

Viking Con 12

Champions

Kun for Champions game masters.

Flemming R.P. Rasch, oktober 1993

Champions, Viking Con 12. Introduktion til spillere.

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

De fik omsider stoppet Klokmand og besluttede sig til at danne en superheltegruppe. Senere erhvervede de et klubhus (kolonihavehus) og en Vikingemobil (VW cabriolet).

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

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

Der er nu gået et år igen. Vikingerne er ligesom Vogterne kommet på finansloven. Aftalen er, at de skal hjælpe politiet med at få en vis mængde penge. Det har betydet at Vikingemobilen er blevet opgraderet til en sort Volvo. Samtidig er klubhuset blevet udvidet. Desværre bryder politichefen sig ikke meget om superhelte, så han sætter som regel Vikingerne til at fange fumlegængere i København.

Viking Con 12 - Champions - **KUN FOR GM** :

Jacob Hjortsø, søn af Jørgen Hjortsø, er for to år siden blevet klar over at han har arvet visse magiske evner fra sin far. Han er samtidig begyndt at interessere sig for sin afdøde fars bedrifter. Han er blevet så besat af sin far (ikke mindst fordi hans mor forguder ham), at han tager over til Clairmann the Necromancer i U.S.A., for at få ham til at komme i kontakt med faderen. Clairman tager en af sine standard no-name kloner, og påbegynder ritualet, men et eller andet påvirker processen. I stedet for at fremkalde en af Clairmans sædvanlige halvperfekte kopier, får de tilsyneladende fat i originalen. Klokmænd er stadig besat af ideen om at erobre verden. En hel del af hans magiske kraft er nu blevet genvundet, så han blandt andet er i stand til at erhverve sig ny viden fantastisk hurtigt. I løbet af et års tid får han nok teknisk indsigt til, sammen med sin intuitive forståelse for tidens natur, at kunne bygge en tidsmaskine. Med nyt håb om at kunne erobre verden tager han en dag afsted i tidsmaskinen (til fremtiden) og lover at komme snart igen som verdens hersker. Jacob Hjortsø har i mellemtiden udvidet sin sekt for at hjælpe sin far så godt han kan. (Klokmænd anser sin familie og for den sags skyld resten af verden for idioter.) Efter et par måneder har de stadig ikke hørt noget fra Klokmænd.

Klokmænd har været så uheldig at smadre tidsmaskinen i fremtiden, men ikke før han havde brugt den til at udforske en periode i fremtiden godt nok til at erobre verden i den. Efter et par år som verdens hersker (hvor han hele tiden eksperimenterer med at lave en ny tidsmaskine) har han fået ryddet det meste af oppositionen af vejen, men han mangler at få has på den sejeste modstander: Overmand. Det lykkes for Klokmænd at finde ud af Overmands hemmelige identitet : Karl Kender. Han sender derpå sin sejeste robot Xelor tilbage i tiden for at dræbe Kender.

I mellemtiden tror Jacob Hjortsø at hans far endnu en gang er blevet dræbt af nogle superhelte, hvorfor han som formand for Klokmænds Vidner iværksætter en større hævnaktion, bl.a. via artikler i Klokketårnet.

Intro:

Vikingerne har delvist fået løst deres pengeproblem. De får en vis mængde penge af staten mod til gengæld at hjælpe politiet. Desværre er politichefen (inspektør Leisner) ikke så begejstret for superhelte, så for det meste består opgaverne i at patruljere rundt i København og omegn.

De er netop på patrulje i deres ombyggede sorte Volvo, da der indløber en besked over radioen: En S-togs gråst er flygtet fra hovedbanegården. Den mistænkte er en ca. 14-årig dreng iført blå vindjakke og kørende på en rød cykel i retning mod Langebro.

Karl Kender:

Vikingerne er tilfældigvis lige kommet ud fra politigården, så de optager straks forfølgelsen. De opdager at Langebro er ved at gå op, men at en enlig cyklist er på vej over. Superole eller Marvelmorris kan nå ham, inden han når at hoppe over, ellers ser de ham lave et ca. 20 meter hop på cykel. Bortset fra det er han ikke så svær at fange.

