind mod Inderhavnen, under Knippelsbro, under Langebro og ender (muligvis) ved Kalvebod Brygge og Fisketorvet. Fortsætter jagten længere endnu, er ruten formentlig Islands Brygge, Sydhavnen, Teglholmen, Sjællandsbroen, Kalvebodløbet og videre ud i havet.

Handling

Superheroes ankommer i deres vogn til Dokøvej, hvor betjente fra to patruljevogne står med front mod indgangen til Operaen med pistoler trukket. Reportere fra TV Action er på plads og overfalder straks Superheroes med anklager («Kan Operaen overleve et møde med Superheroes? Hvor mange menneskeliv er på spil denne gang?«), mens en betjent gør sit for at holde de omkring 100 tilskuere væk. En anden betjent fortæller Superheroes, at monstret forsvandt ind i operahuset, da de ankom. Han mener, at der kan være et par ansatte tilbage i bygningen. Én betjent er allerede død og en anden bevidstløs, forklarer han. Byg spændingen op ved at overdrive, hvor farlig New Man er, og ved at genere Superheroes med TV Actions spørgsmål.

Superheroes gennemsøger Operaen. Da de når foyeren på første sal, står New Man ved glasfacaden ud til havnen. Da han opdager Superheroes, springer han gennem facaden ud på kajen. Betjentene affyrer deres våben imod ham, og han springer i en speedbåd for at flygte. Superheroes følger efter. Læg op til, at vi skal have en cool bådjagt, men spil samtidig med på spillernes handlinger. Måske når en af heltene at springe ned i samme båd som monstret, og det er fint. Måske bliver én tilbage for at berolige tilskuerne og tale med pressen. Måske forsinker TV6's kamerafolk Superheroes, når de vil sætte efter monstret. Måske kan Superheroes ikke starte speedbåden.

Jagten skal være højdramatisk og farlig, og den kan sagtens få dødeligt udfald for én af heltene. Spil dine kort strategisk og uden at lægge fingre imellem. Giv plads til spillernes opfindsomhed, men hold tempoet højt og planlægningen kort.



Actiontips

• I et desperat forsøg på at komme væk drejer New Man sin speedbåd op ad den snævre Frederiksholms Kanal ind mod Christiansborg og Strøget. Måske springer han ud af båden og fortsætter til fods.

• Havnebussen kommer på tværs af Superheroes og New Man. Måske springer New Man over i havnebussen. Måske sejler han ind i den. Måske er der et par passagerer, som i panik ryger i vandet og skal reddes.

• Måske kommer kanalrundfarten forbi? Det giver cirka samme effekt som havnebussen, bare med japanske turister.

TV-HOLDET

Hvad gør tv-holdet?

I denne scene er Rasmus og Yasin nok mest i vejen. De vil selvfølgelig insistere på at komme med i heltenes båd - hvis de ikke når det, skaffer de selv en båd og sejler efter. Det giver gode muligheder for, at de kommer på tværs under kampen.

Efter bådjagten interviewer de begejstret heltene, beder om nærbilleder af de steder, hvor de blev ramt af New Man og så videre. De forsøger at få heltene til at gætte på, hvad de lige sloges imod («Var det her en ægte superskurk?«) - og vil generelt pumpe historien så meget op som overhovedet muligt.

• En nyhedshelikopter flyver hen over vandet. Kan Felicia eller Mr. Right springe op i den? Rammer den én af broerne under den vilde jagt?

• Én af kameramændene falder i vandet eller bliver ramt af New Man. Samler Superheroes ham op?

• Speedbåde hopper og danser på vandet, når de går for fuld fart. Man kan lave filmiske hop over forhindringer - eller vende bugen i vejret i luften.

• Bassinet mellem Islands Brygge og Kalvebod Brygge bruges flittigt af de københavnske vandsportsklubber. Der kan være en flok optimistjoller, som man kan drøne ind i - eller hoppe rundt på. Det kan også være kajakklubben, der er ude denne lørdag, og kajakker tumler rundt på vandet, hvis der kommer en speedbåd forbi. I øvrigt er pagajer garanteret gode at slås med.

Udgang

Scenen kan ende på tre måder: Superheroes fanger New Man, slår ham ihjel, eller det lykkes ham at flygte, for eksempel ved at kaste sig i vandet. Følg den vej, som jagtens udvikling lægger op til. En eventuel afhøring af New Man står der mere om i næste scene.

Bruger Superheroes et øjeblik efter jagten på at forhøre sig om den tilskadekomne politibetjent, fortæller kriminalinspektør Helge B. Kristensen, at betjenten er indlagt på Rigshospitalet. Han er tydeligvis blevet inficeret af New Man, men ser ellers ud til at have det godt. Faktisk burde han blive udskrevet snart.

Afslut scenen i vanlig realityshow-stil. Interview, oplevelser, ros og ris til medheltene, tak til de modige politifolk og så videre. Husk, at mens Superheroes har basket monster ved havnen, har TV Action vist deres kritiske dokumentar »Superheroes – samfundets fjende nr. 1?«.

Umiddelbart efter jagten ved Operaen kører TV6 en netafstemning om Superheroes' popularitet. Giv hurtigt spillerne resultatet, så de kan mærke, at deres handlinger har betydning for deres ratings. Vurdér, hvem der har været sej, og hvem der har været kedelig, og justér hver spilpersons ratings tilsvarende. Det må godt være dramatiske ændringer. Inden jagten er Superheroes' ratings:
Omega: 29%
Felicia: 25%
Mr. Right: 20%
Hotshot: 14%
Dervish: 12%

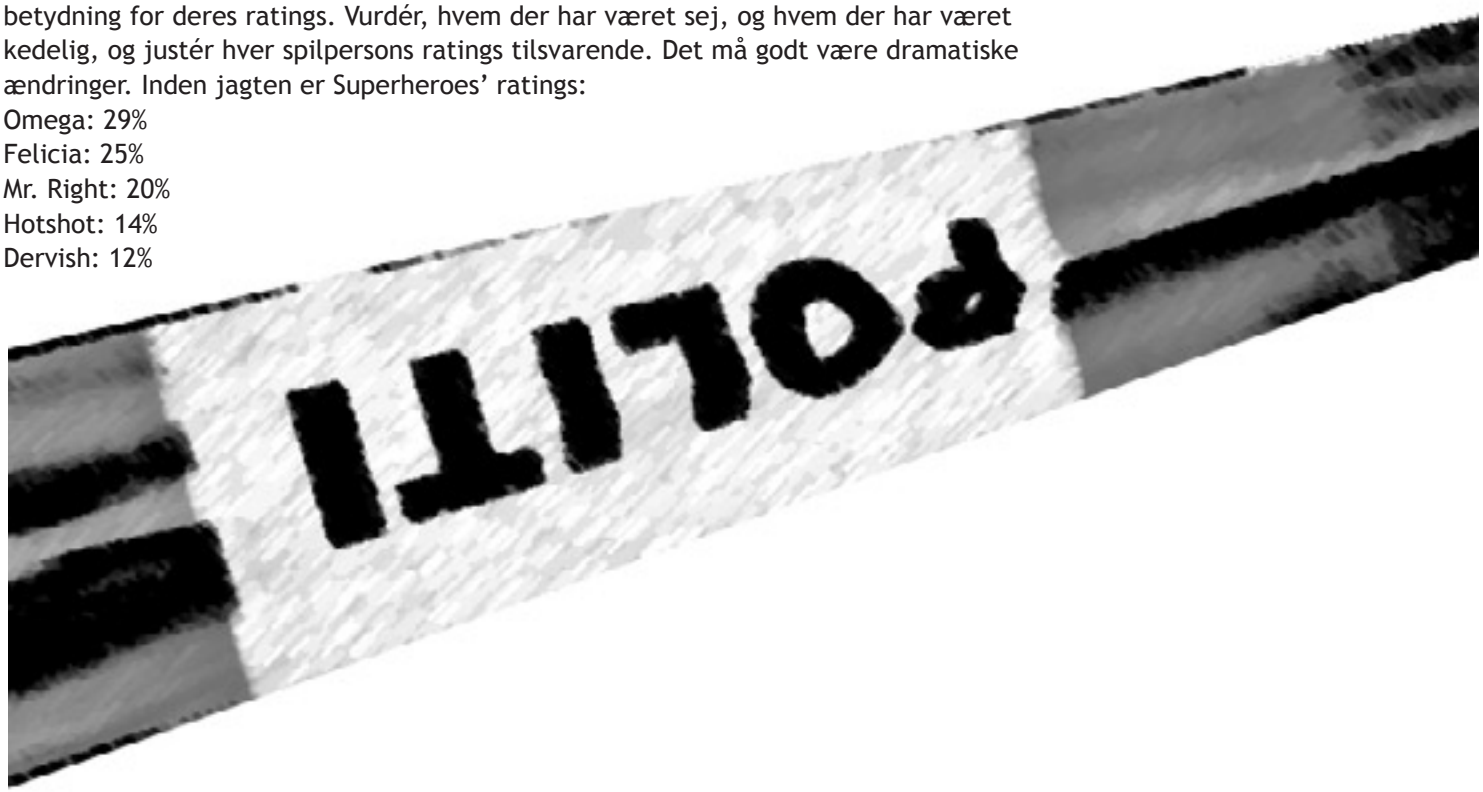
SPEED

Speedbådene
Regn med, at de involverede speedbåde er lige hurtige og kan det samme, selv om de sikkert har forskellige farver og lækre spoilere. Hvis heltene skulle finde på at angribe en båd, er reglerne:

• En speedbåd i fuld fart har Defense 16. Hvis den ligger stille, har den Defense 4. Hertil kommer passende modifikationer for afstand, synsvinkel og lignende.

• Når en båd bliver ramt, har den et Damage Save med +9. Hvis det misser med 1-9, er båden beskadiget og har -1 på kommende saves. Misser det med 10-14, går båden helt i stykker - motoren stopper, og den begynder at synke. Båden eksploderer, hvis savet bliver misset med 15+ (og det virker rimeligt, at den ryger i luften). Alle ombordværende skal så rulle et save mod Damage 25.

• En speedbåd gør Damage 23, hvis den sejler ind i noget for fuld fart. Justér efter omstændighederne - hvis to både sejler frontalt ind i hinanden, ryger de eksempelvis op på Damage 30.



SCENE 4

BESLUTNINGER UNDER PRES

Morderisk monster amok ved havnen! Forbrydere forplumrer Superheroes' jagt på galning! Ny katastrofe rammer Mærsks Opera! Kanaljagt ender i eksplosioner! Jo, der er nok at tage fat i for TV6's heltegruppe. Mens sensationsulvene melder om sælsomme begivenheder omkring hovedstaden, og VL69 presser Superheroes til at blande sig udenom, må heltene træde længere ind i bjørnens hule for at kaste lys over de seneste dages episoder.

Formål

Scenen er en serie af efterforskninger og møder, som leder spillerne frem mod historiens klimaks. Superheroes erfarer, at der er en forbindelse mellem New Man og Genolab, og de forstår, at Genolab indgår i et netværk, der står bag de seneste dages besynderlige hændelser. Superheroes erfarer, at konkurrenten TV Action vil lancere et nyt superhelteshow, Fremtidens Helte, som de vil offentliggøre i Tivoli ... i morgen! I takt med, at presset på Superheroes stiger, må heltene finde beviser mod VL69 og Fremtidens Helte. Ellers har de ikke en chance for at blive renset og få en ny kontrakt.

Baggrund

TV6 er fyr og flamme, for at Superheroes skal efterforske alle disse mystiske hændelser, og de bakker deres helte op. VL69 har travlt med dels at færdigteste deres nye helte, dels skyde Superheroes i sænk. Og Superheroes selv? De kan enten vælge den proaktive vej og muligvis forhindre deres eget endeligt som tv-stjerner, eller de kan læne sig tilbage og blive udraderet af Fremtidens Helte.

Tid og sted

Scenen foregår over halvandet døgn, fra jagten på New Man ved havnen er forbi om aftenen den 10. november, og til TV Action offentliggør Fremtidens Helte mandag den 12. november kl. 19.30 i Tivoli. De fleste begivenheder foregår på Superheroes' eget initiativ og altså ikke på noget fast defineret tidspunkt. Et par begivenheder er uden for Superheroes' kontrol og sker uanset hvad.

Hvordan scenen skal køres

Din fornemste opgave i denne scene er at pace handlingen og holde spændingen høj. Efter mødet med New Man og angrebene fra TV Action bør Superheroes være motiveret til at klø på. Hvis spillerne alligevel er rådvilde eller ikke har gennemskuet, hvad historien handler

om, så spil dine kort hurtigere, indtil de bider på krogen. Du kan motivere dem med avisoverskrifter, pres fra tv-stationen, opfordringer fra kameramændene og så videre.

Superheroes er ikke en krimigåde, så det handler om at fokusere på interaktion og action. Derfor skal du bare udlevere de relevante informationer, hvis spillerne siger, de efterforsker noget. De behøver ikke at slå terningslag, og de behøver ikke at rollespille, hvordan de efterforsker dit eller dat. »Jeg prøver at finde noget mere om Terese Bavnsholt« er nok, til at du kan fortælle spillerne, hvad der er at vide om Bavnsholt. Vil Superheroes til gengæld møde Bavnsholt eller bryde ind på Genolab, så spil scenen. Tænk på, hvilke scener man ville se i en actionfilm, og spil kun dem.

Din trumf: Pressemeddelelsen

Om formiddagen den 12. november udsender informationschef Kim Schumann fra TV Action en pressemeddelelse, hvor han inviterer pressen til lanceringen af et helt nyt realityshow fra TV Action. Lanceringen foregår i Glassalen i Tivoli kl. 19.30. Tv-programmet hedder Fremtidens Helte, og TV Action lover, at det er »en revolution inden for superhelte-realityshows«. Pressemeddelelsen er vedlagt som bilag.

Spor

- **BILAG:** Pressemeddelelsen fra TV Action.

Det fornemste for scenariet er, at du aldrig behøver at spille denne trumf. At spilpersonerne indleder en egen efterforskning og selv opdager, hvad de står over for. Hvis de ikke efterforsker noget som helst, må du spille dette kort så hurtigt som muligt, så spillerne forstår, at de er nødt til at handle – nu.

Spilpersonernes træk

Superheroes' efterforskning er en tretrinsraket. Fra at opdage, at tingene hænger sammen, skal de undersøge, hvilket komplot de står over for, for endelig at gå til modangreb mod VL69 og forhindre deres plan. På de følgende sider er kort beskrevet de mange muligheder, heltene har for at komme videre i historien.

NEW MAN

Udspørge eller identificere New Man

New Man er splintrende vanvittig og desværre også ret uforståelig, hvis heltene får lejlighed til at udspørge ham. Mor dig med at fodre spillerne med halve ord og kryptiske mumlerier. Hvis Superheroes tager ham til fange, vil han fortælle dem, at han skal være stjerne i et tv-show. Han kan også fortælle, at han bor og arbejder på Genolab, hvor han har fået sit nye udseende i gave. Han vil ikke udlevere Terese Bavnsholt (selv om spillerne nok aner, at det er hende, der står bag), og han vil ikke give Superheroes stålsikre beviser mod Genolab.

Spor

- New Man kom fra Genolab.
- New Man skal være med i et tv-show.

Hvor kom New Man fra?

Efter panikken har lagt sig, viser det sig, at New Man første gang blev set ovre på den anden side af vandet - nemlig for enden af Nyhavn, over for Operaen. Hvis ikke spillerne

selv spørger efter det, kan du lade kriminalinspektør Helge B. Kristensen give dem oplysningen. Pointen er, at der fra Nyhavn kun er ca. fem minutters gang til Genolabs hovedkvarter i den gamle Magasin-bygning på Kongens Nytorv.

GENOLAB OG TERESE BAVNSHOLT

Terese Bavnsholt og agenterne

Området omkring Operaen er behørigt overvåget af kameraer. Enten tænker heltene selv på at tjekke dem, eller også får de et tip fra et par vakse politifolk. Af kameraoptagelserne fremgår det, at New Man dukkede op fra vandet ved Operaen og vandrede rundt på må og få, inden et par gæster opdagede ham.

Kameraerne viser også, at Terese Bavnsholt ankom til gerningsstedet, kort efter at Superheroes indledte deres jagt på New Man. Hun ankom i selskab med to sikkerhedsagenter og gik øjensynligt rundt og udspurgte tilskuere og politi om, hvad der var sket. En smule zoomeri med optagelserne afslører, at den ene af sikkerhedsfolkene er Helene Thomsen fra Genolab, som heltene sandsynligvis mødte i første scene. Undersøger heltene, hvem den anden sikkerhedsagent er, kan de finde ud af, at han hedder Jesper Raahauge og er ansat i hightech-virksomheden Positronix. Hotshot kan huske ham fra dengang, hun fik sine flammekastere hos Positronix.

Et møde med Bavnsholt

Flere spor peger i retning af Terese Bavnsholt: aktivisternes interesse i hendes projekter og hendes egen tilstedeværelse på havnen sammen med Helene Thomsen. Bavnsholt møder gerne Superheroes på Genolab, hvor hun byder dem velkommen ved et velassorteret kaffebord. Mere venlighed får heltene imidlertid ikke. Bavnsholt er

SPOR

Spor

- Terese Bavnsholt var på havnen sammen med et par sikkerhedsagenter.
- Den ene sikkerhedsagent kom fra Genolab, den anden fra Positronix.

POLITIET

Hvad med politiet?

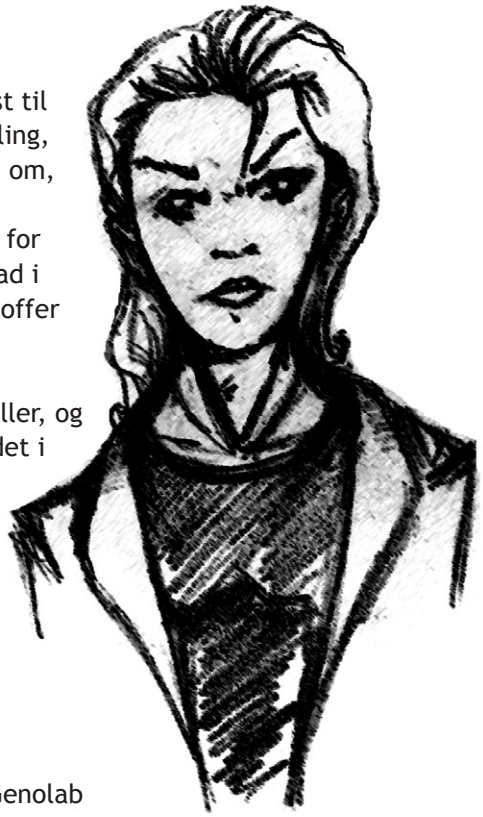
Efterhånden som heltene finder flere ting, der peger på Genolab, vil det være oplagt for dem at prøve at involvere politiet. Men de har så godt som ingen konkrete beviser - derfor vil politiet højst være med til en uformel snak med Terese Bavnsholt, ikke noget med at ransage deres lokaler eller lignende. Genolab er jo et respektabelt firma, der er noteret på Børsen og en del af det vigtige KFX-indeks.

Politiet vil faktisk meget hellere bruge deres kræfter på at efterforske de urovækkende anklager, der kommer frem mod Superheroes (se side 26-27).

fåmælt og anderledes tilbageholdende, end da Superheroes reddede hende i Forum. Hun lader forstå, at hun ikke ved noget om noget, eller at det ikke er Superheroes' problem. Spil hende mere konfronterende, end hvad der er realistisk, for spillerne må gerne forstå, at hun ikke har rent mel i posen.

Hvem er Terese Bavnsholt?

Genolabs direktør er en kontroversiel figur i medierne. Hun bekender sig åbenlyst til genetisk manipulation af mennesker som det næste led i menneskehedens udvikling, og hun har en særlig vision om symbiose mellem mennesker og miljø - en fantasi om, at mennesker kan blive deres egen energikilde uden at skulle tære på Jordens ressourcer. Bavsnholt har flere gange været på kant med myndighederne, senest for at forsøge at købe vira på det sorte marked i Rusland. Bavnsholt har en Ph.D.-grad i molekylærbiologi med speciale i immungenetik gennem autoproduktion af antistoffer og peptider.



Bavnsholt er medlem af VL-gruppe 65, hvor også TV Actions direktør, Jess Klitmøller, og Positronix-boss Markus Tobiasen er med. Bavnsholt lovpriser offentligt samarbejdet i VL-gruppen, men begræder også, at visionerne ofte bliver ved snakken. Vi ved, at Bavnsholt sammen med fem andre fra VL-gruppe 65 er medlem af den hemmelige VL69, men det ved heltene ikke (endnu).

Superheroes kan opstøve disse informationer ved at skimme artikler i aviser og tidsskrifter. En artikel fra Illustreret Videnskab er vedlagt som bilag.

Efterforskning af Genolab Danmark

Genolab udvikler præparater, der styrker det menneskelige immunforsvar eller ligefrem gør mennesket resistent over for sygdomme. Det er ganske lovligt, og Genolab producerer Danmarks mest solgte pille til forebyggelse af kræft. Hvad der derimod ikke er lovligt, er Genolabs interesse i genmanipulation af mennesker. I den periode, hvor Bavnsholt har udviklet New Man, har det lille københavnske renovationsfirma Labodan leveret en strøm af husholdningsaffald og containeraffald til Genolab til brug for Bavnsholts forskning.

Spillerne vil sikkert tænke, at Bavnsholts forskning er ulovlig. Det er den også – lidt endnu. Bavnsholt har afleveret en licensansøgning ligesom Superheroes', hun har bare iværksat sine planer uden at have fået svar. Det er imidlertid en formssag at få godkendt ansøgningen; det sørger en departementschef i Bavnsholts officielle VL-gruppe for. Når Bavnsholt får sin licens, er New Man lovlig.

Hvis heltene dræber New Man, eller han forsvinder, går Bavnsholt i gang med at lave en ny, forbedret version af VL69's bud på den ultimative overlever. Men det tager et par måneder eller tre, så han når langtfra at blive færdig inden for scenariets tidsramme.

SPOR

Spor

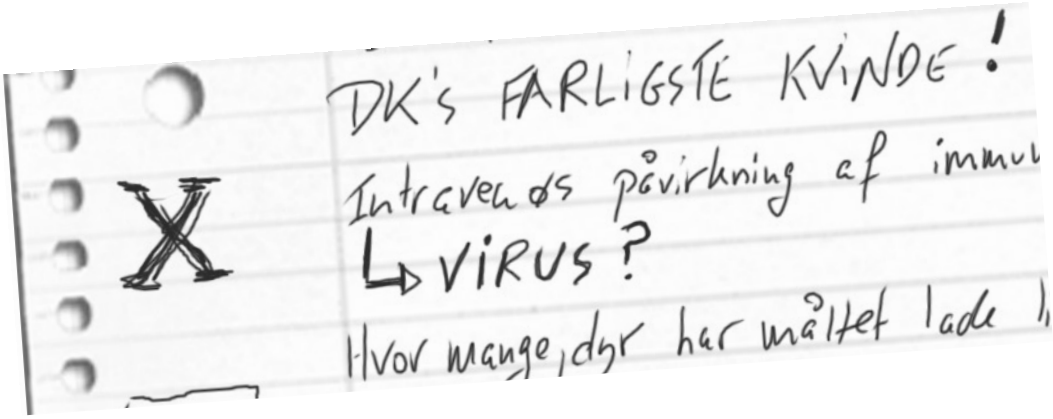
- Terese Bavnsholt tror på genmanipulation af mennesker.
- Bavnsholt har en vision om at skabe en symbiose mellem mennesker og miljø.
- Bavnsholt sidder i VL-gruppe med direktørerne for Positronix og TV Action.
- Et københavnsk renovationsfirma leverer affald til Genolabs forskning.
- **BILAG:** Artikel fra Illustreret Videnskab.

AKTIVISTERNE FRA FORUM

Afhøring af aktivisterne fra Forum

Overlevende aktivister fra attentatet i Forum er varetægtsfængslet i det gamle Vestre Fængsel på Vigerslev Allé i Valby. De er en sølle flok, der skiller sig ud fra de øvrige indsatte i fængslet. De vil hellere end gerne snakke med Superheroes, især hvis de kan blive stillet i udsigt at komme hurtigere ud herfra. De fortæller, at den rabiate Stefan Jankevic havde alle mulige konspirationsteorier om Genolab.

For eksempel, at Terese Bavnsholt i sin iver efter at forske på mennesker har iværksat et hemmeligt projekt under Genolabs hovedkontor. Jankevic havde også en teori om, at Bavnsholt ikke var alene i sin fascination af at genmanipulere mennesker. Aktivisterne fulgte efter Bavnsholt og opdagede, at hun igen og igen mødtes med forskellige slipsemænd på Genolab, i andre virksomheder og i byen.



Aktivisterne husker kun ét navn: Markus Tobiasen, administrerende direktør for Positronix. Han skulle have været gruppens næste mål, hvis attentatet i Forum var lykkedes. Aktivisterne tror fejlagtigt, at Terese Bavnsholt vil udvinde stoffer fra klonede menneskekroppe og bruge dem til at ommodellere andre mennesker.

Stefan Jankevic selv nægter at tale med Superheroes, men hvis du ikke gav heltene hans noter efter scenen i Forum, bør du gøre det, hvis de vender tilbage til aktivisterne.

Spor

- Aktivisterne vidste, at Bavnsholt var i gang med et hemmeligt projekt og mødtes med forskellige slipsemænd.
- Deres næste mål var Markus Tobiasen fra Positronix.
- **BILAG:** Jankevics noter, som peger i retning af VL-grupper og forsøg med immunsystemer.

VL69

Positronix og direktør Markus Tobiasen

Navnet Positronix dukker op flere steder - én af deres agenter var på kajen sammen med Terese Bavnsholt, aktivisterne peger på dem, og deres direktør, Markus Tobiasen, er med i samme VL-gruppe som Bavnsholt.

Positronix er ét af Danmarks førende firmaer inden for avanceret elektronik. Deres kommercielle succes stammer fra PlayCube - fusionen af PlayStation og GameCube, som Positronix leverede centrale komponenter til. Siden har de bygget stadigt mere avancerede gizmos; Hotshots flammekastere er blandt andet et Positronix-design. Til Fremtidens Helte har Markus Tobiasen skabt Dr. Joy.

Hvis heltene opsøger Markus Tobiasen, vil han gerne tale med dem, men vil forsøge en dyst på ord. Tobiasen er højt intelligent og ekstremt logisk - i løbet af ingen tid har han påpeget, hvor store huller der er i heltenes konspirationsteorier.

VL69 - hvem er det?

Gennem Terese Bavnsholt, Positronix eller TV Action kan heltene komme på sporet af VL69. Officielt er der ikke noget, der hedder VL69, for der er kun registreret 68 virksomhedsledergrupper. På VL-gruppernes webside kan Superheroes finde informationer om virksomhedsledergrupperne, blandt andre VL-gruppe 65, som alle i VL69 har som deres officielle VL-gruppe.

Dansk Selskab for Virksomhedsledelse har til huse på Gammel Vartov Vej i Hellerup. Generalløjtnant Ove Høegh-Mariendahl Hoff er bestyrelsesformand, Jørgen Larsen er sekretariatschef. Begge fortæller gerne om DSV, om VL-grupper og så videre. De kender VL-gruppe 65, men kender ikke noget til, at nogen af medlemmerne skulle have stiftet deres egen gruppe. Det er dog ikke ualmindeligt, at nogle medlemmer knytter tættere bånd end andre.

Spor

- Markus Tobiasen sidder i samme VL-gruppe som Bavnsholt.
- Det gør Jess Klitmøller fra TV Action i øvrigt også.
- Der eksisterer noget ved navn VL69.

TV ACTION OG ANDRE MEDIER

TV Action-journalist René Sippel

Journalisten bag »Superheroes – samfundets fjende nr. 1?« står ikke direkte i ledtog med VL69. TV Actions direktør har bare sat ham til at sværte Superheroes til, så kanalen kan promovere deres eget show efterfølgende. En opgave, som Sippel går til med den særlige glæde, det er at pille sådan nogle smartasses ned fra deres høje piedestal.

Sippel er en bleg, rødmosset og kolerisk mand, som i første omgang er afvisende og hånlig over for heltene. Først hvis de finder det tunge skyts frem, går han til bekendelse. Han vil fortælle, at tv-stationens ledelse har bedt ham producere den kritiske dokumentar, fordi TV Action planlægger at udfordre Superheroes. Sippel ved ikke noget om selve programmet, men har hørt tale om lanceringsshowet i Tivoli.

Spor

- TV Action har bedt René Sippel om at sværte Superheroes til.
- TV Action har planer om et konkurrerende superhelteshow.
- Det nye superhelteshow bliver præsenteret i Tivoli mandag aften.

Efterforskning af TV Action og direktør Jess Klitmøller

Også TV Action har for nylig sendt en ansøgning; en anmodning til justitsministeriet om at godkende det nye og revolutionerende realityshow Fremtidens Helte, hvor fem almindelige danskere er blevet genmodificerede ledestjerner for sund forandring i Danmark. Helte med hjerte og sjæl!

I ansøgningen har TV Action løjet om VL69's forskningsmetoder, testresultater og en masse andet, men slutresultatet fejler ingenting: Godkendelsen er i hus, og TV Action gør klar til at annoncere showet i Tivoli. Denne oplysning kan du eventuelt lække til heltene gennem en ansat på TV6, der har hørt det fra en kollega på TV Action. Få steder er så dårlige til at holde på hemmeligheder som store mediehuse.

Jess Klitmøller er ikke ked af at fortælle Superheroes, at de menneskeligt og moralsk har slået fejl. Får heltene sat et møde i stand med ham, holder TV Actions direktør gerne en længere tale om, hvorfor Danmark har brug for ny luft på sendefladerne, hvordan Superheroes har spillet fallit, og hvordan han vil påtage sig ansvaret for at løse Danmarks problemer. Så længe Klitmøller ikke giver Superheroes beviser, kan du bare blæse løs med selvtilfreds tv-prædiken.

Efterforskning af de aktuelle nyheder

Endnu to daglige avisforsider er vedlagt som bilag. På dem er der beskrevet flere dramatiske og sære begivenheder, som i virkeligheden har forbindelse til VL69:

- »Verdens lykkeligste pensionister« den 10. november dækker over det feltforsøg, Positronix har lavet med det særlige lysshow, Dr. Joy er udstyret med.
- »Det spøger på Østerbro« den 10. november handler i virkeligheden om, at Dommeren har været ude og afprøve sine evner.
- »Alle mennesker er ens i Stubbekøbing« den 11. november er naturligvis Integrator, som har været ude og teste sin DNA-accelerator.
- »Møllehave: Jeg har talt med Gud« den 11. november dækker ganske rigtigt over, at Møllehave har mødt nogen - men det var hyperintelligente Mr. Proactive, ikke Gud.
- »Ny superhelt set i Hareskoven« den 12. november er måske en and - eller også har én af Fremtidens Helte faktisk været derude?
- »MF'er indlagt på galeanstalt« den 12. november kan også have forbindelse til plottet. Måske har Skaarup fået nys om Integrator og er gået amok, fordi han ser det som en plan om at maskere indvandrere som »rigtige« danskere?

