

I Morgonstjärnans namn!



Ett rollspel av Sebastian Lindeberg

I Morgonstjärnans namn!

När någon har en riktigt bra idé för något som kan hjälpa världen och mänskligheten skapar det en obalans i universum. När någon som har en sådan idé sover manifesteras deras idé som en magisk demon som löper amok. Demonen förstör och dödar tills idén blivit verklighet, varpå den försvinner. Om demonen dräps dör personen vars idé skapade den. Kanske hann de göra nog med arbete för att andra ska kunna göra idén till verklighet? Kanske dog de för tidigt i processen och idén kommer aldrig att bli verklig. Dör demonen så tidigt kan mänskligheten aldrig återskapa idén.

Ni är personer på universitetet som inte kommer ha någon så storartad idé själva. Men det betyder inte att ni inte har en viktig roll att spela. Ni har slutit ett avtal med Morgonstjärnan som är guden över kreativitet, idéernas mästare och demonernas herre. Han har i formen av en svart hund, ett brinnande klot, en ekvation, en sång eller en röst i mörkret slutit ett avtal med er. Genom att åkalla hans namn, HELL MORGONSTJÄRNAN, så förvandlas ni till Magiska hjältar som kan slåss mot demonerna.

Ni är akademiker i Stad A, hem till världens största universitet, Universitet A, och året är 1923. Ni är också magiska hjältar vars uppdrag det är att se till att idéerna blir verklighet eller avgöra hur länge ni kan hålla deras demoner under kontroll innan ni måste dräpa dem. Ni står på rakbladets egg mellan otänkbar förstörelse och att se mänsklighetens framtid lyftas till omöjligt nya höjder.



Magi

Magi är okänd. Ingen vet att magi finns förutom direkt när de interagerar med den. Ni har aldrig hört om något magiskt på radion eller läst om det i tidningen. Men om någon blir jagad av en demon så vet de att det är en demon och accepterar att magi är verkligt, direkt när de är ur situationen glömmet de dock hela saken. Det är inte så mycket att dödsfall och förstörda byggnader orsakade av magi förklaras bort, det är som att människor inte tänker på det. Någon kan sörja sin döda make men kommer aldrig tänka på att han blev uppäten av en sjuhövdad drake manifesterad från idén om ett vaccin mot den vanliga förkylningen.

Magi är omöjligt mäktigt. Inga normala vapen, oavsett hur kraftfulla, kan skada en magisk varelse. Demoner och Magiska hjältar kan träffas av skott från luftvärnskanoner från nära avstånd och vara helt oskadda. Magi kan bara bekämpas med magi. Notera att allt Magiska hjältar gör är magiskt så de kan skada demoner med annars icke-magiska vapen.

Magi känner magi. När en Magisk hjälte ser en demon vet de vilken idé som skapat den och vem på Universitet A som har idén. När en Magisk hjälte ser en person med en idé som skapar en demon vet de vad idén är och vad demonen kommer att manifesteras som.

Magi är oundvikligt. Demoner manifesteras när personen med en idé sover. Håller den personen sig vaken gör det demonen mäktigare när de till slut somnar.

Demoner

Demoner kan vara vad som helst. De kan vara enorma monster. De kan vara onda dubbelgångare. De kan vara märkliga ljusfenomen som driver människor till vansinne. De kan vara onda Magiska hjältar. Demoner är starkare desto mer idéerna som skapar dem kommer förändra världen.

Magiska hjältar

När någon slutit en pakt med Morgonstjärnan får de förmågan att bli en Magisk hjälte. I vanliga fall är de en helt normal person med endast två magiska förmågor: 1: De minns alltid att magi finns. 2: De kan förvandla sig till en magisk hjälte.

För att förvandla sig håller personen upp sin Magiska kristall som de fick när de slöt pakt med Morgonstjärnan och skriker till Morgonstjärnan. De flesta skriker något i stil med "I Morgonstjärnans namn!" eller "Ave Satanas!" eller något liknande. Detta förvandlar dem fysiskt till en annan person, oftast en fysiskt perfekt version av dem själva men den Magiska hjälteformen kan se ut hur som helst, och frammanar deras Magiska hjälte uniform. Uniformen är alltid färgglad men

kan vara allting från en uniform, till en opera utstyrelse till en animalistisk dräkt. Varje Magisk hjälte har ett namn, detta är inte valt av personen som blir den Magiska hjälten utan kommer från magin i sig.

