Alla varelser och monster från världens alla vrår. Jag bjuder nu in er oavsett antal tänder eller mängd av hår.

Ty ikväll är våran natt och blod ska spillas, alla helgons natt närmar sig och människor ska grillas.

Mat bjuds, blod finns och förfriskningar kallare än en natt i december. Vi ses i mitt gods på sävcon, den andra till den fjärde natten i november.

-Greve Ginshel nav

Happy Halloween!

Happy Halloween!

- Alla monster är välkomna till Greve Ginshel Nav's stora villa där en fest och stor middag ska hållas.
- monstrerna som karaktärerna spelar möts och samtalar med varandra. slutligen så öppnas dörrarna in till matsalen där alla 20 monster får sitta. Men Greven finns inte ännu
- efter några minuter så träder Greven fram och 2 monster blir direkt dödade (för att se hur monster blir dödade se tabellen nedan)
- Det visar sig att Greve Ginshel Nav är **Van helsing** och han har samlat alla monster för att döda dem.
- Natten då Monstrerna skulle leva det olevande livet har nu blivit en dagdröm och några av de överlevande monstrerna måste nu slå ihop sig för att samarbeta mot Helsing.
- När monstrerna tar sig ut ur godset möter de fågelskrämman Pelle som berättar om sigillen och kaoset som råder på on.

- Systemet är enkelt. Det finns **4 stats** Styrka, Smidighet, intelligens och Karisma. På dessa 4 stats finns **12** poäng utsatta på alla **20** karaktärer och de är alla unika. Siffran på varje stat motsvarar hur många tärningar som en karaktär får slå i en viss handling om det är en handling som kräver:
  Styrka: Kroppslig fysisk styrka.
  Smidighet: Snabba reflexer och kroppskontroll
  Intelligens: En karaktärs intellekt och tankeförmåga
  Karisma: En karaktärs sociala förmåga
  För att lyckas i ett slag behöver en karaktär få en femma eller sexa på slaget
  5 = precis lyckat.
  6 = simpelt nog lyckat.
  Flera 6or = imponerande succes.
  En karaktär kan få plus eller minus för vissa slag i några situationer. blir antalet tärningar som en karaktär ska slå **0** slår karaktären **1** tärning och måste få en **6**a
- Ska en karaktär attackera rullas styrka. **utan en attack eller ett vapen** så slår karaktären styrka och gör **1** hjärta i skada. (om inget annats sagts)
- varje monster har 3 monster tärningar. 1 time use t6or som de får använda när de vill

- I strid har alla deltagare **3** actions. **En attack**, **en rörelse** och **en reaktion**.
  De kan göras närsomhelst förutom reaktion som görs då en attack som lyckats kommer mot en. Då väljer man om man ska undvika eller inte. detta kan bara göras en gång per runda.
  Ett attack slag med vapen eller kroppen är **STY**. Argument kan ges för andra stats.
- Initiativ är bara **1 T6**
- Svårigheten att träffa en person är **1 femma eller sexa**. 2 om fienden har 4 eller mer i **SMI.**
  [NOTE: Gör fienden en attack och får 2 sexor är det en kritisk skada]
- Efter en strid får alla monster **1t6** i Hälsa tillbaka. efter det **1 hjärta** per ny scen.
- Varje karaktär väljer i början av varje spel (Eller Slumpas) ett **monster kort** och blir det monstret.
- Sedan väljs (Eller slumpas) **2 Attack kort** och **2 Förmågor kort** till varje monster
  Note: varje monster har en **attack** eller **förmåga** redan och räknas in i de **4** korten.

Platser:

Det finns 8 platser i detta rollspel. nedanför beskrivs varje plats och kortfattat vad som finns där. Samt om det finns fiender där.

plats:	Beskrivning:	innehåll:
Grevens gods	Grevens gods är ett stort hus med två våningar och en källare. det finns kök. gäst rum och allt som behövs för att leva där. Godset är på en Ö mitt ute i havet och Monsterna har tagit sig hit tack vare deras magiska krafter eller färdmedel.	Vart rollspelet börjar och slutar
Människornas by	Det finns en mindre by västerut från godset och det är där människorna bor. De gillar inte monster och kommer jaga bort dem ifall de närmar sig. deras antal är uppemot 100 så monsterna måste förklä sig eller smyga.	Sigil, En by med människor. Goliat
Norra skogen	I norra skogen så har Helsing gjort ett sigill djupt i skogen inne i en gammal grotta men han har placerat en vakt. Träskmonstret Hugo som vill hem till sitt träsk men han får inte återvända förens sigillet där och i träsket är borta. men det vet han inte så han vaktar.	Sigil, En grotta som vaktas av en Träsk monster, Djurkort
Nord östra skogen	I nordÖstra skogen finns Druiderna. de ber till Cthulhu men vaktar för tillfället Ett sigil år Helsing eftersom Druiderna tror att när monstrerna är borta kan deras mästare komma fram.	Sigil, Druidernas heliga plats. Thulu, Demonkrafter:
Likhuset	i likhuset finns fågelskrämman Pelle som kan hjälpa spelarna ut i träsket men för ett pris. Pelle kan också berätta att Van helsing har dumpat monster i träsket i åratal innan han visste hur man skulle döda dem. Detta var Helsings hem en gång.	Magiskt objekt, Pelle
Träsket	I träsket finns mycket som är farligt. Djur och fåglar som vill ha mat. det är också en plats som mycket kan försvinna i...	Sigil, Magiskt objekt
Kyrkogården	på Kyrkogården härskar Bono det enorma skelettet som härskar över alla andra spooky scary skeletons. ingen rör hans gravar utan han vet om det.	Sigil, Skelett och deras största krigare Bono, Demonkrafter
Vägen	på vägarna mellan platserna kan Spelarna stöta på både Helsing och andra monster som försöker överleva. Det är dock inte så enkelt.	1-2 = Information. 3-5= Monster. 6 = **Helsing.**

Begrepp	Förklaring
Sigil	Sigillen är röda demon fällor inristade i marken. de kan vara dolda men bara förstörda på 2 sätt. Ett magiskt objekt som kan förstöra nästan allt. Eller ett monster offer som kan mätta sigillet. Det finns 5 sigil alla vaktade och de stoppar Monstrerna från att använda deras sanna krafter och de gör Helsing odödlig. Försvinner 2 sigil så kan Helsin bli dödad. för varje Sigil som försvinner efter det så tappar Helsin 10 HP. slutligen när slutet av rollspelet närmar sig kommer Helsing finnas i mitten av fällan där han håller på att samla alla monsters Krafter för att förstöra dom en gång för alla.
Magiskt objekt	Det finns ett magiskt objekt här att hitta och ta. kanske av en fiende
----------	Normala fiender som kan komma i olika stora mängder
----------	Bossar. stora och svåra. vaktar vanligtvis sigillen.
Demonkrafter	En plats där en person som dödar en speciell varelse kan få dess magiska krafter.

