

Viking Con 11

Champions

Kun for Champions game masters.

Flemming R.P. Rasch, oktober 1992

Champions, Viking Con 11. Introduktion til spillere.

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

Der er nu snart gået et år igen. Vogterne, den førende danske superheltegruppe (med så prominente medlemmer som Flexmand, Vatmand og Skæbnekirugen), har gennemført en kampagne mod superskurke og bl.a. formået at få fanget alle medlemmer af B.R.O.K. (BRoderskabet af Onde Kaptajner.). Det var efterhånden ved at blive for meget for Vikingerne, at ingen talte om andet end hvor fantastiske Vogterne er, så de har derfor besluttet sig til at tage på ferie et øde sted og ikke tage hverken radio eller TV med.

I glæder jer alle til at holde en lang ferie på en idyllisk lille ø hvor i har lånt et hus af Superole's onkel.

Viking Con 11, Champions:

Plot (kun for GM):

Antibeynderen og hans nye venner Ranos og Bobo har banket alle jordens superhelte i et stort slagsmål i New York. De har spærret alle superhelte inde i en fjern dimension og er taget på ferie (de vælger selvfølgelig Danmark). Vores helte er netop på ferie på danmarks til da mindst overrendte ø Æbelø De har ingen radio eller TV, for de skal slappe helt af.

Æbelø:

Freden forstyrres pludselig da 3 larmende turister ankommer i deres jet-drevne 20 meter speedbåd. De starter med et stille et gigantisk stereoanlæg op og opfører sig efterhånden mere og mere provokerende indtil superhelte lader sig provokere. (De har blandt andet et antal 6-pack's med gigantiske ødåser, som Bobo og Ranos morer sig med at drikke efter "shotgun" princippet.) Dernæst giver de superhelte bank og skaffer dem ad vejen. (Kontrollerer Superole til at dumpe de andre i havet, putter dem i en kasse med en passende etiket, som teleporteres til nærmeste posthus, eller hvad de nu kan finde på)

Er heltene meget tålmodige kan de måske undgå slagsmål: På et eller andet tidspunkt vil de andre kalde "Anti" ved navn, og de vil også demonstrere flere og flere superkræfter.

For at få has på skurkene må heltene finde Den Kontrære Makulator (The Final Abolisher). Dette fortæller deres gamle ven Thoth via en tidsindstillet projektion fra deres ure. (Meget praktisk er sideeffect 10d6 heal og 30d6 dispel. Han fortæller også at den så vidt han ved ejes af damonen Blackjack fra den 8. dimension.)

Jagt på magiker:

For at komme dertil bliver de nødt til at få fat i en magiker. Alle de magikere de kender (Skabnekirugen(DK), Clairmann the Necromancer(USA), Wanda the Witch, Hellraiser og Ole Ondøje) var blandt dem der blev fanget af skurkene, bortset fra Hellraiser, som de ikke kan finde (Han plejer at finde folk snarere end omvendt, det ved spillerne.) og Ole Ondøje som de ikke er gode venner med.

Ole Ondøje er ikke meget for at hjælpe heltene, men han er nem at smøre og endvidere en værre kylling. Desværre kan han ikke åbne en port til den 8. dimension (men han vil forsøge).

- **S.K.U.R.K.** (Sammenslutningen af Kosmiske, Ultraseje og Rå Kaptajner) hærger mens de andre superhelte er væk. Spillerne møder kaptajnerne Karma, Kranie og Kno som "vandrende monstre" på et eller andet tidspunkt. De har lyst til at banke nogle superhelte, og der er ikke så mange at vælge imellem for tiden. Man møder dem f.eks. i færd med at plyndre en bank eller på vej hen til Ole Ondøje for at få ham til at hjælpe sig med et problem. Deres fjerde medlem, Kaptajn Kilo forsvandt nemlig for nyligt ind i jordens centrum, da hans tyngdeevner gik amok under et slagsmål med Randonan(USA).