Alla Magiska hjältar är så fysiskt tuffa att de har förmågan att till viss del stå emot magiska attacker och i strid kunna skada magiska varelser, något normala människor inte kan. Alla magiska hjältar kan hoppa jättehögt (mellan och upp på höghus) och sväva i luften. Alla Magiska hjältar har också tillgång till tre magiska krafter, vilka dessa krafter är skiljer sig mellan dem.



Regler

För att göra något där resultatet är osäkert och misslyckande är spännande slår du ett antal sexsidigtärningar som avgörs av vad din karaktär är bra eller dålig på. Du räknar sedan den högsta av tärningarna och ser vilket resultat du får.

1: Du misslyckas och något annat dåligt händer.

2: Du misslyckas.

3: Du misslyckas men något bra händer

4: Du lyckas men något dåligt händer.

5: Du lyckas.

6: Du lyckas och något annat bra händer.

Karaktärsskapande

-Slumpa fram eller välj 3 magiska krafter.

-Välj tre saker din karaktär är bra på. (Du slår 3 sexsidigtärningar när din karaktär försöker göra något sådant).

-Välj två saker din karaktär är dålig på. (Du slår 1 sexsidigtärning när din karaktär försöker göra något sådant).

-Allt annat är genomsnittligt. (Du slår 2 sexsidigtärningar när din karaktär försöker göra något sådant).

-Du har 25 + en sexsidigtärning livspoäng.

-Välj ett namn för personen och ett för den Magiska hjälten du spelar.

-Beskriv din Magiska hjältes utseende, personlighet, bakgrund med mera.

Saker att vara bra eller dålig på

- 1: Våld
- 2: Detektivarbete
- 3: Vetenskap
- 4: Akrobatik
- 5: Talförhet
- 6: Politik
- 7: Fordon
- 8: Brott
- 9: Kultur
- 10: Byråkrati

Livspoäng

Första gången en karaktär förvandlas till en Magisk hjälte efter en soluppgång har hen alla sina livspoäng. Livspoäng kan minskas genom strid eller andra saker som skadar en Magisk hjälte i spel.

Förlorar en Magisk hjälte alla sina livspoäng förvandlas de till en normal person och kan inte förvandlas tillbaka förrän nästa soluppgång. Om en spelarkaraktär eller icke-spelarkaraktär väljer att döda en person utan livspoäng dör denna. Normala personer som inte är magiska hjältar har inga livspoäng.

Strid

Är spelarkaraktärerna på samma sida börjar de. Slåss spelarkaraktärerna mot varandra avgörs vem som börjar av vem som slår högst på en tärning. Initiativet studsar sedan fram och tillbaka mellan de sidor som deltar i striden. En karaktär får agera på en sida, sedan någon på den andra. Den som haft initiativet väljer vem som får det på andra sidan. Karaktärer kan använda en övernaturlig kraft och röra sig, slåss och röra sig eller göra något annat och röra sig på en runda. Slå tärningar som vanligt. Bara den högsta räknas om du inte lyckas slå mer än en 6:a på en tärning. Attacker gör skada (som minskar offrets livspoäng) som följer:

- 4 = 5 skada.
- 5 = 10 skada.
- 6 = 15 skada.
- 6,6 = 20 skada
- 6,6,6 = 25 skada
- 6,6,6,6 = 30 skada.

Spelledarepersoner

De flesta demoner använder ett förenklat system där de slår mellan 1 sexsidigtärning och 6 sexsidigtärningar beroende på hur mäktiga de är. De har mellan 1 och 60 livspoäng. De kan ha samma typ av övernaturliga krafter som de Magiska hjältarna har men de kan också ha märkligare förmågor eller krafter. Normala människor kan inte skada det magiska men ibland kan de få rulla tärningar för att göra andra saker, de rullar då så många tärningar som spelledaren anser vara rimligt utifrån situationen, oftast en enda.

Magiska krafter

Varje Magisk hjälte börjar spelet med tre övernaturliga krafter. Vill du slumpa fram krafter slå en sexsidigtärning för kraftkategori och sedan ytterligare en sexsidigtärning för vilken kraft i den kategorin hjälten har. Eller välj fritt tre krafter.

1: Fysiologiska krafter

1: Fruktansvärd styrka: Den Magiska hjälten är omöjligt stark. Hen kan lyfta omöjligt tunga föremål och dubblar sin skada i strid.

2: Onaturlig hastighet: Gör att den Magiska hjälten rör sig onaturligt snabbt. Hen kan lätt springa snabbare än en sportbil och i strid får hen tre attacker (men inte handlingar) när det är henoms tur.