Fiender:

Skelett
Stats: STY: 2 SMI: 1 INT: 1 KAR: 1
Monster tärningar: 0
HP: 2
Attack eller förmåga: Skallen måste krossas för att de ska dö. Tar en attack.

Människor
Stats: 2 STY: 2 SMI: 2 INT: 2 KAR: 2
Monster tärningar: 0
HP: 5
Attack eller förmåga: Vapen: Högafflar och facklor = **1.5 hjärtan** skada.

Druider
Stats: 3 STY: 3 SMI: 3 INT: 3 KAR: 3
Monster tärningar: 1
HP: 6
Attack eller förmåga: Helande magi. För en monster tärning läcks **3 hjärtan.**

Fåglar (Helsings spioner) Kråkor
Stats: STY: 1 SMI: 2 INT: 2 KAR: 1
Monster tärningar: 1
HP: 1
Attack eller förmåga: Flygattack: **1.5 Hjärtan** skada. kan endast skadas av distans attack.

Zombier
Stats: STY: 2 SMI: 1 INT: 1 KAR: 1
Monster tärningar: 2
HP: 5
Attack eller förmåga: Odödliga: Kan inte dö.
Livs Drinkare: **1 hjärta** tillbaka i hälsa på en lyckad attack

Pumpor
Stats: STY: 1 SMI: 4 INT: 2 KAR: 2
Monster tärningar: 2
HP: 3
Attack eller förmåga: Störa: Gör automatiskt **1 hjärta** i skada då dom möts.
Naturligt vapen: skallar fienden och dödar sig själva **3 hjärtan** i skada.

Helsings jägare
Stats: STY: 2 SMI: 3 INT: 2 KAR: 4
Monster tärningar: 2
HP: 7
Attack eller förmåga: Monsterjägare: monster har **-1 tärning** mot dessa krigare.
Rökbomber: för en monster tärning = **-1 tärning** på nästa attack emot dom. (får ändå attackera)
Notes: Dessa fiender är förklädda till kypare i början av rollspelet. De är dvärgar men monster versionen av dvärgar.

Spöken och andar
Stats: STY: 1 SMI: 3 INT: 1 KAR: 2
Monster tärningar: 3
HP: 8
Attack eller förmåga: Ta över: tar över ett monster för en runda för varje monster tärning. dör då slut på monster tärningar.

Bossar

Byns ledare “Goliat”
Stats: STY: 4 SMI: 2 INT: 2 KAR: 4
Monster tärningar: 0
HP: 15
Förmågor: Boss = 2 fiender: 1 attack. 3-4 fiender: 2 attacker. 5<X: 3 attacker
Människa = Får +2 i initiativ
Attacker: Vapen = Yxa: +1 i en attack med vapnet. **2.5 Hjärtan** i skada
Notes: Goliat sedan han var liten har levt i byn i närheten av Helsings gods. Han såg alltid upp till monsterjägarna och har dödat några varulvar och skelett han själv. Men hans favorit byte är stora djur med mycket päls. Han är glad och högljudd men kan bli seriös om det behövs. Stor, Stark, glad.

Druid ledare “Thulu”
Stats: STY: 2 SMI: 4 INT: 4 KAR: 3
Monster tärningar: 2
HP: 8
Förmågor: Boss = 2 fiender: 1 attack. 3-4 fiender: 2 attacker. 5<X: 3 attacker
Chatuhulu magic:
1) För **en** monster tärning återvänder Thulu till livet med fullt **HP**.
2) För **1 HP** skjuts **1T6 1/1** Tentakler upp från marken.
3) Mörk aura gör att alla attacker mot Thulu gör att Monstren tar ½ hjärta i skada.
Attacker: Mörk magi: Denna magi gör **1** och ½ hjärtan i skada på allt förutom djur som bara tar ½ hjärta
Notes: Thulu växte upp i byn här på Helsings ö men han blev övergiven i skogen. han växte upp med druiderna som bad till den store Cthulhu. Han blev som ung vald och unik på grund av hans magiska krafter. Thulu pratar aldrig och ingen har sett hur han ser ut under masken.
Demonkrafter: Tar någon på sig Thulus mask så får de demon kraften “Cthulhu minions”
Effekt: För **1 HP** skjuts **1T4** Tentakler upp från marken. De kan gå runt och attackera. Som hantlangare men kan inte prata och är sämre hantlangare. Skada ½ **Hjärtan.**

Träskmonstret “Hugo”
Stats: STY: 6 SMI: 3 INT: 1 KAR: 2
Monster tärningar: 3
HP: 20
Förmågor: Boss = 2 fiender: 1 attack. 3-4 fiender: 2 attacker. 5<X: 3 attacker
Mjuk: Kan bara ta 2 hjärtan i skada åt gången
Vatten: Om vatten finns till hands kan Hugo läka 1t6 Hjärtan istället för en attack handling.
Attacker: Lång slemming arm: Gör 3 hjärtan i skada delat på alla träffade (Minst 1 hjärta).
Giftig gyttja: För en monster tärning träffas en fiende av gift som gör 1 hjärta i skada i 1t4 rundor.
Notes: Hugo levde i träsket på Helsings ö Men blev tagen av helsing till Den norra delen av skogen och blev sagd att om Sigillen försvann skulle hans träsk försvinna. Hugo vill hem men vill inte förlora träsket. Han är snäll men väldigt ledsen och förtvivlad. också ganska dum.
Fånge: Hugo älskar Djur och har ett som fånge i grottan nära sigillet. Då hugo är död eller påväg till träsket så kommer Djuret gå fri och följa med de som räddade honom.

