

# Magnus Edgren / Doktor Galax

Livspoäng: 28

**Bra på:** Kultur, Byråkrati och Politik

**Dålig på:** Vetenskap och Talförhet

## Krafter:

*Alkemi:* 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.

*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.

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



# Inga Söderholm / Vita Mardrömmen

Livspoäng: 31

**Bra på:** Våld, Detektivarbete och Vetenskap

**Dålig på:** Fordon och Brott

## Krafter:

*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.

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

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



# Hedvig Ulf / Auria Skarp

Livspoäng: 31

**Bra på:** Våld, Brott och Akrobatik

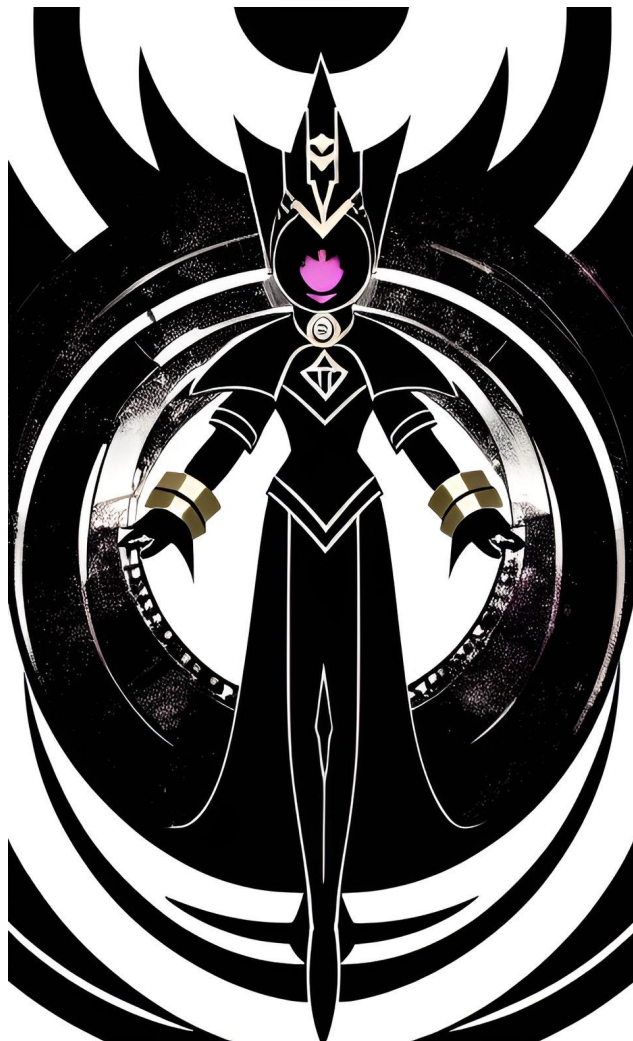
**Dålig på:** Byråkrati och Politik

## Krafter:

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

*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.

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



# Arma-Sofia Skön/ Enigma Ridcule

Livspoäng: 30

**Bra på:** Kultur, Brott och Akrobatik

**Dålig på:** Fordon och Politik

## Krafter:

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

*Dödandehand:* Hjälten nuddar ett offer och förstör delar av deras organ/hjärna. 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.

*Frammana ande:* Hjälten 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.