3: Monstruös motståndskraft: Den här kraften gör hjälten ännu tuffare. Hen förlorar 15 mindre livspoäng från alla andra typer av attacker.

4: Oändligt gap: Hjälten kan öppna sin mun enormt stort och sluka nästan vilket föremål som helst. En hel bil slinker ner på några minuter genom det onaturliga gapet. Gör +5 skada om en attack träffar i strid.

5: Transformation: hjälten kan anta formen av ett djur och får då djurets förmågor. En fågel kan flyga, en fisk kan andas under vatten och så vidare. Är djuret bättre på något än en människa låter detta hjälten slå en extra sexsidig tärning för att göra den saken. Djur som är farliga i strid ger hjälten +1 sexsidig tärning att slå i strid.

6: Flygande: Hjälten kan flyga snabbt och högt som en helikopter, inte bara sväva. Flyger hen i strid slår alla som inte också kan flyga en tärning mindre när de försöker attackera honom.

2: Energi krafter

1: Energi arsenal: Hjärten frammanar ett vapen av brinnande ljus. Detta kan skära igenom vilket föremål som helst. Med energivapnet slår hen +1 sexsidig tärning i strid.

2: Illusioner: Hjärten kan skapa illusioner som ser helt verkliga ut.

3: Skuggform: Hjärten kan ta formen av en skugga. Denna kan inte bli skadad men kan inte heller påverka fysiska föremål.

4: Blod som eld: Den här kraften gör att hjärten kan få sina kroppsvätskor att fatta eld eller explodera när hen vill. Hen kan till exempel spotta på något och få det att explodera senare. Kroppsvätskorna är explosiva i en månad. I strid slår hjärten 1 skadetärning för att skada alla nära henom ifall hen blir träffad av en attack.

5: Energistöt: Hjärten kan skjuta en stöt av någon typ av energi som kan träffa en person eller en hel grupp av personer. Energistöten gör +5 skada om den träffar.

6: Energisköld: En sköld av blixtrande, brinnande ljus formas runt hjärten. Detta gör att karaktärer som framgångsrikt anfaller hjärten i närstrid förlorar 10 livspoäng.

3: Telepatiska krafter

1: Förklädnad: Hjärten kan få alla som ser henom att tro att hen är någon annan.

2: Telepati: Hjärten kan läsa ytliga tankar och skicka bilder eller ord till andra.

3: Djurempati: Hjärten kan tala med djur och tvinga dem till att tjäna henom. Djur slår mellan 1 och 3 tärningar (bara ovanliga och farliga djur slår 3 tärningar) för att göra saker baserat på vad de är bra på, de har 1 livspoäng.

4: Minnen: Hjärten kan ändra en försvarslös eller sovande persons minnen.

5: Vansinne: Hjärten kan få normala människor att bli förlamande vansinniga. Andra magiska varelser löper amok! De anfäller allt och alla runt sig så länge kraften används på dem.

6: Terror: Hjälten skapar en aura av terror runt sig som får vanliga människor att fly och kräver att magiska varelser klarar ett slag de är dåliga på för att få anfälla hjälten.

4: Sinnespåverkande krafter

1: Perfekt analys: Hjälten kan perfekt analysera en situation och slå +3 sexsidig tärning en gång per scen.

2: Förhöjda sinnen: Hjälten kan få sin syn, hörsel, smak, känsel och/eller lukt att bli onaturligt känsliga och/eller starkare. Detta gör att de kan agera obehindrat i absolut mörker eller liknande situationer under strid.

3: Levande drog: Genom att vidröra någon kan hjälten få dem att uppleva effekten av diverse droger eller narkotika. Karaktärer som drabbas av detta i strid blir dåliga på att göra allt.

4: Postcognition: Hjälten kan nudda ett föremål eller person och få reda på vad som hänt nära det föremålet eller personen vid en valfri tidigare tidpunkt.

5: Lögn-detektor: Hjälten kan alltid veta om någon ljugar och vad sanningen egentligen är ifall de gör det.

6: Stänga ner sinne: Hjälten kan stänga ner ett sinne (men bara ett i taget) för någon som använder det sinnet just då för att uppfatta honom. I strid gör detta att offret är dåligt på att anfälla.

5: Materiella krafter

1: Alkemist: Hjälten rör något och förvandlar materialet föremålet är gjort av till ett annat material. Detta påverkar inte föremålets form, bara materialet. Men hjälten kan göra bly till guld eller trä till plutonium. Förändringen varar i en scen eller i en timme, det som är kortast. Används kraften i strid slår hjälten om sin sämsta tärning en gång ifall hans spelare vill det.