Dr. Geisteskrank:

Ole Ondøje eller hvem de nu ellers kan finde med kendskab til magi, kan fortælle at Dr. Geisteskrank er en af de sejeste magikere i verden. Han er en gammel nazist, der har fået superkræfter. Nogle af de gode magikere har med et ritual fået ham bundet til sit underlige hus, så han ikke render ud og laver ulykker. Han fordriver tiden med eksperimenter i sort magi, samt atutte rundt i sin rullestol og heile sine mange billeder og statuer af Adolf. Han tror fuldt og fast på at Adolf stadig lever, men er fanget i en fjern dimension.

Den 8. dimension:

I den 8. dimension møder de først Orias, som kommer flyvende på sin rumcykel. Han blaster dem med sin forlygte, så snart han opdager dem, mens han fortæller om hvor sej han er og hvem han er søn af (Blackjack). Så snart nogen giver ham knockback eller smadrer hans cykel, styrter han ned. På vejen ind i Blackjack's borg møder de 4 semidæmoner, som kommer teleporterende i deres 8-dimensionelle æg. (Lagt af dæmonen Gok, som er halvt høne og halvt Kakerlak, men det er en anden historie.) De er, som transportmidlet antyder, nogen kyllinger som stikker af så snart det går dårligt.

De møder Blackjack i et stort rum fyldt med tavler overbroderet med udregninger, hvor han står og skriver. Hvis Mr. Fantast studerer udregningerne, kan han se en regnefejl på tavle 42. (Miss Danmark kan også komme til at læne sig op ad tavlen og udviske den forkerte udregning. Blackjack vil derefter kunne regne ud at der var en regnefejl.) Hvis Blackjack får dette at vide, vil han straks låne dem The Final Abolisher. Han vil dernæst kunne få sin ultimative formel til at gå op, hvorpå han vil gå hen til sin fars gamle magiske pengeskab og indtaste resultatet. Han vil fremdrage sin arv, som han har ventet på i 999 år.

Den består af:

- en kogebog for dæmoner ("Mad fra hele verden - Amerikanere i Olie, Beirut Ragout, Commisar Sylte og andre gode retter)
- et sæt dimensions-rejsebøger (Rejsen går til helvede etc.), et postordre katalog fra Devils's Warehouse (med gratis vareprøver - Superflex steroider og MegaRad rensecreme.)
- faderens sjælesamling. (Et antal plader hvor sjælene er sat fast med knappenåle.)

Hvis spillerne bemærker eventuelle anakronismer, kan Blackjack fortælle dem at enhver semidæmon ved at tiden ikke opfører sig ens i alle dimensioner. Hvis de giver sig til at slå med Blackjack og taber, vil Hellraiser komme og befri dem, netop som Blackjack står og bladrer i sin vejledning i sjæledtagning under superhelte. (Han giver Blackjack sin sjæl, som dog viser sig at være en trick-sjæl han har købt i Devil's Warehouse.)

Afslutning:

The Final Abolisher har form af en Colt Peacemaker. Den vil tilsyneladende zappe hvemsomhelst død. Hvad den i virkeligheden gør, er at opsuge en sjæl og gemme denne i den brugte patron. Når/hvis skurkene er zappet, vil Blackjack dukke op i sit kæmpeæg, takke heltene og forsvinde med The Final Abolisher. I øvrigt har Blackjack ikke selv nogen sjæl, ellers ville han jo ikke være dum nok til at låne dem sit bedste våben.

Så snart Blackjack er forsvundet dukker den lokale overbetjent og hans assistent op (Jensen og Sørensen). De vil arrestere heltene for mord. De en af dem undersøger Anti-beyonderen, dannes der en dimensionsport, og det myldrer ud med superhelte. De er alle imponerede over de seje betjente og takker dem mange gange. Superheltene flyver af sted igen og heltene står tilbage med betjentene. Betjentene går igen, mens de mumler noget om at de ikke vil høre hvad det hele går ud på

- **S.K.U.R.K.** (Sammenslutningen af Kosmiske, Ultraseje og Rå Kaptajner) hærger mens de andre superhelte er væk. Spillerne møder kaptajnerne Karma, Kranie og Kno som "vandrende monstre" på et eller andet tidspunkt. De har lyst til at banke nogle superhelte, og der er ikke så mange at vælge imellem for tiden.