Spor

- **BILAG:** Avisforsider.
- Der er nogle, der laver forsøg med passivisering af mennesker.
- Der er nogle, der laver avancerede DNA-forsøg.
- Flere har mødt noget over-menneskeligt på gaden i København.
- Der er muligvis en ny superhelt ude i Hareskoven.

Brug din sunde fornuft med hensyn til, hvad det er realistisk, at heltene kan finde frem til. Men lad dem kun forfølge én eller to af historierne, ellers går der for lang tid.

INDBRUD EFTER BEVISER

Indbrud hos Terese Bavnsholt

Bavnsholt bor med sin mand og to børn - Marie på 9 og Hektor på 4 - i en villa på Nattergalevej (lige ved sygehuset) i Hørsholm. Der er tyverialarm i villaen og overvågningskameraer ved fordør og bagdør, men ellers ingen sikkerhedssystemer. Forældrene har et fælles kontor i villaen med en computer, bøger, papirer og så videre.

Computeren er beskyttet med en simpel kode, som Omega ikke bør have voldsomme problemer med at knække. Blandt Bavnsholts filer ligger pressemeddelelsen om lancering af Fremtidens Helte fra TV Action. Her ligger også et udkast til TV Actions kommunikationsplan for Fremtidens Helte (ligeledes vedlagt som bilag). Blandt Bavnsholts papirer ligger desuden adskillige avisudklip om de seneste dages sære hændelser i København.

Det er klart, at det er et drastisk skridt for Superheroes at bryde ind hos Bavnsholt. Det er naturligvis ulovligt, men én af de eneste måder at få håndfaste beviser mod VL69. Hvis spillerne tager skridtet, skal de finde ud af, hvad de vil gøre af deres kamerahold. Det går nok ikke at have dem med i indbruddet, men måske kan Superheroes lokke dem til at blive væk – eller endda indgå en aftale med TV6's producere.

Indbrud på Genolab Danmark

Det ultimative skridt for Superheroes er at bryde ind hos Genolab for at skaffe beviser mod VL69. En »Mission: Impossible«-sekvens, hvor Omega, Felicia og Dervish kan trække på alle deres evner. Det er lettere sagt end gjort, for Genolab Danmark ligger i Københavns hjerte, i den gamle Magasin-bygning ud til Kongens Nytorv. Stueetagen huser reception og kontorer, mens forskningen foregår på de fem etager under overfladen.

Indbrud eller ej? Et indbrud her *er* ulovligt, og heltene overskrider deres beføjelser. Omvendt har de klare indicier for, at der foregår noget forkert inde bag den tidligere Magasin-facade - bare ikke klare nok til at få lov til at ransage stedet via en dommerkendelse. Her er Superheroes' mulighed for at gøre noget rigtigt, ikke for kameraernes skyld, men for deres egen. Forvent en diskussion mellem spilpersonerne, men lad ikke diskussionen trække i langdrag. Kan spillerne ikke blive enige, så mind dem om, at nu er der kun X timer tilbage til lanceringsshowet i Tivoli.

Udfordringer: Den primære udfordring består i at slippe uset ind og ud af Genolab, så heltenes ugerning ikke kan bevises og bruges imod dem. Det burde være guf for Omega og Felicia. Der er fire udfordringer i sekvensen:

- Sikkerhedsvagter, dels ved elevatorer og udgange, dels patruljerende.
- Overvågningskameraer og sensorer, typisk på gange, ved trapper og elevatorer, ved udgange fra bygningen.
- Låste døre, som det imidlertid ikke bør være nogen sag for Omega at bryde op.

SPOR

Spor

- **BILAG:** Pressemeddelelse fra TV Action.
- **BILAG:** Kommunikationsplan for Fremtidens Helte.

GENOLAB

Genolab Danmark

Efter storhedstiden gennem 80'erne og 90'erne mistede Magasin du Nord sin appel i begyndelsen af det nye årtusind. Kunderne opgav Magasins luksus til fordel for de store indkøbscentre, og hverken ny marketingstrategi eller islandsk ledelse hjalp på det dalende salg. Magasin lukkede i 2008, da ledelsen modtog et konkret bud på den prestigefulde bygning.

I efteråret 2009 rykkede Genolab Danmark ind med den bagtanke at vise københavnerne, at man trygt kunne stole på deres teknologi. Her var ordet genetik noget godt, og her var ikke noget at skjule. Påstod de.

VAGTERNE

Genolabs sikkerhedsvagter

STR 14, DEX 12, CON 12, INT 10, WIS 11, CHA 9.
Initiative +1
Defense 14
Speed 30
Melee Attack +5 (nightstick, Dam 19)
Saves: Damage +3, Fortitude +1, Reflex +1, Will +0

• Og endelig Terese Bavnsholt, som *kan* befinde sig omkring laboratorium E2. Virker spillerne opsat på taktisk snigeri, så giv den hele armen med kameraer, infrarøde linser og patruljer. Hvis spillerne er mere opsat på at rollespille de indre konflikter i gruppen, så skru ned for taktikken. Hvis spillerne bare gerne vil videre, så spol frem i en fart.

Beviser: Alt det spændende foregår i Laboratorium E2 på etage –3. Det er her, Bavnsholt har designet New Man, og det ligner netop et lokale, hvor genforskere er ved at skabe et væsen, der kan leve af slam. Computere, reagensglas, mikroskoper, ledninger, gule advarselstrekanter, bunker af papirer og en fæl dunst af råddenskab. Da Superheroes kommer ind, er rummet forladt.

I et hjørne af lokalet står Terese Bavnsholts kontorbord. Computeren står tændt, og en opslagstavle ved siden af vidner om heftig forskningsaktivitet inden for den seneste tid: Grafer, udregninger og rapporter pryder tavlen i et virvar, som ikke umiddelbart giver mening for heltene. På opslagstavlen er også en rapport fra et forsøg på plejehjemmet Møllegården, som heltene har læst om i Ekstra Bladet (rapporten er vedlagt som bilag). På computeren ligger kommunikationsplanen for Fremtidens Helte, som spillerne også kan finde hjemme hos Bavnsholt.

Afrunding: Når Superheroes kommer ud fra Genolab, står TV6's kamerahold naturligvis klar til at følge op på heltenes dramatiske efterforskning – medmindre spilpersonerne har indgået en aftale med kameramændene eller TV6.

ANDRE MULIGHEDER

Denne del af scenariet er åben, så spillerne kan finde på mange ting, som ikke står beskrevet her. At bryde ind hos TV Action, måske. Eller kidnappe Terese Bavnsholt. Eller opsøge Fremtidens Heltes gerningssteder og tage efterforskningen op dér. Eller bare udkonkurrere de andre Superheroes.

Du skal spille med på deres ideer. Hvis de finder på noget godt, så beløn dem med informationer om VL69, om Fremtidens Helte, om TV Action, om lanceringsshowet i Tivoli. Vær sparsom med at give dem egentlige *beviser* mod VL69, men slyng om dig med indicier. Du bør hurtigt lukke de spor, som ikke er interessante, for husk på, at der skal være tempo i scenariet.

Det er vigtigt, at du holder styr på, hvilke indicier eller beviser heltene har, og hvilke ulovligheder de selv begår.

VL69 TIL MODANGREB

VL69's mål er at sætte Superheroes i et dårligt lys for at promovere deres eget show, så jo mere smuds Superheroes forsøger at grave op, jo mere mudder kaster VL69 tilbage efter dem. Heltene har hver nogle ømme punkter, som VL69 vil angribe, ligesom skurkene bruger Superheroes' fejltrin under scenariet imod dem.

Ubehagelige e-mails

Superheroes modtager kompromitterende e-mails i deres fælles mailboks med afslørende oplysninger og besked om at holde sig fra sagen. Der er vedlagt én pr. helt som bilag, og du kan strø om dig med dem, når du finder det bedst. Der er nok overdrevet at bruge alle fem mails, så brug dem, der passer bedst ind i jeres spil.

SPOR

Spor

- **BILAG:** Rapport om projektet på plejehjemmet Møllegården.
- **BILAG:** Kommunikationsplan for Fremtidens Helte.

MERE ACTION

Mere, hurtigere, farligere

Hvis du vil gøre sekvensen ekstra filmisk, kan Terese Bavnsholt jo dukke op, bedst som Superheroes står bøjet over hendes computer. Man kan forestille sig, at det leder til et vist kaos, og at heltene fordufter fra Genolab i en vis fart, inden de får samtlige sikkerhedsvagter i hælene.

Skal det være endnu mere dramatisk, kan én eller flere af Fremtidens Helte dukke op midt i det hele. Ikke nødvendigvis logisk, men sikkert mægtig sjovt.

DE ANDRE

De andre fra VL69

Kommunikationsplanen for Fremtidens Helte kan også findes hos de andre medlemmer af VL69. Hvis heltene beslutter sig for at »besøge« kontoret hos fx Jess Klitmøller eller Markus Tobiasen, deler du bare ud af relevante handouts.

• De to mails til Mr. Right og Dervish er på én gang et forsøg på at skabe splid blandt Superheroes og få dem til at stoppe deres efterforskning. Hvis de to mails ikke har den ønskede effekt, lækker VL69 naturligvis oplysningerne til medierne - med efterfølgende ubehagelige spørgsmål til heltene.

• Mailen til Mr. Right indeholder et filmklip, der viser, hvordan han stangstiv vælter ind på dametoilettet på et diskotek sammen med to blondiner, hvorefter han hiver en pose coke frem fra inderlommen, så de alle tre kan få en bane.

• Mailen til Dervish handler om hans onkel, som han inderst inde godt ved laver noget, der nok er på kant med reglerne - uden at han selv er direkte indblandet.

• Mailen til Hotshot er et simpelt forsøg på at presse hende ud af Superheroes. Men den grimme historie fra hendes fortid i Ishøj kan VL69 naturligvis også finde på at give til pressen.

• Felicia og Omega har VL69 derimod en formodning om, at de kan lokke over på deres side. Du kan lade dem få en mystisk opringning med et tilbud om at skifte side - først hvis de nægter, fremprovokerer det de to mails, som eksponerer deres sorte sider. Bemærk, at de to mails bliver sendt til Superheroes' fælles adresse, så alle de andre får dem også at se. Det kan give grundlag for et godt skænderi eller to.

Journalisterne fra TV Action

Dirigeret af journalist René Sippel står TV Actions kameramænd parat til at springe frem fra hvert gadehjørne, hvis de kan afsløre Superheroes i noget ulovligt. Sippel er ikke ked af at overfortolke og fortælle de historier, han selv kan lide. Brug TV Action til at straffe spillernes fejl og heltenes særheder. Spil på, at Superheroes kommer under pres fra både TV Action og deres egen tv-kanal.

Personlig afpresning

Afpresning er fedt, fordi spillerne får sat ansigt på deres fjender. Hvis du synes, spillerne mangler en egentlig modstander, kan direktør Jess Klitmøller fra TV Action eller måske Terese Bavnsholt møde heltene og forsøge at afpresse dem. De kan tilbyde Superheroes penge for at opgive deres efterforskning, eller de kan true heltene med at afsløre flere af deres hemmeligheder. Sådan en åben afpresning hører mere hjemme i film end virkeligheden, men kan være fantastisk til at sætte skub i spillerne.

Et møde med Klitmøller eller Bavnsholt kan også blive udfaldet, hvis heltene forsøger at komme i kontakt med dem, der sender anonyme mails eller ringer med tilbud om at skifte side.

HVAD MED KAMERAHOLDET?

Mens alt dette står på, følger Rasmus og Yasin fra TV6 som vanligt rundt i hælene på heltene. Det betyder, at du virkelig kan bruge dem til noget, så husk, at de er der. De kan blandt andet:

• Spørge interesseret ind til, hvad heltene vil gøre (skubbe i den rigtige retning).

• Lave personlige interview (give mulighed for rollespil og hive konflikter i gruppen helt frem).

• Være et problem for heltene, hvis de vil ud og lave noget, de ved er decideret ulovligt (understrege de moralske dilemmaer).

• Hvis de eksempelvis vil begå indbrud hos Genolab, er det nok bedst at have en aftale med kameraholdet først. Alternativt kan heltene forsøge at smutte fra dem, men det giver stort bøvl med TV6 bagefter.

• Selv hvis det lykkes at slippe væk, kan det jo være, at nogle andre mediefolk opdager heltene ude i byen og diskret følger efter dem ...

SPOR

Spor

• **BILAG:** Ubehagelige mails sendt anonymt af VL69 og deres håndlangere.

POLITIET

Politiet tager sagen op

Hvis medierne bringer troværdige historier om heltenes ulovligheder, vil politiet først tøve. Men efter et par bidske spørgsmål fra TV Action tager de sagen op.

I så fald kommer kriminalinspektør Helge B. Kristensen på besøg med stenansigt og alvor i stemmen. Det er ikke første gang, Kristensen står over for en ordenshåndhæver, der er trådt over grænsen. Den involverede helt bliver grillet og muligvis sigtet - og bagefter venter fotografernes blitzlys uden for politistationen.

PRES DEM

Pres på heltene

Under hele denne sekvens skal heltene få fornemmelsen af, at de er på den. Deres superheltelicenser hænger i en tynd tråd. De samme medier, som plejer at forgude dem, jagter nu den ene ubehagelige historie efter den anden. Grimme episoder fra fortiden ser dagens lys sammen med nutidige fejltrin, og de kæmper mod en tilsyneladende usynlig fjende ...

Det er vigtigt, at heltene står over for et dilemma. På den ene side vil de gerne til bunds i sagen og tage kampen op. På den anden side er de hver især nødt til at kæmpe for deres position i showet - i direkte konkurrence med hinanden.

Hvem tør gøre det nødvendige for at afsløre VL69? Er der måske nogen af dem, som hellere vil skifte side? Tør de være helte?

SCENE 3

FREMTIDENS HELTE

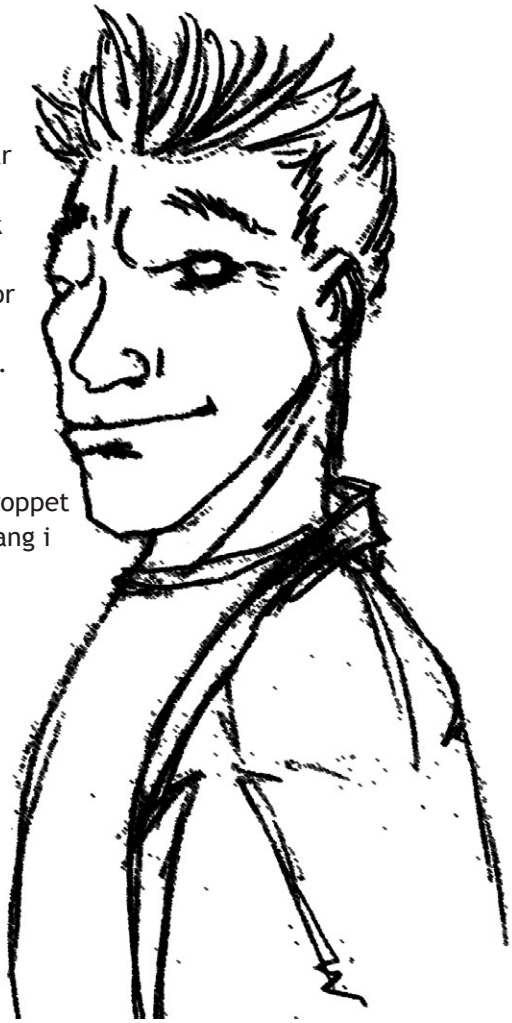
Det er julesæson i Tivoli. Kunstig sne, neonlys i mørket, Nisseland, honningkageboder og forlystelser konkurrerer om de besøgendes opmærksomhed. I Glassalen venter omkring 1.000 spændte gæster på, at TV Action skal præsentere kanalens nye program. Bag scenen gør VL69 sig klar til at slå et slag for Danmarks problemer og udradere Superheroes. Deres Fremtidens Helte forbereder sig på den første offentlige optræden, hvor de vil træde i karakter som Danmarks nye helte.

Formål

Denne scene er scenariets klimaks, hvor Superheroes gør op med sig selv, om de er rigtige helte, og hvor meget de er villige til at betale for det. Uanset hvordan spillerne er kommet frem hertil, slutter denne scene i et actionbrag mellem Superheroes og Fremtidens Helte. Men først skal spændingen bygges op, og vi skal have fundet ud af, hvor loyale Superheroes er over for TV6. Scenens forløb bestemmer også, hvilke Superheroes der eventuelt kan fortsætte på showet i fjerde sæson, hvem der bliver fyret, og hvem der bliver retsforfulgt.

Baggrund

TV Action og VL69 har bragt sig selv i en position, hvor de - mener de selv - har alle trumferne. De har testet deres nye helte, de har en godkendt licens, de har bragt Superheroes i dårligt lys. Nu mangler de bare at forføre deres publikum i Glassalen, så journalister og seere tager Fremtidens Helte til sig og zapper væk fra Superheroes. Fremtidens Helte skal naturligvis demonstrere deres evner på Glassalens scene. TV Action-direktør Klitmøller skal holde en præsentation, hvor han ikke undlader at svine Superheroes til. Vi skal se de allerførste klip med Fremtidens Helte, og VL69 skal fortælle om deres ambitioner med programmet.



Tid og sted

Scenen foregår i Tivolis Glassal kl. 19.30 mandag den 12. november. Salen er proppet til randen med journalister og mediepersonligheder. I det øvrige Tivoli er der gang i juleriet fra gløggboderne over Nisseland til Dæmonen.

Forudsætninger

Scenens forløb afhænger af Superheroes' efterforskning. Har de været på Genolab Danmark? Har de fundet beviser mod Fremtidens Helte? Er Felicia eller Omega gået over til fjenden? Hvor meget har de nået?

I bedste fald har Superheroes fået fingre i TV6's kommunikationsplan og Terese Bavnsholts personlige filer, så de kan skyde store huller i VL69's selvretfærdige idealer for Danmark. I bedste fald har Superheroes besluttet at stå sammen

som helte for at overvinde fjenden! I værste fald har Superheroes intet, og nogle af heltene er blevet påvirket af VL69's afpresning eller lokkende tilbud. I så fald kan Superheroes ende med at bekæmpe hinanden eller måtte ofre alt på at gøre det rigtige.

Hvis heltene tror på, at der kan blive en Superheroes sæson 4 efter dette, må de samtidig gøre hver deres for at tage sig godt ud. Der er sandsynligvis stadig én, som bliver stemt ud af programmet!

Et muligt forløb

Kl. 19.30 går TV Actions direktør, Jess Klitmøller, på scenen for at holde sin brand-tale. Det står skidt til i et land, der forgylder medieskabte darlings, som kun er ude på at score kassen. TV Action har over flere måneder demonstreret, hvordan Superheroes undergraver al lov og ret. Nu er det på tide, at der sker noget nyt. Det er tid til Fremtidens Helte, blablabla ... Så takker Klitmøller projektets samarbejdspartnere og indleder præsentationen af Fremtidens Helte. Det er Superheroes' indgangsreplik!

Mr. Right og resten af truppen springer op på scenen og tager til genmæle. Det er Fremtidens Helte, der er skurkene! Med en magtfuld hemmelig organisation i ryggen vil de underkue danskerne med deres forskruede superkræfter! Og her er beviserne ...

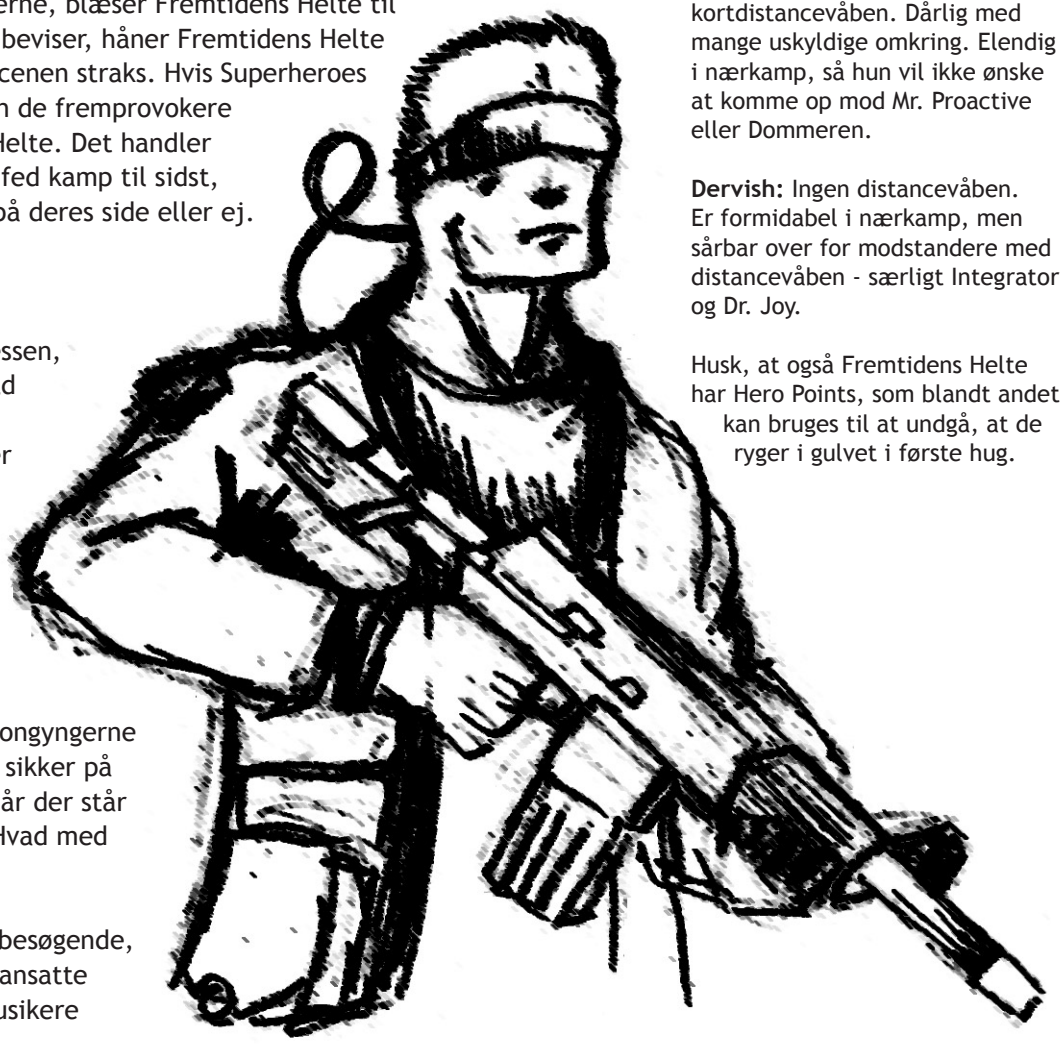
Hvis Superheroes faktisk har beviserne, blæser Fremtidens Helte til angreb. Hvis Superheroes ikke har beviser, håner Fremtidens Helte dem og beder dem om at forlade scenen straks. Hvis Superheroes har tilstrækkeligt med indicier, kan de fremprovokere konfrontationen med Fremtidens Helte. Det handler selvfølgelig om, at vi skal have en fed kamp til sidst, uanset om Superheroes har loven på deres side eller ej.

Actiontips

Smadr Tivoli: Fistfight i Odinexpressen, redningsaktion i Dæmonen, frit fald fra Det Gyldne Tårn, forfølgelse gennem Nisseland, skyer af splinter i Glassalen, skudduel ved Det Kinesiske Tårn ... Kig på det vedlagte kort, brug hele Tivoli og smadr så meget som muligt.

Mr. Right kan nemt løfte Tivoli-toget og smide det efter nogen. Felicia kan sagtens kravle op i ballongyngerne og kaste sig ud fra dem. Er Omega sikker på at kunne ramme sin modstander, når der står hundredevis af uskyldige i vejen? Hvad med Hotshots flammekastere?

Alle de andre: Tivoli vrimler med besøgende, sikkerhedspersonale, journalister, ansatte ved de enkelte forlystelser, jazzmusikere



FOR LET?

Det skal ikke være for let
Slutscenen bør være spændende, så Superheroes skal ikke udradere modstanderne på et øjeblik. Eller omvendt. Spil på Superheroes' svage sider:

Mr. Right: Nem at ramme. Ingen distancevåben. Ikke så hurtig. Hans dårlige saves gør ham til et nemt offer for Dr. Joy.

Felicia: Ingen distancevåben og ikke specielt hårdtslående. Svær at ramme, men vil selv have svært ved at overvinde Mr. Proactive eller Dommeren.

Omega: Langsom. Gør ikke så meget skade. Sårbar over for hårdtslående modstandere som Integrator eller Dommeren.

Hotshot: Langsom. Kun kortdistancevåben. Dårlig med mange uskyldige omkring. Elendig i nærkamp, så hun vil ikke ønske at komme op mod Mr. Proactive eller Dommeren.

Dervish: Ingen distancevåben. Er formidabel i nærkamp, men sårbar over for modstandere med distancevåben - særligt Integrator og Dr. Joy.

Husk, at også Fremtidens Helte har Hero Points, som blandt andet kan bruges til at undgå, at de ryger i gulvet i første hug.

og så videre. Lad børnene komme i vejen, lad sikkerhedsvagterne være overmodige, journalisterne nysgerrige og forældrene paniske. Drag dem ind i kampen.

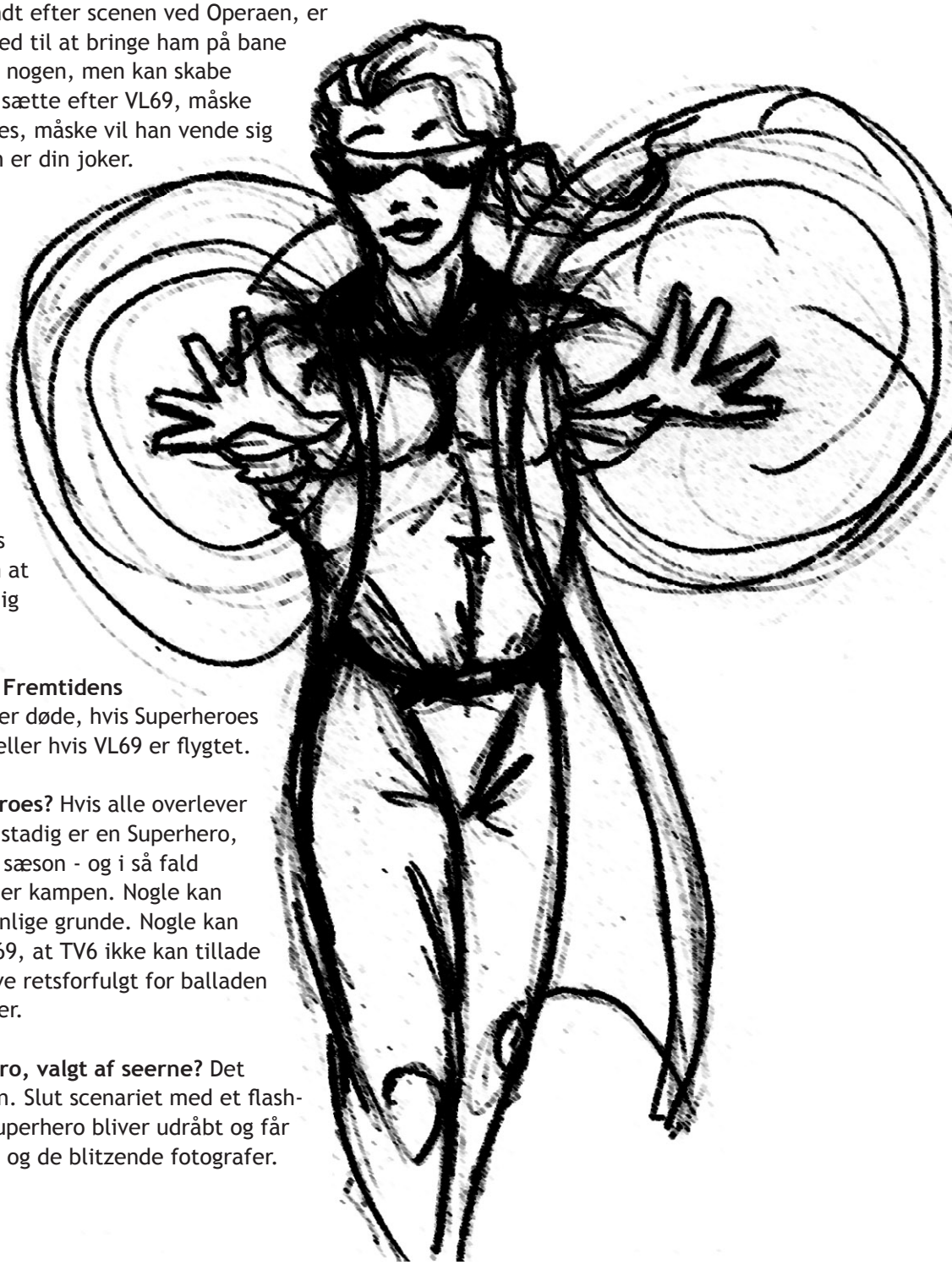
Brug kameraerne: Stil kameramænd i vejen for spilpersonerne, men brug dem også til at bevare fokus på scenariets indre konflikt, nemlig hvem der slipper gennem nåleøjet til næste sæson. Forstyr Superheroes med nærgående journalister og blitzer.

Hvad med bagmændene? Når kampen hælder til Superheroes' fordel, vil VL69 fordufte. Skal de virkelig have lov til det? Omvendt kunne de også hjælpe Fremtidens Helte eller sætte et par sikkerhedsfolk til at deltage i kampen.

New Man: Hvis New Man forsvandt efter scenen ved Operaen, er opgøret i Tivoli en oplagt lejlighed til at bringe ham på bane igen. Han holder ikke rigtig med nogen, men kan skabe endnu mere kaos. Måske vil han sætte efter VL69, måske har han set sig sur på Superheroes, måske vil han vende sig mod Fremtidens Helte. New Man er din joker.

TIVOLI-VAGTER

Tivolis sikkerhedsvagter
STR 12, DEX 12, CON 12, INT 10, WIS 12, CHA 11.
Initiative +1
Defense 13
Speed 30
Melee Attack +3 (punch, Dam 16)
Saves: Damage +3, Fortitude +1, Reflex +1, Will +1



Udgang

Når røgen har lagt sig, er det tid til at gøre skaderne op og afrunde scenariet. Historiens slutning er vitterligt helt åben og afhænger af spillernes valg. Du skal afrunde disse ting:

Om der kommer en sæson 4 af Superheroes? Det afhænger af, om der er nogen Superheroes tilbage, om det er lykkedes dem at rense deres navn, og om de stadig kan være troværdige som helte.

Om der kommer en sæson 1 af Fremtidens Helte? Det gør der ikke, hvis de er døde, hvis Superheroes har fremlagt beviser mod dem, eller hvis VL69 er flygtet.