2: Tentakler: Armar, tentakler eller vingar kan formas av material som hjälten vidrör. Dessa kan göra saker separat från hjälten's normala handlingar. I strid får hjälten en extra attack, handling eller förflyttning varje stridsrunda.

3: Telekinesis: Hjälten kan flytta icke-organisk materia med tankekraft. Används detta för att anfälla i strid kan spelaren sätta en tärning till en 6:a innan hen slår resterande tärningar.

4: Dödande hand: Hjärten nuddar ett offer och förintar delar av personens hjärna och organ. Är det en normal människa dör offret omedelbart. Är det en magisk varelse förlorar denna omedelbart 30 livspoäng. Denna kraft kan aldrig användas i kombination eller samtidigt som en annan kraft.

5: Dimma: Hjärten kan skapa en dimma som täcker scenen. Denna dimma gör att ingen kan se någon annan karaktär. Denna effekt slutar ifall hjälten slutar använda kraften eller lämnar scenen. Ifall en karaktär anfäller någon eller använder en kraft så syns de för alla.

6: Ignorera hinder: Med den här kraften kan hjälten passera genom fasta material som om de inte var där. Hen kan gå igenom väggar eller sjunka genom våningarna i en byggnad. Denna kraft är inte användbar för att undvika attacker i strid.

6: Märkliga krafter

1: Mörka viskningar: Hjärten kan tala med de dödas andar om hon är nära en del av den dödes kropp. Detta får den dödes ande att materialiseras som en grön och lysande vålnad.

2: Elemental magi: Hjärten kan kontrollera ett element (klassiskt eller faktiskt) eller en typ av substans. Till exempel eld, vatten, luft, metall, mjölk, glas eller växter med sina tankar. Används detta i strid kan alla tärningar som visar en 1:a slås om.

3: Geppetto: Hjärten kan få döda föremål att komma till liv och tjäna henom under en scen. Dessa fungerar som spelledarpersoner som slår 1 tärning för saker, de har 10 livspoäng.

4: Frammana ande: Hjärten frammanar en bunden ande som tjänar henne. Anden slår tre tärningar för en typ av saker men endast en tärning för allt annat. Den har 10 livspoäng. Endast tre andar kan vara frammanade åt gången.

5: Osynlig: Anden kan bli osynlig och nästan omöjlig att upptäcka. Om någon vet att hjälten är med i en strid (till exempel efter att den osynliga hjälten anfallit någon) kan de anfalla dem men de kan inte använda den bästa tärningen som de slagit.

6: Kraftstöld: Genom att nudda en annan magisk varelse kan användaren av den här kraften stjäla en övernaturlig kraft från offret. Denna ersätter Kraftstöld som en kraft tills tjuven väljer att släppa kraften som återgår till sin normala ägare eller slutet av stöten. Denna kraft har inte någon effekt på personer utan superkrafter.

Ave Satanas



Jävliga idéer!

Den mörkaste föreläsningen

-Ett scenario till "I Morgonstjärnans namn!" av Sebastian Lindeberg

Introduktion

Morgonstjärnan har tagit formen av en gästföreläsare på universitetet, Doktor Klovfot, och har bjudit in 13 särskilt utvalda doktorer inom olika ämnen till en mer exklusiv föreläsning. Den föreläsningen avslöjar storslagna men fruktansvärda hemligheter för dem. 7 av de närvarande begår självmord, oförmögna att hantera sina nya insikter. Den första av dem kastar sig framför en spårvagn direkt efter föreläsningen. Ingen av dessa 7 överlever natten. De övriga 6 får dock fantastiska idéer som släpper loss demoner.

Alla hjältarna får varsin inbjudan till föreläsningen, levererade av varsin blodig korp, men inte förrän föreläsningen redan är halvvägs över. Det är för sent för dem att rädda någon av de suicidala doktorerna eller hindra de av dem med idéer från att få dem. Men om någon verkligen skyndar sig kan de störta in på föreläsningen och få se Doktor Klovfot skrattandes försvinna i en puff med rök.

Hjältarna har nu 6 stycken demoner att hantera samtidigt. Vilka ska de prioritera? Vilka måste de välja bort? Och hur mycket av Staden A är de beredda att offra på kuppen?

Doktorerna, deras idéer och deras demoner

Varje doktor behöver 7 dagar på sig för att realisera sin idé. Om de får 4 dagar har de gjort nog för att andra ska kunna slutföra deras arbete över mycket längre tid. Om en doktor dör innan dag 4 är idén för alltid förlorad och mänskligheten går miste om dess frukter. Doktorerna dör om deras demon dör och vise versa.