Skelettet “Bono”
Stats: STY: 5 SMI: 4 INT: 3 KAR: 1
Monster tärningar: 3
HP: 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 25 HP
Förmågor: Boss = 2 fiender: 1 attack. 3-4 fiender: 2 attacker. 5<X: 3 attacker
Delar: Bono är uppdelad i 5 delar. Kropp, Höger arm, Vänster arm, Vänster ben och Höger arm. Varje del har 5 hälsa och faller samman då den är på noll. Träffas huvudet så tar alla delar 1 i skada. Till sist finns bara en stor pratande döskalle.
Ben: Bono kan ta ett annat skelett och ersätta en av hans tidigare lemmar. (+5 HP)
Attacker: Kasta ben: Bono kan slänga ett ben på en fiende som gör **2 hjärtan** på allt som har ben. **1** ½ på allt annat.
Krossa: Med båda händerna slår bono ner i marken. 3 hjärtan i skada på alla som träffas.
Notes: Bono har varit bossen på kyrkogården så länge den funnits. Det största skelettet som inte är rädd att visa vad han går för. Han är ganska högljudd och gillar att håna fiender.
Demonkrafter: Tar någon med sig Bonos huvud så får de demon kraften “Evigt lidande”
Effekt: För **1** Kritisk skada så kan monstret få tillbaka **1t6** normala hjärtan

Van Helsing
Stats: STY: 4 SMI: 6 INT: 4 KAR: 5
Monster tärningar: 1 för varje fiende
HP: 30
Förmågor: Boss = 2 fiender: 1 attack. 3-4 fiender: 2 attacker. 5<X: 3 attacker
Erfarenhet: Helsing vet vad han gör och får för 1 monster tärning direkt när han vill attackera en fiende gratis.
Svaghet: Helsing kan alla monsters svaghet vilket ger han ett övertag mot alla monster. Varje gång han attackerar ett monster rullar han **1T6** och på en 6a lyckas han gör han **1 permanent hjärta** i skada.

Attacker:
Armborst: **2 Hjärtan** i skada. **3** på vampyrer och djur monster
Dolkar: **2 hjärtan** i skada. **3** på allt odött.
Monster krafter: Helsing får dra 2 kort från attacker och förmågor och välja en att använda istället för en attack.

Notes: Helsing har planerat denna halloween mycket länge nu. En kväll att samla alla monster på hans familjs gamla Ö där han kan döda dom alla en gång för alla. Helsing har dock gjort det omoraliska. Djävuls Fällan han konstruerat drar till sig alla monsters kraftfullaste krafter och samlar dom i hans hus där han absorberar dom och långsamt blir kraftfullare och kraftfullare vilket gör honom till ett monster starkare än något annat.

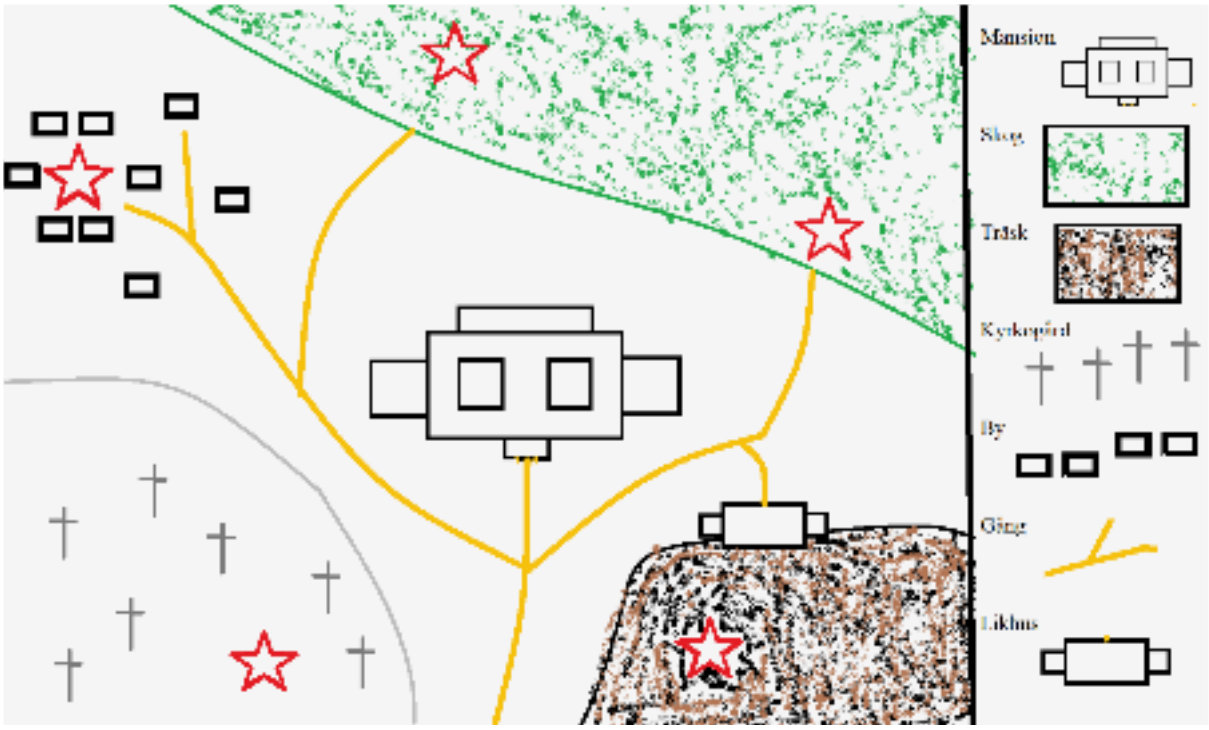
Död: Blir Helsin besegrad kommer alla monsters krafter att återvända och alla monster blir kraftfulla igen men finns tiden och om spelarna är lite väl kaxiga så kommer en ny fiende träda fram. Om detta händer så kommer alla monster märka hur deras krafter plötsligt försvinner igen och hur Pelle fågelskrämman har absorberat dom alla. Pelle var nämligen den som hjälpte Helsing att göra Sigillen och kunde därför berätta om dom. Pelle blir enorm och börjar krossa allt i sin väg När detta händer kommer Helsing långsamt återvända till liv tack vare att vissa krafter stannat i honom (eftersom vissa monster är döda) och Helsing kommer även slåss eller fly.