Til at starte med vil han insistere på at hans mor har forbudt ham at omgås superhelte, og klappe totalt i. Med lidt overtalelse får man hans navn og adresse: Karl Kender, Smallevej 38, kbh. S. Visiterer man ham, findes bl.a. følgende (I parentes angivet hvad han påstår det er):

- 14 Dankort med utydelige navne og billeder. (Han insisterer på at det er hans egne)
- 18300 kr. i små og store sedler (Vundet i LOTTO)
- 5 antal udaterede syg og komme for sent sedler, underskrevet Lene Kender. (Hans mor har givet ham dem)
- 1 ladt automatpistol kaliber 50. (Attrappistol)
- 4 knive i assorterede størrelser. (Til at reparere cykel)
- 2 pakker plastisk sprængstof. (Marcipan)
- 2 stk detonatorer med lunter. (Kinesere fra nytår)

Hvis de slæber ham med på stationen, registrerer den vagthavende hans navn og adresse samt de beslaglagte ting, og giver derpå heltene besked på at følge Karl hjem.

Hjemme i parcelhuset forsøger Lene Kender at gemme sig og overfalde den første superhelt, der kommer ind ad døren. Hun skriger op om at superhelte burde forbydes og at de lige vover på at give hendes søn nogen forkerte ideer. Karl bemærker at hans far var en superhelt, der forsvandt hjemmefra før Karls fødsel.

Karls værelse ligner operatørrummet for en større mainframe. (4 telefonlinier, halon-gas anlæg m.m.) Hvis de begynder at rode med det og/eller truer med at få det beslaglagt, vil han først tilbyde dem en masse penge og dernæst at arbejde gratis for dem.

Klokmands vidner:

På et passende tidspunkt ser de to meget almindeligt udseende mænd i færd med at overfalde en sagesløs Yuppie. Når de kommer nærmere, kan de se at mændene bare er ved at overtale ham til at læse deres blad, Klokketårnet. Bladet indeholder en masse artikler med leveregler baseret på citater af Jørgen Hjørtso (Mest fra "Jørgens hjørne".):

- "Det var da ikke så godt" (Synd og straf)
- "Og hvem har vi så der" (Lær at bedømme dine medmennesker)
- "Det blev et af de svære" (Prøvelser)
- "Vi vender tilbage efter nyhederne" (Klokmands genkomst)

Der er også en artikel om Klokmands genkomst, skrevet af stormesteren. Ved at tolke nogle Klokmand citater, kan han vurdere Klokmands genkomst til at ville ske om 30-50 år.

Underøger de sekten nærmere, finder de ud af at den er opstået gennem de sidste 2 år og har et tempel i Lyngby (på Hjørtso's tidligere adresse.) Dette når de dog ikke inden næste begivenhed:

Xelor:

På vej hjem møder de en modkørende motorcykel, som åbenlyst overtræder hastighedsbegrænsningen. De kan enten indhente ham med superkræfter, eller vente til han holder ind til siden for at spørge om vej. Manden kører på en Harley Davidson og er iført sort lædertøj og solbriller. Han bruger ikke styrthjelm.

Han vil meget høfligt spørge dem om vej til smallevej på gebrokkent engelsk. Insisterer de på at se hans papirer, viser han dem et pas eller kørekort, hvoraf det fremgår at han er Østrigsk statsborger og hedder Alzuviel Zauerkraut. Begynder heltene at blive voldelige, viser han dem hvad vold er. Han nægter endvidere at lade sig visitere.

Får han lov at køre videre, vil han finde frem til smallevej 38. Her vil han pænt ringe på og blive vist indenfor. Pludselig lyder der skud. Alzu har opdaget Karl og skudt ham med sin 30mm pistol med lasersigte. Han smider derefter et par brandbomber og går ud igen med det flammende hus bag sig. Herefter vil han forsvare sig til sidste møtrik.

Hvis han når at få skudt Karl, vil denne komme vaklende ud af huset, når det hele er overstået. Han vil påstå at kuglen blev stoppet af en Zippo-lighter han havde i brystlommen, samt at hans Halon-gas anlæg reddede ham fra at brænde ihjel. De kan undersøge roborvraget og finde et fabrikationsmærke: "Klokcorp 2033". Får de Karl til at undersøge vraget, kan han via sine reservecomputere (i garagen) finde ud af at robotten havde til opgave at dræbe ham.

Attentatforsøg:

De kommer hjem til deres nye hovedkvarter. Da de åbner døren, kan dem der klarer perception med -3 høre et "klik". Hvis de alle styrter ud på gaden, eksploderer huset og bliver totalt ødelagt. I modsat fald sker der det samme, men alle tager 18D6 normal skade. (Ms. Danmark bliver dog kun slynget ind i nogle nærliggende buske og får uorden i tøjet og håret.)