Doktor Sven Degermark

Degermark är en man i tidiga 30-årsåldern som uppenbart försöker framstå som äldre än han är med hjälp av att odla ett skägg och röka en pipa. Degermark har en tio år yngre fru vid namn Emelie och ett nyfött barn hemma. Emelie är sjuk och kan inte arbeta. Om han dör innan han gjort nog med arbete på sin idé kommer deras ekonomiska/sociala situation bli extremt osäker.

Idé: *TV:n.*

Demon: *Vrogrol det ändlösa kaoset*

Den här demonen ser ut som en normal man klädd i en dyr svart kostym. Det enda som är visuellt märkligt med honom är att hans ögon samt mun sitter upp och ned i hans ansikte. Vrogrol dödar genom att hitta en grupp människor som han utsätter för fruktansvärda men trovärdiga illusioner

tills de dödar varandra. Om någon försöker fly eller lösa situationen genom att agera rationellt så använder han sina andra krafter för att fylla dem med paralyserande skräck eller förödande vansinne.

Styrka: 4 tärningar

Livspoäng: 40

Krafter: Illusioner, Vansinne och Terror

Första natten kommer Vrogrol komma hem till en familj och få föräldrarna att döda sina barn innan han driver dem till självmord.

Andra natten kommer han hitta en studentfest och få de frände att slåss med varandra till döden.

Den tredje natten kommer Vrogrol gå till en fin restaurang högt uppe i en byggnad mitt i Staden A och få gästerna där att kasta sig ut genom fönstren.

Den fjärde natten kommer Vrogrol systematisk driva alla i en lägenhetsbyggnad till vansinne så att de dräper varandra eller sig själva.

Den femte natten kommer Vrogrol stiga in på läktaren där Staden A:s fotbollslag håller på att spela en match mot Staden C:s lag. Han kommer skapa en massaker där åskådarna och spelarna sliter varandra i stycken.

Den sjätte och sjunde natten kommer Vrogrol vandra staden som en mörk gud som får staden att äta sig själv levande var än han drar fram.

Doktor Rosmarie Molander

Doktor Molander gammal, hon är sur och hon är hård. En riktig fasa för sina kollegor och elever. Men hon är fostermamma till flera fattiga barn, ser till att de får ett hem där de är älskade och möjlighet till en framtid. Om hon dör kommer de barnen hamna på gatan.

Idé: Jetmotorn

Demon: Traxus den svarta gåsen

Den här demonen ser ut som en svart gås stor som en fullvuxen människa. Traxus konfronterar människor om deras hemligheter, tvingar dem bekänna sina synder eller säga annat oförlåtligt och sedan äter han dem hela. Traxus kan också kontrollera djur och torterar ibland sina offer genom att

låta djur äta upp deras älskade tills de berättar sina mörka hemligheter eller säger något fruktansvärt. Traxus är inte intresserad av att slåss mot Magiska hjältar utan kommer snabbt flyga därifrån ifall de dyker upp, efter att han beordrat djuren under hans kontroll till någon sorts sista gräslighet.

Styrka: 3 tärningar

Livspoäng: 35

Krafter: Oändligt gap, Djurempati, Lögnedektor, Flygande

Traxus gör samma sak varje natt. Han samlar upp en enorm mängd djur. Han kommer sedan leda djuren till en plats med mycket människor på och få djuren att anfälla alla som är där. Djuren kommer anfälla för att orsaka maximal skada utan att döda, slitandes ut ögon, bitandes av fingrar och rivandes ut tungor. Traxus kommer att isolera ett offer i taget, hålla djuren från dem och ge dem chansen att skrika ut sina mörkaste hemligheter för alla att höra. Vägrar de eller ljuger de slukar Traxus dem hela med fötterna först. Första natten använder Traxus duvor, andra katter, tredje hundar, fjärde råttor, femte gäss, sjätte en blandad svärm av de tidigare djuren och den sjunde insekter.

Doktor Malte Dahl

Malte Dahl är en medelålders änklings med ett snällt ansikte. Malte kommer från en rik familj men lever enkelt, efter att hans fru gick bort har han spenderat nästan all sin tid och nästan hela sin förmögenhet på att hjälpa Staden A:s fattiga. Hans donationer driver de flesta soppköken och hjälpinsatserna i Staden A. Dör han kommer de stängas.