Hvem der fortsætter i Superheroes? Hvis alle overlever i Tivoli, må du beslutte, om der stadig er en Superhero, der må forlade serien før næste sæson - og i så fald hvem. Nogle kan være døde under kampen. Nogle kan ønske ikke at fortsætte af personlige grunde. Nogle kan være blevet så tilsmudset af VL69, at TV6 ikke kan tillade dem at fortsætte. Nogle kan blive retsforfulgt for balladen i Tivoli eller tidligere ulovligheder.

Hvem der bliver Årets Superhero, valgt af seerne? Det bestemmer du ud fra slutkampen. Slut scenariet med et flash-forward til scenen, hvor Årets Superhero bliver udråbt og får lov til at holde tale til kameraet og de blitzende fotografer.

APPENDIKS 1: REGLER

Superheroes er skrevet til spilsystemet Mutants & Masterminds, som bygger på D20-reglerne. D20 er blandt andet kendt fra de moderne udgaver af Dungeons & Dragons og bygger, som navnet antyder, på slag med 20-sidede terninger.

Hvis du kender D20 i forvejen, bør reglerne i scenariet være nemme at forholde sig til - hvis ikke, skal du blot vide, at reglerne handler om at slå en D20 og lægge sin Skill Bonus til. Derudover er det ikke svært at improvisere sig frem.

I forhold til de normale D20-regler har Mutants & Masterminds to specielle regler - Damage Save og Hero Points.

Damage Save

Mutants & Masterminds bruger ikke Hit Points. I stedet ruller man et save mod skaden.

Når man angriber, ruller man et angrebsslag (D20 + bonus for angrebet). Hvis det samlede resultat er lig med eller højere end modstanderens Defense, har man ramt.

Den, der bliver ramt, skal rulle et Save mod angrebets Damage (D20 + Save Bonus). Hvis det samlede Save-slag er lig med eller højere end angrebets Damage, sker der ikke noget. Er resultatet derimod under angrebets Damage, kommer man til skade:

Save mod Damage	*Resultat*	*Effekt*
Misser med 1-4	Hit	1 Hit. Hvert Hit giver -1 på Damage Saves.
Misser med 5-9	Stunned	1 Hit som ovenfor og *stunned* i en runde. Når man er stunned, kan man ikke gøre noget og har -2 på Defense.
Misser med 10-14	Unconscious	1 Hit som ovenfor og bevidstløs. Efter 10 runder får man et Constitution check mod 10 for at vågne op. Hvis checket ikke lykkes, er man bevidstløs i yderligere et minut. Hvert minut der går, giver +1.
Misser med 15-19	Dying	Bevidstløs og døden nær. Man ruller et Fortitude Save mod 10 - hvis det mislykkes, er personen død. Hvis det lykkes, er vedkommende stadig bevidstløs og vil dø i løbet af få timer uden lægehjælp. En døende person kan stabiliseres af andre, hvis de klarer et Medicine check mod 15.
Misser med 20+	Killed	Død på stedet.

Hvis man ruller 20 på sit Damage Save, kan angrebet højst resultere i et Hit. Det tager tid og hvile at komme sig over Hits - fjern ét Hit for hver time, der går.

DERFOR!

Regler - derfor

Til dette scenarie har vi dog fra starten været enige om, at der skulle regler til. Hvorfor? Fordi en stor del af charmen ved at spille superhelte er de farverige kampe - og når man skal lægge vægt på kampe, mener vi, at det er bedst at bruge regler og terninger. Det gør kampene mere uforudsigelige - og dermed spændende.

Regler er dog kun sjove, hvis der bliver fortalt hen over dem. Som spilleder skal du hjælpe spillerne med at visualisere, hvad terningslagene betyder. Det er sjovere at høre *"Din stav rammer ham lige i mellemgulvet, og han krymper sig i smerte"* end *"Du kommer op på 22, siger du? Okay, du rammer, og han tager et hit"*.

Vær desuden opmærksom på, at Superheroes hører hjemme i samme genre som Dark Knight Returns, Watchmen og andre dystre superheltetegneserier. Her kan en helt relativt nemt dø - lad også dét skinne igennem, når du skal sætte liv i terningslagene.

CRITICAL

Critical Hits

I D20 har man chance for et Critical Hit, hvis man slår en 20'er på sit angrebsslag. Angriberen ruller én gang til - hvis det andet slag også er godt nok til at ramme, er det et Critical Hit. Hvis ikke, har man bare ramt som normalt.

Et Critical Hit giver +5 Damage i Mutants & Masterminds.

Hero Points

Helte i Mutants & Masterminds har et antal Hero Points (angivet på personarket). Et Hero Point kan når som helst bruges på følgende:

1. Prøv igen!	Rul et hvilket som helst terningslag om og brug det bedste af de to resultater. Hvis begge slag er under 10, tæller slaget som en 10'er.
2. Jeg dukker mig!	Helten får +5 på Defense i en runde.
3. Ny luft!	Fjern 3 Hits.
4. Jeg kommer mig!	Hold øjeblikkeligt op med at være stunned, få et check for at vågne fra bevidstløs tilstand eller få et check for at stabilisere fra døende tilstand.

Checkene rulles som normalt og er ekstra checks.
Bemærk, at Fremtidens Helte naturligvis er helte ligesom spilpersonerne, så de har også Hero Points. Dem har du fornøjelsen af at administrere - hvilket bør gøre slutscenen lang og farverig.

Under scenariet får heltene ikke Hero Points tilbage.

CHECKS

Så svært er det

Hvis du beder spillerne om at rulle Skill eller Stat Checks, kan du bruge følgende retningslinjer for, hvad de skal op på:

Let	5
Normalt	10
Svært	15
Udfordrende	20
Ekstremt svært	25
Superheroisk indsats	30

Vi anbefaler dog, at du begrænser antallet af terningslag uden for kamp - styr i stedet efter, hvad spilpersonerne er trænet i. Omega kan eksempelvis åbne de fleste låse uden problemer.

Omgivelserne i kamp

Når superhelte går i aktion, kan det som regel ses på omgivelserne. Ting bliver smadret, mure væltet, og hvis man hedder Mr. Right, kan man tage en bil og slå folk med den. Nogle simple retningslinjer for at bruge ting i kamp er:

Slå og kaste med ting

Man kan jo basalt set slås med alt, hvad man kan løfte.

- Hvis man kaster ting efter andre, gør de samme skade som et slag med de bare næver.
- Hvis man slår folk med ting, lægger det 1-5 oven i den Damage, et almindeligt slag ville gøre (afhængigt af objektets størrelse, hårdhed, og hvad du nu synes - eksempelvis giver en kølle +2 og et sværd +3).

Smadre ting

Hvis du har brug for at afgøre, om noget går i stykker, kan du rulle et Damage Save for det - ganske som når heltene bliver ramt. Den pågældende ting (eller konstruktion) får en bonus på slaget efter sin holdbarhed. Her er en håndfuld eksempler:

Materiale	*Damage Save*
Glas	+1
Træ	+5
Sten	+8
Jern	+10
Stål	+15

LIGHT

M&M Light

Skulle du være én af de få, som kender Mutants & Masterminds i forvejen, vil du nok bemærke, at vi har forsimplet reglerne en smule. Superheroes skal spilles på en eftermiddag eller aften med spillere, som sandsynligvis ikke kender reglerne i forvejen - derfor har vi gjort reglerne lidt mindre komplicerede, så de ikke fylder for meget. Det store regelnørderi hører hjemme i kampagner.

Og improvisér ...

I øvrigt er reglerne ikke det vigtigste i Superheroes. Gør, som du har lyst til, knæk og bøj regler og retningslinjer - så længe du og spillerne bare får en god oplevelse med scenariet.

P.S.: Mutants & Masterminds er faktisk et rigtig fedt spilsystem!

APPENDIKS 2: PERSONGALLERI

I Superheroes optræder følgende personer:

Superheroes
Mr. Right (Robert Andersen)
Felicia (Christina Ankergreen)
Omega (Peter Nielsen)
Dervish (Karim Youssouf)
Hotshot (Maria Almeda Hansen)

TV6's Superheroes-crew
Philip Gottschalk - producer
Rasmus Lade - journalist
Yasin Özcan - kameramand

Andre
Helge B. Kristensen - kriminalinspektør og Superheroes' kontaktperson hos politiet
Kurt Strand - vært, DR's Profilen
Diverse journalister fra formiddags- og sladderblade
Ove Høegh-Mariendahl Hoff, bestyrelsesformand, DSV
Jørgen Larsen, sekretariatschef, DSV

Fremtidens Helte
New Man (Peter Gamborg Jensen)
Mr. Proactive (Martin Lund)
Dr. Joy (Louise Westergaard)
Integrator (Mustafa Ben Hajj)
Dommeren (Marc Flindt)

VL69
Terese Bavnsholt - direktør, Genolab Danmark
Markus Tobiasen - direktør, Positronix
Laust Hermansen, direktør, Mind Lab
Helena Öqvist - direktør, Bofors Danmark
Arne Astrup - direktør, Biograde
Jess Klitmøller - direktør, TV Action

VL69's håndlangere
Helena Thomsen - sikkerhedsagent, Genolab
Jesper Raahauge - sikkerhedsagent, Positronix
Kim Schumann - informationschef, TV Action
René Sippel - journalist, TV Action
Michael Svendsen - chef for Positronix' plejehjemsforsøg

Attentatmændene i Forum
- en militant udbrydergruppe fra Genepeace
Stefan Jankevic - lederen
Lars Sørensen - medløber
Ivan Terkelsen - medløber
Kristoffer Troelsen - medløber
Kim Kornstrup - chaufføren

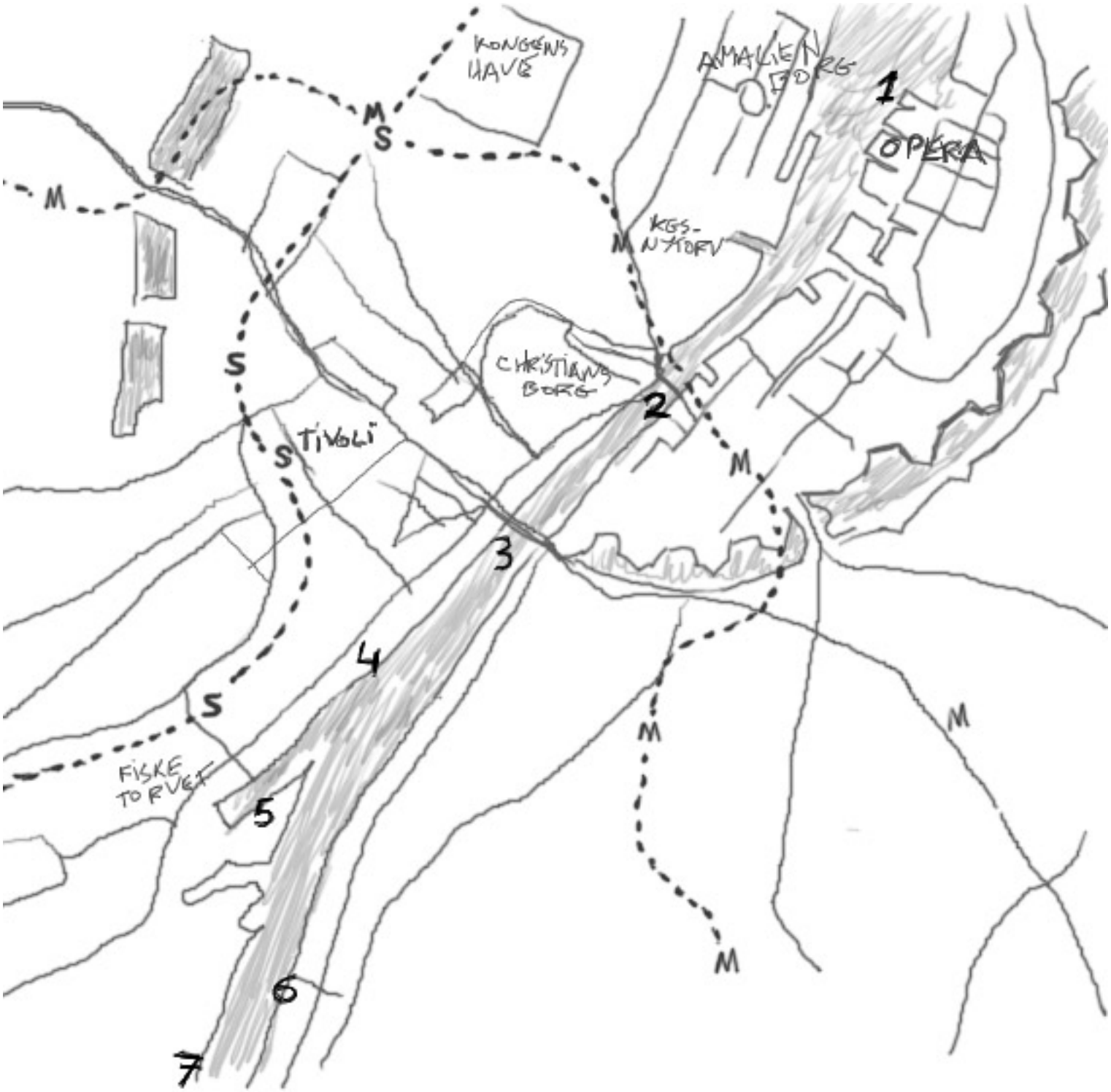
KORT

INDRE BY VED KONGENS NYTORV

KORT

OPERAEN OG KANALERNE

1. Dokøen med Mærsk Mc-Kinney Møllers Operahus.
2. Knippelsbro, der forbinder Børsgade ved Christiansborg med Torvegade på Amager.
3. Langebro, der forbinder H. C. Andersens Boulevard ved Rådhuspladsen og Tivoli med Amager Boulevard.
4. Kalvebod Brygge og Godsbanegården.
5. Fisketorvets shoppingcenter, knap så prangende, som det var engang, og plaget af ungdomskriminalitet.
6. Islands Brygges (forladte) industriområde.
7. Videre mod Sydhavnen, Sjællandsbroen og havet.



KORT

JULE-TIVOLI

1. Tivolis hovedindgang
Her står de opmærksomme kontrollører klar til at gribe ind.

2. Det Gyldne Tårn
Københavns største fallossymbol står pulserende og skifter farve mellem rød og blå, når Tivoli er åbent. På alle fire sider er der wirer med sæder, som man kan blive hejst op i - eller klatre rundt på.

3. Dæmonen
Danmarks første loop-rutsjebane. En oplagt mulighed for at spæne og glide rundt på skinnerne, komme i vejen for vognene og så videre. Endnu bedre med sne på.

4. Tivoli-Søen og Skøjtebanen
Vand er sjovt, og nogle helte er mere bange for at blive våde end andre. Om vinteren er der skøjtebane oppe ved Det Kinesiske Tårn - der er gode muligheder for kaos og børn i iskoldt vand, hvis nogen får isen til at knække.

5. Odinexpressen
Endnu en rutsjebane med vogne, der kører rundt oppe i luften.

6. Radiobilerne
Det er jo en klassiker, og sådan en vogn er sikkert god at kaste med - hvis man da ikke får stød af den.

7. Glassalen
Her foregår TV Actions lanceringsshow - stor sal med mængder af glas, der kan gå i stykker.

8. Mount Everest-banen
Den nye rutsjebane, som afløste Tivolis klassiske bane i 2010. Her kører man gentagne gange meget højt op og tordner så ned i et sort hul.

9. Nisseland
Et skræmmende sted, hvor snesevis af mekaniske nisser stirrer tomt ud i luften, mens de rokker frem og tilbage i programmerede bevægelser. Fyldt med børn og høj, skramlende julemusik. Midt i alle tableauerne kører et nissetog rundt.

10. Juleboderne
Et væld af små, hyggelige boder står linet op langs vejen fra indgangen. Hvis nogen skulle finde på at vælte dem, vil der flyve æbleskiver, gløgg og plasticnisser i alle retninger.

Genterror i Forum

Superheroes stoppede genterrorister med sigtet indstillet på topforsker. 14 mennesker blev indlagt efter panikscenerne ...

Læs artiklen / **112**
Genepeace benægter forbindelse til terrorister
Mr. Right: Hvorfor vil man skyde på fremtiden?

Det spøger på Østerbro

Mange beboere på Østerbro føler, at et venligt spøgelse holder hånden over dem. Parapsykolog Erlendur Haraldsson fra Åndernes Magt udtaler ...

Læs artiklen / **Verden på vrangen**

Verdens lykkeligste pensionister

Revolutionerende behandlingsmetode forsøder hverdagen for beboerne på plejehjemmet Møllegården i Outrup. Forstander Anna Skovgaard roser ...

Læs artiklen / **Nyheder**
Elektronikfirmaet Positronix leverer lykken

Fantomet i Operaen

Vild bådjagt i Københavns Havn, efter Superheroes lørdag konfronterede et morderisk monster i Mærsks operahus ...

Læs artiklen / **112**
Politiet magtesløse over for brutalt monster
Lloyd Webber: Min musical er ren fiktion

Alle mennesker er ens i Stubbekøbing

Videnskabelig sensation på Nordfalster: Flere af byens beboere er identiske helt ned til detaljer i DNA-strukturen ...

Læs artiklen / **Nyheder**
Ingen kan se forskel på Palle og Wassim
Borgmester vil undersøge vandforsyningen

Møllehave: Jeg har talt med Gud

Teolog Johannes Møllehave bryder lang tids tavshed med en overraskende påstand om, at han har mødt Gud på gaden i København ...

Læs artiklen / **Verden på vrangen**

Helle er verdens fjerdesmukkeste

Den kernesunde Miss Danmark fra Byllerup Bov fik en flot fjerdeplads ved weekendens Miss World-finale på drømmeøen Tahiti ...

Læs artiklen / **Puls**
Helle er Danmarks darling
Galleri: Misser fra hele verden

Ny superhelt set i Hareskoven

Kostumeret skikkelse spredte i weekenden uro blandt vandrende i Hareskoven. "Vi er ellers vant til lidt af hvert herude", udtaler skovfoged ...

Læs artiklen / **Puls**
Justitsministeriet tavst om ansøgninger fra nye superhelte

MF'er indlagt på galeanstalt

Medlem af sikkerhedsudvalget Peter Skaarup (DF) hasteindlagt efter vanvidstur ned ad Østerbrogade, hvor han skreg om en konspiration ...

Læs artiklen / **Nyheder**

Bekendtgørelse af Superhelteloven

§1. Ret til at udøve virksomhed som superhelt har alene den, der har modtaget autorisation.

§2. Regler for autorisation af superhelte fastsættes af justitsministeren.
Stk. 2. Autorisation meddeles af justitsministeren.
Stk. 3. Autorisation kan fratages den, der har udvist grov uduelighed eller varig eller med mellemrum indtrædende mangelfuld sjælstilstand, hvad enten denne skyldes sygdom eller misbrug af alkohol, lægemidler eller lignende.

§3. Superhelten skal virke for tryghed, sikkerhed, fred og orden i samfundet.

§4. Superhelten har til opgave:
1) At afværge fare for enkeltpersoners og den offentlige sikkerhed,
2) At bringe strafbar virksomhed til ophør,
3) At yde borgere bistand i andre faresituationer.

§ 5. Superhelten kan alene foretage indgreb over for borgerne i det omfang, der følger af bestemmelserne i nærværende lov.

§6. Superhelten har til opgave at afværge fare for enkeltpersoners og den offentlige sikkerhed. Superhelten kan herunder:
a) Udstede påbud.
b) Undersøge tøj og andre genstande, herunder køretøjer, i den pågældendes besiddelse, når vedkommende med rimelig grund mistænkes for at være i besiddelse af genstande bestemt til at udgøre fare for enkeltpersoners eller den offentlige sikkerhed.
c) Fratage personer genstande.
Stk. 2. Findes mindre indgribende midler ikke tilstrækkelige til at afværge faren, kan superhelten om nødvendigt frihedsberøve den eller dem, der giver anledning til faren. Frihedsberøvede personer skal hurtigst muligt overgives i politiets varetægt.
Stk. 3. Superhelten kan ikke uden retskendelse skaffe sig adgang til et ikke frit tilgængeligt sted.

§7. Superhelten må anvende magt:
1) Med henblik på at afværge fare for enkeltpersoners eller den offentlige sikkerhed,
2) Med henblik på at kontrollere, om nogen bærer eller besidder våben,
3) Med henblik på at bringe strafbar virksomhed til ophør.
Stk. 2. Superheltens magtanvendelse skal være nødvendig og forsvarlig og må alene ske i en udstrækning, der står i rimeligt forhold til den interesse, der søges beskyttet.
Stk. 3. Magt skal anvendes så skånsomt, som omstændighederne tillader, og således at eventuelle skader begrænses til et minimum.

§8. Særligt kraftfulde magtmidler, herunder skydevåben og evner, der i farlighed kan sidestilles hermed, må kun anvendes med henblik på:
1) At afværge et påbegyndt eller overhængende farligt angreb på person,
2) At afværge overhængende fare i øvrigt for personers liv eller for, at personer pådrager sig alvorlige helbredsskader,
3) At afværge et påbegyndt eller overhængende farligt angreb på samfundsvigtige institutioner, virksomheder eller anlæg,
4) At sikre pågribelsen af personer, der har påbegyndt eller gennemført et farligt angreb på person,
5) At sikre pågribelsen af personer, der har påbegyndt eller gennemført et farligt angreb på samfundsvigtige institutioner, virksomheder eller anlæg,
6) At sikre pågribelsen af personer, der har begået alvorlige forbrydelser mod statens selvstændighed og sikkerhed, mod statsforfatningen eller de øverste statsmyndigheder.

DET ER DIN ARV

Genepeace

Det er DIN arv:
Sig nej til genhasardspillet!

- videnskabsministeren skjuler sandheden

Ved du, hvor mange af Jordens arter der er permanent udryddet på grund af genmanipulation? Ved du, om det drejer sig om **hundreder** eller **tusinder** af arter?

Ved du, hvilke livstruende følgesygdomme genmanipulerede mennesker har oplevet? Ved du, at hver eneste **manipulation** er en varig forurening af genmassen?

Spørgsmål som disse burde Katrine Friis have stillet sig selv, inden hun lod sin 11-årige datter Sara blive offer for genetisk-ambulant behandling. I dag svinder lille Saras hjerne ind dag for dag, angrebet af **Hartwells syndrom** - en sygdom, der først er opstået, efter man begyndte at genmanipulere mennesker!!

Katrine Friis

I dag siger Katrine Friis:
»Vi er nødt til at stoppe dette vanvid. Det, der skete med min Sara, skal ikke ske med alle verdens børn. Genmanipulation er en hån mod naturlovene, som medfører katastrofer flere generationer frem i tiden.«

Sandheden er, at du kun hører, hvad **GMO-lobbyen** giver dig lov til at høre.
Sandheden er, at ingen ved, hvilke konsekvenser genmanipulation af mennesker vil få for dine børn.
Sandheden er, at multinationale koncerner spiller hasard med vores fælles fremtid.

Vi beder dig om at tage stilling og støtte den folkelige protest mod magthaverne. Sig nej til genhasardspillet. Stop de kliniske forsøg på at skabe en såkaldt perfekt verden. Det er ikke nogen perfektion, at alt liv er dødt!

Genepeace - Nørre Voldgade 82 - 1358 København K
Send dit bidrag på tlf. 90 80 82 84

TERESE BAVNSHOLT
DK's FARLIGSTE KVINDE!

Intravenøs påvirkning af immunsystemer
↳ VIRUS?

HUSK TOMATER

Hvor mange dyr har måltet lade livet til dine forsøg?
uskyldige

TESE: forsøg er centreret om menneskelig immunkompetence
↳ Reaktive elementer stammer fra mennesker?!

↳ Prøver fra spildevandsudløb: Bruges til hvad? GENBOMBE

POSITRONIX!
↳ Hvor kommer de ind?

VL-GRUPPE → Bavnsholt + ???

HUSK: Martyrer bliver skabt af nødvendighed
Der vil altid være KRIG mellem de klarsynede og de reaktionære kræfter!!

Kim: Styr på flugtveje?

Brug for skydetræning: HVOR?

LØGESEDLER!
↳ ~~HVORFOR FRAFTAL?~~
↓
OK!

GENOLAB

GEN MANIPULATION → GENSLAVER!

Genolab Danmark: Genetikkens troldmænd møder lukkede døre

I fire år har den succesrige forskningsvirksomhed Genolab Danmark skubbet til grænserne for, hvor langt vi kan nå med genmodifikation af alt fra grøntsager til dyr. Men de mangler at tage det sidste skridt.

Fra Genolab og direktør Terese Bavnsholt i sommeren 2008 indtog det gamle Magasin på Kongens Nytorv i København, ryddede virksomheden forsider. Her stod genetikkens vidundere til skue for alle, i hjertet af København, som symbol på, at der intet farligt eller fordækt var i den fordomsfremkaldende forskning. Siden har Genolab prydet forsider på både dagblade og respekterede internationale magasiner. Hvor langt er de nået, de gale videnskabsmænd hos Genolab, og er de nået for langt?

En bedre verden
Direktør og genforsker Terese Bavnsholt fortæller:
"Det handler jo i bund og grund om en bedre verden. Hvis vi for eksempel kunne gøre mennesker mere modstandsdygtige over for vind og vejr, ville vi kunne udrydde en masse problemer på vores klode."
Eksemplet er ikke grebet ud af den blå luft. Genolab forsker aktivt i immunologi, resistens og vedvarende energier gennem genetisk manipulation. Indtil videre blot på planter og dyr, men stod det til Bavnsholt, tog Genolab gerne skridtet videre.

Anklaget for uredelig forskning
Det er ikke mere end et år siden, Genolab kom på B.T.'s forside med anklager fra en tidligere ansat i virksomheden, som antydede alskens ulovligheder bag de lukkede døre i kældrene under Magasin. Medarbejderen anklagede blandt andet Bavnsholt for at have indledt "uredelig og uetisk forskning", men han trak senere sine beskyldninger tilbage. Terese Bavnsholt, derimod, har altid stået ved sine meninger om genetikkens muligheder:
"Der er ikke noget fordækt eller farligt i det her. Vi driver ansvarlig forskning til gavn for menneskeheden. Hvad skal vi med denne nye teknologi, hvis ikke vi kan bruge den til at gøre livet bedre for os selv? Jo, selvfølgelig synes jeg, at vi skal gå skridtet videre. Jeg ved, at det her er fuldstændig ufarligt, faktisk en nødvendighed, hvis vi skal udvikle os som mennesker."

Det altspisende menneske
En af Bavnsholts visioner er, at mennesker skulle blive i stand til at leve af nærmest ingenting:
"Forestil dig et menneske, som kunne trække vejret, uanset hvor forurenet luften er, som kunne spise snart sagt hvad som helst med bare en smule næring, som kunne modstå et enormt fysisk pres, som var i stand til at overleve selv dramatiske vejrforhold. Hvorfor er det ikke et fremskridt?"
I Videnskabsministeriet har man en anden holdning. Her mener man, at Genolabs forskning i forvejen læner sig op ad et rødt kort, og at det ikke kan komme på tale at gennemføre så radikal manipulation af mennesker. Så Genolab Danmark må nøjes med teorierne om det altspisende menneske.

Vil have licens
"Hvis TV6's mediehelte kan rende rundt med genkræfter, hvorfor så ikke andre? Superheroes er jo netop beviset på, at det kan lade sig gøre, og at vores samfund kan have stor gavn af genetikken."
I hidsige annoncer har Genolab Danmark opfordret Folketingets politikere til at lempe genpolitikken og åbne op for alternativer til det statskontrollerede Superhero-forsøg. Videnskabsminister Henriette Kjær afviser:
"Det er ikke meningen, at vi skal have genmonstre og helte rendende rundt, som var det Spider-Man. Superheroes er et kontrolleret enkeltforsøg, som det ikke lige nu kommer på tale at udvide."

Alliancer med stærke virksomheder
Genolabs Terese Bavnsholt er ikke tilfreds med meldingerne fra Videnskabsministeren. Hun har allieret sig med andre højteknologiske virksomheder for at lægge pres på regeringen. Direktøren for medicinalfirmaet Mind Lab, Laust Hermansen, har meldt sig under Genolabs fane:
"Vi har ikke samme forskningsområde som Genolab, men også vi rammes hårdt af de skrappe restriktioner på det højteknologiske område. De forhindrer os simpelt hen i at gøre vores arbejde. Derfor støtter vi Genolabs opfordringer til regeringen."
I takt med, at flere magtfulde virksomheder slutter sig til Bavnsholts korstog, kan regeringen blive tvunget til at tage deres pres alvorligt. Om resultatet bliver mennesker i en forbedret version 2 eller grønne monstre på gaderne, må tiden vise.

BLÅ BOG: Terese Bavnsholt

Født: 28. juni 1969.
Stilling: Adm. direktør for Genolab Danmark siden 2006.
Uddannelse: Ph.D. i avanceret genetik, forskningsspeciale i immunologi fra Kbh. Universitet.
Kendt for: Genolabs kræftpille. Har modtaget flere priser for sin forskning, senest Det Europæiske Diabetesselskabs Castelli Pedroli-pris i 2011. Optaget i Kraks Blå Bog i 2010. Medlem af de danske toplederes netværk i VL-gruppe 65.
Privatlivet: Gift med forlagsredaktøren Johannes Bavnsholt, mor til Marie og Hektor. Dyrker bjergbestigning og skiløb i fritiden.

PRESSE

FOR IMMEDIATE RELEASE

TV ACTION PRÆSENTERER

NYT SUPERHELTEKONCEPT

FREMTIDENS HELTE

Lanceringsshow i aften, 12. november kl. 19.30 i Tivolis Glassal

Ikke flere smarte kostumer. Ikke mere vold i underholdningens navn. TV Action præsenterer en revolution inden for superhelte-realityshows. Det første program, der viser rigtige superhelte med en mission for fremtiden.

Danmarks nye superhelte hedder Fremtidens Helte. De er klar til at vise vejen ud af samfundets problemer og kæmpe for en bedre fremtid for alle danskere.

Fremtidens Helte har superkræfter, der vil imponere og ryste Danmark. Fremtidens Helte sætter en dagsorden frem for blot at foregive at behandle symptomerne på et samfund med store udfordringer.

Mød Fremtidens Helte ved TV Actions lanceringsshow i aften. Efter demonstrationen af deres superkræfter vil der være mulighed for personlige interview med hver enkelt helt.

For yderligere information
Kontakt venligst TV Actions presseafdeling, informationschef Kim Schumann, tlf. 70 13 40 50, e-mail: kim.schumann@tvaction.dk, se også www.tvaction.dk.

Billedmateriale publiceres efter pressemødet på TV Actions pressesite - kontakt venligst TV Action for password.

Til: Jess Klitmøller Terese Bavnsholt Markus Tobiasen Laust Hermansen Helena Öqvist Arne Astrup Fra: Kim Schumann Dato: 5. november 2012	**Integreret kommunikationsplan for introduktionen af Fremtidens Helte**
FORTROLIGT!	Version: 2.2

Baggrund
TV Action har i samarbejde med teknologiske og konceptuelle partnere i VL69 udviklet showet Fremtidens Helte, som bliver præsenteret den 12. november med første udsendelser i december måned. Showet er en videreudvikling af superhelte-realitygenren, hvor TV6's Superheroes p.t. er enerådende i Danmark.

