I begynnelsen fanns Ljuset.

MATINEE CHRONICLES

ETT STORT TACK TILL

Rebecca Linde	massiv textredigering
Kristoffer Aldén	bollplank
John Gustafsson	respons på rollpersonshäftet
Andreas Sölvebring	textredigering
Måns Broman	textredigering
Mattias Axelsson	kommentarer och frågor
Mattias Bornmo	enstaka kommentarer

Rickard Elimää
Melbourne, 2011
www.urverkspel.com/matine

VAD ÄR DETTA?

Matinee Chronicles är en Matiné-modifikation till Mutant Chronicles. Systemet för fram en kreativ och actionfylld miljö genom att överlåta till spelarna att få beskriva deras egna handlingar samt delar av miljön. Spelet skapar hjältar och förutsätter att de till sist alltid kommer att lyckas. Om de lyckas är inte intressant, utan *hur* de lyckas. En förklaring som spelaren ska ge.

Det du behöver för att spela detta spel är kunskap om Mutant Chronicles-världen samt rollpersonhäftet och rollformulären som finns att tillgå på hemsidan. Om du har några frågor, tveka inte med att kontakta mig.

Rickard Elimää
rickard80@gmail.com

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Systemet **4**
Tärningsslag 4
Resultatet som vägledning 4
Satsa 4
Nivåer 4
Samverka 5
Förlängd konflikt 5
Svårighetsgrader 5

Spelarresurser **6**
Grundegenskaper 6
Färdigheter 6
Fysikfärdigheter 6
Smidighetsfärdigheter 6
Intelligensfärdigheter 6
Personlighetsfärdigheter 7
Vaksamhetsfärdigheter 7
Tillgångar 7
K-marker 7
Hjältepoäng 8
Hjältepoäng och höja existerande värden 8
Hjältepoäng och bekanta 8
Hjältepoäng och öde 8
Rykte 8
Om att få hjältepoäng 8
Beskrivningsord 9
Hur en rollperson blir skapad 9

Strid **10**
Skada 10
Slås ut på... 10
Initiativ 10
Handlingar 10
Stridsgenomgång 11
Stridsmanövrar 11

Konsten **12**
Grader 12
Varaktighet 12
Räckvidd 12
Konstens sidoeffekt 12
Inriktningar inom konsten 13
Exorcismen 13
Förutskickelsen 13
Förändringen 13
Kinetiken 13
Mentalismen 13

Korruption **14**
Sinnesryckning 14
Förvändning 14
Korruptionskällor 15

SYSTEMET

TÄRNINGSSLAG

För att få spelaren att beskriva sin handling utförligt krävs det att handlingen deklareras på rätt sätt. I detta system spelar det inte så stor roll vad en rollperson gör utan istället vad den vill åstadkomma. Här nedan följer en deklaration av en handling (se exempel, sida 5).

1. **Spelaren deklarerar målet med sin handling.** Det kan vara sådant som att ta sig in i ett hus, att försöka övertyga någon eller ta sig över ett stup.
2. **Spelaren deklarerar medlen.** Ett medel är vad rollpersonen använder för att uppnå målet. Normalt är detta en färdighet och eventuella föremål.
3. **Spelledaren ger en eventuell modifikation.** Baserad utifrån handlingens inverkan på scenariot.
4. **Spelaren gör ett tärningsslag.**
5. **Resultatet av handlingen blir beskriven.** Vem som beskriver beror på utfallet. Om slaget lyckas ska spelaren beskriva på vilket sätt rollpersonen lyckas uppnå målet med hjälp av medlet. Om slaget misslyckas ska spelledaren beskriva varför handlingen misslyckas.

Det är genom att föra samman medlet och målet som det kan uppstå en kreativ utmaning för spelaren. Fram till det att slaget har skett har ingenting hänt i fiktionen. Reglerna måste på något sätt få effekt i världen, vilket sker via beskrivningen. Om spelaren vill hoppa över ett stup (mål) med ett fordon (medel) måste spelaren beskriva *hur* det går till vid ett lyckat slag. Spelaren får dock använda vilket medel som helst för att uppnå målet så länge medlet vävs in i beskrivningen. Hur tar man sig över ett stup genom att använda en slangbella, färdigheten Vältalighet eller genom att använda sig av en karta?

RESULTATET SOM VÄGLEDNING

Personen som utför handlingen slår 2T10 mot en färdighet, grundegenskap eller Tillgångar (se sida 6-7) beroende på vad som är relevant för handlingen. Är summan av tärningarna lika med eller under värdet är slaget lyckat. Summan av tärningarna blir då handlingens Resultat och är en riktlinje för hur väl rollpersonen lyckas (se tabell nedan). Noll på tärningen är alltid noll! Att slå över sitt värde eller slå 00 ger 0 i Resultat.