Idé: Dammsugaren

Demon: Psycho [Namn på en av de Magiska Hjältarna]

En ond dubbelgångare av en av de magiska hjältarna. Psycho har exakt samma förmågor, krafter och minnen som den magiska hjälten hen är en kopia av. Hen vill ta över hjälten's normala liv och "bli" hjälten. För att göra detta kommer hen få personer nära hjälten att tro att Psycho är hjälten, nästla sig allt djupare in i hjälten's liv och till sist mörda hjälten för att ta dennes plats.

Under den första natten kommer Psycho umgås med några av hjälten's vänner. En av vännerna kommer att nämna detta för hjälten och säga att hen var ovanligt trevlig under kvällen.

Under den andra natten kommer Psycho ta hjältens plats under tiden som hjälten är ute och hanterar andra demoner. Kanske leker hen med hjältens barn, har sex med hjältens partner eller så sover hen bara i hjältens säng.

Under den tredje natten kommer Psycho att söka upp hjältens chef och säga upp sig från hjältens arbete. Psycho kommer att säga att han söker nya utmaningar och planerar att lämna Staden A.

Under den fjärde natten kommer Psycho försöka dräpa en av demonerna i hjältens magiska form.

Under den femte natten kommer Psycho sätta eld på hjältens bostad och förstöra alla hjältens tillhörigheter.

Under den sjätte natten kommer Psycho mörda alla hjälten känner på sätt som implicerar hjälten.

Under den sjunde natten försöker Psycho mörda hjälten. Lyckas han kommer han få hjälten och bära dennes ansikte som en mask.

Doktor Hildr Liljeström

Hildre är ett ungt geni. Hon är bara 18 år gammal men redan en doktor och har en ljus framtid framför sig. Hon bor fortfarande hemma hos sina föräldrar och har inte riktigt hunnit leva ännu.

Idé: Nylon

Demon: Mh'agu som dansar i skuggorna

Den här demonen ser ut som en rödgrå humanoid som är två och en halv meter lång. Mh'agu har inte ett ansikte utan istället sju ögon av olika färg utan ögonlock. På dess handflator är två munnar fyllda med vassa tänder och många långa tungor. Mh'agu hud är skrovlig och täckt med fjäll.

Mh'agu vill specifikt stjäla så många krafter som möjligt från de Magiska hjältarna med hjälp av sin Kraftstöldsformåga som hen kan använda flera gånger.

Styrka: 4 tärningar

Livspoäng: 37

Krafter: Stänga ner sinne, Kraftstöld, Kraftstöld, Kraftstöld, Kraftstöld, Kraftstöld, Kraftstöld, Kraftstöld, Unik kraft: Låker 10 Livspoäng när Kraftstöld använts, Unik kraft: Absorberar minnen när Kraftstöld används.

De första nätterna kommer Mh'agu sätta upp gisslansituationer för att locka till sig hjältarna. Hen kommer göra detta på Staden A:s största sjukhus, största polisstation och rådhuset. Platser där de kommer tillkalla hjälp från de magiska hjältarna. När Mh'agu lyckats locka dit hjältarna kommer hen försöka stjäla deras krafter, och med dessa deras minnen. Detta låter hen sedan gå efter hjältarnas familjer som den kommer använda för att utpressa hjältarna att ge Mh'agu resten av deras krafter. När en hjälte inte har några krafter kvar kommer Mh'agu göra sitt yttersta för att mörda denna med hjältens egna krafter.

Doktor Isak Björk

Doktor Isak Björk är en bitter gammal man som dricker, slår sina barn, terroriserar sin fru och som är absolut vidrig mot sina kollegor. Han är den värsta tänkbara personen med inga sympatiska drag. Förutom att han kanske är den smartaste personen på planeten och håller på att bota cancer.

Idé: Botemedel mot cancer

Demon: Iakagne hertigen av tårar

En enorm röd drake utan vingar som andas ut radioaktiva strålar av energi. Iakagne har inga planer, han bara trampar runt i staden för att orsaka så mycket död och förstörelse som möjligt.

Styrka: 6

Livspoäng: 60

Krafter: Fruktansvärd styrka, Onaturlig hastighet, Monstruös motståndskraft och Energistöt

VARJE NATT! KROSSA, DÖDA OCH FÖRSTÖR AAAAALLLLLLTTTT!!!!

Doktor Emilia Odhner

Doktorn är en enstöring som aldrig varit särskilt bekväm med andra människor. Men hon älskar djur och på fritiden räddar hon övergivna hundar som hon försöker ge ett bättre liv. De hundarna kommer inte klara sig utan henne.