Mål
Ved introduktionen af Fremtidens Helte tilstræbes der størst mulig synergi mellem marketing og øvrig kommunikationsindsats. Målsætninger for den samlede kommunikation er:

- At profilere Fremtidens Helte som det **hotteste** nye tv-show i Danmark.
- At understrege, at showet er et **ansvarligt** og **fuldt lovligt** koncept med store perspektiver for samfundsudviklingen.
- At profilere de enkelte medlemmer af Fremtidens Helte som **rollemodeller** for danskerne.
- At vise, at Fremtidens Helte repræsenterer en række **gennemtænkte, effektive** og **proaktive** løsninger på samfundets største udfordringer.
- At dokumentere, hvorledes TV6's Superheroes gør **mere skade end gavn**.

Udfordringer
Det forudses, at Fremtidens Helte ved lanceringen vil møde kritik fra flere vinkler.

- Den politiske venstrefløj og flere interessegrupper, primært Genepeace, vil sandsynligvis møde lanceringen med kritik af den involverede genmanipulation af mennesker.
- Flere prominente debattører har kaldt Superhelteloven en forringelse af retssikkerheden og talt for en strammere offentlig regulering eller decideret afskaffelse af licenserede superhelte. Lanceringen af Fremtidens Helte vil bringe argumenterne op igen, formentlig anført af professor i strafferet Vagn Greve og MF Birthe Rønn Hornbech.
- Politiforbundet har ved tidligere lejligheder kritiseret brugen af superhelte, fordi heltene ikke har samme kompetencer som uddannede politifolk. Argumenterne, der dækker over frygt for at tabe arbejdspladser blandt forbundets medlemmer, vil blive fremført af formand Peter Ibsen.

Kommunikationsstrategi
Fremtidens Helte er et koncept, der indbyder til offensiv kommunikationsstrategi. Lanceringen af heltene vil skabe enorm interesse i medier og offentlighed og vil sandsynligvis blive modtaget med positiv nysgerrighed. Dette giver en stærk platform for at overdøve kritiske røster og fra start forbinde showet med positive værdier.
Anbefalingen er derfor at kommunikere så meget som muligt med fokus på de udvalgte budskaber og værdier. Primær talsmand for showet er Jess Klitmøller, sekundært Terese Bavnsholt eller Markus Tobiasen omkring udviklingen af heltene og deres evner. Det er ydermere væsentligt at få etableret Mr. Proactive som heltenes talsmand og ansigt udadtil.

Lanceringen af showet foregår ved en presse-event den 12. november i Tivoli. Efterfølgende vil TV Actions presseafdeling sikre en bred dækning i alle former for medier gennem specialiserede tilbud til de enkelte (interview, bag-kameraet-optagelser, plantede nyheder osv.).
Sideløbende med lanceringen vil TV Action i flere programmer sætte et kritisk søgelys på Superheroes med det formål at understrege de mange punkter, hvor Fremtidens Helte som koncept er Superheroes overlegent.

Budskaber
Nedenstående budskaber er centrale i kommunikationen omkring Fremtidens Helte.

Om Fremtidens Helte

- Fremtidens Helte er den ultimative fornyelse af reality-genren. Dette show afspejler ikke blot virkeligheden, men deltager aktivt i den og former fremtiden.
- Fremtidens Helte tager ansvar for at løse de største problemer i nutidens Danmark. Deres superkræfter viser, hvordan fokuseret brug af de tilgængelige ressourcer kan gøre samfundet i stand til at møde og overvinde udfordringerne.
- Løsningen på samfundets udfordringer handler også om holdninger. Fremtidens Helte vil være synlige rollemodeller og bannerførere for de nødvendige holdningsændringer.

Om Mr. Proactive

- Mr. Proactive sætter eksemplet som leder af Fremtidens Helte. Hans høje intelligens og hurtige reaktionsevner gør ham til en fysisk repræsentation af proaktivitet og iværksætterlyst - to kvaliteter, der er nødvendige, hvis det danske velfærdssamfund skal kunne overleve gennem modernisering.
- Mr. Proactive er allerede kendt af danskerne som en tidligere, populær vinder af Robinson Ekspeditionen. Han kombinerer det kendte og troværdige med det nye og fremadrettede.
- Mr. Proactive skal associeres med værdierne mod, intelligens og proaktivitet.

Om Dr. Joy

- Dr. Joy viser mulighederne for en human, men effektiv indsats. Hendes evner er svaret på de store udfordringer, samfundet står over for i form af pleje og opbevaring af ældre, permanent syge og andre, der ikke er i stand til at klare sig selv eller af andre årsager skal opbevares af samfundets institutioner.
- Dr. Joy skal associeres med værdierne omsorg og effektivitet.

Om Integrator

- Integrator er svaret på samfundets udfordringer i forhold til integration af borgere af anden etnisk oprindelse. Som nydansker kender Integrator problemerne på egen krop, og hans evner gør ham i stand til at fjerne de kunstige barrierer, som besværliggør mødet mellem forskelllige kulturer. Vi er nødt til at integrere kvalificeret udenlandsk arbejdskraft, ellers vil det danske samfund ikke kunne opretholde sin produktivitet.
- Integrator skal associeres med værdierne mangfoldighed og konsekvens.

Om New Man

- New Man er løsningen på de udfordringer, der følger af klima- og miljøforandringer. New Man er den perfekte overlever, hvis organisme kan tilpasse sig de mest ekstreme forhold.
- New Man skal associeres med værdierne udholdenhed og fleksibilitet.

Om Dommeren

- Dommeren er den helt, vi troede kun fandtes på film - en helt, der opdager og effektivt stopper al kriminalitet i en imponerende radius. Dermed sikrer han den trygge hverdag, som er nødvendig, for at samfundets hjul kan dreje rundt.
- Dommeren skal associeres med værdierne retfærdighed og tryghed.

EXECUTIVE SUMMARY

Projektgruppen har i perioden september-oktober 2012 gennemført forsøg med audiovisuel stimulation af sindstilstanden hos indlagte på Pleje- og Aktivitetscentret Møllegården i Outrup.

Forsøgets ramme
Forsøgsdeltagerne blev i samråd med forstander Anna Skovgaard opdelt i tre grupper:

- Gruppe A, der blev stimuleret med jævn intensitet døgnet rundt.
- Gruppe B, der blev stimuleret med maksimal intensitet én gang dagligt.
- Gruppe C, der fungerede som kontrolgruppe ved ikke at modtage stimulation under forsøget.

Stimulationen blev udført diskret, uden at forsøgspersonerne oplevede ændringer i deres normale daglige rutine.

Resultater og observationer
Effekten af stimulationen viste sig hurtigt og overraskende kraftigt, selv i forhold til projektgruppens forventninger.

- Samtlige forsøgspersoner i Gruppe A og B udviste fra andet døgn og resten af forsøgsperioden en usædvanligt mild og imødekommende adfærd, grænsende til det passive.
- Forsøgspersonerne i Gruppe C udviste derimod meget forskellig adfærd med flere tilfælde af følelsesmæssige udsving, herunder tydelige tegn på demens, depression og uprovokeret aggression. Blandt personerne i Gruppe C blev der i forsøgsperioden registreret 12 tilfælde af konfrontationer med plejepersonalet.

Det var karakteristisk, at forsøgspersonerne i Gruppe A og B nu udviste taknemmelighed over Møllegårdens forplejning, hvor deres adfærd tidligere har været præget af daglige krav til indholdet af maden, tilbehør til kaffen mv. Ligeledes oplevede personalet et markant fald i forsøgspersonernes ønsker om assistance til mobilitet, personlig hygiejne og sengeforhold.

Kontrolgruppen C udviste ingen forandring i forhold det tidligere kendte niveau for krav til forplejning og personlig assistance.

Blandt forsøgspersonerne i Gruppe B blev der konstateret enkelte tilfælde af natlige angstanfald. Disse optrådte i alle tilfælde cirka midtvejs mellem de to daglige audiovisuelle behandlinger, hvilket giver formodning om, at behandlinger med højere frekvens kunne have ført til succesfuld forebyggelse af anfaldene.

Pårørende til de stimulerede forsøgspersoner udtrykte i forsøgsperioden stor tilfredshed med pleje- og aktivitetscentrets indsats. Det blev modtaget yderst positivt, at de indlagte familiemedlemmer altid var i godt humør.

Konklusioner
Forsøget har været en ubetinget succes. Ud fra dette forsøg kan isoleret konkluderes, at behandling med audiovisuel stimulation kan højne livskvaliteten hos plejekrævende personer markant, samtidig med at ressourceforbruget til pleje kan sænkes ved effektivisering i forplejning og bemanding af plejecentre.

Projektgruppens eneste bekymring ligger i forhold til de konstaterede angstanfald hos forsøgspersoner i Gruppe B. Forsøgets forløb synes at tale for brugen af højfrekvent stimulation med jævn intensitet frem for stimulation med højere intensitet, men lavere frekvens. Dette medfører dog højere omkostninger, hvorfor projektgruppen anbefaler, at valg af behandlingsmetode afstemmes efter de tilgængelige ressourcer.

Indbakke superHeroes™

Filer Rediger Vis Skift til Funktioner Handlinger Hjælp Skriv et spørgsmål

Ny Besvar Svar til alle Videresend Søg Find kontaktperson

Post

Foretrukne mapper

- Indbakke
- Sendt post

Alle postmapper

- Private mapper
  - Indbakke
  - Kladder
  - Sendt post
  - Slettet post
  - Udbakke
  - Uønsket e-mail
  - Søgemapper

Post

Kalender

Kontaktpersoner

Opgaver

Indbakke

Fra	Emne	Modtaget
friends_galore@hotmail...	*Lidt til næsen*	*12.11.12*
TV6 info	Nyhedsbrev TV6 nr. 23	12.11.12
mrright_boiz@sol.dk	Felicia?	11.11.12
Felicia	Gør et kup hos Diesel :-)	11.11.12
joergensen33@gmail.com	Re: Forum var for cool!	11.11.12
marie.jensen@jubii.dk	RE: Tak for sidst	11.11.12
hanne_grethe@tele.dk	Hvad med de ældre?	11.11.12
TV6 info	Nyt på TV6 i januar	10.11.12
TV6 info	Ratings oktober	10.11.12
bad_ass@hotmail.com	Hvorfor har du ikke en gun?	10.11.12

Fra: friends_galore@hotmail.com **Til:** mr-right@superheroes.dk
Emne: Lidt til næsen

Kære Mr. Right,

Vi er kommet i besiddelse af nogle optagelser, som vi ikke kan forestille os, at du synes, offentligheden bør kende til. Visse ting hører helt klart under privatlivets fred, det er vi enige i. Derfor synes vi, at du skal sørge for, at Superheroes dropper den efterforskning af visse virksomheder, som I er i gang med. Visse ting hører som sagt under privatlivets fred. Er du ikke enig?

Hvis efterforskningen ikke bliver indstillet, er vi desværre ikke sikre på, at vi vil være i stand til at få optagelserne holdt tilbage fra sladderpressen.

Surv_cam
_021012

Med venlig hilsen
Dine venner i nøden

0 emner

Indbakke superHeroes™

Filer Rediger Vis Skift til Funktioner Handlinger Hjælp

Skriv et spørgsmål

Ny | Besvar | Svar til alle | Videresend | Søg | Find kontaktperson

Post

Foretrukne mapper

- Indbakke
- Sendt post

Alle postmapper

- Private mapper
  - Indbakke
  - Kladder
  - Sendt post
  - Slettet post
  - Udbakke
  - Uønsket e-mail
  - Søgemapper

Post

Kalender

Kontaktpersoner

Opgaver

Indbakke

!	Fra	Emne	Modtaget
	hotshot-admirers@gmail...	*Fortidens synder*	*12.11.12*
	TV6 info	Nyhedsbrev TV6 nr. 23	12.11.12
	ishoej-toesen@mail.dk	Jeg har det lige som dig	12.11.12
	Felicia	Gør et kup hos Diesel :-)	11.11.12
	joergensen33@gmail.com	Re: Forum var for cool!	11.11.12
	kim_mortensen@yahoo.dk	Fik du nogensinde mit brev?	11.11.12
	hanne_grethe@tele.dk	Hvad med de ældre?	11.11.12
	TV6 info	Nyt på TV6 i januar	10.11.12
	TV6 info	Ratings oktober	10.11.12
	bad_ass@hotmail.com	Rigtige flammekastere...	09.11.12

Fra: hotshot-admirers@gmail.com **Til:** hotshot@superheroes.dk
Emne: Fortidens synder

Til Hotshot,

Vi er en gruppe af dine største fans fra Aalborg. Vi var i hvert fald dine fans indtil forleden, hvor én af os mødte en pige fra Ishøj. Du kender hende vist. Hun kender i hvert fald dig. Hun fortalte om dengang, hvor du truede hende til at begå indbrud på Statoil-tanken. Hun var 13 år gammel, og du satte en springkniv mod hendes strube for nogle få hundrede kroner. Bagefter turde hun ikke engang gå til politiet, for hun var bange for, at de ville slå hende, fordi hun er indvandrer.

Vi troede, du var en rigtig helt, men du er bare en hykler. Vi synes, du skulle tage at pakke dine flammekastere sammen og tage hjem, hvor du kommer fra, så vi aldrig igen behøver at se dig på tv-skærmen.

Med venlig hilsen
Dine mest skuffede fans

0 emner

Indbakke superHeroes™

Filer Rediger Vis Skift til Funktioner Handlinger Hjælp Skriv et spørgsmål

Ny Besvar Svar til alle Videresend Søg Find kontaktperson

Post

Foretrukne mapper

- Indbakke
- Sendt post

Alle postmapper

- Private mapper
  - Indbakke
  - Kladder
  - Sendt post
  - Slettet post
  - Udbakke
  - Uønsket e-mail
  - Søgemapper

Post

Kalender

Kontaktpersoner

Opgaver

Indbakke

!	Fra	Emne	Modtaget
	friends_galore@hotmail...	*Nørrebronx revisited - Nørrebronx ..*	*12.11.12*
	TV6 info	Nyhedsbrev TV6 nr. 23	12.11.12
	mohammadx@hotmail...	Re: Dansk Folkeparti	12.11.12
	fatima22@yahoo.dk	Kender du Aziz ben Nouri?	12.11.12
	Felicia	Gør et kup hos Diesel :-)	11.11.12
	www.armani.dk	Re: Din bestilling hos Armani.dk	10.11.12
	bo.nielsen@jubii.dk	Spørgsmål om din accent	10.11.12
	TV6 info	Nyt på TV6 i januar	10.11.12
	TV6 info	Ratings oktober	10.11.12
	bad_ass@hotmail.com	Om orientalske våben	09.11.12

Fra: friends_galore@hotmail.com **Til:** dervish@superheroes.dk
Emne: Nørrebronx revisited - Nørrebronx exposed

Dervish,

Du er blevet et ikon for Danmarks mange indvandrere. Det har du god grund til at være stolt af. Men hvordan tror du, at det muslimske samfund ville tage det, hvis justitsministeren i morgen bankede på døren til din lejlighed på Enghavevej for at inddrage din superheltelicens?

For det ville jo ske, hvis myndighederne fik nys om, hvordan du går og dækker over din onkel Lakhdar. Ham med den ulovlige import af cigaretter og bulgarske colaer og halalkød og alt, hvad hjertet ellers begærer.

Kaldte vi det import? Det rigtige ord er vist smugleri. Kender du det ord? Strafferammen er to års fængsel.

I bund og grund er vi tilhængere af det frie initiativ. Vi kan ikke se nogen grund til, at nogen forstyrrer Lakhdars forretning, eller at du mister din superheltelicens. Så vi vil gerne prøve at sørge for, at pressen ikke får nys om sandheden. Det kræver blot, at du får stoppet den efterforskning af visse videnskabsmænd, som I fra Superheroes har gang i lige nu.

Men det skulle vel heller ikke være noget problem for en smart fyr som dig?

Venlig hilsen
Dine sande venner

0 emner

Indbakke superHeroes™

Filer Rediger Vis Skift til Funktioner Handlinger Hjælp Skriv et spørgsmål

Ny Besvar Svar til alle Videresend Søg Find kontaktperson

Post

Foretrukne mapper

- Indbakke
- Sendt post

Alle postmapper

- Private mapper
  - Indbakke
  - Kladder
  - Sendt post
  - Slettet post
  - Udbakke
  - Uønsket e-mail
  - Søgemapper

Post

Kalender

Kontaktpersoner

Opgaver

Indbakke

Fra	Emne	Modtaget
det_borende_x@hotmail...	*AfghaniGate*	*12.11.12*
TV6 info	Nyhedsbrev TV6 nr. 23	12.11.12
lille.per@mail.dk	Hvem er den sejeste?	12.11.12
onkelpopoff@sol.dk	Superheroes og tragedien i Mexico	12.11.12
WDP	Tidsplan for reklameoptagelser	12.11.12
sille@diesel.dk	Nye tøjkollektioner	12.11.12
hakim@superhero.dk	Overvejelser om programmet	12.11.12
olje@politiet.dk	Og tak for hjælpen :-)	12.11.12
olje@politiet.dk	Frank har det ok	12.11.12
bad_ass@hotmail.com	Dum-dum-kugler?	12.11.12

Fra: det_borende_x@hotmail.com **Til:** team@superheroes.dk
Emne: AfghaniGate

Til alle Superheroes:

For 10 minutter siden modtog alle troværdige danske medier en sagsmappe med kopier af Peter Nielsens tjenestepapirer.

Papirerne dokumenterer, hvorledes Peter Nielsen som udstationeret i Afghanistan koldblodigt dræbte en 19-årig dreng fra landsbyen Waradesh, som Peter Nielsen mistænkte for at modarbejde de vestlige besættelsesstyrker.

Den unge mand, hvis skyld aldrig er bevist, blev tortureret i timevis efter forskrifterne fra det senere så berygtede Abu Ghraib-fængsel. Det er uklart, om han blev dræbt ved et uheld under torturen, eller det dræbende slag var bevidst.

Forsvarets Auditørkorps undersøgte og dokumenterede episoden, som kujonagtigt blev hemmeligholdt - på trods af, at den unge mands familie ihærdigt forsøgte at få klarhed over hans skæbne. Peter Nielsen blev diskret afskediget fra Forsvaret, som ikke turde lade sagen blive belyst i offentlighed.

Peter Nielsen er i dag kendt som Omega.

Med venlig hilsen
Det Borende X

0 emner

Indbakke superHeroes™

Filer Rediger Vis Skift til Funktioner Handlinger Hjælp Skriv et spørgsmål

Ny Besvar Svar til alle Videresend Søg Find kontaktperson

Post

Foretrukne mapper

- Indbakke
- Sendt post

Alle postmapper

- Private mapper
  - Indbakke
  - Kladder
  - Sendt post
  - Slettet post
  - Udbakke
  - Uønsket e-mail
  - Søgemapper

Post

Kalender

Kontaktpersoner

Opgaver

Indbakke

!	Fra	Emne	Modtaget
	det_borende_x@hotmail...	*Kattens niende liv?*	*12.11.12*
	peterjonsson@mail.dk	Hvad sker der???	12.11.12
	to-be@hotmail.com	Vordingborg	12.11.12
	info@superheroes.dk	Nyt fra Superheroes	12.11.12
	sexydude@sol.dk	Med på en udfordring?	12.11.12
	web@superhero.dk	Må vi bruge disse billeder?	12.11.12
	ulla.vilnaes@yahoo.dk	Etiske overvejelser	12.11.12
	info@wdp.dk	Sidste optagelser	12.11.12
	mikael@superheroes.dk	Re: Afslutningsfest	12.11.12
	bad_ass@hotmail.com	Five-point palm exploding heart...	12.11.12

Fra: det_borende_x@hotmail.com **Til:** team@superheroes.dk
Emne: Kattens niende liv?

Til alle Superheroes:

For 15 minutter siden modtog alle troværdige danske medier papirer, der dokumenterer, at Politiets Efterretningstjeneste i øjeblikket aflytter og overvåger Christina Ankergreen.

Christina Ankergreen er som bekendt bedre kendt som Felicia.

Aflytningen er fuldt lovlig, da PET har de nødvendige dommerkendelser. Det kunne de ikke undgå at få, efter de havde retfærdiggjort deres særdeles begrundede mistanke om, at Felicia har taget af kassen.

Vel at mærke kassen med bevismateriale. Det, der mangler, er en hel pose speed, som I beslaglagde ved en aktion i begyndelsen af oktober. Det har katten åbenbart taget. Den skal jo også finansiere et privatforbrug i løbetid.

Med venlig hilsen
Det Borende X

0 emner

NEW MAN

Det første, man lægger mærke til, er den massive overkrop, der sidder på et par alt for tynde ben. Først når man kommer tættere på, opdager man den sære, grønbrune hudfarve og hudens porøse karakter. På det tidspunkt spørger man sig selv, om det er et menneske eller noget helt andet. Det er begge dele. New Man. VL-gruppens bud på fremtidens menneske; det genetiske vidunder, som kan overleve en istid, en atomvinter eller et bad i Rhinen.

Oprindelig hed han Peter Gamborg Jensen og var sikkerhedschef hos Genolab. Han meldte sig frivilligt, besnæret af Terese Bavnsholt, da tilbudet om at blive fremtidens helt kom rundt til de betroede medarbejdere. Nu er det gået op for ham, hvad han er blevet til, og hans hjerne er ved at give op. Når spillerne møder New Man, har han svært ved at formulere sig sammenhængende. Han mumler mærkeligt, men midt i de sære sætninger kan man høre brudstykker, der næsten synes at give mening.

New Man er næsten umulig at dræbe. Han er superudholdende, kan løfte en bil og er immun over for alle konventionelle dårligdomme. I VL-gruppens plan er han helten, der skal vise, at der er en løsning på de klima- og miljøproblemer, som nogle interessegrupper hele tiden skriger om. New Man kan også overføre sine evner på andre ved at røre dem med sin porøse hud. En uventet bieffekt af hans forandring var, at han kan påvirke andres nervesystemer og luftveje og derved lamme eller dræbe dem.

STATS

STR	**14**	+2	+6	**+8**
DEX	**9**	-1		**-1**
CON	**13**	+1	+12	**+13**
INT	**14**	+2		**+2**
WIS	**12**	+1		**+1**
CHA	**10**	0		**0**
		Mod	*Misc*	*Total*

ATTACK

	Skill	*Damage*	*Special*
Punch	+6	23	
Paralysis	+6	-	Will Save
Suffocate	+6	-	Fortitude Save

SAVES

Damage	+15
Fortitude	+13
Reflex	-1
Will	+1

DEFENSE

11

INITIATIVE

-1

SPEED

Run 30

HERO POINTS

☐ ☐

POWERS

Super-Strength +6
Kan løfte knap 6 ton.

Super-Constitution +12
Er uhyggeligt udholdende.

Immovability +3
Er solid - han har +3 mod alle forsøg på at flytte eller vælte ham mod hans vilje.

Paralysis +5
Flaw: Limited Range (touch), Ineffective vs. targets with protected breathing.
Hans hud udskiller stoffer, der kan "lukke ned" for en anden organisme - offeret ruller et Will Save mod 15. Hvis det mislykkes, er man paralyseret. Hver runde har man derefter et nyt Will Save for at kunne bevæge sig igen.

Suffocate +5
Flaw: Limited Range (touch).
Hans hud udskiller stoffer, der kan "lukke ned" for en anden organisme - offeret ruller et Fortitude Save mod 15. Hvis det mislykkes, begynder man at blive kvalt - man har svært ved at foretage sig noget, og uden hjælp dør man.

Healing +3
Extra: Cure Disease, Remove Poisoning.
Flaw: Others Only, Must touch skin.
Hans fantastiske metabolisme kan hjælpe andre. Ved berøring kan han helbrede 3 Hits eller "vække" andre fra *stunned* eller bevidstløs tilstand.

SKILLS

Computers	+5	Prof: Security Guard	+4
Disable Device	+4	Search	+4
Drive	+1	Spot	+2
Intimidate	+2		

FEATS

All-Out Attack
Kan trække op til 2 fra sin Defense og få det samme lagt oven i sit angrebsrul.

Amphibious
Overlever uden problemer under vandet.

Endurance
Er uhyggeligt udholdende.

Immunity (Disease, Poison, Starvation, Suffocation)
Kan overleve næsten alt.

Improved Grapple
Er god til at brydes og kan lave Grapple-angreb med én hånd.

Rapid Healing
Kommer sig dobbelt så hurtigt som normalt (2 Hits i timen).

Toughness
Er uhyggeligt udholdende.

INTEGRATOR

Mustafa Ben Hajj er en succeshistorie fra ghettoen. En fornuftens stemme fra Vollsmose, som taler om at leve sammen i respekt i stedet for altid at tænke på forskelle. Som eksilpalæstinenser opvokset i Danmark havde han ikke svært ved at vinde respekt i muslimske kredse, og hans politiske arbejde bragte ham ind i byrådet. For Mustafa er respekt virkelig nøgleordet - han mener, at staten skal sætte sig i respekt hos de, der ikke vil leve i fredeligt samvær, uanset hvilken baggrund de kommer fra. Da VL-gruppen tilbød ham en mulighed for at understrege pointen, var han ikke længe om at sige ja.

Som Integrator bærer han en dragt, der har indlagt en mini-version af de genacceleratorer, der blev brugt til at skabe Superheroes. Integrator er det synlige bevis på VL-gruppens holdning til integration: Hvis man gør det synligt, at vi grundlæggende set er ens, vil der ikke være så mange problemer. Integrator kan gøre mennesker fysisk ens ned til DNA-strukturen - men han kan også vride deres krop i unaturlige former med voldsomme splatter-effekter til følge.

Mustafa er velmenende og ønsker at skabe et samfund med mange kulturer i fredelig sameksistens. Han er villig til at tvinge tingene igennem, hvis nogle ikke vil arbejde for samfundets bedste. Hvis han bliver presset til at bruge sit udstyr destruktivt, bliver han dog selv chokeret over effekten. Måske er han i så fald villig til at lytte til spilpersonerne?

STATS

STR	**12**	+1		**+1**
DEX	**14**	+2	+2	**+4**
CON	**12**	+1	+2	**+3**
INT	**13**	+1		**+1**
WIS	**14**	+2		**+2**
CHA	**14**	+2		**+2**
		Mod	*Misc*	*Total*

ATTACK

	Skill	*Damage*	*Special*
Transform	+7	-	Reflex Save
Suffocate	+7	-	Fortitude Save
Disrupt	+7	21	-4 Damage Save
Punch	+6	16	

SAVES

Damage	+6
Fortitude	+3
Reflex	+4
Will	+4

DEFENSE

19

INITIATIVE

+4

SPEED

Run 30

HERO POINTS

☐ ☐ ☐

POWERS

Super-Dexterity +2
Reagerer langt hurtigere end normale mennesker.

Super-Constitution +2
Er usædvanligt udholdende.

Armor +3
Bærer en beskyttende dragt.

Transformation +8
Extra: Continuous, Exact. Flaw: Device, Slow (full action). DNA-acceleratoren kan forvandle andre til kopier af et "generisk menneske". Hvis man bliver ramt, skal man rulle et Reflex Save mod 18 for at undgå effekten.

Suffocate +6
Flaw: Device, Requires previous hit with Transformation. Kan bruge DNA-acceleratoren til at forvrænge offerets krop - man ruller et Fortitude Save mod 16. Hvis det mislykkes, begynder man at blive kvalt - man har svært ved at foretage sig noget, og uden hjælp dør man.

Disruption Blast +6
Flaw: Device, Slow (full action).
Kan bruge DNA-acceleratoren til at forvrænge andres kroppe og dermed skade dem.

Boost +2
Extra: Affects Others. Flaw: Device, Slow (full action).
Kan bruge DNA-acceleratoren til at forbedre andres fysik - det giver +2 STR eller DEX i to runder.

SKILLS

Acrobatics	+5	Language: Arabic	
Computers	+2	Perform: Politician	+5
Diplomacy	+7	Sci: Anthropology	+2
Gather Info	+4	Sci: Sociology	+3
Innuendo	+4		

FEATS

Attack Finesse
Bruger elegance frem for råstyrke i nærkamp.

Attack Focus (DNA-accelerator)
Særligt trænet i at bruge sit våben.

Attractive
Ser godt ud og får +3 på Charisma checks over for personer, der kan blive tiltrukket af ham (når han ikke har sit kostume på!).

Penetrating Attack (Disruption Blast)
Har et angreb - "Disruption Blast" - med høj gennemslagskraft. Dem, der bliver ramt af det, har -4 på Damage Save.

Point Blank Shot
Har +1 på angrebsrul og Damage inden for 10 meter.

Precise Shot
Sigter godt og kan derfor skyde ind mellem venner og fjender, uden at det påvirker hans chance for at ramme.

Dodge
Er god til at undvige.

Iron Will
Er yderst viljestærk.

DR. JOY

“Selvfølgelig skal vi tage os af de gamle og svage i samfundet. Alt andet ville være umenneskeligt. Men vi må også kigge på, hvad de giver samfundet, og afstemme ressourcerne derefter. Noget for noget, ikke?” Louise Westergaard er et barn af sin tid. En af den unge generation, som har alle mulighederne og sætter individualisme før fællesskabet.

Hun er fra Holstebro; en håndboldpige, som flyttede til København for at studere socialpædagogik. VL-gruppen brugte lang tid på at finde hende, for de vidste præcis, hvad de ville have - en kernesund og fornuftig jysk pige, som har hjertet med i sit arbejde, men alligevel er pragmatisk nok til at erkende, at den danske socialsektor skal laves grundlæggende om.

Som Dr. Joy har Louise et kostume, der kan udsende et hypnotiserende lysshow. Hun er VL-gruppens løsning på sundheds-sektorens problemer - hold patienter og klienter permanent jublende glade, så er de mindre besværlige og koster langt færre ressourcer for samfundet. Hendes evner er naturligvis også ganske effektive for en superhelt, og Louise ser frem til at kunne sprede glæde overalt.

STATS

STR	**12**	+1		**+1**
DEX	**14**	+2	+4	**+6**
CON	**14**	+2		**+2**
INT	**10**	0		**0**
WIS	**13**	+1		**+1**
CHA	**16**	+3		**+3**
		Mod	*Misc*	*Total*

ATTACK

	Skill	*Damage*	*Special*
Dazzle	+6	-	Reflex Save
Dazzle B.	+6	-	12 m radius
Control	+6	-	Will vs. Skill
Punch	+4	16	

SAVES

Damage +4/+8
(+8 med Evasion)

Fortitude	+2
Reflex	+6
Will	+1

DEFENSE

21

INITIATIVE

+10

SPEED

Run 35

HERO POINTS

☐ ☐ ☐

POWERS

Super-Dexterity +4
Reagerer superhurtigt.

Armor +2
Bærer en beskyttende dragt.