0	Slaget misslyckas. Spelledaren beskriver varför.
1-4	Spelaren beskriver handlingen. Spelledaren får sedan göra en följdbeskrivning som sätter rollpersonen i knipa. En komplikation som ska skapa en utmaning till spelaren att, i sin nästa handling, beskriva sig ur utan att behöva göra ett tärningsslag.
5-9	Spelaren beskriver handlingen.
10+	Spelaren beskriver hur rollpersonen utför handlingen på ett exceptionellt sätt.

Notera Resultat 0. Spelledaren ska beskriva varför handlingen misslyckas genom att blanda in någonting utomstående som hindrar rollpersonen. Spelarna får då göra ett nytt slag för att komma förbi detta hinder. Till slut kommer de alltid att lyckas.

Om en spelledarperson gör något som involverar en rollperson slår spelledaren och beskriver de lyckade slagen medan spelaren beskriver de misslyckade.

SATSA

Spelaren kan välja att satsa innan ett tärningsslag. Genom att sänka sitt värde med två och sedan lyckas med slaget får spelaren +4 på Resultatet.

NIVÅER

Färdighetsvärden och Tillgångar sträcker sig normalt mellan 0-18. Dessa värden är även indelade i fyra Nivåer. Om en handling inte är så viktigt för uppdraget behövs inget tärningsslag utan spelledaren kan utgå från Nivåerna. ”Borde en yrkeskunnig klara av detta?”

0-4	**Nivå 0.** Okunnig.
5-9	**Nivå 1.** Relativt kunnig.
10-14	**Nivå 2.** Yrkeskunnig.
15+	**Nivå 3.** Expert inom sitt område.

SAMVERKA

En eller flera personer kan kombinera upp till fyra färdigheter. Det högsta värdet får då lägga till de lägre värdenas Nivåer. Säg exempelvis att två personer ska ta sig in i en byggnad. De har färdigheterna Lönndom 13 (högsta värdet) och 7 (Nivå 1) och utöver detta använder de Säkerhetssystem 4 (Nivå 0) och Fixare 12 (Nivå 2). Detta ger ett totalt värde på (13+1+0+2=) 15.

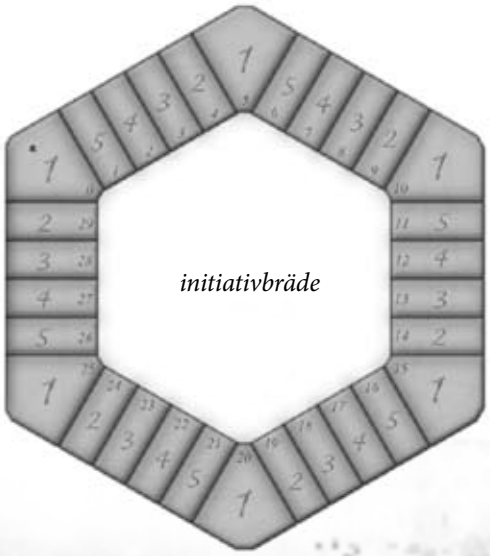
Spelarna måste efter slaget beskriva hur de går tillväga för att dra nytta av sina färdigheter, exempelvis använda Fixare för att få en ritning över byggnaden. Spelledaren ska uppmuntra till att fyra färdigheter alltid ska samverka i en handling.

FÖRLÄNGD KONFLIKT

En handling kräver normalt endast ett tärningsslag. Vid vissa tillfällen kan spelledaren välja att dra ut på konflikten och avkräva flera slag. Detta är något som endast sker om det är flera grupper emot varandra, exempelvis spelledarpersoner som slåss med varandra eller inbrottstjuvar som vill in i en byggnad medan det finns säkerhetsvakter som försvarar byggnaden.

Alla samverkande grupper slår var sitt slag. Efter varje slag får den part som har högst totalt Resultat beskriva vad som händer i just det skedet. Vid nästa slag adderar de sina Resultat till sina tidigare Resultat. Den grupp som ensam når den högsta summan över 24 har vunnit och får beskriva hur konflikten tar slut.

Använd dig av initiativbrädet (mer om brädet på sida 10) för att tydligt visa vem som leder konflikten och får beskriva händelseförloppet.