Idé: Tejp

Demon: Grelulz rösten som förgör

Är bara ett litet klot av ljus, han förklar sig ofta som lågan på ett ljus eller ljuset i en glödlampa. Grelulz närvaro märks bara genom att skuggorna ändrar färg och blir lila när han är närvarande. Han är en röst som kommer till människor när de är svaga, övertalar dem att göra något ondskefullt

och sedan förvandlar dem till monster som löper amok. Om de Själlösa besegras förvandlas de till människor igen. Görs detta snabbt nog kan hjältarna hinna till platsen där Grelulz är och konfrontera honom. De Själlösa dödar så många som möjligt. De jagar ner så många offer som de kan få tag på och sliter dem i stycken med sina bara händer.

Styrka: 1

Livspoäng: 1

Krafter: Flygande, Unik kraft: Skapa Själlös: Om någon lyssnar på Grelulz och ger sig hän till sina mörkaste begär så förvandlas de till en "Själlös". En själlös är en lila humanoid demon med en lång svans, stora horn och som i övrigt ser ut som en förvriden version av personen de brukade vara. En själlös slår tre tärningar för en sak men endast en tärning för allt annat. Den har 10 livspoäng.

Första natten kommer Grelulz söka upp en hemlös man och få honom att misshandla sin vän till döds för en flaska alkohol. Mannen kommer sedan bli en Själlös och löpa amok.

Andra natten kommer Grelulz skapa 4 Själlösa genom att låtsas vara biktfadern i den lokala kyrkan. Han kommer använda de biktandes synder för att driva dem till ondska.

Tredje natten kommer Grelulz skapa 16 Själlösa genom att tala med anhöriga på det lokala sjukhuset. Han kommer vrida deras sorg och maktlöshet till ondska.

Den fjärde natten kommer Grelulz skapa 32 Själlösa genom att tala med de druckna på en bar. Han kommer få dem att känna att deras svaghet är en dygd vilket driver dem till ondska.

Den femte natten kommer Grelulz skapa 64 Själlösa genom att komma till en lokal studentnation och tala med de vilsna studenterna där. Deras osäkerhet kommer han att driva till ondska.

Den sjätte natten kommer Grelulz skapa 128 Själlösa genom att tala genom högtalarna när ett lokalt extremt politisk parti träffas. Han kommer mana dem att agera på ondskan som redan finns i deras hjärtan.

Den sjunde natten kommer Grelulz skapa 256 Själlösa genom att tala på radion. Dessa kommer skapas spridda över hela staden.

Melina Cederblom / Rubin Crescendo

Livspoäng: 28

Bra på: Byråkrati, Fordon och Våld

Dålig på: Detektivarbete och Akrobatik

Krafter:

Geppetto: Hjälten kan få döda föremål att komma till liv och tjäna henom under en scen. Dessa fungerar som spelledarpersoner som slår 1 tärning för saker, de har 10 livspoäng.

Terror: Hjälten skapar en aura av terror runt sig som får vanliga människor att fly och kräver att Magiska varelser klarar ett slag de är dåliga på för att få anfälla hjälten.

Fruktansvärd styrka: Den Magiska hjälten är omöjligt stark. Hen kan lyfta omöjligt tunga föremål och dubblar sin skada i strid.



Oscar Fältskog / Drömryttaren

Livspoäng: 28

Bra på: Våld, Detektivarbete och Vetenskap

Dålig på: Talförhet och Politik

Krafter:

Telepati: Hjälten kan läsa ytliga tankar och skicka bilder eller ord till andra.

Illusioner: Hjälten kan skapa illusioner som ser helt verkliga ut.

Ignorera hinder: Med den här kraften kan hjälten passera genom fasta material som om de inte var där. Hen kan gå igenom väggar eller sjunka genom våningarna i en byggnad. Denna kraft är inte användbar för att undvika attacker i strid.



Kent Mattisson / Lysande Glädjen

Livspoäng: 31

Bra på: Talförhet, Vetenskap och Brott

Dålig på: Kultur och Byråkrati

Krafter:

Dödandehand: Hjälten nuddar ett offer och förintar delar av personens hjärna och viktiga organ.

Är det en normal människa dör offret omedelbart. Är det en magisk varelse förlorar denna omedelbart 30 livspoäng. Denna kraft kan aldrig användas i kombination eller samtidigt som en annan kraft.

Dimma: Hjälten kan skapa en dimma som täcker scenen. Denna dimma gör att ingen kan se någon annan karaktär. Denna effekt slutar ifall hjälten slutar använda kraften eller lämnar scenen. Ifall en karaktär anfaller någon eller använder en kraft så syns de för alla.