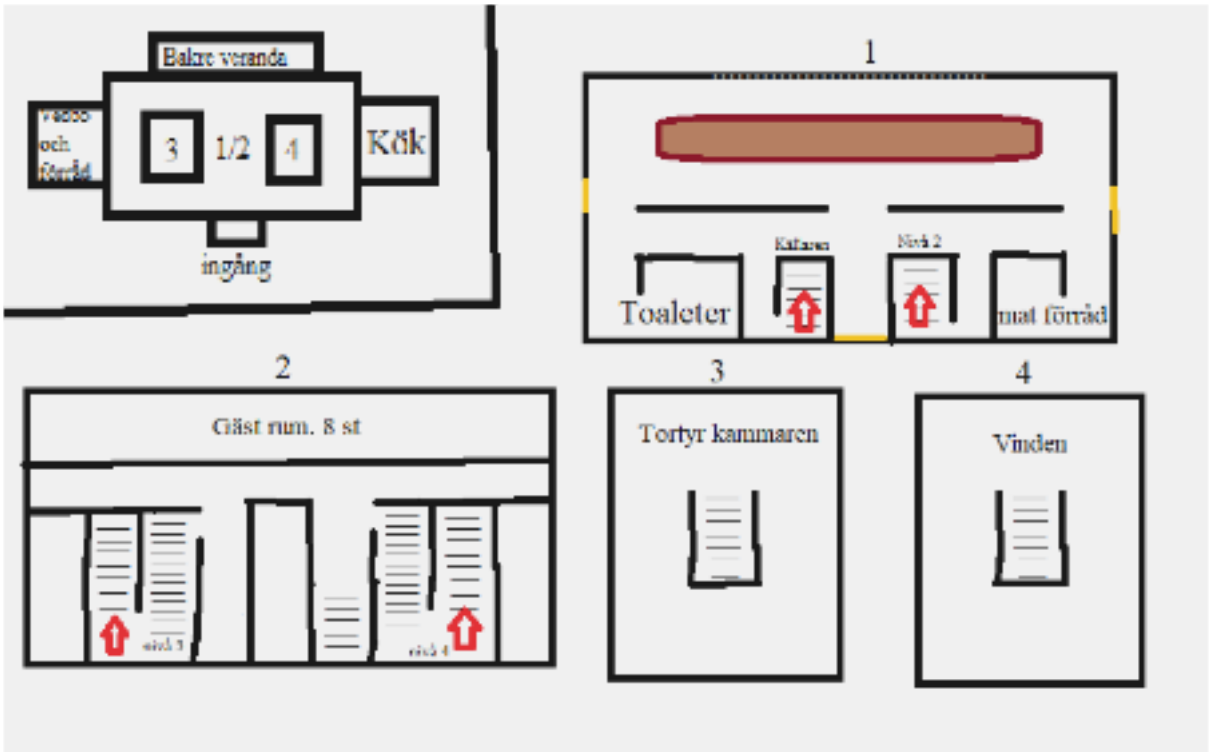
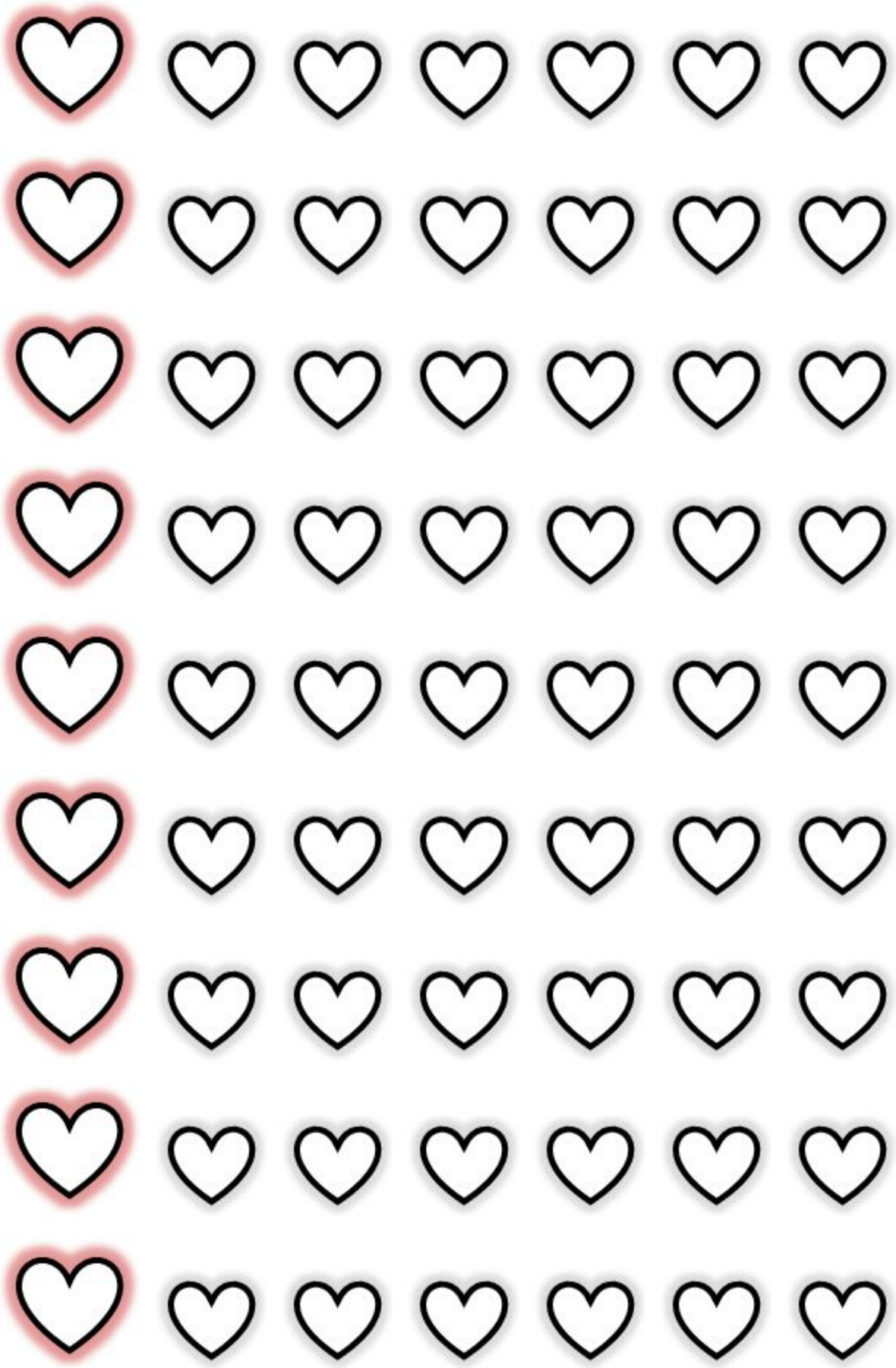
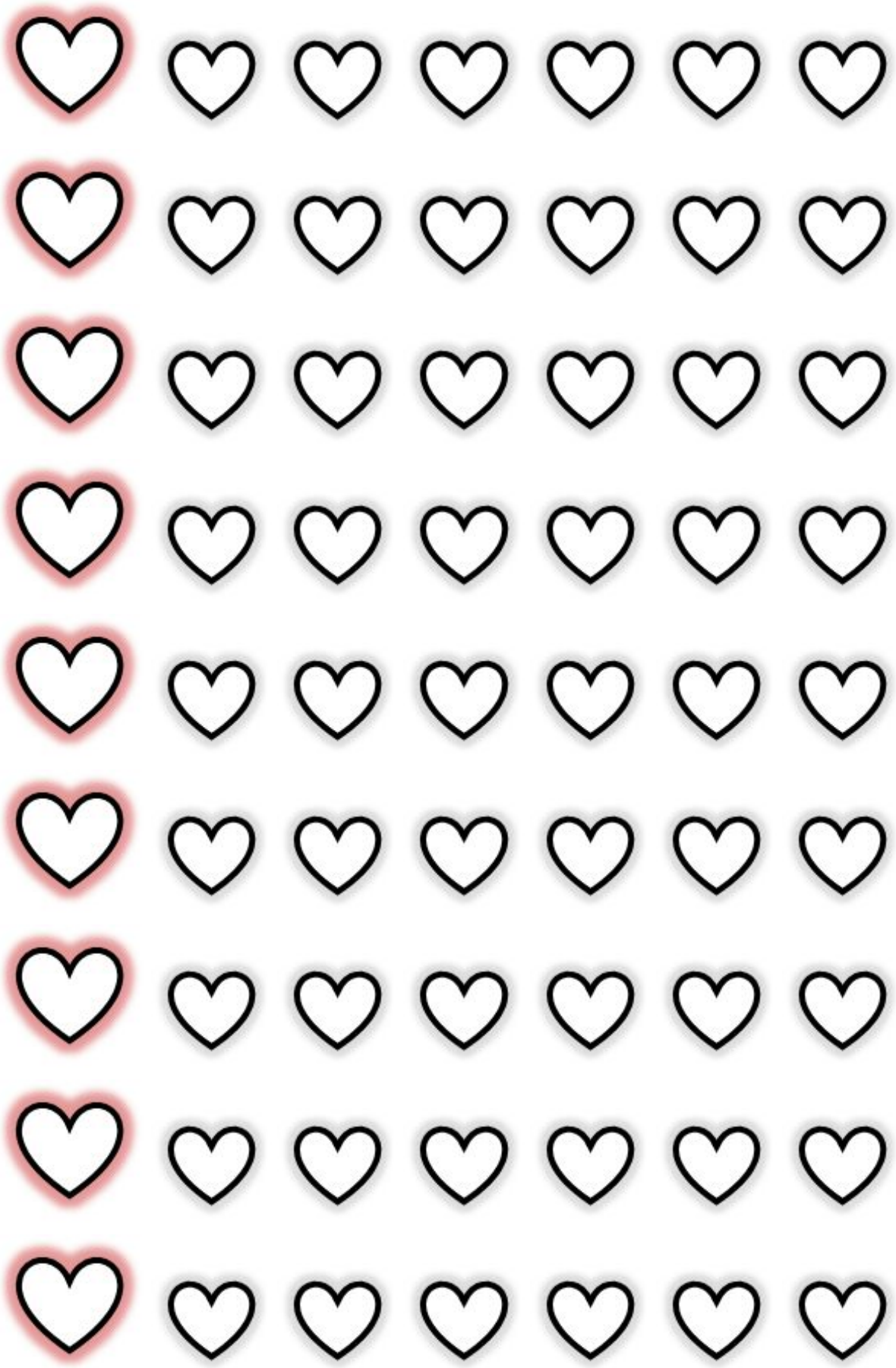
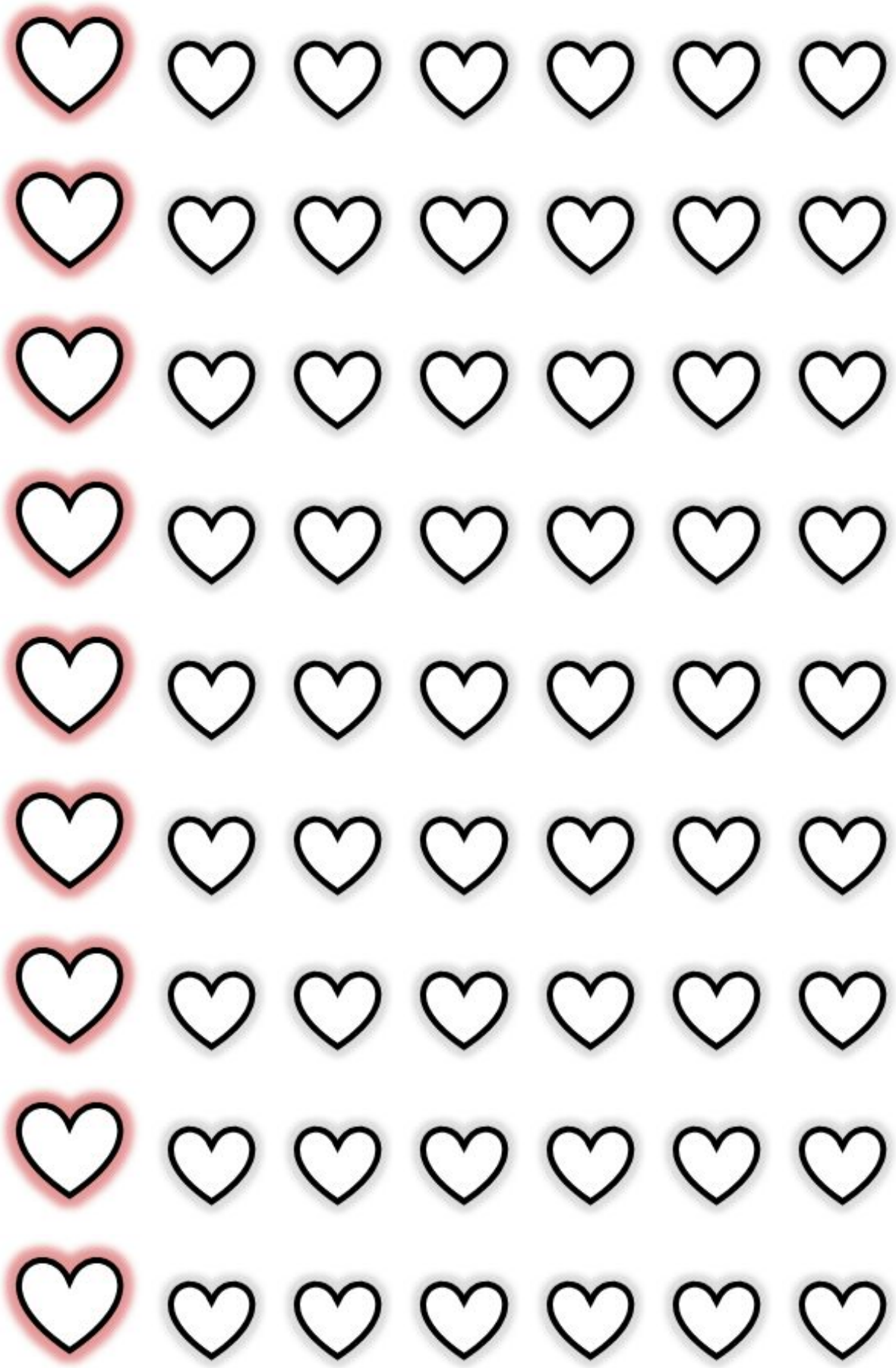
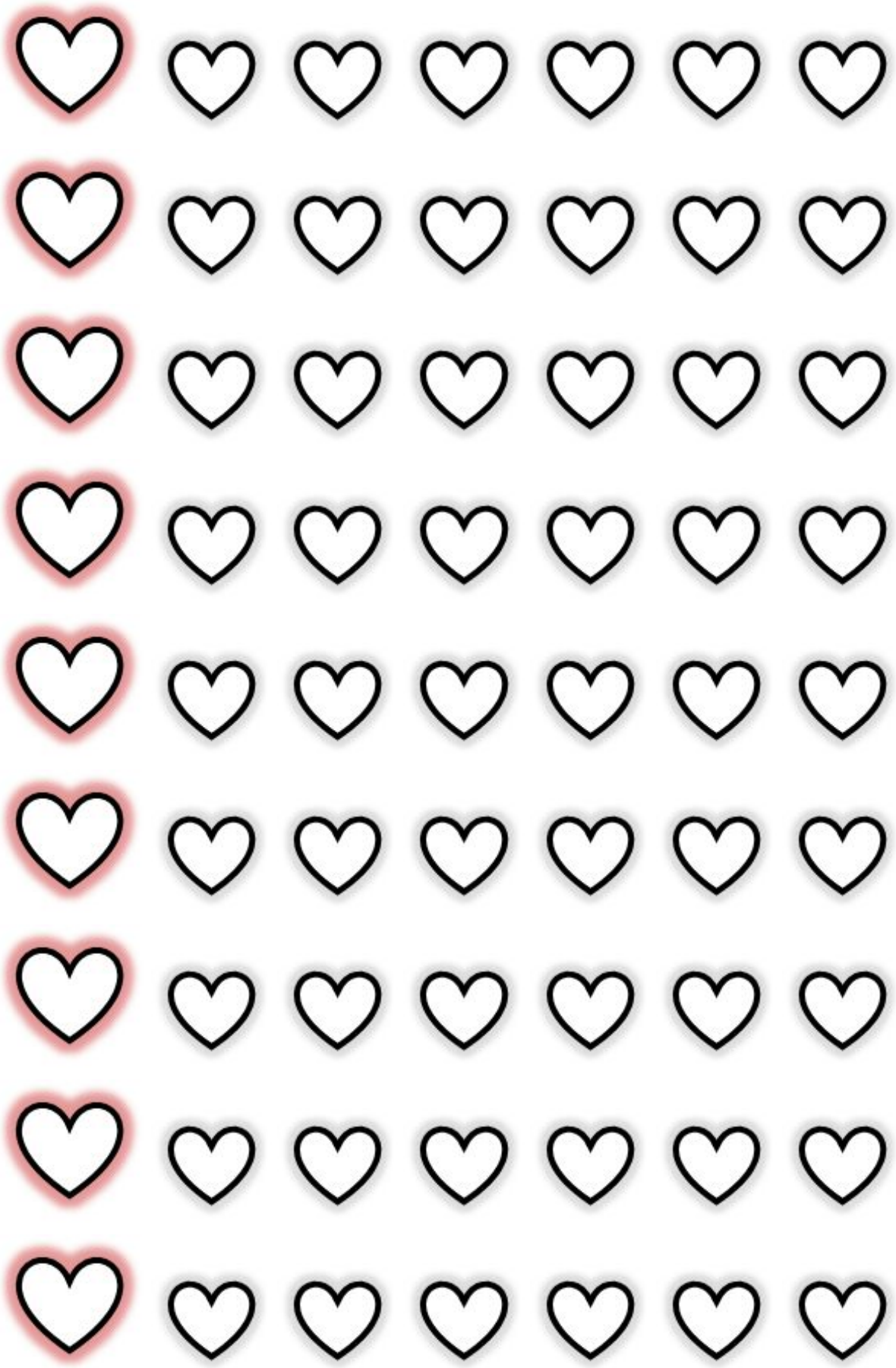