Længere nede ad gaden starter en bil. Den bevæger sig væk i stor fart. I bilen befinder der sig to mænd, skræmt fra vid og sans. På bagsædet ligger der stakkevis af Klokketårnet. Begge mænd har en tatovering af et ur på håndryggen. De kan fortælle at en af cheferne i KV (altid maskerede) gav dem ordre til at se efter om Klokmands Fjender blev dræbt, og ringe tilbage til templet. Forespurgt vil de sige at Klokmands Fjender er dem som vil forhindre Klokmands tilbagekomst.

Klokkehuset:

Dette er tempel for KV. Hele huset er udsmykket med alle mulige former for ure samt (indenfor) portrætter og statuer af Klokmænd. Indenfor er der en reception, og bagved dette mødelokaler, meditationsrum, lager m.m. Damen i receptionen er meget hjælpsom, og forsøger straks at hverve heltene. Kulten er organiseret som en indre og en ydre cirkel. Indercirklen findes ikke registreret i arkiverne, og ingen har set nogen fra indercirklen uden maske.

Det interessante findes i kælderen. Herved kommer man via en af boksene i det store møderum. Disse fungerer som elevatorer, betjent af en af lederne i kontrolrummet nedenunder.

Hvis de trænger ind her, kaster et antal kultister sig over dem. De råber at Klokmands Fjender ikke må fange stormesteren. Når disse er nedkæmpet, finder man hurtigt stormesterens kontor. Herinde er der ingen, men et stykke stof i klemme afslører den hemmelige dør i reolen. En lang mørk (ingen supersyn) tunnel fører op i et andet hus. Der står stormesteren (Jacob Hjortsø) klar med sin tale (0-phase, de kan intet gøre mod det):

"HaHa. Fjender af den store Klokmænd. I gik i fælden. Mød jeres endeligt: Kaptajn Parfume, Kaptajn Union, Kaptajn Stop og Kaptajn Kup." I det samme træder disse fire medlemmer af BrOK frem.

Imens heltene banker kaptajnerne står stormesteren bag sin forcewall og forsøger at opmuntre sine allierede. Når kampen er tabt, vil han straks overgive sig. Fortæller de ham om

robotten, vil han fortælle hvad han ved med en overlegen mine. Ellers vil han antage en opgivende mine og fortælle det hele.

Ifølge Jacob H har han bl.a. startet KV for at skaffe penge til sit store projekt: At genoplive klokmand. Dette lykkedes for nogle måneder siden. Klokmand frygtede for sit helbred, da han er jaget af alle verdens superhelte, så han tog 40 år ud i fremtiden, så snart han havde bygget en tidsmaskine. Det var meningen at han skulle etablere sig der, og dernæst erobre resten af tiden, men et eller andet må være gået galt. Selve genoplivningen stod Clairman the Necromancer for. Han kunne dog kun gøre det med hjælp fra Jacob Hjortsø. Iøvrigt mener Jacob, at Klokmand er den eneste, der kan rejse i tiden. Heltene ved at kun de sejeste magikere vil have en chance for at kunne gøre det. De eneste de har adresserne på er Skæbnekirurgen, Clairman the Necromancer samt Doctor Geisteskrank. Skæbnekirurgen er medlem af vogterne. Hvis de kontakter Vogterne, vil telefonsvareren meddele at de alle er taget ud i rummet for at undersøge et mystisk sort hul.

Clairman the Necromancer:

Clairman bor i de fire øverste etager af et højhus i New York. Der står en kø af folk med tykke mapper foran hans dør. Hvis heltene maser foran i køen, vil de brokke sig, men ikke gøre noget. I forkontoret sidder der 5 sekretærer, som formentlig alle har haft en fortid som fotomodeller. Bagerst i lokalet er en kæmpemæssig boksdør.

Netop som de kommer ind, står der en svedende mand foran en af sekretærene. Han åbner sin mappe, og pengesedler vælter ud. Sekretæren tager mappen hen til en stor vægt, hælder indholdet ud og vejer det. Hun giver manden en kvittering, samler pengene i en sæk, og går ind i boksen med dem. Pengesedler hvirvler op omkring hende, da hun går derind.