Exempel: Petri vill fly från en säkerhetsstyrka (mål) och spelledaren vill ha en förlängd konflikt. Petri använder sig av (medlen) Akrobatik 13, Enkelskott 12 (Nivå 2) och Markfordon 8 (Nivå 1). Petri slår 8 medan vakterna slår 5. Spelaren leder och beskriver hur Petri skjuter sönder ett diaramafönster, hoppar ut och ned på gatan där han slänger sig upp på sin motorcykel.

Nästa runda slår vakterna 13 (totalt 18) medan Petri slår 2 (totalt 10). Spelledaren beskriver hur Petri hör helikoptrar och ser strålkastarljus svepa ned över gatan.

SVÅRIGHETSGRADER

Det finns fem svårighetsgrader som spelledaren har som riktlinjer. Notera att svårighetsgraderna inte utgår från hur rollpersonen försöker utföra handlingen utan vad målet med handlingen är och även mycket hur mycket slaget påverkar uppdraget. Utöver detta är grundegenskapsslag alltid Mycket lätta (+10) i grund.

Mycket svårt (-10): Spelaren tar ett väldigt kliv i uppdraget med detta slag.

Svårt (-5): En omfattande uppgift som innefattar många faktorer som kan gå fel.

Krävande (±0): När handlingen ställer specifika krav på rollpersonen, exempelvis i en stressad situation.

Lätt (+5): Det är troligt att rollpersonen borde nå målet.

Mycket lätt (+10): Grundegenskapsslag eller när spelledaren bara vill ha ett kontrollslag.

DETTA AVSNITT PRESENTERADE FÖLJANDE TERMER

Förlängd konflikt: används när flera grupper konkurrerar (tävlar) i en handling. Den som först ensam får den högsta summan över 24 vinner konflikten.

Nivå: alla värden är indelade i fyra nivåer. Dessa kan spelledaren använda sig av för att bedöma om en handling lyckas utan att behöva göra ett slag. Nivåer används också vid samarbete.

Resultat: hur bra spelaren lyckades med sitt slag. 10 eller mer i Resultat innebär exceptionellt lyckat.

Samverkan: upp till fyra färdigheter kan kombineras av en eller flera personer. Det är alltid den högsta färdigheten som används och de andra värdena adderar sina Nivåer till denna färdighet.

Satsa: -2 för att få +4 på Resultatet vid ett lyckat slag.

Svårighetsgrad: spelledaren modifierar handlingen utifrån hur stor inverkan målet har på uppdraget.

SPELARRESURSER

GRUNDEGENSKAPER

Naturliga förutsättningar som rollpersonen har fått från sin uppväxt. 2-3 är normalt för en rollperson. 5 och över anger någonting som utmärker rollpersonen. Spelledarpersoner har i regel 0 i alla grundegenskaper.

Fysik: används för att klättra, hoppa, slåss obeväpnad, motstå gifter och skador, löpa, simma, slå in dörrar och kasta föremål.

Smidighet: innefattar balans, reaktionsförmåga, vighet, koordination, förmåga att röra sig ljudlöst och undvika anfall.

Intelligens: kunskap om sitt eget yrke där exempelvis en journalist sitter på insiderinformation om sådant som angår journalister. Grundegenskapen innefattar även logisk och analytisk förmåga.

Psyke: viljestyrka, hur lyckosam personen är, anger maxantalet för Öde (sida 8) och visar på förmågan att stå emot korruption och skräck. Ett högt Psyke säger att personen är satt till världen av en orsak.

Personlighet: höga värden ger ett positivt första intryck, väcker uppmärksamhet, är förtroendeingivande, visar på ledarförmåga, är respektingivande, utröner sanningshalten i rykten och ser känslor eller om någon ljuger genom att tolka kroppspråk. Anger även maxantalet för Bekanta (se sida 8).

Vaksamhet: höga värden ger mer information om en plats eller fler ledtrådar kring ett problem. Används för att lägga märke till saker på avstånd, upptäcka ett bakhåll i förtid, höra ljud, känna lukter eller för att hitta ett gömställe.

FÄRDIGHETER

Kunskaper som rollpersonen lärt sig under sin karriär. Spelledarpersoner har alltid samma värde i sina färdigheter som deras grundegenskapsvärde +10.

FYSIKFÄRDIGHETER

Kasta: använda kastvapen för att skada eller träffa specifika mål. Det går också att använda Fysik men kan då inte slå ut personen med en träff (se Slås ut på..., sida 10).

Närstrid: innefattar både beväpnad och obeväpnad närstrid. Det går även att använda Fysik men kan då inte slå ut personen med en träff (se sida 10).

Enkelskott: att skjuta med och underhålla sitt vapen.

Automateld: används i samband med stridsmanövrar (se sida 11). Går inte att samverka med Enkelskott.