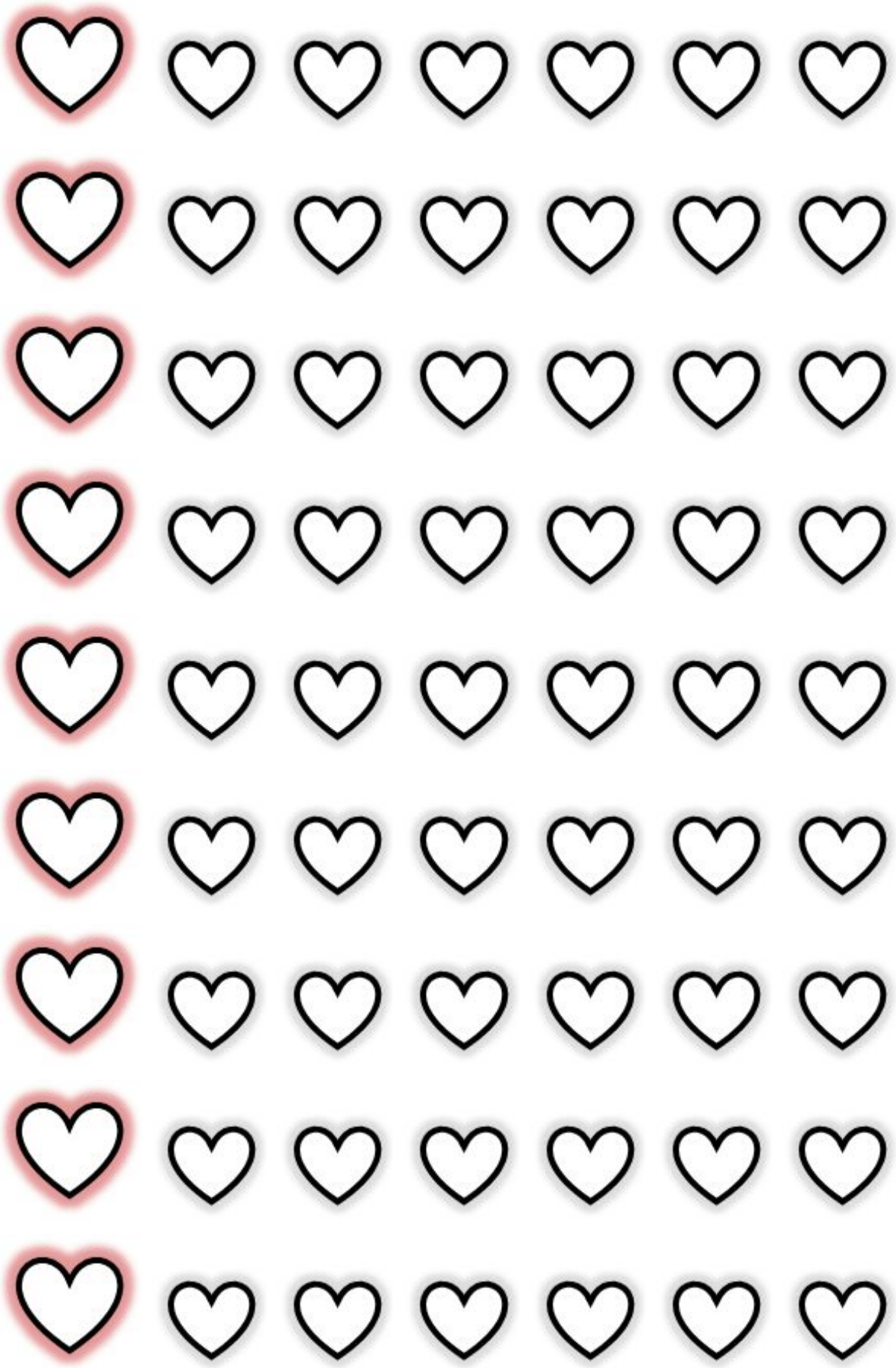
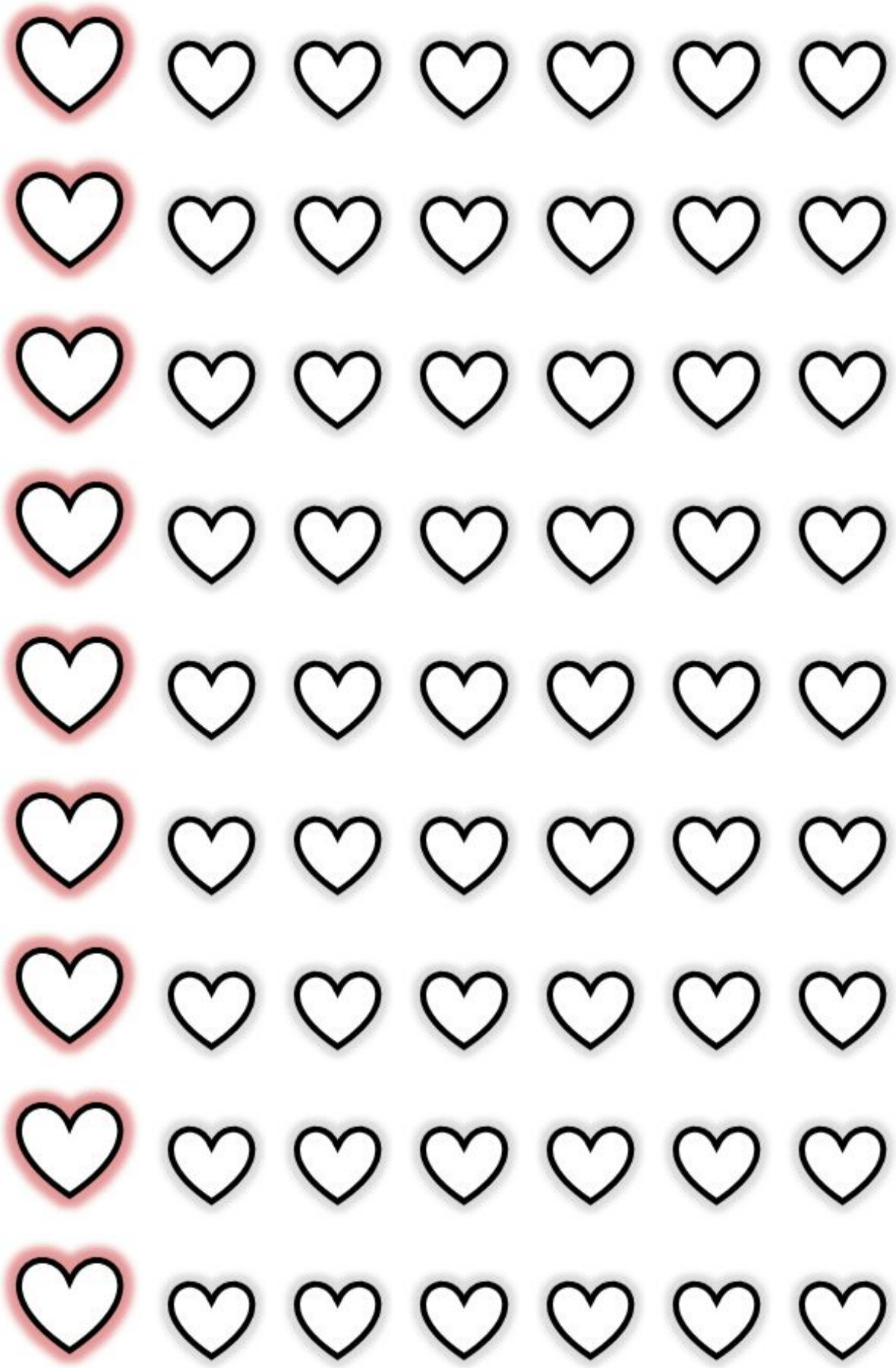
Fågelskrämman Pelle (NPC)
Stats: STY: 1 SMI: 1 INT: 2 KAR: 2
Monster tärningar: 1
HP: 5
Notes: Helsing använde pelle för att meddela monstrerna om sigillen och sätta dit dom innan halloween. Han kommer varna spelarna om sigillen eftersom han har en egen plan att ta allas krafter och bli det farligaste monstret.