Dazzle vs. Sight +8
Extra: Burst (12 m radius). Flaw: Device.
Hvis man bliver ramt af Dr. Joys lysshow, skal man rulle et Reflex Save mod 18. Mislykkes det, er man blændet (50% chance for at misse med angreb, der ellers ville have ramt, træk DEX bonus fra Defense, modstandere har +2 på at ramme). Hver runde har man et Fortitude Save mod 18 for at få synet igen - med +1 pr. runde.
Dr. Joy kan lade lysshowet påvirke alle inden for 12 meter. I så fald skal de alle rulle et Reflex Save mod 14.

Mind Control +6
Flaw: Requires succesful Dazzle attack, Limited - One Command (be droolingly happy), Device, Slow (full action).
Når man er blevet påvirket af Dr. Joys Dazzle-angreb, kan hun sætte offeret i en slags glad trance. Begge ruller et check - Dr. Joys Mind Control (+6) mod offerets Will Save. Hvis Dr. Joy vinder, bliver man savlende glad. Det varer, indtil der opstår en situation, hvor man åbenlyst ikke burde være glad - for så får man et nyt Will Save.

Sensory Protection (Sight) +8
Bærer beskyttelsesbriller, der giver +8 mod alle angreb på hendes syn.

Running +1
Løber lidt hurtigere end normalt.

SKILLS

Acrobatics	+7	Medicine	+3
Balance	+8	Prof: Nurse	+5
Bluff	+5	Sci: Psychology	+2
Jump	+3		

FEATS

Attack Focus (Dazzle)
Særligt trænet i at bruge sit våben.

Attractive
Ser godt ud og får +3 på Charisma checks over for personer, der kan blive tiltrukket af hende.

Darkvision
Bærer briller, der lader hende se i det infrarøde spektrum.

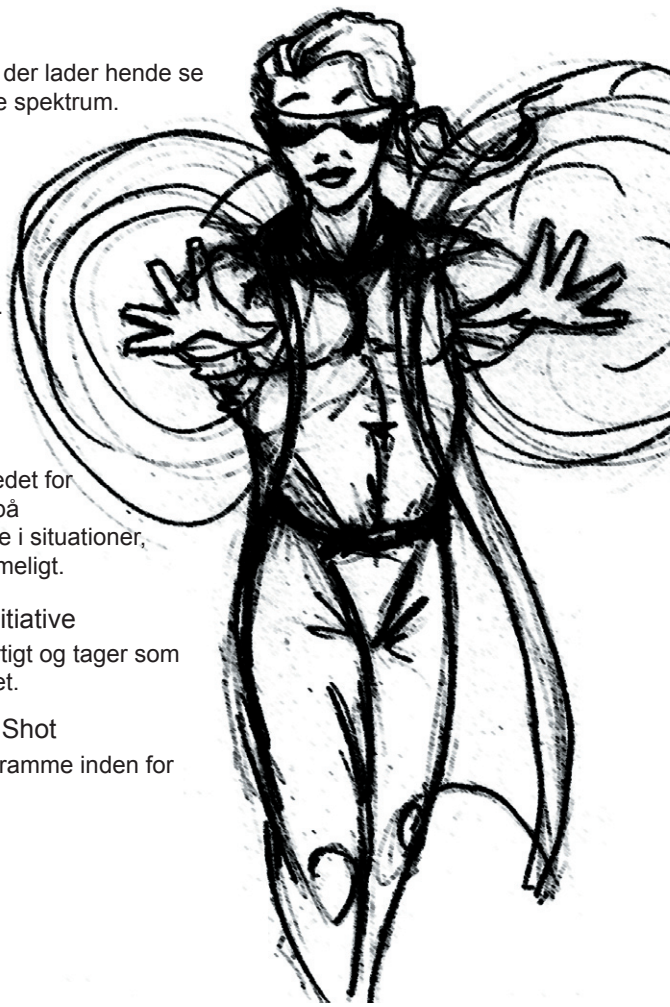
Dodge
Er god til at undvige.

Endurance
Er i god form.

Evasion
Er god til at undvige og bruger derfor Dexterity i stedet for Constitution på Damage Save i situationer, hvor det er rimeligt.

Improved Initiative
Reagerer hurtigt og tager som regel initiativet.

Point Blank Shot
Har +1 på at ramme inden for 10 meter.



DOMMEREN

Marc Flindt var en god politimand. Især når tingene spidsede til på gaden. Fire år i Uropatruljen gav ham hår på brystet, et ar efter knivstiv og en meget lav tolerancetærskel over for de ting, der skete i området omkring Blågårds Plads.

Hans effektive indsats fik ham forfremmet til en lederstilling i Aktionsstyrken, men selv om arbejdet var spændende, følte Marc ikke, at hans indsats gjorde en forskel. I hvert fald ikke for alvor. Trods det var han lidt loren, da han blev kontaktet af en journalist fra VL-gruppens tv-kanal. Men han stolede på journalisten efter et par tidligere interview - og tre møder senere var Marc overtalt. Han ville gerne vise danskerne, at retfærdighed ikke nødvendigvis er lig med en retssag på tre år.

Dommeren er Fremtidens Heltes spejling af Omega. Han er kynisk, bevidst om sine kræfter og indstillet på at bruge dem. Han er VL-gruppens drøm om effektiv håndhævelse af loven, fordi han spotter forbrydelser på lang afstand og straffer dem øjeblikkeligt.

STATS

STR	**16**	+3	+4	**+7**
DEX	**13**	+1	+2	**+3**
CON	**14**	+2	+2	**+4**
INT	**12**	+1		**+1**
WIS	**14**	+2		**+2**
CHA	**13**	+1		**+1**
		Mod	*Misc*	*Total*

ATTACK

	Skill	*Damage*	*Special*
Taekwondo	+8	24	
Rifle	+6	23	

SAVES

Damage	+8
Fortitude	+4
Reflex	+5
Will	+2

DEFENSE

18

INITIATIVE

+3

SPEED

Run 40

HERO POINTS

☐ ☐ ☐

POWERS

Super-Strength +4
Kan løfte knap 2 ton.

Super-Dexterity +2
Reagerer langt hurtigere end normale mennesker.

Super-Constitution +2
Er usædvanligt udholdende.

Super-Senses +4
Har superskarpe sanser.

Telescopic Sight +4
Kan se 16 gange så langt som normale mennesker.

Running +2
Løber lidt hurtigere end de fleste.

Strike +2
Er trænet i taekwondo.

Weapon (Rifle) +8
Bærer en tung snigskytteriffel.

Armor +2
Bærer skudsikker vest.

SKILLS

Balance	+6	Know: København	+6
Bluff	+3	Open Lock	+4
Climb	+8	Profession: Cop	+7
Drive	+6	Repair	+2
Gather Info	+4	Search	+3
Intimidate	+10	Spot	+8
Jump	+9		

FEATS

All-Out Attack
Kan trække op til 5 fra sin Defense og lægge det samme til sit angreb i nærkamp.

Attack Focus (Taekwondo, Rifle)
Er trænet i både nærkamp og skydning.

Dodge
Er god til at undvige.

Far Shot
Er trænet i at skyde præcist på lang afstand.

Improved Pin
Er god til at lægge modstandere i armlås - de har -4 på at slippe fri.

Instant Stand
Rejser sig som en free action.

Leadership
Er en naturlig leder - alle på hans side får +1 på alle checks, hvis han har ledelsen.

Lightning Reflexes
Reagerer usædvanligt hurtigt.

Point Blank Shot
Har +1 på angrebsrul og Damage, når han skyder inden for 10 m.

Rapid Strike
Slår hurtigt - hvis han laver et full attack, kan han få et ekstra angreb i den runde. Det andet angrebsrul får -2.

Toughness
Er usædvanligt udholdende.

MR. PROACTIVE

De sidste runder af castingen til Superheroes var superspændende. Blandt de mange åbne spørgsmål var, hvem der skulle være gruppens leder. Kampen stod mellem den senere Mr. Right og Martin Lund, vinder af Robinson Ekspeditionen 2009. Begge havde stor opbakning, men Lund stod bedst hos seerne, og medierne tippede ham da også som klar favorit.

Men trods hans åbenlyse evner og høje begavelse valgte TV6 Mr. Right. Fordi Lund var for ustabil. Stationens psykologer vurderede, at han havde en næsten-psykopatisk side, som kunne påvirke hans dømmekraft i stress-situationer. Lunds rasende kommentarer i pressen bekræftede vel nærmest vurderingen. Trods dette stempel er han stadig en kendt og populær dansker, som blandt andet optræder jævnligt i Se og Hør med sin skuespillerkæreste.

VL-gruppens castere gav ham en klar anbefaling til rollen som det kendte ansigt, der skal lede deres superhelte. Han er deres personificering af iværksætter-genet: Modig, skarpsindig, opfindsom og hurtigt reagerende. Selv er Martin Lund fuldstændig overbevist om, at han er født til at være superhelt, og han er villig til at gå meget langt for at bevise det. Han er smilende, glat og vant til at håndtere pressen. Hvis tingene ikke går efter hans hoved, bliver han spydig og arrogant langt ud over de fleste menneskers grænser.

STATS

STR	**14**	+2		**+2**
DEX	**14**	+2	+2	**+4**
CON	**12**	+1		**+1**
INT	**15**	+2	+4	**+6**
WIS	**14**	+2		**+2**
CHA	**16**	+3		**+3**
		Mod	*Misc*	*Total*

ATTACK

	Skill	*Damage*	*Special*
Punch	+4	19	

SAVES

Damage	+1
Fortitude	+1
Reflex	+8
Will	+4

DEFENSE

20

INITIATIVE

+10

SPEED

Run 60

HERO POINTS

☐ ☐

POWERS

Super-Dexterity +2
Reagerer langt hurtigere end normale mennesker.

Super-Intelligence +4
Er blændende intelligent.

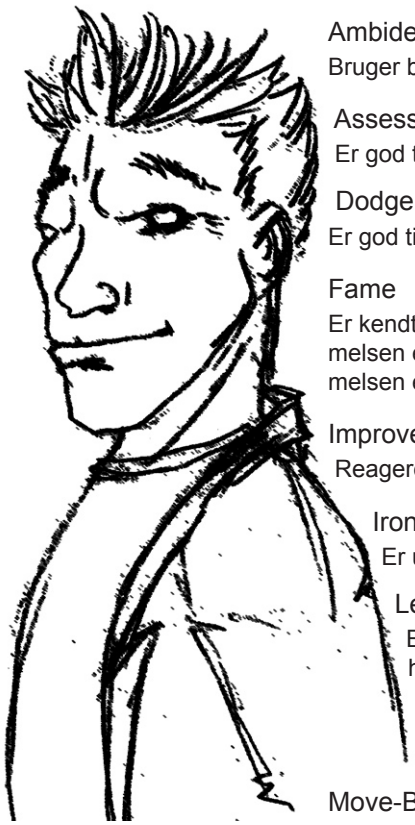
Super-Senses +2
Har superskarpe sanser.

Super-Speed +2
Løber vanvittigt hurtigt - over 100 km/t.

Running +4
Løber vanvittigt hurtigt.

Strike +2
Slår hårdt på grund af sin høje hastighed.

Deflection +4
Extra: Unlimited. Flaw: Only physical attacks.
Kan bruge sin hurtighed til at undvige. Hvis Mr. Proactive bliver ramt, ruller han et check med +8 mod angriberens slag. Matcher han det, undviger han. Mr. Proactive kan bruge Deflection lige så tit, han vil - men kun over for fysiske angreb (altså fx ikke over for ild).



SKILLS

Balance	+6	Know: København	+6
Bluff	+3	Open Lock	+4
Climb	+8	Profession: Cop	+7
Drive	+6	Repair	+2

FEATS

Accurate Attack
Kan trække op til 4 fra sin Damage og lægge det samme til sit angrebsrul i nærkamp.

Ambidexterity
Bruger begge hænder lige godt.

Assessment
Er god til at bedømme modstanderes stærke og svage sider.

Dodge
Er god til at undvige.

Fame
Er kendt og får +3 på Charisma checks i situationer, hvor berømmelsen er en fordel. Men kan også få -3 i situationer, hvor berømmelsen er en ulempe.

Improved Initiative
Reagerer lynhurtigt og tager som regel initiativet.

Iron Will
Er udsædvanligt viljestærk.

Leadership
Er en naturlig leder - alle på hans side får +1 på alle checks, hvis han har ledelsen.

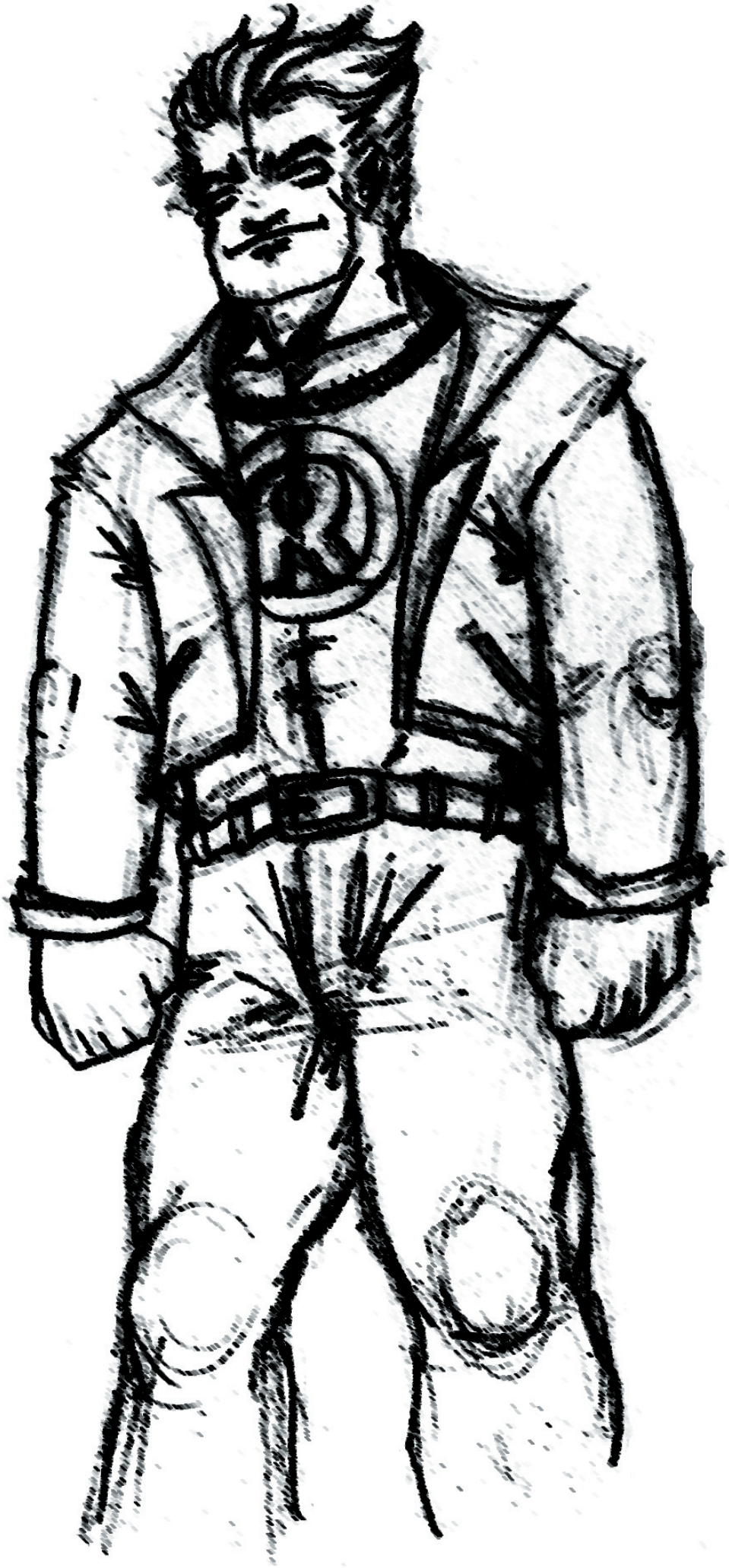
Lightning Reflexes
Reagerer usædvanligt hurtigt.

Move-By Attack
Kan angribe og bevæge sig væk igen i samme runde.

Rapid Strike
Slår ekstremt hurtigt - hvis han laver et full attack, kan han få to ekstra angreb i den runde. De ekstra angrebsrul får hhv. -2 og -4.

R

MR. RIGHT



Hvad de andre ikke fortæller

den 5. maj 2012

Mr. Right fra Superheroes:

Vild og vovet i Orbit

Sexede Mr. Right fra supersuccesen Superheroes har det ikke kedeligt, når han slår sig løs i nattelivet. Mens han på skærmen er heltenes regelrette leder, er der ikke mange regler, når superhelten fester. Pia og Malene fra Taastrup fik sig i hvert fald en oplevelse, da de i weekenden mødte Mr. Right på Diskotek Orbit i Boltens Gaard i København.

- Han var rigtig sød og snakkede med Pia og jeg om alt muligt. Han er jo fra Vordingborg, som er lidt ligesom Taastrup, fortæller Malene.
- Men han gik til den i baren i løbet af aftenen, så han var vist ikke helt klar i hovedet, da vi gik udenfor. Der var i hvert fald en fyr, som næsten røg i slagsmål mod en superhelt, fordi Mr. Right troede, at han forulempede os. Det var ret sjovt at opleve, hvor fuld han blev. Man skulle næsten tro, han havde taget stoffer eller noget af den slags, men sådan noget gør en superhelt ikke, vel?

Andre gæster fra diskoteket bekræfter, at Mr. Right, som til daglig hedder Robert Andersen, var mere end almindeligt feststemt lørdag aften. Flere øjenvidner beretter om et højrøstet skænderi, som øjensynligt var ved at udvikle sig til et slagsmål uden for diskoteket.

Ejeren af Diskotek Orbit, Paw Olsen, ønsker ikke at kommentere hændelsen, men bekræfter, at Mr. Right var gæst på diskoteket og forlod stedet med et par veninder omkring kl. 4 natten til søndag.

Helte i en tynd tråd

Af HENNING KJERN SUPERHEROES-REDAKTIONEN

B.T. afslører, at TV6 er klar til at fyre medlemmer af Superheroes

Hvad gør en superhelt, når han lægger masken? Det spørgsmål må én eller flere af TV6's succesfulde reality-superhelte stille sig selv. For selv om TV6 udadtil kun har lovord for sine helte, er tv-bosserne klar til at følge seernes dom og sende upopulære helte på pension.
Siden casting-programmet til Superheroes blev lanceret i sommeren 2009, har det ellers været én lang succeshistorie for TV6. Selv da helten Utopia sidste år blev dræbt under jagten på en bande bankrøvere, sendte det blot TV6's seertal yderligere i vejret.
Men TV6 har ikke tænkt sig at sove på laurbærrene. Stationen vil af med de problemer, som kan skade Superheroes' popularitet. Midlet er flere udskiftninger i heltegruppen.

Seerne bestemmer
Nøgleordet er ratings. Siden Superheroes blev introduceret, har TV6 nøje fulgt de enkelte heltes popularitet, og kilder tæt på stationens ledelse afslører nu over for B.T., at helte med lav rating står til en fyreseddel, når programmet holder et par måneders ferie efter nytår.
Den superhelt, der er sikrest på at få fornyet licensen, er ikke overraskende Mr. Right. Lederen af Superheroes har et stort antal fans, og hans heltemodige stil tegner hele gruppen. Kun store dumheder i sæsonens sidste afsnit kan koste hele Danmarks muskelmand pladsen.
Lige så sikker burde Felicia være. Leopardbaben med de lækre outfits er seernes absolutte favorit. Men blandt tv-folk har det længe været kendt, at Felicia er på kant med TV6's ledelse. Kattekvinden kender nemlig sit eget værd og vil betales derefter. Hendes krav kan blive for meget for tv-bosserne, som efter Utopia har set, at gamle helte hurtigt kan gå i glemmebogen.

Omega er for vild
En anden TV6-superhelt på kant med stationens ledelse er Omega. Her handler det ikke om penge, men om disciplin. Folkene bag Superheroes er utilfredse med, at den tidligere elitesoldat ofte går sine egne veje. Deres problem er bare, at Omegas kyniske stil scorer point hos seerne.
De sidste to helte, Dervish og Hotshot, hænger i de tyndeste tråde. Hotshot er ikke slået helt igennem hos fansene, men hendes flammekastere giver spektakulære effekter, som kan redde hende. Og tv-bosserne smider næppe investeringen i en ny superhelt væk efter blot ét år.
Tilbage står Dervish som den mest sandsynlige taber i heltekabalen. På trods af hans ligefremme stil har karatevidunderet haft svært ved at brænde igennem på skærmen. Spørgsmålet er, om TV6's ledelse tør ofre en indvandrer først.

Licensen ryger
Selv om Superheroes' kontrakter er tophemmelige, står én ting klart: Hvis en helt bliver fyret, mister vedkommende øjeblikkeligt den specielle licens, som giver Superheroes deres helterettigheder. Så bliver de igen straffet for at vælte mure eller smadre biler, ganske som os andre.
Samtidig hvisker insidere på TV6 om linjerne med småt i heltenes kontrakter. Efter sigende har Superheroes skrevet under på en af de hårdeste konkurrenceklausuler, der nogensinde er set. Så de kan ikke bare finde sig en ny tv-station.
Det eneste, tv-bosserne ikke kan tage fra Superheroes, er deres kræfter. Den slags avancerede genmanipulationer fjerner man ikke uden videre. Men hvad hjælper det, hvis en helt uden maske ikke må bruge sine evner?

SJ BIL
www.sj-bil
SPR
KØEN
Køb dine bi

Robert Andersen forlader Holbæk

Stortalentet fra Vordingborg, angriberen Robert Andersen, meddelte i går Holbæk B&I's bestyrelse, at han ikke agter at forny sin kontrakt med holdet efter denne sæson. Han forlader klubben uden ny kontrakt, men med kurs mod SAS Ligaen. Kilder fortæller, at Andersens agent forhandler om en kontrakt med flere mulige klubber, både i Danmark og udlandet.

Robert Andersen er med sine 19 mål hovedårsagen til Holbæks gode placering i 2. division i denne sæson. Siden han som 15-årig debuterede for Vordingborg IF for tre år siden, har talentspejdere spærret øjnene op over Robert Andersens talent. Stærke klubber som Herfølge og FC Nordsjælland har bejlet til måltyven, som Holbæk nu ikke længere kan holde på.

- Jeg føler at det er det rigtige at gøre på nuværende tidspunkt i min karriere, siger den blot 18-årige karismatiske boldkunstner til Dagbladet.
- Storbyen trækker, og jeg håber på en kontrakt i landets bedste række, måske hos FCK eller Brøndby.
Hos de to storklubber ønsker man ikke at bekræfte interessen i Robert Andersen.

(08.05.05 - kl. 08.00)

SJ BIL
www.sj-bil
SPR
KØEN
Køb dine bi

Stortalentet Robert Andersen endnu uden klub

Efter fire måneders forhandlinger er det endnu ikke lykkedes den tidligere VIF-stjerne Robert Andersen at sikre sig en ny kontrakt. Andersen forlod Holbæks andendivisionshold med håbet om en superligakontrakt, men hans agent fortæller Dagbladet, at Andersen endnu står uden klub.
- Robert har trænet med en del klubber, men endnu er der altså ikke nogen, der har villet betale den rigtige pris, siger agent Sonny Kovacs fra Football Consulting Denmark.
I Holbæk håber man, at den stærke angriber vil vende tilbage til klubben, men cheftræner Jesper Hansen gør sig ingen illusioner:
- Robert sætter ikke sit lys under en skæppe, og det har jo altid været hans drøm at spille med de store i byen.

Robert Andersen selv er optimistisk.
- Jeg tror stadig på det, og jeg bliver ved med at kæmpe for det, siger Andersen.
- Selvfølgelig kan man godt føle sig lidt undervurderet af de høje herrer i klubberne, men jeg ved, at jeg er det værd. Jeg er sikker på, at det var den rigtige beslutning at forlade Holbæk. Det var klart, at mit potentiale var udspillet der.

Robert Andersen bor på Vesterbro i København sammen med modellen Eva Overbeck.

(21.10.05 - kl. 07.15)

SJ BIL
www.sj-bil
SPR
KØEN
Køb dine bi

Lokalhelt Robert Andersen forlader Fremad Amager

Bare fire måneder efter at Robert Andersen skrev kontrakt med københavnerklubben Fremad Amager, fortæller klubbens bestyrelse nu, at man har valgt at ophæve hans kontrakt.
Andersen nåede blot at spille fire kampe for klubben, inden han blev skadet. Træner Peer F. Hansen fortæller imidlertid, at skaden ikke har noget at gøre med klubbens beslutning.
- Vi føler ikke, at vi kan indfri Roberts ambitioner i klubben, udtaler træneren.
Andersen selv ønskede ikke at kommentere sagen, men skriver i en pressemeddelelse, at han "beklager, at samarbejdet med Fremad Amager ikke kunne fungere".

20-årige Andersen har sideløbende med sin fodboldkarriere skabt sig et navn som model. Som 15-årig debuterede han for VIF og blev kaldt Vordingborgs største talent siden Morten Olsen. Robert Andersen skiftede til Holbæks divisionshold som 17-årig, men valgte at forlade klubben til fordel for en karriere i København. Til daglig er han kæreste med TV3's vejrpige Sisse Søby.

(02.03.07 - kl. 10.15)

SAGSMAPPE ‘MR. RIGHT’

I henhold til Lov af 2. februar 2009 om genetisk modifikation af levende mennesker, Bekendtgørelse af 18. marts 2009 om brug af genetiske modifikationer til kriminalpræventive formål, Bekendtgørelse af 13. juni 2009 om særlige rettigheder for tv-stationer i forbindelse med kriminalpræventivt arbejde og Bekendtgørelse af 5. september 2009 om offentlig kontrol af genetisk modificerede mennesker.

Fulde navn	Robert Andersen
Bopæl	Frederiksberg Allé 65, 2000 Frederiksberg
Fødselsdato	3. februar 1987
Højde	1,89 m
Vægt	108 kg
Øjenfarve	Blå
Hårfarve	Blond
Ægteskabelig status	Ugift
Kodenavn	Mr. Right
Licens udstedt	1. december 2009
Begrundelse ved licensudstedelsen	Superhelteudvalget fandt RA fysisk og psykisk egnet uden forbehold.
Genetiske modifikationer	Styrkelse af muskelstrukturer. Dermatologisk bearbejdelse. Modifikation af nervecentre. Muskelhærdelse. Plastiske æstetiske procedurer.
Fysisk profil	Mr. Right fremstår som en ung, veltrimmet atlet med overmenneskelig styrke og udtalte lederegenskaber. Hans krop er modificeret til at kunne modstå kraftige fysiske angreb og udholde stor smerte.
Psykologisk profil	RA er opvokset i Vordingborg på Sydsjælland. Efter at have forladt den lokale fodboldklub for at søge lykken i byen flakkede RA omkring i nogle år uden at finde et fast holdested. Superhelteudvalget fandt, at RA var en karismatisk personlighed, der fremstod humoristisk, afslappet og energisk. Psykiater Erling Jensen vurderer (juli 2012), at RA lider af svigtende selvtillid, stress og præstationsangst. Ordineret antidepressiver. Nægtede ved samtalen at have taget narkotika. En blodprøve viste dog spor af kokain.
Superheltehistorik	1. december 2009: Opnår licens og underskriver 3-årig kontrakt med TV6. 1. februar 2010: Debut på Superheroes. Første indsats mod kriminalitet. 1. december 2012: Planlagt forhandling af ny kontrakt.
Bemærkninger	18. august 2011: Anholdt af Københavns Politi, mistænkt for besiddelse af narkotika. Løsladt, sagen førte ikke til sigtelse. 28. januar 2012: Afhørt efter anmeldelse for uterlig opførsel af en ung kvinde, der følte sig forulempet på Diskotek In-Side. Sagen førte ikke til sigtelse. 13. marts 2012: Rutine-sikkerhedstjek afslører 7 gr. kokain i RA’s hjem. Sigtelse frafaldet grundet mangel på beviser. RA lovede under afhøringer at søge psykiatrisk behandling. 1. juli 2012: Rapport fra psykiater Erling Jensen indikerer, at RA udviser stresssymptomer, som kan udmønte sig i ukontrollable vredesudbrud og trang til fornægtelse udlevet gennem sex eller brug af euforiserende stoffer. 4. oktober 2012: TV6’s netafstemning placerer Mr. Right som tredjemest populære Superhero med 18% af i alt 1.167.400 stemmer. 9. oktober 2012: Sigtet for vold af særlig grov karakter. Tiltalen frafaldet, da episoden vurderedes som selvforsvar.

Det nye M!

Abonnement

Få 3 numre af M! for kun 69,- kr.

Bestil

Sponsorlinks:
» Gratis online spil
Prøv de underholdende spil på Jubii med dansk brugervejning
» Nicorette
Prøv den nye Nicorette Freshmint!

Mr. Right for real!

9. august 2012

Han udraderer sine modstandere og har også lagt Danmarks lækreste model ned. Mr. Right er den mest populære mand i Danmark lige nu. Og han vil have mere!

Først og fremmest tillykke med jeres store succes. Hvordan er det at lede en superheltegruppe?
Superheroes er uden tvivl det største, der er sket i mit liv. Det er bedre end sex! Ikke kun fordi adrenalinen pumper, men også fordi man virkelig gør en forskel. Det er en kæmpe oplevelse og virkelig bekræftende.

Hvad er det vildeste, du har oplevet som superhelt?
Det må være dengang, vi stoppede en bande narkohandlere med en større sending ude i den gamle filmby i Avedøre. De stod der med kilovis af coke, da vi kom ind. Og sælgerne var russere, så de trak automatvåben og fyrede løs uden at blinke. Der var vi virkelig presset.

Hvordan leder du de andre, når tingene eksploderer på den måde?
Jeg fører som regel ordet, og det er mig, der tager de svære beslutninger, når sådan nogle skal tages. Og jeg er den fysisk stærkeste, så det er ofte mig, der går forrest ind i problemerne. Men når tingene udvikler sig, er der ikke tid til at stå og snakke, så der må vi stole på hinanden.

Nu nævnte du sex lige før. Som superhelt er det vel ikke svært at score?
Klart, det er selvfølgelig derfor, man er Superhero! Nej, det handler ikke om at få noget på den dumme, men det er da dejligt at opleve, at man har så mange fans.

Hvordan holder en superhelt fri?
Ved at lave så lidt som muligt! Det er rart at slappe fuldstændig af, når der har været stress på - især hvis vi har været i ildkamp. Så kan man godt trænge til at drikke en øl og få lidt ro på, for eksempel med et godt computerspil. Lige for tiden sidder FIFA 2012 i min Xbox4.

Har du et godt råd til de mange blandt vores læsere, som ville give deres højre arm for en date med Felicia?
Haha, jeg vil råde dem til at tænke over, hvad de ønsker sig. Tro mig, hun er ikke til at spøge med - slet ikke hvis hun slår kløerne ud!

Hvad kan vi forvente os af Superheroes i fremtiden?
For mig handler det ganske simpelt om at være helt. Sådan én, som betyder noget for folk, som skaber tryghed og ro. For hvis ikke man kan klare tingene med superkræfter, hvem kan så? Helte er vigtige, og jeg vil være en endnu bedre helt, end jeg er nu. Bare vent og se.