Omsider får de lov at komme ind til Clairman. Hans kontor er indrettet som en strand ved hjælp af store TV-skærme, planter, skjulte blæsere og højttalere m.m. Han er iført en T-shirt (I [hjerter] [dollartegn]), shorts og solbriller og sidder i en strandstol med parasol, drinks og det hele. Han har også en sekretær i bikini liggende på en madras ved siden af.

Når de forlægger sagen, vil han straks spørge hvor mange penge de har. Det kræver en del overtalelse at få ham til at gøre noget uden at få penge for det, f.eks. pantebrev i deres bil og hus, ret til at bruge dem i reklamer m.m. De skal endvidere gøre opmærksom på at Klokmand er ved at erobre tiden. Hvis de går ind på det, viser han dem ind i sine laboratorier. Der render adskillige uperfekte Elvis'er, JFK'er, en enkelt Hitler m.fl. rundt derinde. De har alle en mystisk hjelm på hovedet. Clairman afslører, at han ikke selv er i stand til at rejse i tiden, men han har en plan. Frem fra en aflåst skuffe tager han nogle solbriller (Som heltene straks genkender som Ranos Kosmiske solbriller. De forsvandt i forvirringen, da Vikingerne reddede verden sidste år.).

Hvis de presser Clairman, vil han fortælle at dr. G's dimensionsprojektor er det eneste apparat i verden, som kan fungere som tidsmaskine, men at den kræver et kraftigt fokus for at kunne fungere. Et sådant har han selv.

De tager via helikopter og jet til tyskland. Hitler-klonen følger med. Herfra tager de i taxa til Dr. Geisteskrank.

Doctor Geisteskrank:

Hvis de ankommer inden de har været hos Clairman: Dr. G. futter lidt rundt og heiler. Dernæst fortæller han dem, at Clairman har noget han skal bruge for at kunne lave tidsprojektioner.

Når de ankommer med Clairman, fortæller denne at han omsider har opfyldt Dr. G.'s ønsker, og skupper Hitler-klonen frem. Dr. G. rejser sig fra kørestolen, råber "Mein Fuhrer", og render hen og omfavner ham. De løber længere ind i huset. Pludselig høres et skrig og en eksplosion. En høj meget vred udseende mand stræder frem i døråbningen (10D6 PRE attack). Han råber "rache !!" og blaster Clairman, som bliver omspændt af flammer og på kort tid brænder til en lille klat på gulvet. Kun

Ranos Kosmiske Solbriller overlever. Manden skrumper ind til Dr. G igen. Han sætter sig i rullestolen og ser meget melankolsk ud. Taler man lidt til ham, kommer han til sig selv efter ca. 10 minutter. Han fører dem ind til Ugerevy-projektoren, sætter Ranos solbriller ind foran glasset, og starter projektoren. Undervejs har han ikke heilet en eneste gang. Efter en smule ugerevy, dukker der et vikingskib med en meget stor mand ved styreåren frem. Dr. G stiller lidt på apparatet, og frem dukker en by med ure på alle tage (I stedet for neonreklamer).

År 2033:

Her er ure allevegne. Jævnligt render der folk rundt og råber "Hil store Klokmand" og gør urets tegn mod en af Klokmands statuer.

Ret hurtigt finder de et billede af Karl Kender. Han er tilsyneladende blevet milliardær, og har sin egen TV-station. Han arbejder også selv for sin TV-station, KKN.

Hvis de ikke hurtigt skaffer sig af med deres superdragter, vil de blive overfaldet af Klokmands robotter (Brug stats for dommedagsrobot. Erstat umuliumstråle med 10D6 blast, og giv dem 12" flight. Første gang kommer der kun to.) . Kort efter vil Overmand komme dem til hjælp.

De kan kontakte KK, som vil lytte interesseret til deres historie. Han vil konkludere, at Klokmand må have fundet ud af hans hemmelige identitet som Overmand. De beslutter formentlig at overfalde Klokmand direkte i hans fæstning, Klokkkenborg.

Karl kan også fortælle at Klokmand har ryddet alle superhelte af vejen ved hjælp af nogle super-replikanter. Han kan nu styre verden med sine tilhængere og nogle hjerne-kontrol-satelitter, som han sender op hurtigere end Overmand kan pille dem ned. Vikingerne blev i denne tidslinie dræbt af replikanter for to år siden. Jacob Hjortsø var statsminister i Danmark, indtil han for et års tid siden blev dræbt af Bøddelen (Frank Slot). Dagen efter blev Bøddelens hovedkvarter omringet af replikanter, og efter en hård kamp fik replikanterne ham dræbt. Desværre for dem havde Bøddelen mineret hele hovedkvarteret, så alle replikanterne døde også. Da nu verdens sidste superhelt var død, besluttede Karl Kender sig for at blive superhelt.