Fågelskrämman Pelle (Boss)
Stats: STY: 5 SMI: 5 INT: 5 KAR: 5
Monster tärningar: 5
HP: 40
Förmågor:
Boss: Pelle är en boss men får fortfarande bara attackera en gång och det är efter alla andra monster.
Krafter: Pelle har absorberat så mycket kraft att han kan knappt hantera den. På hans tur får han dra ett attack kort och förmåge kort och aktivera båda gratis.
Överbelastning: Pelle har för mycket kraft och tappar 3 HP varje runda om han inte spenderar 1 monster tärning.
Attacker:
Slag: Skulle Pelle inte kunna attackera eller bestämmer sig för att göra en vanlig attack spenderar han 1 monster tärning och slår ett slag mot alla fiender som gör 3 hjärtan i skada om den träffar. Fiender slår SMI för att undvika
Inga fler monster: Skulle Pelle känna att han förlorar X<10 i hälsa så kan han på 2 av sina rundor förstöra alla monsters krafter och därmed göra alla monster dödliga och mänskliga. Görs detta är monstrens tid över och det är människornas tur.

Notes: Pelle har alltid velat bli tagen seriöst och nu är han äntligen den starkaste som finns. han kommer att börja med att slå ned alla som försöker hindra honom och det gör han genom alla döda allt och alla på Helsings Ö. Pelle kan bli besegrad och hinner han inte använda Inga fler monster kommer alla monster återfå sina krafter och kunna återvända hem men blir monstrerna besegrade kommer världen för alltid leva i skräck för Pelle fågelskrämman.