Det glæder vi os til. Hvad ville du lave, hvis ikke du var Superhero?
Helt ærligt, det har jeg ingen anelse om. Jeg kan ikke forestille mig at lave andet end det her.

Du kan følge Superheroes og Mr. Right hver mandag kl. 20 på TV6.

MR. RIGHT

STATS

STR	**16**	+3	+8	**+11**
DEX	**12**	+1		**+1**
CON	**16**	+3	+5	**+8**
INT	**11**	0		**0**
WIS	**9**	-1		**-1**
CHA	**16**	+3		**+3**
		Mod	*Misc*	*Total*

ATTACK

	Skill	*Damage*	*Special*
Punch	+6	26	
Grapple	+6	26	Hold/Pin
Throw	+4	26*	

(skade afhænger af, hvad du kaster)

SAVES

Damage	+10
Fortitude	+8
Reflex	+1
Will	-1

DEFENSE

12

INITIATIVE

+1

SPEED

Run 30 / Leap 40

HERO POINTS

☐ ☐ ☐ ☐

POWERS

Super-Strength +8

Du kan løfte knap 30 tons.
Super-Strength giver +8 på skade og alle Strength checks (er medregnet under Stats, Skills og Attack).

Extra: Leaping +8

Du kan springe ca. 12 meter fra stående stilling, og halvanden gang så langt med tilløb. Du kan tilsvarende klare et fald på ca. 12 meter uden at tage skade, hvis du er i stand til at lande på fødderne.

Super-Constitution +5

Du har overmenneskelig udholdenhed og fysik.
Super-Constitution giver +5 på Saves mod Damage og Fortitude samt alle Constitution checks (er medregnet under Stats og Saves).

Immovability +3

Du er svær at flytte, hvis du ikke ønsker det.
Immovability giver dig +3 mod alle forsøg på at skubbe eller vælte dig, så længe du er på fødderne og forberedt på angrebet.

FEATS

All-Out Attack

Du kan forbedre din chance for at ramme ved at åbne op for, at du selv bliver ramt. Når du angriber, kan du trække op til 2 fra din Defense og lægge det samme tal til dit angrebsslag.

Attractive

Du ser godt ud og får +3 på Charisma checks over for personer, der kan blive tiltrukket af dig.

Endurance

Du er usædvanligt udholdende og får +4 på checks for at undgå at blive udmattet af fysisk aktivitet.

Fame

Du er kendt og får +3 på Charisma checks i situationer, hvor spillederen vurderer, at din berømmelse er en fordel. Men du kan også få -3 i situationer, hvor berømmelsen er en ulempe.

Improved Grapple

Du er trænet i brydning og kan lave Grapple-angreb med én hånd.

Leadership

Du er en naturlig leder. Hvis du bruger en free action hver runde på at lede andre i kamp, får din gruppe +1 på alle checks (hvis de kan høre dig).

Power Attack

Du kan angribe med ekstra kraft. Når du angriber, kan du trække op til 5 fra dit angrebsslag og lægge det samme tal til Damage.

Radio Hearing

Alle medlemmer af Superheroes bærer et intercom-sæt med øre-snegl, så I er i radiokontakt inden for et par kilometer.

Takedown Attack

Du kan følge op på succesfulde angreb i nærkamp. Hvis du gør en modstander ukampdygtig, kan du med det samme angribe en anden modstander inden for rækkevidde (højst én gang pr. runde).

Toughness

Du er sejlivet (er medregnet under Damage Save).

SKILLS

Balance	+2	Intimidate	+14
Diplomacy	+5	Knowledge: Drugs	+2
Drive	+4	Perform	+7
Gather Info	+6	Profession: Footballer	+1

superHeroes™

Reglerne - Mutants & Masterminds

Superheroes er skrevet til Mutants & Masterminds, der tager udgangspunkt i D20-reglerne. D20 er kendt fra bl.a. Dungeons & Dragons og er, som navnet siger, bygget op omkring slag med 20-sidede terninger. Når du skal lave et check, ruller du en D20 og lægger den relevante bonus til.

På personarkene er skills, powers, angreb og så videre altid angivet med den samlede bonus - så du lægger bare det, der står, til terningslaget. Der kan selvfølgelig komme forskellige andre modifikationer på slaget, for eksempel til angreb på afstand - det afgør spillederen.

I forhold til normale D20-spil har Mutants & Masterminds dog to særlige regler.

DAMAGE SAVE

Mutants & Masterminds bruger ikke Hit Points. I stedet ruller man et save mod skaden.
Når man angriber, ruller man et angrebsslag (D20 + bonus for angrebet). Hvis det samlede resultat er lig med eller højere end modstanderens Defense, har man ramt.
Når du bliver ramt, skal du rulle et Save mod angrebets Damage. På spilpersonarkene er dit Damage Save angivet under Saves, og hvert angrebs Damage står opført under angrebene. Hvis det samlede Save-slag er lig med eller højere end angrebets Damage, sker der ikke noget. Er resultatet derimod under angrebets Damage, kommer du til skade:

Save mod Damage	Resultat	Effekt
Misser med 1-4	Hit	1 Hit. Du har -1 på Damage Save for hvert Hit, du har fået.
Misser med 5-9	Stunned	1 Hit som ovenfor og *stunned* i en runde. Når du er stunned, kan du ikke gøre noget og har -2 på Defense.
Misser med 10-14	Unconscious	1 Hit som ovenfor og bevidstløs. Efter et minut (10 runder) ruller du et CON check mod 10 for at vågne op. Hvis CON-checket ikke lykkes, er du bevidstløs i yderligere et minut. Du får +1 for hvert minut, der går.
Misser med 15-19	Dying	Bevidstløs og døden nær. Du ruller et Fortitude Save mod 10 - hvis det ikke lykkes, er du død. Hvis det lykkes, er du stadig bevidstløs og vil dø i løbet af få timer, hvis du ikke får lægehjælp. En døende person kan stabiliseres af andre, hvis de klarer et Medicine check mod 15.
Misser med 20+	Killed	Død på stedet.

Hvis du ruller 20 på dit Damage Save, kan angrebet højst resultere i et Hit.
Critical Hits giver +5 på Damage.
Det tager tid og hvile at komme sig over Hits - fjern ét Hit for hver time, der går.

HERO POINTS

Helte i Mutants & Masterminds har et antal Hero Points (angivet på personarket). Under scenariet får du ikke Hero Points tilbage - du har altså kun dem, der står på personarket. Du kan når som helst bruge et Hero Point på følgende:

1. Prøv igen!	Rul et hvilket som helst terningslag om og brug det bedste af de to resultater. Hvis begge slag er under 10, tæller dit slag som en 10'er.
2. Jeg dukker mig!	Du får +5 på Defense i en runde.
3. Ny luft!	Fjern 3 Hits.
4. Jeg kommer mig!	Hold øjeblikkeligt op med at være stunned, få et check for at vågne fra bevidstløs tilstand eller få et check for at stabilisere dig fra døende tilstand. Checkene rulles som normalt og er ekstra checks.

FELICIA

Hvad de andre ikke fortæller

den 8. september 2012

Tidligere ansat om Superheroes' Felicia:

Hun scorer kassen!

Michael Olesen var kameramand på Superheroes i to år. Nu afslører han, hvordan superstjernen Felicia omsætter sin berømmelse i kolde kontanter!

TV6's helte er der for at gøre en forskel i det danske samfund. Den kriminelle underverden frygter Superheroes. Men heltene er her ikke for deres blå øjnes skyld. Der er penge i en superheltelicens, og en tidligere kameramand afslører, at leopardbaben Felicia er den, der griner højest på vej ned til banken.

Strandvejsvilla og Jaguar
Ud over det dyre designertøj og den specialdesignede Jaguar er det ikke nogen hemmelighed, at Superheroes' Felicia bor på en af de mest fashionable adresser nord for København. Hendes kæmpevilla har en anslået værdi på over 20 millioner kroner. Det kræver ikke noget større regnestykke at forstå, at superstjernen må have enorme månedlige udgifter, sandsynligvis langt højere end lønnen fra TV6. Selv siger Felicia, at hun har aktier og "investeringer", men ifølge Michael Olesen er det ikke hele forklaringen.

Tjener penge ved siden af
Felicia er flere gange blevet anklaget for at slå uetisk mønt af sin status som Superhero, blandt andet gennem at medvirke i reklamekampagner. Men den tidligere TV6-kameramand fortæller, at leopardkvinden har flere jern i ilden:
- Mens jeg var ansat, manglede hun aldrig penge. Aldrig. Hvis hun så noget tøj, hun gerne ville have, købte hun det på stedet. Hun tjente styrtende på at være Felicia fra Superheroes, selv om det står i deres kontrakt, at det må de ikke. Flere gange var der også bevismateriale, der forsvandt, efter det var blevet beslaglagt. Jeg siger ikke, at det var Felicia, som stjal tingene, men det er da tankevækkende, at hun altid havde så mange penge.

Superheroes-producer Philip Gottschalk vil ikke kendes ved beskyldningerne:
- Vores ansatte får alle en fast løn og må ikke indgå aftaler uden om TV6, uden at vi har givet tilladelse. Hvis det skete, var det noget, vi skulle have en alvorlig snak om, siger han.
- Måske er situationen snarere den, at Michael Olesen vil tjene en skilling på jeres sensationslyst, nu hvor han er blevet afskediget fra TV6.

Felicia selv har ikke ønsket at medvirke i et interview om det, hun kalder "latterlige anklager".

Helte i en tynd tråd

Af HENNING KJERN SUPERHEROES-REDAKTIONEN

B.T. afslører, at TV6 er klar til at fyre medlemmer af Superheroes

Hvad gør en superhelt, når han lægger masken? Det spørgsmål må én eller flere af TV6's succesfulde reality-superhelte stille sig selv. For selv om TV6 udadtil kun har lovord for sine helte, er tv-bosserne klar til at følge seernes dom og sende upopulære helte på pension.
Siden casting-programmet til Superheroes blev lanceret i sommeren 2009, har det ellers været én lang succeshistorie for TV6. Selv da helten Utopia sidste år blev dræbt under jagten på en bande bankrøvere, sendte det blot TV6's seertal yderligere i vejret.
Men TV6 har ikke tænkt sig at sove på laurbærrene. Stationen vil af med de problemer, som kan skade Superheroes' popularitet. Midlet er flere udskiftninger i heltegruppen.

Seerne bestemmer
Nøgleordet er ratings. Siden Superheroes blev introduceret, har TV6 nøje fulgt de enkelte heltes popularitet, og kilder tæt på stationens ledelse afslører nu over for B.T., at helte med lav rating står til en fyreseddel, når programmet holder et par måneders ferie efter nytår.
Den superhelt, der er sikrest på at få fornyet licensen, er ikke overraskende Mr. Right. Lederen af Superheroes har et stort antal fans, og hans heltemodige stil tegner hele gruppen. Kun store dumheder i sæsonens sidste afsnit kan koste hele Danmarks muskelmand pladsen.
Lige så sikker burde Felicia være. Leopardbaben med de lækre outfits er seernes absolutte favorit. Men blandt tv-folk har det længe været kendt, at Felicia er på kant med TV6's ledelse. Kattekvinden kender nemlig sit eget værd og vil betales derefter. Hendes krav kan blive for meget for tv-bosserne, som efter Utopia har set, at gamle helte hurtigt kan gå i glemmebogen.

Omega er for vild
En anden TV6-superhelt på kant med stationens ledelse er Omega. Her handler det ikke om penge, men om disciplin. Folkene bag Superheroes er utilfredse med, at den tidligere elitesoldat ofte går sine egne veje. Deres problem er bare, at Omegas kyniske stil scorer point hos seerne.
De sidste to helte, Dervish og Hotshot, hænger i de tyndeste tråde. Hotshot er ikke slået helt igennem hos fansene, men hendes flammekastere giver spektakulære effekter, som kan redde hende. Og tv-bosserne smider næppe investeringen i en ny superhelt væk efter blot ét år.
Tilbage står Dervish som den mest sandsynlige taber i heltekabalen. På trods af hans ligefremme stil har karatevidunderet haft svært ved at brænde igennem på skærmen. Spørgsmålet er, om TV6's ledelse tør ofre en indvandrer først.

Licensen ryger
Selv om Superheroes' kontrakter er tophemmelige, står én ting klart: Hvis en helt bliver fyret, mister vedkommende øjeblikkeligt den specielle licens, som giver Superheroes deres helterettigheder. Så bliver de igen straffet for at vælte mure eller smadre biler, ganske som os andre.
Samtidig hvisker insidere på TV6 om linjerne med småt i heltenes kontrakter. Efter sigende har Superheroes skrevet under på en af de hårdeste konkurrenceklausuler, der nogensinde er set. Så de kan ikke bare finde sig en ny tv-station.
Det eneste, tv-bosserne ikke kan tage fra Superheroes, er deres kræfter. Den slags avancerede genmanipulationer fjerner man ikke uden videre. Men hvad hjælper det, hvis en helt uden maske ikke må bruge sine evner?

Rungsted Gymnasiums blå bog, 3.C, 2006

Christina Ankergreen
aka Sexkillingen

Hvem er hun?
Christina er klassens topbabe. Hun går i det lækreste tøj og har lagt de fleste af skolens fyre ned. Som den uge, hvor hun var sammen med tre forskellige! Vi husker vist alle sammen den dans på bordet til Henriks fest - som hun selv plejer at sige: "Hvis man har det, hvorfor så ikke udnytte det?" Christina træner hver dag, og hendes værelse er proppet med udstyr.

Sådan er hun
Man kunne tro, at Christina bare er en dum gås, men det er helt forkert. Hun scorer nogle af de højeste karakterer, men hun vil ikke fortælle, hvordan hun gør det. "Det er *min* hemmelighed", siger hun. Hvis bare vi andre kunne tage sådan en hemmelighed med på uni.

Det bliver hun til
Tv-stjerne. Christina vil gerne være kendt, og hun har i hvert fald udseendet og 'the brains' til det. Hun er stædig og udholdende nok til at gå hele vejen og få, hvad hun vil have. "Der skal en vis mængde kynisme til", plejer hun at sige. Vi glæder os til at komme til frokost i din stjernevilla, Christina!

SAGSMAPPE 'FELICIA'

I henhold til Lov af 2. februar 2009 om genetisk modifikation af levende mennesker, Bekendtgørelse af 18. marts 2009 om brug af genetiske modifikationer til kriminalpræventive formål, Bekendtgørelse af 13. juni 2009 om særlige rettigheder for tv-stationer i forbindelse med kriminalpræventivt arbejde og Bekendtgørelse af 5. september 2009 om offentlig kontrol af genetisk modificerede mennesker.

Fulde navn	Christina Ankergreen
Bopæl	Ryvangs Allé 14, 2900 Hellerup
Fødselsdato	15. september 1987
Højde	1,78 m
Vægt	62 kg
Øjenfarve	Sort
Hårfarve	Platinblond
Ægteskabelig status	Ugift
Kodenavn	Felicia
Licens udstedt	1. december 2009
Begrundelse ved licensudstedelsen	Superhelteudvalget fandt, at CMA var en beslutsom kvinde, der fysisk og psykisk var egnet.
Genetiske modifikationer	Dermatologisk regulering. Krydsning med animalske genstrukturer (*panthera uncia*). Styrkelse af muskelstrukturer. Skærpelse af sanser, herunder åbning af ultraviolet spektrum. Bearbejdelse af genetisk udviklede kløer.
Fysisk profil	Felicia fremstår som en krydsning mellem en kvinde og en sneleopard med forøgede dyriske sanser, kløer, smidighed og modstandsdygtighed over for fysisk skade. Hun fremstår human og feminin trods sine dyriske træk.
Psykologisk profil	CA er opvokset under trygge forhold hos velhavende forældre i Hørsholm nord for København. Har fra en tidlig alder været fikseret på at fremstå fejlfri, blandt andet gennem ekstensiv pleje af sit udseende. Trods CAs forhandlingsvillighed fremstår hun spekulativ og opportunistisk i forfølgelsen af egne mål. Superhelteudvalget fandt CA selvsikker og karismatisk med en profil, som lå i trit med superhelteprogrammets målsætninger. CA var forhandlingsparat og tog entusiastisk imod forslaget om synlige fysiske modifikationer.
Superheltehistorik	1. december 2009: Opnår licens og underskriver 3-årig kontrakt med TV6. 1. februar 2010: Debut på tv i Superheroes. Første indsats mod kriminalitet. 1. december 2012: Planlagt forhandling af ny kontrakt.
Bemærkninger	9. december 2011: Sigtet for tyveri af værdifulde Lalique-smykker fra politiets varetægt. Sigtelsen droppet, efter at sagen viste sig at bero på en misforståelse. 29. juli 2012: Erhverver villa i Holte til pris på 8.500.000 kr. ToldSkat iværksætter kulegravning af Felicias indkomstforhold og beder om PET's assistance til undersøgelsen. 4. oktober 2012: TV6's netafstemning placerer Felicia som næstmest populære Superhero med 27% af i alt 1.167.400 stemmer. 1. november 2012: Aflytning etableret på Christina Ankergreens bopæl i forbindelse med efterforskning af euforiserende stoffer, som efter Superheroes' beslaglæggelse forsvandt fra myndighedernes varetægt. Dommerkendelsen giver mulighed for at opretholde aflytningen i en måned.

2. februar 2012

Fokus på: Felicia

Superheroes' topsild er leopardkvinden Felicia. På tredje år er hun en af seernes absolutte favoritter – husk, at du også kan stemme her på websiden. Med kløer, smidighed og opmærksomhed er Felicia et vigtigt våben på Mr. Rights helteteam. Men hun er også en rigtig man-eater, den moderigtige babe med de forførende katteøjne, som for to måneder siden blev kåret som Årets Superhero. Superheroes.dk har stillet fire skarpe til Felicia:

Hvad er din mission i Superheroes?
At slås for anstændige mennesker og lige muligheder for alle. Jeg vil gerne kunne stå frem som eksempel for alle dem, som ser programmet og sige: "Se her, du kan også blive en superhelt, hvis bare du kæmper for det – og hvis du bruger den rigtige conditioner". Nej, det var bare for sjov.

Hvordan er det at være programmets babe?
Det er toppen. Hvem synes ikke, det er fedt at blive beundret af hele Danmark? Men det er jo ikke noget, jeg bare er kommet legende til. Jeg har trænet hårdt og længe, og nu har jeg nået mit mål. Det synes jeg godt, jeg kan være stolt af.

Hvordan har du det med de andre i gruppen?
Rigtig cool. De er allesammen nogle super typer, hvad jeg er sikker på, at alle vores seere er enige i. Jeg mener, hvem kan prale af at have en så hot leder som Mr. Right? Han kan virkelig slå et slag for retfærdigheden. Det kan Hotshot også, men hun har meget at lære endnu, blandt andet om, hvad det vil sige at indgå i gruppen på gruppens præmisser. Omega er der selvfølgelig ingen, der forstår, men sådan er han altså. Jeg synes, han har en fed stil. Og så er der Dervish, vores hårdtsparkende chokoladebrune hunk. Han er en rigtig fin fyr, men burde nok tænke mere på at sparke og mindre på sin personlige propaganda. Ah, det er bare fis, han er klart cool.

Hvad er dine tanker om fremtiden i Superheroes?
Som du selv siger, har Superheroes virkelig brug for mig. Jeg vil gerne være med til at vise vejen frem mod et endnu bedre tv-program til gavn for hele Danmark. Jeg er sikker på, at de kommende år med Superheroes bliver lige så fede som de første.

FELICIA

STATS

STR	**11**	0	+4	**+4**
DEX	**14**	+2	+6	**+8**
CON	**12**	+1	+2	**+3**
INT	**13**	+1		**+1**
WIS	**10**	0		**0**
CHA	**17**	+3		**+3**
		Mod	*Misc*	*Total*

ATTACK

	Skill	*Damage*	*Special*
Claws	+6	22	
Punch	+6	19	
Throw	+6	19	

(skade afhænger af, hvad du kaster)

SAVES

Damage	+5
Fortitude	+3
Reflex	+10
Will	0

DEFENSE

23

INITIATIVE

+12

SPEED

Run 50

HERO POINTS

☐ ☐ ☐ ☐

POWERS

Super-Dexterity +6
Du ekstremt smidig og reagerer lynhurtigt. Super-Dexterity giver +6 på Defense, Initiative og Dexterity checks (er medregnet under Stats, Defense, Saves og Skills).

Super-Strength +4
Du kan løfte knap 1 ton.
Super-Strength giver +4 på skade og alle Strength checks (er medregnet under Stats, Skills og Attack).

Extra: Leaping +4
Du kan springe ca. 6 meter fra stående stilling, og halvanden gang så langt med tilløb. Du kan tilsvarende klare et fald på ca. 6 meter uden at tage skade, hvis du er i stand til at lande på fødderne.

Natural Weapon +3 (Claws)
Du har kløer (se under Attack).

Extra: Climbing +3
Dine kløer hjælper dig med at klatre (er medregnet under Skills).

Super-Senses +2
Dine sanser er overmenneskeligt skarpe. Du får +2 på alle checks, hvor brugen af sanserne er vigtig.

Super-Constitution +2
Du har overmenneskelig udholdenhed og fysik. Super-Constitution giver +2 på Damage og Fortitude Saves samt alle Constitution checks (er medregnet under Stats og Saves).

Running +4
Du løber usædvanligt hurtigt (er medregnet under Speed).

Radio Hearing
Alle medlemmer af Superheroes bærer et intercom-sæt med øresnegl, så I er i radiokontakt inden for et par kilometer.

SKILLS

Acrobatics	+10	Jump	+6
Balance	+9	Listen	+3
Climb	+9	Move Silently	+10
Bluff	+5	Perform	+6
Escape Artist	+9	Spot	+5
Hide	+9	Survival	+5
Handle Animal	+4		

FEATS

All-Out Attack
Du kan forbedre din chance for at ramme ved at åbne op for, at du selv bliver ramt. Når du angriber, kan du trække op til 5 fra din Defense og lægge det samme tal til dit angrebsslag.

Attack Finesse
Du angriber hurtigt og elegant og bruger derfor Dexterity i stedet for Strength i nærkamp (er medregnet under Attack).

Attractive
Du ser godt ud og får +3 på Charisma checks over for personer, der kan blive tiltrukket af dig.

Darkvision
Dine katteøjne kan se i mørke.

Dodge
Du er god til at undvige (er medregnet under Defense).

Fame
Du er kendt og får +3 på Charisma checks i situationer, hvor spillederen vurderer, at din berømmelse er en fordel. Men du kan også få -3 i situationer, hvor berømmelsen er en ulempe.

Improved Initiative
Du reagerer lynhurtigt i kamp (er medregnet under Initiative).

Instant Stand
Du er hurtigt på benene og rejser dig som en free action.

Lightning Reflexes
Du er god til at undvige (er medregnet under Saves).

Power Attack
Når du angriber, kan du trække op til 5 fra dit angrebsslag og lægge det samme tal til Damage.

Scent
Du har en fantastisk lugtesans og kan genkende folk eller opdage skjulte fjender på duften alene ved at klare et Spot check. Du kan følge duftspor ved at klare et Survival check.

Takedown Attack
Gør du en modstander ukampdygtig, må du med det samme angribe en ny modstander inden for rækkevidde (én gang pr. runde).

Toughness
Du er sejlivet (er medregnet under Damage Save).

superHeroes™

Reglerne - Mutants & Masterminds

Superheroes er skrevet til Mutants & Masterminds, der tager udgangspunkt i D20-reglerne. D20 er kendt fra bl.a. Dungeons & Dragons og er, som navnet siger, bygget op omkring slag med 20-sidede terninger. Når du skal lave et check, ruller du en D20 og lægger den relevante bonus til.

På personarkene er skills, powers, angreb og så videre altid angivet med den samlede bonus - så du lægger bare det, der står, til terningslaget. Der kan selvfølgelig komme forskellige andre modifikationer på slaget, for eksempel til angreb på afstand - det afgør spillederen.

I forhold til normale D20-spil har Mutants & Masterminds dog to særlige regler.

DAMAGE SAVE

Mutants & Masterminds bruger ikke Hit Points. I stedet ruller man et save mod skaden.
Når man angriber, ruller man et angrebsslag (D20 + bonus for angrebet). Hvis det samlede resultat er lig med eller højere end modstanderens Defense, har man ramt.
Når du bliver ramt, skal du rulle et Save mod angrebets Damage. På spilpersonarkene er dit Damage Save angivet under Saves, og hvert angrebs Damage står opført under angrebene. Hvis det samlede Save-slag er lig med eller højere end angrebets Damage, sker der ikke noget. Er resultatet derimod under angrebets Damage, kommer du til skade:

Save mod Damage	Resultat	Effekt
Misser med 1-4	Hit	1 Hit. Du har -1 på Damage Save for hvert Hit, du har fået.
Misser med 5-9	Stunned	1 Hit som ovenfor og *stunned* i en runde. Når du er stunned, kan du ikke gøre noget og har -2 på Defense.
Misser med 10-14	Unconscious	1 Hit som ovenfor og bevidstløs. Efter et minut (10 runder) ruller du et CON check mod 10 for at vågne op. Hvis CON-checket ikke lykkes, er du bevidstløs i yderligere et minut. Du får +1 for hvert minut, der går.
Misser med 15-19	Dying	Bevidstløs og døden nær. Du ruller et Fortitude Save mod 10 - hvis det ikke lykkes, er du død. Hvis det lykkes, er du stadig bevidstløs og vil dø i løbet af få timer, hvis du ikke får lægehjælp. En døende person kan stabiliseres af andre, hvis de klarer et Medicine check mod 15.
Misser med 20+	Killed	Død på stedet.

Hvis du ruller 20 på dit Damage Save, kan angrebet højst resultere i et Hit.
Critical Hits giver +5 på Damage.
Det tager tid og hvile at komme sig over Hits - fjern ét Hit for hver time, der går.

HERO POINTS

Helte i Mutants & Masterminds har et antal Hero Points (angivet på personarket). Under scenariet får du ikke Hero Points tilbage - du har altså kun dem, der står på personarket. Du kan når som helst bruge et Hero Point på følgende:

1. Prøv igen!	Rul et hvilket som helst terningslag om og brug det bedste af de to resultater. Hvis begge slag er under 10, tæller dit slag som en 10'er.
2. Jeg dukker mig!	Du får +5 på Defense i en runde.
3. Ny luft!	Fjern 3 Hits.
4. Jeg kommer mig!	Hold øjeblikkeligt op med at være stunned, få et check for at vågne fra bevidstløs tilstand eller få et check for at stabilisere dig fra døende tilstand. Checkene rulles som normalt og er ekstra checks.

OMEGA

Indbakke superHeroes™

Filer Rediger Vis Skift til Funktioner Handlinger Hjælp

Skriv et spørgsmål

Ny | Besvar | Svar til alle | Videresend | Søg | Find kontaktperson

Post

Foretrukne mapper

- Indbakke
- Sendt post

Alle postmapper

- Private mapper
  - Indbakke
  - Kladder
  - Sendt post
  - Slettet post
  - Udbakke
  - Uønsket e-mail
  - Søgemapper

Post

Kalender

Kontaktpersoner

Opgaver

Indbakke

Fra	Emne	Modtaget	Størrelse
omega_fan@yahoo.dk	*Omega er for cool!!!*	*02.09.12 - 09.15*	
Kevin Jensen	Nye kostumer	01.09.12 - 16.44	
Philip Gottschalk	Fremtidsvisioner møde	01.09.12 - 15.43	
Felicia	Udsalg hos Gucci :-)	01.09.12 - 14.31	
Mr. Right	Re: Du styrer!!!	01.09.12 - 14.21	
jannik-hl@yahoo.dk	Mere med Omega, plz!	01.09.12 - 12.55	
ilovefelicia@jubii.dk	Re: Kan vi mødes?	01.09.12 - 12.49	
Philip Gottschalk	Referat 28/8-12	01.09.12 - 12.01	
fuck_dig@sol.dk	Re: Hader Dervish	01.09.12 - 11.37	
bad_ass@hotmail.com	Gunz	01.09.12 - 10.28	

Fra: omega_fan@yahoo.dk **Til:** omega@superheroes.dk
Emne: Omega er for cool!!!

Hej Superheroes

Jeg er en dreng på 14 der bare synes Omega er for syret sej. Jeg ser jeres program hver uge og det bliver bare federe og federe. TV6, I må aldrig stoppe!!! Jeg så i sidste uge, hvor Omega trashede den der narkokurer for hårdt. Det var totalt nice da han skød ham gennem hånden med sin gun og bagefter bankede hans hoved ind i muren. Jeg håbede at han fucking døde af det og jeg synes det er for slapt af jer at han ikke fik flere tæv. Kunne I skrive på hjemmesiden hvad for nogen guns Omega bruger og hvor man kan købe dem?

Jeg synes Omega er den cooleste fordi han er en motherfucker. Han er syret hård med sine guns, og så er han megaligeglad med det hele. Han tænker bare på at få tingene gjort, uden alt det pis som Mr. Right fyrer af om retfærdighed og loven. Det er også sejt at han tør gøre de ting han gør, som når han bare basher en eller anden taber der ikke vil samarbejde. Det er strisserne sgu alt for vattede til, så det er godt at Superheroes tør.

Jeg synes bare det er lidt synd at han gemmer sig så meget. Hvorfor siger han ikke noget mere? Kunne han ikke fortælle lidt mere ligesom Felicia eller Mr. Right? Jeg kunne godt tænke mig at høre mere om hans strategier og kamptaktikker. Hvor kan man i øvrigt lære at skyde ligesom ham? Er det i militæret, og i så fald hvilken gren har Omega hørt til? Jeg regner med at det er Delta Force eller hvad de hedder i DK, men jeg kunne ikke finde svaret nogen steder.

Jeg stemmer på Omega til afstemningen på hjemmesiden! Men pleaze, kan vi ikke se mere til ham? Det ville også være cool hvis han kunne sige hvor han køber sit tøj.

Hygge
Rasmus

0 emner

Helte i en tynd tråd

Af HENNING KJERN SUPERHEROES-REDAKTIONEN

B.T. afslører, at TV6 er klar til at fyre medlemmer af Superheroes

Hvad gør en superhelt, når han lægger masken? Det spørgsmål må én eller flere af TV6's succesfulde reality-superhelte stille sig selv. For selv om TV6 udadtil kun har lovord for sine helte, er tv-bosserne klar til at følge seernes dom og sende upopulære helte på pension.
Siden casting-programmet til Superheroes blev lanceret i sommeren 2009, har det ellers været én lang succeshistorie for TV6. Selv da helten Utopia sidste år blev dræbt under jagten på en bande bankrøvere, sendte det blot TV6's seertal yderligere i vejret.
Men TV6 har ikke tænkt sig at sove på laurbærrene. Stationen vil af med de problemer, som kan skade Superheroes' popularitet. Midlet er flere udskiftninger i heltegruppen.