Blod som eld: Den här kraften gör att hjälten kan få sina kroppsvätskor att fatta eld eller explodera när hen vill. Hen kan till exempel spotta på något och få det att explodera senare. Kroppsvätskorna är explosiva i en månad. I strid slår hjälten 1 skadetärning för att skada alla nära henom ifall hen blir träffad av en attack



Ragierdh Aalberg / Månstjärna

Livspoäng: 27

Bra på: Politik, Vetenskap och Fordon

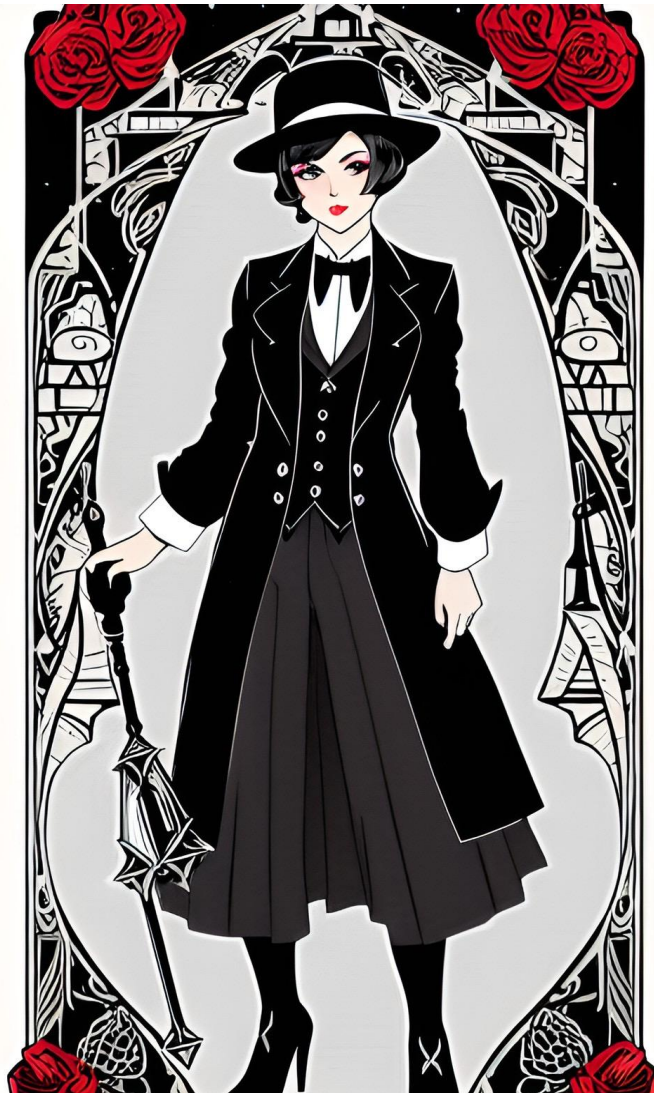
Dålig på: Våld och Akrobatik

Krafter:

Flygande: Hjälten kan flyga snabbt och högt som en helikopter, inte bara sväva. Flyger hen i strid slår alla som inte också kan flyga en tärning mindre när de försöker attackera henom.

Monstruös motståndskraft: Den här kraften gör hjälten ännu tuffare. Hen förlorar 15 mindre livspoäng från alla typer av attacker.

Förklädnad: Hjälten kan få alla som ser henom att tro att hen är någon annan.



Locis Lindahl / Flamman mot Mörkret

Livspoäng: 30

Bra på: Vetenskap, Byråkrati och Brott

Dålig på: Kultur och Talförhet

Krafter:

Transformation: Hjälten kan anta formen av ett djur och får då djurets förmågor. En fågel kan flyga, en fisk kan andas under vatten och så vidare. Är djuret bättre på något än en människa låter detta hjälten slå en extra sexsidig tärning för att göra den saken. Djur som är farliga i strid ger hjälten +1 sexsidig tärning att slå i strid.

Mörka viskningar: Hjälten kan tala med de dödas andar om hon är nära en del av den dödes kropp. Detta får den dödes ande att materialiseras som en grön och lysande vålnad

Elemental magi: Hjälten kan kontrollera ett element (klassiskt eller faktiskt) eller en typ av substans. Till exempel eld, vatten, luft, metall, mjölk, glas eller växter med sina tankar. Används detta i strid kan alla tärningar som visar en 1:a slås om.