Monster	Svaghet	Krav (i Horror Mode)
Vampyren Dracula	Påle i hjärtat	Prata mycket om blod.
Frankensteins monster	Eld	Spela dum.
Varulven Victor	Silver	Yla då och då.
Spöket Boo	Exorcism	avsluta varje mening med ooooo...
Liemannen	Hans egna lie	Fråga hela tiden om folk vill dö.
Piraten Rödskägg	Dränka	Använd pirat ord. Landkrabba tex.
Häxan Hagda från blåkulla	Eld	Skratta elakt ibland.
Huvudlösa ryttaren	Döda hästen sedan ryttaren	Fråga alla om de sett ditt huvud.
Skelettet (Namn på spelaren)	Krossa	Klaga alltid på att du är ett skelett.
Zombien Zaaack	Eld eller krossa huvudet	Säg “Hjäääärna” ofta.
Alien Scheee	Uranium	Kan inte prata.
Demonen Dazulu (Diego)	Exorcism	Pyroman.
Osynlige mannen Mange	Ögonen är svag punkt	Klaga på alla andra.
Nymfen Nora	Träpåle	Tänk alltid på naturen först.
Fen Fifi	Eld	Var dryg, väldigt dryg.
Medusa	Spegel	Messiaskomplex.
Minotauren Mino	Sword of Aegeus	Hungrig på människor hela tiden.
Harpyan Henny	Hennes egna klor och eld	Prankster. Gillar spratt.
Lilla flickan Annabelle	Exorcism, Eld	Alltid arg och sur.
Storfoten Bibi	Eld, Järn	Väldigt feg och rädd.


Mansion
Skog
Träsk
Kyrkogård
By
Gång
Likhus


Bakre veranda
Vedbo och förråd
3
1/2
4
Kök
ingång
1
Toaleter
Kallaren
Nivå 2
mat förråd
2
Gäst rum. 8 st
nivå 3
nivå 4
3
Tortyr kammaren
4
Vinden