Klokkkenborg:

Er en kæmpe fæstning, som fylder hele Amager Fælled. Selv ikke Superoles supersyn kan gennembrænge murene. Tilsyneladende står porten derind åben. Overmand klager over at der er Umulium i væggene, så han vil føle sig for svag til at dletage i kampe.

Klokkkenborg er en stor labyrinth. Der er alle mulige slags rum her. I nogen af dem ligger resterne af klokmands fjender, skeletter med superhelte dragter. Der futter en masse ikke-kamp robotter med ca. 5- i perception rundt. På et tidspunkt vil en butler-robot dukke op. Hvis de ikke gemmer sig for den, vil den bede dem om at følge med. (Den fører dem til Klokmand.). Ellers vil kun Ms. Danmarks luck kunne finde Klokmand.

Klokmand:

Omsider kommer de ind i et gigantisk laboratorium. Midt i rummet står et 20 meter højt ur. Foran det står Klokmand. Han siger:

"Jeg har ventet jer. I kommer 4 minutter for sent."

De kan bruge fase 12 til at pløje lidt på ham. Dernæst træder de 4 replikanter frem fra tidsmaskinens (urets) indre. Klokmand præsenterer dem:

"Mød anti-Vikingerne."

Overmand siger:

"Men du havde ikke regnet med mig", og træder nogle skridt frem.

Klokmand svarer:

"HæHæ. Jeg regner ikke forkert. Omsider har jeg fundet en permanent løsning på mit lille problem med dig. Må jeg præsentere Dommedagsrobotten."

Meningen er at alle heltene skal have brugt deres 12'er, således at replikanterne frit kan vælge modstandere. Hvis de giver for meget skade til Klokmand, vil han bruge sin gemte fase til at gå desolid. Heltene skal finde ud af at skifte modstandere.

Klokmand vil forsøge at stikke af til nutiden i tidsmaskinen, men heltene kan nå at komme med. Under alle omstændigheder vil maskinen begynde at varme op. Kontrollerne er låst. Overmand vil blive i sin egen tid.

Under kampen er maskinen blevet skadet, så den løber helt løbsk. På et tidspunkt hvor de kan se at de er i en moderne tidsperiode, vil Klokmand stille sig med ryggen til døren (evt. desolid for at slippe for at de angriber. Er han bevidstløs, vil et løst kabel give ham elektrochock, så han vågner.). Han vil råbe:

"HaHa. Vi ses igen, når jeg har bygget en ny tidsmaskine".

Klokmand ser ikke at landskabet pludselig skifter til juratiden lige før han springer ud. Der lyder et højt fortvivlet "Neeej".

Tidsmaskinen disintegrerer til sidst helt. Hvis ikke de finder det ved at lede tidsmaskinen igennem vil Ms. Danmark blive slynget over ved siden af: Et skilt med titlen "Tidsanker. Bør kun bruges i nødstilfælde.". Bruger de tidsankeret (To håndtag og en rød knap), vil en alarm lyde: "Tidsanker aktiveret. 20 sekunder til aktivering. Vær venlig at spænde deres sikkerhedsbælter... 10 sekunder til aktivering. 8 7 ...".

Med et ordentligt brag lander tidsmaskinen midt på rådhuspladsen i myldretiden. Kun en lille bunke skrot er tilbage. En vred politimand kommer hen og skælder ud på dem. Han fortæller dem at Vogterne netop har reddet jorden fra at blive invaderet af intelligente planetædende sorte huller fra Andromedagalaksen, mens Vikingerne ikke kan finde på andet fornuftigt at lave end trafikkaos.

Helte og skurke liste:**Karl Kender/Overmand:**

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

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

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

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

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

Som barn er han en utålelig mægunge uden respekt for andres ejendom. Han respekterer dog andres liv og helbred. Som voksen er han derimod det perfekte ordensmenneske. Da Klokmænd var repræsentant for orden, så han ikke nogen grund til at modsætte sig hans styre. Når han tvivlede, sagde han hele tiden til sig selv, at superheltene nok skulle løse problemerne en dag. Men da Frank Slot døde, kunne han ikke narre sig selv mere.