Seerne bestemmer
Nøgleordet er ratings. Siden Superheroes blev introduceret, har TV6 nøje fulgt de enkelte heltes popularitet, og kilder tæt på stationens ledelse afslører nu over for B.T., at helte med lav rating står til en fyreseddel, når programmet holder et par måneders ferie efter nytår.
Den superhelt, der er sikrest på at få fornyet licensen, er ikke overraskende Mr. Right. Lederen af Superheroes har et stort antal fans, og hans heltemodige stil tegner hele gruppen. Kun store dumheder i sæsonens sidste afsnit kan koste hele Danmarks muskelmand pladsen.
Lige så sikker burde Felicia være. Leopardbaben med de lækre outfits er seernes absolutte favorit. Men blandt tv-folk har det længe været kendt, at Felicia er på kant med TV6's ledelse. Kattekvinden kender nemlig sit eget værd og vil betales derefter. Hendes krav kan blive for meget for tv-bosserne, som efter Utopia har set, at gamle helte hurtigt kan gå i glemmebogen.

Omega er for vild
En anden TV6-superhelt på kant med stationens ledelse er Omega. Her handler det ikke om penge, men om disciplin. Folkene bag Superheroes er utilfredse med, at den tidligere elitesoldat ofte går sine egne veje. Deres problem er bare, at Omegas kyniske stil scorer point hos seerne.
De sidste to helte, Dervish og Hotshot, hænger i de tyndeste tråde. Hotshot er ikke slået helt igennem hos fansene, men hendes flammekastere giver spektakulære effekter, som kan redde hende. Og tv-bosserne smider næppe investeringen i en ny superhelt væk efter blot ét år.
Tilbage står Dervish som den mest sandsynlige taber i heltekabalen. På trods af hans ligefremme stil har karatevidunderet haft svært ved at brænde igennem på skærmen. Spørgsmålet er, om TV6's ledelse tør ofre en indvandrer først.

Licensen ryger
Selv om Superheroes' kontrakter er tophemmelige, står én ting klart: Hvis en helt bliver fyret, mister vedkommende øjeblikkeligt den specielle licens, som giver Superheroes deres helterettigheder. Så bliver de igen straffet for at vælte mure eller smadre biler, ganske som os andre.
Samtidig hvisker insidere på TV6 om linjerne med småt i heltenes kontrakter. Efter sigende har Superheroes skrevet under på en af de hårdeste konkurrenceklausuler, der nogensinde er set. Så de kan ikke bare finde sig en ny tv-station.
Det eneste, tv-bosserne ikke kan tage fra Superheroes, er deres kræfter. Den slags avancerede genmanipulationer fjerner man ikke uden videre. Men hvad hjælper det, hvis en helt uden maske ikke må bruge sine evner?

(Uddrag fra bogen Superheroes: Under kostumerne af journalist Sidse Howitz, udg. august 2012)

Jeg husker min uge sammen med Omega som et kulturchok af dimensioner. Jeg den snakkende, spørgende journalist, og han den stramkæbede, mutte strateg. Efter to minutter var mit eneste ønske at slippe levende gennem ugen. Jeg havde forestillet mig, at han ville være kalkulerende og pertentlig, bare ikke i den grad.

Mandag fortalte han mig om sin ugeplan, som han havde "udarbejdet" søndag kl. 23.15. Han viste mig planen, hvor alle gøremål var nedskrevet med præcise tidsangivelser. Ikke bare jobting, også tøjvask og madindkøb og telefonopringninger. "Tirsdag kl. 17.35: Ring til Frederik (36774001)", for eksempel. For en som mig, der har for vane at beslutte alt i sidste øjeblik, virkede det surrealistisk. Sandt at sige hjalp det ikke på tingene, at han flere gange måtte vente på mig, hvad han hver gang påpegede med et bistert blik.

Når han en sjælden gang åbnede op for en snak, talte vi mest om hans tid i militæret. Kontant og uden omsvøb fortalte han, hvilken skam det var at blive hjemsendt på grund af det sår, han pådrog sig i Afghanistan. Det var den eneste del af hans liv, han gav mig adgang til, og jeg fornemmede, at han havde mange følelser på spil.
Onsdag aften diskuterede vi over et glas tomatsaft, hvad militærlivet havde betydet for ham. "Det hele", svarede han. Han var kun ked af, hvad han kaldte for "militærets tøsepolitik". Han ville ikke uddybe sit svar, men enhver, der har set ham i aktion for Superheroes, har ved selvsyn kunnet konstatere, at Omega ikke fører "tøsepolitik".

Omegas hjem er et kapitel for sig. Det minder mere om et motionscenter lukket inde i et fort end om et hjem.
"Hvorfor har du ikke nogen sofa?" spurgte jeg en aften.
"Jeg har en tatami. Og adskillige liggeunderlag. Hvad skulle jeg med en sofa?" svarede han.
Til gengæld har han fjernsyn, og mange af dem. Så ofte, som han kan komme til det, overvåger han dagens nyheder over flere skærme på én gang.
"Jeg kan lide at være forberedt på ubehageligheder", forklarede han.

Det slog mig, i hvor høj grad Omega vitterlig er det menneske, vi ser på skærmen uge efter uge. Her er ingen skjult identitet bag facaden. Og dog tænkte jeg, at der måtte være noget, et eller andet.
"Hvad laver du egentlig i din fritid?" spurgte jeg ham fredag aften. Først ville han ikke svare, men så, modvilligt:
"Jeg er ret glad for at tage fotos. Jeg har et stort arkiv af Superheroes-fotos. Mange finder mine billeder morbide. Dem om det."

SAGSMAPPE 'OMEGA'

I henhold til Lov af 2. februar 2009 om genetisk modifikation af levende mennesker, Bekendtgørelse af 18. marts 2009 om brug af genetiske modifikationer til kriminalpræventive formål, Bekendtgørelse af 13. juni 2009 om særlige rettigheder for tv-stationer i forbindelse med kriminalpræventivt arbejde og Bekendtgørelse af 5. september 2009 om offentlig kontrol af genetisk modificerede mennesker.

Fulde navn	Peter Nielsen
Bopæl	Adelgade 16, 1304 København K
Fødselsdato	3. oktober 1981
Højde	1,77 m
Vægt	72 kg
Øjenfarve	Grå
Hårfarve	Grå
Ægteskabelig status	Ugift
Kodenavn	Omega
Licens udstedt	1. december 2009
Begrundelse ved licensudstedelsen	Superheroes fandt PN fysisk egnet og fandt endvidere, at PNs militære erfaring ville være en uvurderlig styrke. Udvalget udtrykte dog bekymring ved PNs dokumenterede antiautoritære og asociale tendenser og anbefalede særlig agtpågivenhed over for PNs reaktionsmønstre og sindstilstand.
Genetiske modifikationer	Sansetuning. Regulering af synsnerver. Refleksbearbejdelse. Cortexregulering. Dermatologisk styrkelse. Bearbejdelse af ansigtsstrukturer.
Fysisk profil	PN fremstår som en lettere ranglet mand uden særlige kendetegn. PNs krop er modificeret til at være normale mennesker overlegen, hvad angår fysisk styrke, reaktionshastighed og udholdenhed.
Psykologisk profil	PN voksede op på sine forældres landbrugsejendom nær Bjergby ved Slagelse. PN forlod handelsskolen og meldte sig til militæret på sin 18-års fødselsdag. Optaget i kampstyrkerne og uddannet til efterretningsspecialist. Udstationeret i Afghanistan fra 2002 til 2006, hvor han blev hjemsendt og afskediget efter en skudepisode, der bl.a. involverede det lokale politi. Ernærede sig i de følgende år ved forefaldende arbejde. Forlydender om, at PN i den periode fungerede som lejesoldat i Afrika, har ikke kunnet bekræftes. PN fremstår i dag som en beslutsom, kynisk strateg med en næsten manisk sans for orden og planlægning. Han fremstår endvidere følelseskold og kalkulerende, grænsende til det psykopatiske. Han synes at handle ud fra et helt eget moralsk kodeks, som han værdsætter højere end lov og ret.
Superheltehistorik	1. december 2009: Opnår licens og underskriver 3-årig kontrakt med TV6. 1. februar 2010: Debut på tv. Første indsats mod kriminalitet. 1. december 2012: Planlagt forhandling af ny kontrakt.
Bemærkninger	3. maj 2011: Sigtet for indbrud i forbindelse med efterforskning. Tiltalen frafaldet. 6. juni 2011: Sigtet for ulovlig afhøring og overtrædelse af privatlivets fred i forbindelse med efterforskning. Tiltalen frafaldet. 17. februar 2012: Sigtet for vold af særlig grov karakter. Tiltalen frafaldet. 11. juni 2012: Sigtet for vold. Tiltalen frafaldet. 1. august 2012: Sigtet for manddrab. Tiltalen frafaldet grundet bevisets stilling. 4. oktober 2012: TV6's netafstemning placerer Omega som den mest populære Superhero med 30% af i alt 1.167.400 stemmer.

Heltene
Afstemninger
Resume
Programmer
SuperheroesShop
SuperClub
Forum
Om Superheroes
Kontakt
TV6

3. maj 2012

Fokus på: Omega

Superheroes' mystiske mesterstrateg, Omega, havde en stormomsust start på karrieren som superhelt. For tre år siden var den tidligere militærmand og mesterskytte ikke blandt de mest populære Superheroes. Men i takt med, at seerne har set effektiviteten i Omegas kompromisløse stil, er det kun gået frem for taktikeren, som nu ligger nummer 1 på listen.
Du kender Omega som den skarpsindige efterforsker, den koldblodige pistolmand og den pertentlige organisator. Men også som en militærmand, der gør, hvad der må gøres – uanset konsekvenserne.
Superheroes.dk har skudt lidt til måls efter Omega, der er kendt for ikke at lægge fingre imellem:

Går du ikke over grænsen nogen gange?
Nej. Hvis du havde set, hvad jeg har set i Afghanistan og andre krigszoner, ville du vide, hvad grænser er. Jeg går ikke over grænsen, jeg gør, hvad der skal gøres.

Du er ikke bange for, at landets love synes noget andet?
Nej. Jeg er aldrig blevet fundet skyldig i noget. Jeg tror ikke, du forstår situationen. For dig er det måske underholdning, det her, men for mig er det krig. I krig gælder andre regler.

Hvordan har de andre i gruppen det med den holdning?
Det er deres problem. Hvis de har noget at udsætte på mig, må de råbe op. Men det gør de ikke, vel?

Har du noget udsætte på de andre Superheroes?
De skal bare lade være med at stå i vejen for mig. Ved du hvad, personligt er jeg ligeglad med, om det hedder Superheroes eller hvad, så længe vi får jobbet gjort. Det ved de andre i gruppen, så de spiller med.

Hvad kunne du tænke dig på Superheroes' vegne?
At vi brugte mindre tid foran kameraet og mere tid på at gøre noget ved problemerne. Der er nok at tage fat i, det er bare pokkers, at vi hele tiden skal stå model til interview som dette. Mit håb for Superheroes er, at programmet udvikler sig til mindre koncept og mere fokus på det vigtige.

Men det er trods alt TV6, der betaler gildet?
Der er altid nogen, der er villige til at betale.

OMEGA

STATS

STR	**13**	+1	+1	**+2**
DEX	**14**	+2	+2	**+4**
CON	**16**	+3	+1	**+4**
INT	**14**	+2		**+2**
WIS	**12**	+1		**+1**
CHA	**12**	+1		**+1**
		Mod	*Misc*	*Total*

ATTACK

	Skill	*Damage*	*Special*
Pistol	+8	18/21	Critical 19-20
(18 med gummikugler, 21 med rigtig ammunition)			
Knife	+6	19	
Punch	+5	17	

SAVES

Damage	+7
Fortitude	+4
Reflex	+4
Will	+1

DEFENSE

18

INITIATIVE

+4

SPEED

Run 30

HERO POINTS

☐ ☐ ☐ ☐

POWERS

Super-Senses +4

Dine sanser er overmenneskeligt skarpe. Du får +4 på alle checks, hvor brugen af sanserne er vigtig.

Telescopic Sight +1

Du kan se ca. dobbelt så langt som normale mennesker.

Combat Sense +5

Du reagerer superhurtigt på fare. Du er svær at ramme, selv når du er overrasket (Flatfooted).

Super-Constitution +1

Du har overmenneskelig udholdenhed og fysik.
Super-Constitution giver +1 på Saves mod Damage og Fortitude samt alle Constitution checks (er medregnet under Stats og Saves).

Super-Dexterity +2

Du ekstremt smidig og reagerer lynhurtigt.
Super-Dexterity giver +2 på Defense, Initiative og Dexterity checks (er medregnet under Stats, Defense, Saves og Skills).

Super-Strength +1

Du kan løfte ca. 150 kg.
Super-Strength giver +1 på skade og alle Strength checks (er medregnet under Stats, Skills og Attack).

Weapon (Pistols) +5

Du bruger to Glock-pistoler. Normalt er de ladt med gummikugler, men du har også skaffet et par magasiner med rigtig ammunition, som du skjuler i bæltet.

Weapon (Knife) +2

Du bruger en Bowie-kniv i nærkamp.

Armor +3

Du bærer skudsikker vest (er medregnet under Saves).

SKILLS

Balance	+5	Intimidate	+3
Climb	+3	Knowledge: Military	+4
Computers	+4	Listen	+7
Demolitions	+3	Medicine	+2
Disable Device	+4	Move Silently	+8
Disguise	+2	Open Lock	+8
Drive	+6	Pilot	+5
Hide	+8		

FEATS

Assessment

Du er god til at vurdere en modstander. Hvis du bruger en half action på det, kan du bede spillederen om at fortælle, hvilken af tre skills, feats eller powers en modstander er bedst til. Den pågældende modstander skal være inden for 10 meter af dig.

Attack Focus (Pistol)

Du er trænet i pistolskydning (er medregnet under Attack).

Attack Focus (Knife)

Du er trænet i at bruge kniv (er medregnet under Attack).

Dodge

Du er god til at undvige (er medregnet under Defense).

Endurance

Du er usædvanligt udholdende og får +4 på checks for at undgå at blive udmattet af fysisk aktivitet..

Improved Critical (Pistol)

Du slår Critical Hit på 19-20, når du skyder med pistol.

Infamy

Du er berygtet og får +3 på Charisma checks i situationer, hvor spillederen vurderer, at dit ry er en fordel. Men du kan også få -3 i situationer, hvor det er en ulempe.

Precise Shot

Du sigter godt og får ikke -4, når du skyder på modstandere, der er i nærkamp.

Point Blank Shot

Du skyder præcist på kort afstand. Inden for 10 meter får du +1 på angrebsrul og Damage.

Quick Draw

Du trækker dine våben som en free action.

Radio Hearing

Alle medlemmer af Superheroes bærer et intercom-sæt med øre-snegl, så I er i radiokontakt inden for et par kilometer.

Rapid Shot

Hvis du laver et full attack, kan du skyde to gange i den runde. Begge skud får -2 på angrebsrul.

superHeroes™

Reglerne - Mutants & Masterminds

Superheroes er skrevet til Mutants & Masterminds, der tager udgangspunkt i D20-reglerne. D20 er kendt fra bl.a. Dungeons & Dragons og er, som navnet siger, bygget op omkring slag med 20-sidede terninger. Når du skal lave et check, ruller du en D20 og lægger den relevante bonus til.

På personarkene er skills, powers, angreb og så videre altid angivet med den samlede bonus - så du lægger bare det, der står, til terningslaget. Der kan selvfølgelig komme forskellige andre modifikationer på slaget, for eksempel til angreb på afstand - det afgør spillederen.

I forhold til normale D20-spil har Mutants & Masterminds dog to særlige regler.

DAMAGE SAVE

Mutants & Masterminds bruger ikke Hit Points. I stedet ruller man et save mod skaden.
Når man angriber, ruller man et angrebsslag (D20 + bonus for angrebet). Hvis det samlede resultat er lig med eller højere end modstanderens Defense, har man ramt.
Når du bliver ramt, skal du rulle et Save mod angrebets Damage. På spilpersonarkene er dit Damage Save angivet under Saves, og hvert angrebs Damage står opført under angrebene. Hvis det samlede Save-slag er lig med eller højere end angrebets Damage, sker der ikke noget. Er resultatet derimod under angrebets Damage, kommer du til skade:

Save mod Damage	Resultat	Effekt
Misser med 1-4	Hit	1 Hit. Du har -1 på Damage Save for hvert Hit, du har fået.
Misser med 5-9	Stunned	1 Hit som ovenfor og *stunned* i en runde. Når du er stunned, kan du ikke gøre noget og har -2 på Defense.
Misser med 10-14	Unconscious	1 Hit som ovenfor og bevidstløs. Efter et minut (10 runder) ruller du et CON check mod 10 for at vågne op. Hvis CON-checket ikke lykkes, er du bevidstløs i yderligere et minut. Du får +1 for hvert minut, der går.
Misser med 15-19	Dying	Bevidstløs og døden nær. Du ruller et Fortitude Save mod 10 - hvis det ikke lykkes, er du død. Hvis det lykkes, er du stadig bevidstløs og vil dø i løbet af få timer, hvis du ikke får lægehjælp. En døende person kan stabiliseres af andre, hvis de klarer et Medicine check mod 15.
Misser med 20+	Killed	Død på stedet.

Hvis du ruller 20 på dit Damage Save, kan angrebet højst resultere i et Hit.
Critical Hits giver +5 på Damage.
Det tager tid og hvile at komme sig over Hits - fjern ét Hit for hver time, der går.

HERO POINTS

Helte i Mutants & Masterminds har et antal Hero Points (angivet på personarket). Under scenariet får du ikke Hero Points tilbage - du har altså kun dem, der står på personarket. Du kan når som helst bruge et Hero Point på følgende:

1. Prøv igen!	Rul et hvilket som helst terningslag om og brug det bedste af de to resultater. Hvis begge slag er under 10, tæller dit slag som en 10'er.
2. Jeg dukker mig!	Du får +5 på Defense i en runde.
3. Ny luft!	Fjern 3 Hits.
4. Jeg kommer mig!	Hold øjeblikkeligt op med at være stunned, få et check for at vågne fra bevidstløs tilstand eller få et check for at stabilisere dig fra døende tilstand. Checkene rulles som normalt og er ekstra checks.

DERVISH

Hele Danmarks Dervish

På bare et år er marokkansk-fødte Karim Youssouf trådt fra karate-klubben på stenbroen ind i de danske hjem som Dervish fra Superheroes

Af Sille Louise Stauntved - 17:32 - 29. jan. 2011

Sammen med de fire andre helte i TV6's megasucces Superheroes kaster Dervish sig uge efter uge ud i halsbrækkende forbryderjagter. Dervish er den rolige indvandrerknægt med den toptunede krop. Jeg mødes med ham på Vesterbro-caféen Bang & Jensen til en snak om kampsport, perkerliv og ratings. Da han ankommer, bestiller han straks en latte og spørger mig høfligt, om jeg vil slukke min smøg.

Hvorfor er du med i Superheroes?
Det er jo en fantastisk mulighed for sådan en som mig. Altså ikke fordi jeg er indvandrer, men fordi jeg ikke har en universitetsgrad. Jeg begyndte at træne som seks-årig, og nu får jeg mulighed for at vise hr. og fru Danmark, at man godt kan have et sort bælte uden at være psykopat. Jeg vil gerne starte min egen kampsportsklub, hvor det ikke handler så meget om aggressioner, men om at finde sig til rette i sig selv. Der er en masse status forbundet med at kunne uddele øretæver, men i virkeligheden handler det jo om at undgå vold.

Du virker ellers temmelig hårdtslående, hvis du spørger mig. Bruger du ikke også programmet til at få nogle af dine aggressioner ud?
Nej, egentlig ikke. Selvfølgelig er jobbet som Superhero farligt, så vi skal passe på. Nogle gange må vi også bruge vold, men det handler det slet ikke om for mig. Jeg er tilfreds, når vi klarer os igennem endnu en dag uden dødsfald eller hasteambulancer til traumecentret. Det kan bare ikke altid undgås.

Har det altid været sådan for dig med den baggrund, du har?
Jeg synes faktisk ikke, at min baggrund spiller så meget ind. Men det er da klart, at der, hvor jeg er vokset op, der var det vigtigt at kunne forsvare sig. Blandt indvandrerbørn er livet mere fysisk, det handler mere om, hvem der kan banke hvem, nok fordi man ikke kan sproget så godt, og fordi man føler sig talt ned til. Men jeg vil nu ikke sige, at det er grunden til, at jeg er, som jeg er i dag. Mine forældre er begge meget rolige mennesker, det tror jeg mere er forklaringen.

Dine forældre flygtede til Danmark, da du var et år gammel. Har I stadig tilknytning til jeres hjemland i din familie?
Det er jo en del af vores kultur. Jeg er muslim ligesom mine forældre, vi rejser ofte til Marokko for at besøge familien, og vi har mange marokkanske venner her i København. Så selvfølgelig er jeg også marokkaner. Men jeg føler mig mest dansk, og jeg tænker ikke på mig selv som indvandrer.

Hvorfor tror du, at du blev valgt til Superheroes?
Det må du spørge TV6 om. Men jeg er glad for at have fået muligheden. Jeg tror virkelig, at jeg kan gøre en forskel.

For indvandrere i Danmark, mener du?
Nej nej, for alle. Som sagt: Jeg synes, det ville være fedt, hvis vi ikke hele tiden behøvede at fokusere på, at jeg faster under ramadanen og alt det der. Jeg synes ærlig talt også, at det er snævertsynet, når jeg hele tiden får stillet spørgsmål om min baggrund, og hvordan det er at være indvandrer i Superheroes. Det lugter lidt af diskrimination, ikke?

Helte i en tynd tråd

Af HENNING KJERN SUPERHEROES-REDAKTIONEN

B.T. afslører, at TV6 er klar til at fyre medlemmer af Superheroes

Hvad gør en superhelt, når han lægger masken? Det spørgsmål må én eller flere af TV6's succesfulde reality-superhelte stille sig selv. For selv om TV6 udadtil kun har lovord for sine helte, er tv-bosserne klar til at følge seernes dom og sende upopulære helte på pension.
Siden casting-programmet til Superheroes blev lanceret i sommeren 2009, har det ellers været én lang succeshistorie for TV6. Selv da helten Utopia sidste år blev dræbt under jagten på en bande bankrøvere, sendte det blot TV6's seertal yderligere i vejret.
Men TV6 har ikke tænkt sig at sove på laurbærrene. Stationen vil af med de problemer, som kan skade Superheroes' popularitet. Midlet er flere udskiftninger i heltegruppen.

Seerne bestemmer
Nøgleordet er ratings. Siden Superheroes blev introduceret, har TV6 nøje fulgt de enkelte heltes popularitet, og kilder tæt på stationens ledelse afslører nu over for B.T., at helte med lav rating står til en fyreseddel, når programmet holder et par måneders ferie efter nytår.
Den superhelt, der er sikrest på at få fornyet licensen, er ikke overraskende Mr. Right. Lederen af Superheroes har et stort antal fans, og hans heltemodige stil tegner hele gruppen. Kun store dumheder i sæsonens sidste afsnit kan koste hele Danmarks muskelmand pladsen.
Lige så sikker burde Felicia være. Leopardbaben med de lækre outfits er seernes absolutte favorit. Men blandt tv-folk har det længe været kendt, at Felicia er på kant med TV6's ledelse. Kattekvinden kender nemlig sit eget værd og vil betales derefter. Hendes krav kan blive for meget for tv-bosserne, som efter Utopia har set, at gamle helte hurtigt kan gå i glemmebogen.

Omega er for vild
En anden TV6-superhelt på kant med stationens ledelse er Omega. Her handler det ikke om penge, men om disciplin. Folkene bag Superheroes er utilfredse med, at den tidligere elitesoldat ofte går sine egne veje. Deres problem er bare, at Omegas kyniske stil scorer point hos seerne.
De sidste to helte, Dervish og Hotshot, hænger i de tyndeste tråde. Hotshot er ikke slået helt igennem hos fansene, men hendes flammekastere giver spektakulære effekter, som kan redde hende. Og tv-bosserne smider næppe investeringen i en ny superhelt væk efter blot ét år.
Tilbage står Dervish som den mest sandsynlige taber i heltekabalen. På trods af hans ligefremme stil har karatevidunderet haft svært ved at brænde igennem på skærmen. Spørgsmålet er, om TV6's ledelse tør ofre en indvandrer først.

Licensen ryger
Selv om Superheroes' kontrakter er tophemmelige, står én ting klart: Hvis en helt bliver fyret, mister vedkommende øjeblikkeligt den specielle licens, som giver Superheroes deres helterettigheder. Så bliver de igen straffet for at vælte mure eller smadre biler, ganske som os andre.
Samtidig hvisker insidere på TV6 om linjerne med småt i heltenes kontrakter. Efter sigende har Superheroes skrevet under på en af de hårdeste konkurrenceklausuler, der nogensinde er set. Så de kan ikke bare finde sig en ny tv-station.
Det eneste, tv-bosserne ikke kan tage fra Superheroes, er deres kræfter. Den slags avancerede genmanipulationer fjerner man ikke uden videre. Men hvad hjælper det, hvis en helt uden maske ikke må bruge sine evner?

Dervish er vores homie

Döner har tjekket pulsen på DKs vildeste perker, Superheroes' Dervish. Læs her, hvilket image tre Nørrebronxere tegner af stenbroens helt nr. 1.

Ali, 26 år (Thorsgade)
Jeg gik i klasse med ham på Rådmandsgade. Cool dude, røvsparkende seje moves. Han trænede for hårdt, så der var ingen, der havde lyst til at slås med ham. Efter Superheroes er han sgu blevet lidt slap, jeg fatter ikke, hvorfor han ikke sætter sig mere i respekt, specielt over for hende der Felicia. Læste et eller andet interview, hvor han sagde noget med, at nu var han rolig. Fuck, det er han jo ikke, han faker det for vildt.

Fatima, 30 år (Kapelvej)
Jeg synes, det er lidt synd, at han har glemt sin baggrund. Vi ved jo godt, at han startede ligesom alle de andre her med at pifte bildæk og fyre heksehyl og slås nede på Blågårds Plads. Så begyndte han at træne, så han kunne sige hold kæft til folk, uden at de kunne gøre noget ved det. Det er jo stadigvæk det, han vil, bare smadre løs på dem, der pisser på én. Men ok, han er klart en cool fyr.

Aziz, 17 år (Frederikssundsvej)
Jeg har fået hans autograf engang, jeg har den derhjemme. Dervish, du må bare aldrig stoppe på Superheroes, du er min homie. Min fætter har fortalt, at hans kone var ved at blive sendt hjem, fordi de påstod, hun havde neglet et eller andet på Fisketorvet, men så skrev de et brev til Dervish, og så blev hun ikke sendt hjem alligevel. Jeg ved ikke, om det er rigtigt, eller om det bare er noget, han siger. Jeg synes, Dervish er den meaneste Superhero, fordi han ikke kun hjælper danskerne.

SAGSMAPPE 'DERVISH'

I henhold til Lov af 2. februar 2009 om genetisk modifikation af levende mennesker, Bekendtgørelse af 18. marts 2009 om brug af genetiske modifikationer til kriminalpræventive formål, Bekendtgørelse af 13. juni 2009 om særlige rettigheder for tv-stationer i forbindelse med kriminalpræventivt arbejde og Bekendtgørelse af 5. september 2009 om offentlig kontrol af genetisk modificerede mennesker.

Fulde navn	Karim Youssouf
Bopæl	Enghavevej 31, 1674 København V
Fødselsdato	6. juni 1988
Højde	1,85 m
Vægt	83 kg
Øjenfarve	Brun
Hårfarve	Sort
Ægteskabelig status	Ugift
Kodenavn	Dervish
Licens udstedt	1. december 2009
Begrundelse ved licensudstedelsen	Superhelteudvalget fandt KY fysisk og psykisk egnet uden forbehold, herunder at KY beherskede dansk på tilfredsstillende niveau både mundligt og skriftligt.
Genetiske modifikationer	Styrkelse af muskelstrukturer. Forøgelse af reaktionsevner. Styrkelse af kropslig fleksibilitet og balancesystem.
Fysisk profil	Dervish fremstår som en veltrænet, smidig mand af nordafrikansk/arabisk herkomst. Hans reaktionstid, smidighed og balanceevne er væsentligt bedre end normal menneskelig formåen.
Psykologisk profil	KY er opvokset i København, efter at forældrene flyttede til landet fra Meknez, Marokko. I Danmark har KY udviklet sig efter et positivt integrationsmønster med positiv dansk skolegang og efterfølgende handelsstudier. KY fremstår som et balanceret og venligt menneske. Dog bemærkes et problematisk forhold til den etniske herkomst, som kommer til udtryk i vrede over at blive forskelsbehandlet som nydansker. Superhelteudvalget fandt, at KY havde positiv motivation for at blive superhelt, idet han ifølge eget udsagn 'ønsker at bidrage med noget'.
Superheltehistorik	1. december 2009: Opnår licens og underskriver 3-årig kontrakt med TV6. 1. februar 2010: Debut på tv i Superheroes. Første indsats mod kriminalitet. 1. december 2012: Planlagt forhandling af ny kontrakt.
Bemærkninger	1. september 2012: TV6's netafstemning placer Dervish som mindst populære Superhero med 9% af stemmerne. Fokusgrupper begrunder placeringen med, at Dervish er utiltalende og ligegyldig.

DANSK KARATE FORBUND

Medlem af:
Danmarks Idræts Forbund
European Karate Union
World Karate Federation

Sekretariat:
Idrættens hus
Brøndby stadion 20, 2605 Brøndby
Tlf. 43 26 27 80 / Fax. 43 43 80 43
e-mail. Jorgen.nielsen@karate-do.dk

Redaktør:
Harry Boserup
Tlf. 33 24 42 33 / 43 26 27 82

Redaktion:
Arne Nielsen
Tlf. 75 56 54 20

Jørgen Nielsen
Tlf. 43 26 27 81

Oplag:
3.800 stk.

Produktion:
ReklameHoldet 59 400 400

Forside:
Nyudsprunget kirsebærtræ i den kejserlige have i Tokyo.

Foto:
Sports foto Aps.
Nippon Sport Aps.
Informationsudvalget.
Diverse artikelskrivere.

DkarF påtager sig intet ansvar for returnering af indsendt materiale, medmindre andet er aftalt.
Artikler og fotos fra medlemsbladet må ikke benyttes uden DkarF´s tilladelse.
Redaktionen forbeholder sig ret til at redigere indsendte artikler.

Karim Youssouf alias Dervish: Derfor er karate vigtigt!

Jeg hedder Karim Youssouf, og du kender mig måske som Dervish fra tv-programmet Superheroes. Dansk Karate Forbund har bedt mig skrive en artikel om, hvad karate har betydet for mig. Jeg er glad for denne mulighed for at fortælle om en af de vigtigste ting i mit liv. For mig er karate langt mere end en sport.

Sådan begyndte jeg
Som mange andre indvandrere fra Stenbroen begyndte jeg at dyrke karate i mine teenageår. Jeg var ikke så god i skolen, og jeg havde brug for at afreagere. Det kan være meget frustrerende at være indvandrer i København, derfor er det vigtigt at bruge sin krop til noget fysisk. I nogle af de hårde miljøer er det også en måde at sætte sig i respekt. Sådan var det for mig, der hvor jeg boede. Jeg var ikke så stor eller stærk, men det var vigtigt at kunne forsvare sig, så man ikke hele tiden blev mobbet. I karate fandt jeg en måde at få styrke og selvtillid til at tackle livet.