Superskurke m.m.:**Antibeyonderen:**

STR 40 DEX 30 CON 30 BODY 10 INT 30 EGO 40 PRE 25 COM 12
 PD 40 ED 40 SPD 6 REC 14 END 60 STUN 100

+2 all combat

Cosmic Powerpool med 100 active pts. Han kan lave næsten hvadsomhelst samt kombinere med Ranos. Endvidere har han nogle flere point i sin powerpool med II Plotdevice limitation.

20" teleport. X vildt meget noncombat.

Spatial Awareness, 360 deg.

0 END cost på ovenstående

10 pts. Power def.

5 pts. flash def.

18 pts. mental def.

50% damage reduction, PD, ED, resist, 10/10 damage resist.

4 pts. regeneration (Virker også på tøj m.m., linked med transmetic transform)

"Anti" er klædt i et sort jakkesæt med hvid skjorte, brunt slips og sorte sko. Han har et par elegante briller med guldstel på

Antibeyonderen virker noget enfoldig, men han har hele tiden godt styr på hvad der forgår omkring ham. Han kan godt lide at gå rundt og studere ting. Hvis han bliver træt af det, kan han finde på at eksperimentere med det. F.eks. kidnappede han en gang 12 af verdens ledere, skrumpede dem til myrestørrelse og satte dem ind i en myretue.

Ranos:

STR 70 DEX 30 CON 40 BODY 20 INT 20 EGO 30 PRE 40 COM 6
 PD 40 ED 40 SPD 6 REC 22 END 80 STUN 100

+2 all combat

16D6 EB.

Cosmic Powerpool med 40 active pts. Han kan lave næsten hvadsomhelst samt kombinere med Antibeyonderen.

+60 active point til pool, OAF Kosmiske Solbriller

0 END cost på powerpool, OAF.

10" running.

15" Knockback resistance.

10 pts. Power def.

5 pts. flash def.

16 pts. mental def.

50% damage reduction, PD, ED, resist, 30/30 damage resist

En mase skills, som han ikke vil bruge i dette scenario.

Ranos er meget stor og muskuløs og er iført en t-shirt hvorpå der står: "Call me god". Han går altid med store planer om at erobre universet, men det går selvfølgelig altid galt, når han prøver. Han opfører sig dog som om han allerede havde erobret universet og forspilder ingen chance for at fortælle hvor fantastisk han selv er og hvor latterlige alle andre er.

Bobo:

STR 90 DEX 30 CON 40 BODY 15 INT 10 EGO 30 PRE 35 COM 10
PD 40 ED 40 SPD 6 REC 26 END 80 STUN 100

+4 all combat

18D6 EB.

OAF kæmpe håndblaster, som han kan have i inderlommen uden at det ses.

12" running.

0 END cost på ovenstående

5" knockback resistance.

10 pts. Power def.

5 pts. flash def.

16 pts. mental def.

50% damage reduction, PD, ED, resist, 20/20 damage resist

Bobo har grønt punker-hår og lædertøj. I princippet nyder han bare livet, men han er temmelig asocial og har et meget voldsomt temperament.

Ole Ondøje:

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

Det onde øje (han har lavet sig et skab fyldt med dem nu.):

5D6 flash +

7d6 AVLD flash def +

3d6 body drain

+5 OCV, det onde øjne

19 pts. mind def.

6d6 entangle

12d6 EB

3d6 transfer stun, ranged

10" teleport, x1000 range.

diverse ritualer, krystalkugle m.m.

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

Ole Ondøje er temmelig sur på spillerne fordi de huggede hans Onde Øje, men kan overtales til at hjælpe. Han vil tale til dem fra sit vindue på 1. sal. Hvis de er voldelige, vil han forsøge at stikke af. De kan så evt. finde en masse breve hvor OO udveksler erfaringer med Dr. Geisteskrank.

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

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.

Blackjack:

STR 80 DEX 30 CON 35 BODY 20 INT 30 EGO 40 PRE 30 COM 4
 PD 40 ED 40 SPD 6 REC 23 END 70 STUN 120

+2 all combat
 +12 range levels med blast.

20D6 blast. (Omo-force)

Clairvoyance, all sight, range: 8. dimension+jorden+?

8" running

Æg som semidæmoner.