Umulium er et magisk stof fremstillet af klokmænd. Det stopper ting som clairvoyance og teleportation, men påvirker også Overmands superkræfter. Det er igen kun hans overbevisning om hvad han kan gøre der påvirkes, men slutresultatet bliver det samme.

I en kampsituation vil Overmand bruge hvad han mener er tilstrækkelig STR, DEX og SPD. I starten f.eks. 80, 20 og 4.

Lene Kender:

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

+2 all combat levels.
 WF: melee, small arms, heavy weapons.
 Brawling (+1D6 HTH)
 Combat driving
 Stealth

+2D6 H-T-H, OAF baseball-bat. (5D6 ialt)
 KS: Give børn dårlig opdragelse 18-
 3D6 luck
 Hader superhelte (strong, very common).

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

Hvis hun får forelagt sagen, vil hun mene at nogen er ude efter Karl p.gr. af hans far.
 Bemærk at Superole hedder Kenter med "t".

Xelor/ Altsuviel Sauerkraut:

STR 60, BODY 25, DEF 12, DEX 23, SPD 6, PRE 40, automation
 12" running
 full lifesupport.
 all-bands radio indbygget.
 IR + UV vision
 combat driving
 30 mm handgun: 4D6 RKA, +1 stunmod, +2 range levels, OAF
 Brandbomber: 8D6 EB, 2"r area, continous m. DEX 4 i 2 turns.
 10 pts. flash def, OAF solbriller.
 X2 effekt sonic attacks.

Robotten siger ikke så meget, og når den gør er det på et forfærdeligt engelsk. Dens eneste formål er at dræbe Karl Kender. Demæst skal den gemme sig, til den får nærmere ordrer.

Første gang Xelor kommer på 0 eller lavere BODY, går lyset i hans øjne ud, og han falder om. Hvert post seg. 12 regenererer han 5 body, indtil han når 20 BODY. Så vil han live op igen. Får man ham ned på -25 eller lavere BODY vil han være for smadret til at kunne regenerere.

Jacob Hjortsø:

STR 10 DEX 20 CON 25 BODY 16 INT 13 EGO 18 PRE 20 COM 14
 PD 10(20) ED 10(20) SPD 4 REC 12 END 50 STUN 34

20" teleport.
 clairvoyance.
 10PD 10ED invisible armor.
 9 pts. mind def.
 12PD,12ED forcewall.
 Images med sight og sound, 2" radius, -10 på perception.
 12D6 EB, kun ved at lave image af noget først.
 Electronics 16-
 Div. andre tekniske og ure skills.

Jacob Hjortsø forguder sin far. Han er personligt noget af en kylling. Alt hvad han laver er inspireret af hans far. Hans tro på faderen er så stor, at han vil afsløre alle Klokmands planer i den tro

at de ikke kan stoppes.

Sin formue har han dels fra sine elektronik-fabrikker, dels fra medlemmer af kulten. Det er ham selv, der har anbragt bomben og hyret BrOK.

Kaptajn Parfume:

STR 25 DEX 20 CON 25 BODY 10 INT 10 EGO 10 PRE 20 COM 10
PD 25 ED 25 SPD 4 REC 10 END 50 STUN 66

6D6 NND vs. LS, parfumespray
6D6 heal
+2 levels med parfumespray.

Mener at "det går ufatteligt godt", næsten ligegyldigt hvor dårligt det går.

Kaptajn Union:

STR 25 DEX 20 CON 25 BODY 10 INT 10 EGO 10 PRE 20 COM 10
PD 25 ED 25 SPD 4 REC 10 END 50 STUN 36

6D6 sticky entangle, piberøg.
+6D6 h-t-h, OAF pibe.
+1 level all combat.

Har en underlig gnækkende latter. Vil forsøge at få alle heltene pakket ind i røg.

Kaptajn Stop:

STR 25 DEX 20 CON 25 BODY 10 INT 10 EGO 18 PRE 20 COM 10
PD 25 ED 25 SPD 4 REC 10 END 50 STUN 36

+5 DCV levels.
10D6 dispel any one movement power. Effekten er at man bliver frosset fast til gulvet.
5D6 ego attack.

En ufattelig gammel mand. Hvis nogen spørger ham om noget, siger han "ingen kommentarer".