Hvad karate betyder for mig
I dag er jeg jo en af dem, som er "blevet til noget". Jeg er stadig indvandrer fra Nørrebro, men mange synes nok, at jeg er blevet meget "dansk". Alt det gode, der er sket for mig, skyldes ikke mindst karate, og jeg bruger det ikke kun i mit arbejde på Superheroes, men også derhjemme. Det er en god måde for mig at vende tilbage til rødderne, få noget ro og selvtillid igen. Og så er det meget cool at vide, at hvis der er nogen der er ude på noget, er man klar til at tage konfrontationen. Det kan godt være nødvendigt en gang imellem.

Hvorfor du skal dyrke karate
Du skal øve karate, hvis du gerne vil have styrke til ikke at være ligesom alle de andre. Karate giver dig en selvtillid, som gør dig til noget specielt. Karate er en kampsport, men det er også noget, der lærer dig meget om dig selv, for eksempel at tro på dig selv og gøre det godt. Du kan bruge karate til at komme videre med dit liv, så du ikke sidder fast.

God fornøjelse med dette nummer af Dansk Karate Forbunds blad.

Dervish

INDHOLD

Shihankai 3
EM kadet/junior 4
Hvordan kommer man på landsholdet? 5
Førstehjælp? 6
Vi skal også have stævner vest for Storebælt! 7
En 8. dan taler ud 8
Svar på "Dapansk" og andre sjove ord 9
Våbenet i den tomme hånd 10-11
Det individuelle DM 12-13
Budoforbund - nej tak! 14
Mit syn på karate 15
Liven Cup, Århus 16
Kommentar til Kodomocup 17
Italien Open 18
Koga Sensei i Danmark 19
Kodomo Cup - vest/øst 20-21
Æresmedlemmer 22
Karate på højeste niveau 23

DERVISH

STATS

STR	**14**	+2	+2	**+4**
DEX	**15**	+2	+3	**+5**
CON	**13**	+1		**+1**
INT	**12**	+1		**+1**
WIS	**12**	+1		**+1**
CHA	**14**	+2		**+2**
		Mod	*Misc*	*Total*

ATTACK

	Skill	*Damage*	*Special*
Bo	+8	22	Critical 19-20
Karate	+7	21	Critical 19-20
Throw	+7	19	

(skade afhænger af, hvad du kaster)

SAVES

Damage +1/+5
(+5 med Evasion)

Fortitude	+1
Reflex	+7
Will	+1

DEFENSE

21

INITIATIVE

+9

SPEED

Run 40

HERO POINTS

☐ ☐ ☐ ☐

POWERS

Super-Strength +2
Du kan løfte ca. 300 kg.
Super-Strength giver +2 på skade og alle Strength checks (er medregnet under Stats, Skills og Attack).

Super-Dexterity +3
Du ekstremt smidig og reagerer lynhurtigt.
Super-Dexterity giver +3 på Defense, Initiative og Dexterity checks (er medregnet under Stats, Defense, Saves og Skills).

Combat Sense +5
Du reagerer superhurtigt på fare. Du er svær at ramme, selv når du er overrasket (Flatfooted).

Running +2
Du løber usædvanligt hurtigt (er medregnet under Speed).

Strike +2
Du er trænet i karate og slår hårdt med de bare næver (er medregnet under Damage).

Weapon (Bo) +3
Du bruger en japansk stav (bo) i nærkamp.

Deflection +2
Du kan bruge din bo til at parere angreb. Hvis du bliver ramt, ruller du et check med +7 - hvis du matcher modstanderens angrebsrul, har du pareret angrebet, og det gør ingen skade. Du kan kun forsøge at parere ét angreb hver runde, og kun angreb i nærkamp eller med kastevåben (altså ikke fx skud eller flammekastere).

Radio Hearing
Alle medlemmer af Superheroes bærer et intercom-sæt med øresnegl, så I er i radiokontakt inden for et par kilometer.

SKILLS

Acrobatics	+9	Hide	+7
Balance	+7	Knowledge: Nørrebro	+4
Drive	+6	Language: Arabic	
Escape Artist	+6	Move Silently	+6
Gather Info	+6	Profession: Teacher	+3

FEATS

Attack Focus (Bo)
Du er trænet i at kæmpe med bo (er medregnet under Attack).

Attractive
Du ser godt ud og får +3 på Charisma checks over for personer, der kan blive tiltrukket af dig.

Blind-Fight
Du kæmper godt i situationer, hvor du ikke kan se modstanderen. Hvis du rammer forbi, fordi modstanderen har dækning, må du rulle slaget om én gang.

Connected
Du har gode kontakter på Nørrebro, som kan hjælpe dig i visse situationer (spørg spillederen).

Dodge
Du er god til at undvige (er medregnet under Defense).

Evasion
Du er god til at undvige og bruger Dexterity i stedet for Constitution til Damage Save i situationer, hvor det er rimeligt.

Fame
Du er kendt og får +3 på Charisma checks i situationer, hvor spillederen vurderer, at din berømmelse er en fordel. Men du kan også få -3 i situationer, hvor berømmelsen er en ulempe.

Improved Critical (Bo og Karate)
Du slår Critical Hit på 19-20 i nærkamp.

Improved Initiative
Du reagerer lynhurtigt i kamp (er medregnet under Initiative).

Improved Trip
Hvis du vælter en modstander i nærkamp, får du øjeblikkeligt et angreb mod vedkommende.

Instant Stand
Du er hurtigt på benene og rejser dig som en free action.

Lightning Reflexes
Du er god til at undvige (er medregnet under Saves).

Rapid Strike
Du slår hurtigt. Hvis du laver et full attack, kan du få et ekstra angreb i den runde. Det andet angrebsrul får -2.

superHeroes™

Reglerne - Mutants & Masterminds

Superheroes er skrevet til Mutants & Masterminds, der tager udgangspunkt i D20-reglerne. D20 er kendt fra bl.a. Dungeons & Dragons og er, som navnet siger, bygget op omkring slag med 20-sidede terninger. Når du skal lave et check, ruller du en D20 og lægger den relevante bonus til.

På personarkene er skills, powers, angreb og så videre altid angivet med den samlede bonus - så du lægger bare det, der står, til terningslaget. Der kan selvfølgelig komme forskellige andre modifikationer på slaget, for eksempel ved angreb på afstand - det afgør spillederen.

I forhold til normale D20-spil har Mutants & Masterminds dog to særlige regler.

DAMAGE SAVE

Mutants & Masterminds bruger ikke Hit Points. I stedet ruller man et save mod skaden.
Når man angriber, ruller man et angrebsslag (D20 + bonus for angrebet). Hvis det samlede resultat er lig med eller højere end modstanderens Defense, har man ramt.
Når du bliver ramt, skal du rulle et Save mod angrebets Damage. På spilpersonarkene er dit Damage Save angivet under Saves, og hvert angrebs Damage står opført under angrebene. Hvis det samlede Save-slag er lig med eller højere end angrebets Damage, sker der ikke noget. Er resultatet derimod under angrebets Damage, kommer du til skade:

Save mod Damage	Resultat	Effekt
Misser med 1-4	Hit	1 Hit. Du har -1 på Damage Save for hvert Hit, du har fået.
Misser med 5-9	Stunned	1 Hit som ovenfor og *stunned* i en runde. Når du er stunned, kan du ikke gøre noget og har -2 på Defense.
Misser med 10-14	Unconscious	1 Hit som ovenfor og bevidstløs. Efter et minut (10 runder) ruller du et CON check mod 10 for at vågne op. Hvis CON-checket ikke lykkes, er du bevidstløs i yderligere et minut. Du får +1 for hvert minut, der går.
Misser med 15-19	Dying	Bevidstløs og døden nær. Du ruller et Fortitude Save mod 10 - hvis det ikke lykkes, er du død. Hvis det lykkes, er du stadig bevidstløs og vil dø i løbet af få timer, hvis du ikke får lægehjælp. En døende person kan stabiliseres af andre, hvis de klarer et Medicine check mod 15.
Misser med 20+	Killed	Død på stedet.

Hvis du ruller 20 på dit Damage Save, kan angrebet højst resultere i et Hit.
Critical Hits giver +5 på Damage.
Det tager tid og hvile at komme sig over Hits - fjern ét Hit for hver time, der går.

HERO POINTS

Helte i Mutants & Masterminds har et antal Hero Points (angivet på personarket). Under scenariet får du ikke Hero Points tilbage - du har altså kun dem, der står på personarket. Du kan når som helst bruge et Hero Point på følgende:

1. Prøv igen!	Rul et hvilket som helst terningslag om og brug det bedste af de to resultater. Hvis begge slag er under 10, tæller dit slag som en 10'er.
2. Jeg dukker mig!	Du får +5 på Defense i en runde.
3. Ny luft!	Fjern 3 Hits.
4. Jeg kommer mig!	Hold øjeblikkeligt op med at være stunned, få et check for at vågne fra bevidstløs tilstand eller få et check for at stabilisere dig fra døende tilstand. Checkene rulles som normalt og er ekstra checks.

HOTSHOT

Brand i boligblok koster én livet

40-årig familiefar omkom i brand i Ishøj, da han forsøgte at redde andre

Af Torben Lindgren - 07:13 - 21. nov. 2000

En 40-årig familiefar omkom sent i aftes, da en opgang i boligblokken Strandgårdsparken i Ishøj brød i brand. Branden startede på opgangens tredje sal, men beboerne opdagede først lugten, da en stor del af lejligheden allerede stod i flammer.

Efter at have ledt sin kone og 11-årige datter ud af bygningen, ville faderen Raul Almeda lede efter mulige tilskadekomne i den brændende opgang, men omkom altså selv i forsøget, formentlig da en del af loftet faldt sammen over ham.

Ishøj Brandvæsen har fastslået, at branden opstod, da lejlighedens beboere havde efterladt et tændt stearinlys i hjemmet. Det lykkedes i nat brandvæsnet at få kontrol over branden, som nåede at hærge tre etager af ejendommen. Ingen andre kom til skade under branden.

Mor melder sin egen datter til politiet

15-årig pige trak springkniv og overfaldt sin mor.

Af Torben Lindgren - 08:10 - 23. nov. 2004

En 15-årig pige fra Ishøj er blevet meldt til politiet af sin egen mor, efter at hun angiveligt forsøgte at stikke moderen ihjel med en springkniv. Episoden foregik i familiens lejlighed i Ishøj. Datteren, som kun lige er over den kriminelle lavalder, nægter sig skyldig og sagde i grundlovsforhøret, at hun bare ville "understrege en pointe".

Moderen har fortalt, at episoden opstod efter et heftigt skænderi om hendes afdøde mand. Pludselig trak datteren en såkaldt butterfly-kniv fra sin jakkelomme og stak moderen flere gange på kroppen. Hun ringede siden selv til politiet. Begge var berusede, da politiet ankom, og moderen blev kørt til sygehuset.

- Beboere i opgangen har fortalt os, at det ikke var første gang, de hørte råb og skrig fra lejligheden, siger kriminalasssistent Bjarne Laursen fra Glostrup Politi. Det bliver nu op til byretten i Glostrup at afgøre sagens videre forløb.

3. februar 2012

Fokus på:

Hotshot

Labre sydamerikanske Hotshot er Superheroes' nyeste stjerneskud. Du kan se hende på skærmen i første afsnit af den nye sæson, hvor hun slutter sig til Mr. Right og de andre i gruppen.
Hotshot er en fyrig tøs, der elsker ild. Bevæbnet med en flammekaster på hvert håndled går hun i fodsporene på sin far - en røgdykker, der omkom under tragiske omstændigheder, da Hotshot var 11. Faderen forsøgte netop at bruge sine evner til at redde andre, men blev selv offer for ilden. Efter hans død har superdedikerede Hotshot trænet fokuseret på at styrke krop, sind og sjæl.

Superheroes.dk har stillet 3 skarpe spørgsmål til Superheroes' nye babe:

Er du ikke bange for, at det kan gå dig, som det gik din far og Utopia, som du jo erstatter?
Jeg vil bare gerne kunne gøre det lige så godt som min forgænger. Jeg tror klart på, at man må gå sine dæmoner i møde, og det er så det, jeg gør.

Hvilken forskel kan du gøre i Superheroes?
En rigtig stor forskel, håber jeg. Jeg vil virkelig gerne det her, jeg har drømt om at kunne gøre noget for andre længe. Jeg kan give gruppen noget tiltrængt firepower, jeg giver aldrig op, og så kan jeg kende forskel på rigtigt og forkert.

Tror du, at du kommer til at passe ind i gruppen?
Ja, vi er jo alle sammen proffer. Vi gør ikke det her for sjov, så jeg er sikker på, at det nok skal gå. Især Dervish virker som en fin type, og så længe alle passer deres job og holder det vigtige for øje, skal det nok komme til at fungere med alle.

Helte i en tynd tråd

Af HENNING KJERN SUPERHEROES-REDAKTIONEN

B.T. afslører, at TV6 er klar til at fyre medlemmer af Superheroes

Hvad gør en superhelt, når han lægger masken? Det spørgsmål må én eller flere af TV6's succesfulde reality-superhelte stille sig selv. For selv om TV6 udadtil kun har lovord for sine helte, er tv-bosserne klar til at følge seernes dom og sende upopulære helte på pension.
Siden casting-programmet til Superheroes blev lanceret i sommeren 2009, har det ellers været én lang succeshistorie for TV6. Selv da helten Utopia sidste år blev dræbt under jagten på en bande bankrøvere, sendte det blot TV6's seertal yderligere i vejret.
Men TV6 har ikke tænkt sig at sove på laurbærrene. Stationen vil af med de problemer, som kan skade Superheroes' popularitet. Midlet er flere udskiftninger i heltegruppen.

Seerne bestemmer
Nøgleordet er ratings. Siden Superheroes blev introduceret, har TV6 nøje fulgt de enkelte heltes popularitet, og kilder tæt på stationens ledelse afslører nu over for B.T., at helte med lav rating står til en fyreseddel, når programmet holder et par måneders ferie efter nytår.
Den superhelt, der er sikrest på at få fornyet licensen, er ikke overraskende Mr. Right. Lederen af Superheroes har et stort antal fans, og hans heltemodige stil tegner hele gruppen. Kun store dumheder i sæsonens sidste afsnit kan koste hele Danmarks muskelmand pladsen.
Lige så sikker burde Felicia være. Leopardbaben med de lækre outfits er seernes absolutte favorit. Men blandt tv-folk har det længe været kendt, at Felicia er på kant med TV6's ledelse. Kattekvinden kender nemlig sit eget værd og vil betales derefter. Hendes krav kan blive for meget for tv-bosserne, som efter Utopia har set, at gamle helte hurtigt kan gå i glemmebogen.

Omega er for vild
En anden TV6-superhelt på kant med stationens ledelse er Omega. Her handler det ikke om penge, men om disciplin. Folkene bag Superheroes er utilfredse med, at den tidligere elitesoldat ofte går sine egne veje. Deres problem er bare, at Omegas kyniske stil scorer point hos seerne.
De sidste to helte, Dervish og Hotshot, hænger i de tyndeste tråde. Hotshot er ikke slået helt igennem hos fansene, men hendes flammekastere giver spektakulære effekter, som kan redde hende. Og tv-bosserne smider næppe investeringen i en ny superhelt væk efter blot ét år.
Tilbage står Dervish som den mest sandsynlige taber i heltekabalen. På trods af hans ligefremme stil har karatevidunderet haft svært ved at brænde igennem på skærmen. Spørgsmålet er, om TV6's ledelse tør ofre en indvandrer først.

Licensen ryger
Selv om Superheroes' kontrakter er tophemmelige, står én ting klart: Hvis en helt bliver fyret, mister vedkommende øjeblikkeligt den specielle licens, som giver Superheroes deres helterettigheder. Så bliver de igen straffet for at vælte mure eller smadre biler, ganske som os andre.
Samtidig hvisker insidere på TV6 om linjerne med småt i heltenes kontrakter. Efter sigende har Superheroes skrevet under på en af de hårdeste konkurrenceklausuler, der nogensinde er set. Så de kan ikke bare finde sig en ny tv-station.
Det eneste, tv-bosserne ikke kan tage fra Superheroes, er deres kræfter. Den slags avancerede genmanipulationer fjerner man ikke uden videre. Men hvad hjælper det, hvis en helt uden maske ikke må bruge sine evner?

Kim Mortensen
Ørnekærs Vænge 138, 3tv
2635 Ishøj
Tlf. 22657722
E-mail: kim_mortensen@yahoo.dk

Ishøj, 10. september 2012

Hej Maria

Kan du huske mig, Kim fra autoværkstedet i Ishøj, som fik dig ind til møde med chefen, dengang da socialkontoret sendte dig hen til os. Jeg kan i hvert fald huske dig. Jeg tænker nogle gange tilbage på, hvor fedt det var på værkstedet dengang. Nu har vi selvfølgelig nogle andre elever, men der er ingen af dem, der er lige så fede, som du var.

Jeg kom til at tænke på, om du stadigvæk har min Maglite? Kan du huske, at du altid skulle låne den, når du skulle på natterov med tøserne nede fra centret? Jeg tør ikke tænke på, hvad fanden I egentlig lavede, jeg tror, det er et held, at ingen af jer blev snuppet. Jeg har købt en ny lommelygte, men jeg vil gerne have den gamle tilbage en dag.

Jeg har lidt svært ved at genkende dig i fjerneren. Du taler så pænt, og du er blevet superstylet og alt det der. Nogle gange tror jeg ikke, at du er den samme som den gadetøs, der kommanderede rundt med chefen og var den første til at kravle ind under øserne og få olie i hele sylten.

Jeg er blevet forfremmet. Søren fik job på et andet værksted, og så gav chefen mig hans stilling og flere penge. Men jeg tænkte på, om vi ikke skulle ses igen. Du kunne komme ud til Ishøj en af dagene, eller vi kunne dele en pizza derhjemme. Lige fra jeg mødte dig på arbejdet første dag, har jeg vidst, at vi havde sådan et særligt bånd, du og jeg – ikke? Og jeg synes, det kunne være spændende at høre om alt, hvad du har lavet.

Hvad siger du? Du kan prøve at ringe på mobilen (22657722) i løbet af ugen. Jeg kan mødes alle aftener undtagen om torsdagen.

Mange knus

Kim Mortensen

SAGSMAPPE ’HOTSHOT’

I henhold til Lov af 2. februar 2009 om genetisk modifikation af levende mennesker, Bekendtgørelse af 18. marts 2009 om brug af genetiske modifikationer til kriminalpræventive formål, Bekendtgørelse af 13. juni 2009 om særlige rettigheder for tv-stationer i forbindelse med kriminalpræventivt arbejde og Bekendtgørelse af 5. september 2009 om offentlig kontrol af genetisk modificerede mennesker.

Fulde navn	Maria Almeda Hansen
Bopæl	Vesterbrogade 144, 1620 København V
Fødselsdato	3. november 1988
Højde	1,65 m
Vægt	59 kg
Øjenfarve	Grå/grøn
Hårfarve	Rødbrun
Ægteskabelig status	Ugift
Kodenavn	Hotshot
Licens udstedt	1. december 2011
Begrundelse ved licensudstedelsen	Superhelteudvalget fandt, at MA fremstod som en ansvarsbevidst person, hvis psykiske styrke gjorde hende velegnet som superhelt. Udvalget betingede sig dog, at der blev taget hensyn til hendes lave fysiske kapacitet i den videre udvikling af Hotshot.
Genetiske modifikationer	Dermatologisk regulering. Styrkelse af muskelstrukturer. Bearbejdelse af immunforsvar. Modifikation af vejrtrækningsfunktioner.
Fysisk profil	MAH fremstår som en almindelig ung kvinde. Grundet genetiske modifikationer har MAHs hud en let rødlig glød. MAHs hud er ydermere immuniseret over for varmepåvirkning, og MAHs modificerede vejrtrækningsfunktion gør hende i stand til at fungere normalt under særdeles iltfattige forhold. MAH er udstyret med pyroteknologi i form af en specialdesignet flammekaster på hvert håndled, udviklet af Positronix A/S.
Psykologisk profil	MAH er opvokset i Ishøj, en forstad til København, hvor hun gennem barndommen oplevede voldsomme omvæltninger som bragte hende på kollisionskurs med myndighederne. Faderens død og moderens alkoholmisbrug førte MAH ind i en oprørsk fase, som bragte hende ind i områdets uheldige ungdomsmiljøer. MAH har siden bearbejdet barndommens oplevelser og fremstår nu som en let usikker, men idealistisk kvinde. TV6 anførte i sin kommentar til licensansøgningen, at MAH har et stærkt hjerte og stor viljestyrke samt et idealistisk gemyt.
Superheltehistorik	1. december 2011: Opnår licens og underskriver 1-årig kontrakt med TV6. 1. februar 2012: Debut på tv. Første indsats mod kriminalitet. 1. december 2012: Planlagt forhandling af ny kontrakt.
Bemærkninger	Ved licensudstedelsen bemærkedes, at MAH som teenager havde været straffet for vold, indbrud og tyveri, men at MAH efter ophold på diverse institutioner syntes fuldt rehabiliteret fra denne adfærd. Ved licensudstedelsen udstedtes endvidere speciel våbentilladelse til MAH i henhold til Lov om våben og eksplosivstoffer § 6d, stk. 1.

(Uddrag fra bogen Superheroes: Under kostumerne af journalist Sidse Howitz, udg. august 2012)

Det slog mig forleden, hvor forskellige TV6's superhelte egentlig er. Fra den kalkulerende Omega til modesilden Felicia til den varmhjertede Hosthot. Jeg besluttede mig for at mødes med Hotshot igen, selv om jeg allerede havde besøgt hende én gang. Hun var imødekommende og stillede igen Vesterbro-lejligheden til rådighed.

På to uger havde hun omdekoreret det meste af hjemmet. "Havde bare lyst til nogle flere farver", smilede hun, da jeg spurgte. Tak skæbne, det skal jeg love for. Det hele var rødt og rosa og varmt. De klassiske litografier erstattet af Hjerteforeningens nye plakatserie, den originale kunst byttet ud med kendtes malerier købt i anledning af støttekampagnen for ofrene i Mexico. Hotshot ville ikke sige, hvad hun havde givet for dem.

Jeg fulgte hende rundt i lejligheden, mens hun engageret fortalte, hvad hun havde gjort og hvorfor. Der var tanke bag det hele, viste det sig, ned til allermindste detalje.
"Nej, jeg ved godt, at det dér ikke er så pænt, og jeg forstår ikke rigtig motivet, men det går til en god sag, så skide være med, hvordan det ser ud."

Jeg spurgte, om hun havde det på samme måde med Superheroes.
"På sin vis, ja. Det er jo tv, så det er vigtigt, at vi underholder, men selvfølgelig tror jeg på det. Det har været et sejt træk fra Ishøj til det her, så jeg skylder mig selv og programmet at gøre det godt. Vi er superhelte, fordi vi kan noget specielt, fordi vi rent faktisk kan gøre tingene bedre. Det er der mange, som har brug for, dér hvor jeg kommer fra."

Jeg oplevede en oprigtighed hos Hotshot, som jeg havde savnet hos de andre i gruppen. Hun er ikke bange for at vise følelser. Heller ikke da telefonen ringede sidst på eftermiddagen:
"Prøv at høre her, din fucking nar. Nu lukker du bare og lader mig være i fred, okay? Ellers skal jeg nok finde dig og stikke en flammekaster op i røven på dig. Fjols!"
Hun smækkede røret i, så telefonen sagde en knasende lyd.

Hotshot fortalte, at hun ofte blev ringet op af stønnende mænd, og at det gjorde hende så arrig, at hun fik lyst til at slå dem.
"Jeg gider ikke være til grin, og jeg gider ikke at finde mig i folks lort. Der er ikke nogen, der skal påstå, at jeg bare er en billig dulle, som kun er på tv for at vise udskæring. Sådan noget gør mig så vred, det er bare så unfair!"

HOTSHOT

STATS

STR	**10**	0		**0**
DEX	**14**	+2	+2	**+4**
CON	**14**	+2	+2	**+4**
INT	**11**	0		**0**
WIS	**15**	+2		**+2**
CHA	**14**	+2		**+2**
		Mod	*Misc*	*Total*

ATTACK

	Skill	*Damage*	*Special*
Punch	+2	15	
Flameblast	+5	23	-2 Dam Save
Explosion	+5	23/19	12 m radius

(alle inden for radius ruller et Reflex Save, sværhedsgrad 18. Hvis de klarer, ruller de Damage Save mod 19, ellers mod 23)

SAVES

Damage	+8
Fortitude	+4
Reflex	+4
Will	+4

DEFENSE

17

INITIATIVE

+4

SPEED

Run 30

HERO POINTS

☐ ☐ ☐

POWERS

Energy Blast +8

Du bærer flammekastere på armene.
Flaw: Full Power - flammekasterne har kun én indstilling, så du kan ikke vælge at angribe med reduceret styrke.

Extra: Explosion +8

Du kan bruge dine flammekastere med eksplosiv effekt. Du sigter efter en modstander eller en ting og ruller et normalt angrebsslag. Hvis du rammer, bliver målet ramt af dit normale flammeangreb - hvis ikke, bliver målet ramt af eksplosionen ligesom alt andet inden for 12 meters radius (se under Attack).

Obscure +8

Ved at antænde omgivelserne kan du indhylle et område på 12 meters radius i tyk røg. Alt i det pågældende område får halv dækning (hvis man bliver ramt i kamp, ruller man en d20 - på 17 eller over bliver man ikke ramt alligevel på grund af røgen).

Super-Constitution +2

Du har overmenneskelig udholdenhed og fysik.
Super-Constitution giver +2 på Saves mod Damage og Fortitude samt alle Constitution checks (er medregnet under Stats og Saves).

Super-Dexterity +2

Du ekstremt smidig og reagerer lynhurtigt.
Super-Dexterity giver +2 på Defense, Initiative og Dexterity checks (er medregnet under Stats, Defense, Saves og Skills).

Armor +2

Dit kostume beskytter mod angreb (er medregnet under Saves).

Sensory Protection +3

Du bærer beskyttelsesbriller, som beskytter dig mod at blive blændet og andre angreb mod øjnene og synet.

SKILLS

Acrobatics	+6	Gather Info	+5
Bluff	+5	Repair	+5
Computers	+3	Science: Chemistry	+2
Disable Device	+2	Spot	+4
Drive	+9		

FEATS

Attack Focus (Flameblast)

Du er trænet i at skyde med din flammekaster (er medregnet under Attack).

Attractive

Du ser godt ud og får +3 på Charisma checks over for personer, der kan blive tiltrukket af dig.

Darkvision

Dine beskyttelsesbriller gør dig i stand til at se i mørke (ultraviolet syn).

Dodge

Du er god til at undvige (er medregnet under Defense).

Immunity (Fire)

Du er så godt som immun over for ild og flammer. Angreb baseret på ild kan slå dig ud, men ikke dræbe dig.

Indomitable Will

Din viljestyrke giver modstandskraft over for mentale angreb. Hvis du bliver påvirket af et mentalt angreb, får du et ekstra Will Save mod angrebet runden efter.

Iron Will

Din viljestyrke gør dig svær at påvirke (er medregnet under Saves).

Penetrating Attack (Flameblast)

Din flammekaster er så voldsom, at dem, der bliver ramt af ilden, får -2 på Damage Save (gælder ikke eksplosionseffekten).

Point Blank Shot

Du skyder præcist på kort afstand. Inden for 10 meter får du +1 på angrebsrul og Damage.

Radio Hearing

Alle medlemmer af Superheroes bærer et intercom-sæt med øre-snegl, så I er i radiokontakt inden for et par kilometer.

Toughness

Du er sejlivet (er medregnet under Damage Save).

superHeroes™

Reglerne - Mutants & Masterminds

Superheroes er skrevet til Mutants & Masterminds, der tager udgangspunkt i D20-reglerne. D20 er kendt fra bl.a. Dungeons & Dragons og er, som navnet siger, bygget op omkring slag med 20-sidede terninger. Når du skal lave et check, ruller du en D20 og lægger den relevante bonus til.

På personarkene er skills, powers, angreb og så videre altid angivet med den samlede bonus - så du lægger bare det, der står, til terningslaget. Der kan selvfølgelig komme forskellige andre modifikationer på slaget, for eksempel til angreb på afstand - det afgør spillederen.

I forhold til normale D20-spil har Mutants & Masterminds dog to særlige regler.

DAMAGE SAVE

Mutants & Masterminds bruger ikke Hit Points. I stedet ruller man et save mod skaden.
Når man angriber, ruller man et angrebsslag (D20 + bonus for angrebet). Hvis det samlede resultat er lig med eller højere end modstanderens Defense, har man ramt.
Når du bliver ramt, skal du rulle et Save mod angrebets Damage. På spilpersonarkene er dit Damage Save angivet under Saves, og hvert angrebs Damage står opført under angrebene. Hvis det samlede Save-slag er lig med eller højere end angrebets Damage, sker der ikke noget. Er resultatet derimod under angrebets Damage, kommer du til skade:

Save mod Damage	Resultat	Effekt
Misser med 1-4	Hit	1 Hit. Du har -1 på Damage Save for hvert Hit, du har fået.
Misser med 5-9	Stunned	1 Hit som ovenfor og *stunned* i en runde. Når du er stunned, kan du ikke gøre noget og har -2 på Defense.
Misser med 10-14	Unconscious	1 Hit som ovenfor og bevidstløs. Efter et minut (10 runder) ruller du et CON check mod 10 for at vågne op. Hvis CON-checket ikke lykkes, er du bevidstløs i yderligere et minut. Du får +1 for hvert minut, der går.
Misser med 15-19	Dying	Bevidstløs og døden nær. Du ruller et Fortitude Save mod 10 - hvis det ikke lykkes, er du død. Hvis det lykkes, er du stadig bevidstløs og vil dø i løbet af få timer, hvis du ikke får lægehjælp. En døende person kan stabiliseres af andre, hvis de klarer et Medicine check mod 15.
Misser med 20+	Killed	Død på stedet.

Hvis du ruller 20 på dit Damage Save, kan angrebet højst resultere i et Hit.
Critical Hits giver +5 på Damage.
Det tager tid og hvile at komme sig over Hits - fjern ét Hit for hver time, der går.

HERO POINTS

Helte i Mutants & Masterminds har et antal Hero Points (angivet på personarket). Under scenariet får du ikke Hero Points tilbage - du har altså kun dem, der står på personarket. Du kan når som helst bruge et Hero Point på følgende:

1. Prøv igen!	Rul et hvilket som helst terningslag om og brug det bedste af de to resultater. Hvis begge slag er under 10, tæller dit slag som en 10'er.
2. Jeg dukker mig!	Du får +5 på Defense i en runde.
3. Ny luft!	Fjern 3 Hits.
4. Jeg kommer mig!	Hold øjeblikkeligt op med at være stunned, få et check for at vågne fra bevidstløs tilstand eller få et check for at stabilisere dig fra døende tilstand. Checkene rulles som normalt og er ekstra checks.