10" knockback resistance
 5 pts. Power def.
 5 pts. flash def.
 13 pts. mental def.
 30/30 damage resist

Nogle andre dæmon-powers, som han ikke bruger her.

Blackjack er en af de skrappeste dæmoner i den 8. dimension. Han er vant til at alle bukker og skraber for ham, så han vil beundre heltenes mod i stedet for at blaste dem. Blackjack er meget ærfuld, men bliver gal hvis man ikke respekterer ham.

Orias:

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

+3 all combat
 +6 range levels med blast.

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

0 END cost på ovenstående

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

20" flight, X vildt meget noncombat.
 OAF rumcykel (DEF 10, body 5)

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

Semidæmoner (6 i alt) :

STR 40 DEX 18 CON 20 BODY 10 INT 3 EGO 10 PRE 15 COM 4
 PD 15 ED 15 SPD 4 REC 12 END 40 STUN 40

5/5 damage resist

12d6 EB, OAF semirod, burnout 13+ (Sejt, men de er ikke gode skytter.)

Vildt meget noncombat teleport.

10 pts. armor.(De dukker sig ned i ægget, hvis de angribes.)

OAF, bulky : Gok-æg.

Bemærk: De kommer ud af ægget, når de slås.

10" running.

Semidæmonerne lever i en evig angst for Blackjack. De vil gøre deres bedste for at holde heltene ude. Hvis de er ved at tabe (3 eller flere nede), vil de resterende stikke af og forsøge at gemme sig så godt at Blackjack ikke kan finde dem. (Håbløst projekt !)

Hellraiser :

STR 10 DEX 30 CON 35 BODY 15 INT 25 EGO 25 PRE 15 COM 12
 PD 15 ED 15 SPD 5 REC 9 END 70 STUN 38

70 pts. magic pool, magic roll 23-

40" teleport, range:jorden

Render rundt i en gammel trenchcoat. Er uvenner med stort set alle andre magikere samt alle dæmoner, fordi han på et eller andet tidspunkt har snydt dem. Derfor er han normalt svær at få fat på. Han mener selv at han arbejder for det godes sag, men er temmelig vilkårlig i sin udvælgelse af sager, dog går det altid ud på at hjælpe andre. Han er også pacifist.

Kaptajn Karma:

STR 40 DEX 20 CON 30 BODY 20 INT 20 EGO 20 PRE 20 COM 20
 PD 20 ED 20 SPD 5 REC 20 END 40 STUN 55

3D6 ranged transfer, any 1 physical stat. (Husk: PD,ED tæller dobbelt.). Max 60 point, som kan deles mellem flere stats.

+2 OCV w. transfer.

10d6 EB, damage shield, 0 end.

12" flight.

5 pt. power def. , 10/10 damage resist

Iført mangefarvet (Smagløst prangende uden dog at virke enkelt) kostume. Når hans transfer aktiveres, vil der komme en glorie til syne. Denne vil vokse efterhånden. Hans damage shield virker ved at modstanderen slår sig selv. Kaptajn Karma vil i starten bare stå og smile godmodigt, mens han overfører STR, PD og DEX.

Kaptajn Kno:

STR 50 DEX 23 CON 25 BODY 15 INT 5 EGO 10 PRE 25 COM 16
 PD 25 ED 25 SPD 5 REC 15 END 50 STUN 73

20/20 damage resist

+2 hand to hand.

12" running.

+4d6 hand attack.

En rigtig bølle. Han har abnormt store hænder.

Kaptajn Kranie:

STR 40 DEX 23 CON 30 BODY 20 INT 10 EGO 15 PRE 20 COM 2
 PD 25 ED 25 SPD 5 REC 18 END 60 STUN 65

8D6 NND vs. LS:age, no range, linked to STR (grab), dødsgreb

7D6 mindblast, dødsblik.

8" running.

Desolid. , 5/5 damage resist

+2 ECV dødsblik.

+1 hand to hand

Kaptajn Kranie er et skelet med glødende øjne iført sort kostume. Han er pilot på Skurkemobilen, som er et rumskib med transformeregenskaber: kampvogn, UFO, mekanisk undervandshaj. Skurkemobilen har en velfungerende AI autopilot.