Kaptajn Kup:

STR 50 DEX 20 CON 25 BODY 10 INT 10 EGO 10 PRE 20 COM 10
PD 25 ED 25 SPD 4 REC 10 END 50 STUN 48

5D6 ranged transfer STR
2 lvl h-t-h

Leder af gruppen. Kommanderer meget rundt med de andre. Mener selv at han er ufattelig

sej. Vil dræne lidt styrke fra et passende offer, før han begynder at angribe.

Clairman the Necromancer:

STR 10 DEX 18 CON 30 BODY 12 INT 23 EGO 28 PRE 25 COM 18
PD 20(40) ED 20(40) SPD 4 REC 10 END 60 STUN 32

21 pts. mind defense.

5 pts. power defense.

5 pts. flash defense.

30" teleport, x8 masse, x8 noncombat, 5 floating locations.

Summon dead. (Tidskrævende og kræver div. materialer.)

20ED,20PD forcefield.

16PD,16ED forcewall. (Kan også bruges som angreb)

Alle mentale powers på 90 active pts.

Telekinesis STR 60.

12" flight.

5D6 healing.

Clairman er utrolig selv- og pengeglad. Han arbejder som superhelt når det har god reklameværdi, ellers tager han sig temmeligt godt betalt. At hjælpe med at stoppe en katastrofe han selv har været med til at starte, er absolut ikke god reklame.

Clairman regner med at kunne lave en aftale med Klokmand, hvis denne erobrer verden. (Klokmand var meget taknemlig over at blive genoplivet.) Han stoler dog ikke mere på Klokmand, end at han kan overtales til at hjælpe med at stoppe ham.

Dr. Geisteskrank:

STR 5 DEX 12 CON 50 BODY 8 INT 33 EGO 33 PRE 10 COM 10
PD 20 ED 20 SPD 4 REC 11 END 100 STUN 36

27 pts. mind def., 10 pts. pow def

10" running, OAF bulky rullestol.

Alle mental powers på 80 active points.

100 pts. magic pool, 27- magic roll

(Disse stats er for hans senile tilstand. Hvis han genvinder sin forstand midlertidigt har han bl.a. forhøjet DEX og SPD, samt et antal spells, som kan boostes med hans magic pool. Et af disse spells er "Nazi-rache", et continuous killing attack, som ved denne lejlighed er boosted med dispel forcefield.)

Diverse magisk udstyr, bl.a. et kæmpe magisk spejl og et magisk filmapparat med Adolf-film, som han bruger til at lave dimensions porte.

Dr. Geisteskrank (Prügelstrasse 66, Lübeck) er fuldstændig gal, og kan kun tænke nogenlunde klart i et par sekunder ad gangen. Han kommer uværgeligt til at lede enhver samtale ind på stakkels Adolf, hvorpå han udbruder "Mein Führer" og ruller hen og omklammer den nærmeste Adolf statue.

Nævner man Skæbnekirugen (Danmarks førende magiker), råber han op om "diese verdamte jüde" og hvor uretfærdigt det er at spærre ham inde i sit eget hus. Roser man derimod Dr. G. eller bedst Adolf, er der ingen grænser for hvad man kan få ham til. Det kræver selvfølgelig at man hele tiden minder ham om hvad han har lovet. Når han futter rundt i sit kæmpe hus i sin elektriske rullestol, råber han "Heil mein Führer" i en skinger stemme, hver gang han passerer en statue af Adolf.

Anti-Ms. Danmark:

STR 40 DEX 24 CON 28 BODY 12 INT 13 EGO 8 PRE 30 COM 22
PD 18 ED 16(+) SPD 4 REC 14 STUN 46

Dispel Luck 15D6, trigger: Før hun selv bliver påvirket.

15 pts. power defense.

15 pts. flash defense.

15 pt. hardened armor vs. sonic attacks.

50% damage reduction vs. sonic attacks.

+2 hand-to-hand levels.

12" running.

X2 effekt af mentale angreb.

Anti-MsD er en omvendt Ms. Danmark, mørk håret med meget mørkere hud. Hun vil starte med at lave grab på Ms. D. Dispel er så kraftig, at det ikke skulle være nødvendigt at slå for det. Det virker således, at så længe Anti-MsD og Ms. D er i kamp med hinanden, virker Ms. D's luck ikke.

Anti-Superole:

STR 70 DEX 27 CON 33 BODY 10 INT 8 EGO 5 PRE 25 COM 10
PD 15(30) ED 15(30) SPD 6 REC 21 STUN 63

15 PD, 15 ED armor

14D6 kulde og is EB. (Fra øjnene)

15" flight

+2 hand-to-hand levels.

X2 effekt drains, flash and mental attacks.

Anti-S har et sjusket flerfarvet kludetæppe som kostume. Han har punkfrifure og tygger konstant tyggegummi. Han vil starte med at flyve hen og punche Superole.

Anti-Marvelmorris:

STR 70 DEX 19 CON 38 BODY 17 INT 8 EGO 8 PRE 35 COM 10
PD 20(40) ED 10(20) SPD 4 REC 22 STUN 71

20 PD, 10 ED armor

full lifesupport
 10" knockback resistance
 22" running
 +2 hand-to-hand levels
 X2 effekt drains, flash, mental and sonic attacks.

Anti-M er tynd som et skelet. Han er klædt i jakkesæt og hader iøvrigt superhelte. Til at starte med løber han hen og puncher Marvelmorris.

Anti-Mr. Fantast:

STR 50 DEX 21 CON 23 BODY 10 INT 13 EGO 18 PRE 30 COM 10
 PD 20(25) ED 10(15) SPD 4 REC 15 STUN 47

5 PD, 5 ED armor
 24 pts. ego defense.
 360 gr. vision.
 Stretching 8"
 12" running
 12D6 EB (Champagneprop), linked 6D6 NND på max. 4" afstand (Champagne).
 +2 levels med champagne.
 X2 effekt drains and flash attacks.

Anti-MrF er iført en meget flot silke og guld dragt med indlagte diamanter og smagrader. På hovedet har han et papmache hat, lavet af 500kr. sedler. I hånden har han en glas champagne. Når kampen starter, smider han sit glas væk og fremmaner en flaske champagne. Han starter med at overfalde Mr. Fantast. Ind i mellem får han (måske) tid til at tage sig et glas og kommentere sin modstander.

Dommedagsrobotten:

STR 60, BODY 10, DEF 10, DEX 20, SPD 4, PRE 40, automation
 10" running
 full lifesupport.
 IR + UV vision.
 Kan udsende umulium stråler fra øjnene: 2D6 NND, 1 hex samtidig med øvrige angreb.

Denne robot vil angribe Overmand, som straks vil blive reduceret til en boksebold, STR 10, DEX 10 og SPD 2. Hvis nogen får robotten væk fra ham, eller kun to af de andre helte stadig slås, vil han tage sig sammen, banke den (STR 100, DEX 30, SPD 6), og komme de andre til hjælp.

Klokmand:

STR 50 DEX 30 CON 40 BODY 30 INT 28 EGO 18 PRE 40 COM 8
 PD 30(40) ED 30(40) SPD 6 REC 18 STUN 75

10 pts POW, FLASH & EGO DEF, full lifesupport

10 pts. armor, 2 pts. regeneration

Danger sense 13-

Spatial awareness 360 gr.

Clairvoyance, alle 3 slags, vild stor range, ingen kontrol.

Tidsforskydning (med øjnene):

Teleport vs. other, ranged (4 segmenter frem i tid) linked med

5D6 vs. power defense.

Bruger han tidsforskydning på sig selv (glødende øjne), kommer han ud af fase med tiden (desolid).

Klappen (klap i hænder): 16D6 EB

Ældning (ved berøring): 6D6 drain stun, genvind 1 point pr. minut (dvs. uden for kamp), not vs. LS:aging.

Denne version af Klokmænd svarer omtrent til ham de mødte første gang. Han er meget megalomanisk og selvsikker. Under kampen vil han stå og grine fælt, men ikke blande sig i kampen. Hvis nogen angriber ham, vil han først bruge tidsforskydning, dernæst klappen. Ældning vil han bruge, hvis nogen går i nærkamp. Går kampen dårligt for ham (To replikanter tilbage, Overmand tager sig sammen eller han selv under 50 stun), vil han gøre sig desolid og forsøge at stikke af i tidsmaskinen. Hvis Overmand truer med at angribe ham, vil han tage et lille apparat frem og med det aktivere sin dommedagssatellit, der ligger over København. Han fortæller Overmand at han måske kan nå at forhindre satellitten i at sende dødsstråler ud over hele jorden. Overmand siger derpå farvel og flyver væk.