SMIDIGHETSFÄRDIGHETER

Akrobatik: ta sig över hinder, slå volter, svinga sig i rep, gå på lina och andra typer av rörliga manövrar.

Fingerfärdighet: kortkonster, stjäla föremål och plantera föremål på någon.

Lönndom: smyga, gömma sig, skugga och utge sig för att vara någon annan.

Säkerhetssystem: kunna ta sig in där man normalt inte har tillträde samt desarmera fällor på vägen.

INTELLIGENSFÄRDIGHETER

Bioteknik: biologi och kemi. Inbegriper även datorer, cybernetik och subreality men är Mycket svårt för någon utanför Cybertronic (se rollpersonshäftet).

Codex Cardinalus: innehåller tusentals levnadsregler och visdomsord. Används av missionen för att stärka moralen och för att ge råd medan den används av inkvisitorerna som information om Mörkret och som lagbok för att döma kättare.

Konsten: *exorcismen, förutskickelsen, förändringen, kinetiken, mentalismen*. En helig kraftkälla som har sitt ursprung i kosmos. Endast teoretisk kunskap för de som inte har arketypen inkvisitor eller mystiker. Inkvisitorer får välja en inriktning från början medan mystiker får lika många som sitt värde i Psyke.

Kunskap: Egenpåhittade färdigheter om spelaren känner sig sakna något. Förslag på inriktningar: *administration, arkitektur, Geoffrey R. Hazeltinehamnen, idrottare, kremering, kändisar, Lunas gruvor, min hund, Mörka Legionen, shopping, skvallerpress, sprängämnen, taxibolag, tjallare, övervakning.*

Medicin: används för att kurera alla sorts åkommor. Efter strid får rollpersonen slå ett slag per skadad rollperson och sänka dess Skada med Resultatet.

Mekanik: kunskap om fysik och teknologi som används för att bygga, modifiera och reparera mekaniska konstruktioner.

PERSONLIGHETSFÄRDIGHETER

Etikett: värdet säger hur inflytelserik du är, din kunskap om seder och bruk samt hur stort kontaktnät du har i din korporation. Att använda färdigheten utanför din egen korporation är Svårt (-5).

Fixare: används när något behöver införskaffas som vanliga medborgare normalt inte skulle få tag på.

Media: på något sätt har du tagit plats bland medierna, vare sig du är reporter, filmstjärna eller krigshjälte. Använd färdigheten för att få tillgång till information eller områden eller för att förhindra att information läcker ut till pressen.

Vältalighet: retorisk förmåga för att kunna manipulera andra.

VAKSAMHETSFÄRDIGHETER

Djurvana: kunna träna och kontrollera tama såväl som vilda djur. Innefattar även kunskap om alla djur, exempelvis vad de äter, deras förmågor, hur man kurerar eventuella åkommor med mera.

Flygfarkoster: kunskap om att framföra och reparera helikoptrar, flygplan, svävare och även rymdfarkoster.

Markfordon: innefattar framföra och reparera bilar, långtradare, motorcyklar och diverse markstridsfordon.

Överlevnad: används när det handlar om att kunna klara sig utanför stadsmiljöer, som i Venus djungler, Mars öknar eller Merkurius gruvor.

TILLGÅNGAR

Närhelst rollpersonen eller hela gruppen behöver ett föremål ska ett slag mot Tillgångar ske. Färdigheter kan samverka med Tillgångsslaget. Ett slag med Resultat 10+ gör att föremålet i fortsättningen ger +1 på slag när det används i en handling. Anteckna bonusen på rollformuläret. Tillgångar modifieras på följande sätt:

Mycket svårt (-10): Det är högst osannolikt att rollpersonerna har detta föremål.

Svårt (-5): Föremålet är ovanligt förekommande eller begränsad till en viss korporation.

Krävande (±0): Det går att köpa föremålet i butik.

Lätt (+5): Det borde ha ingått i eventuella förberedelser att rollpersonen har skaffat föremålet.

Mycket lätt (+10): Arketypen eller karriären kräver föremålet eller föremålet är väldigt vanligt förekommande. Normalt krävs inget slag för detta.

Det är inte meningen att spelarna ska behöva slå för varenda pryl som de har eller betala för mat, bensin eller om de ger dricks. Utifrån värdet kan du dra slutsatser kring vad de borde äga. Eftersom det är en våldsam värld förutsätts det exempelvis att alla rollpersoner har ett vapen. Förslag som mer borde ingå i rollpersonens ägo kan du se nedan.

0-4 **Hemlös.** Din sovplats är kloakerna, gränder och härbärgen eller, om du ligger nära 5 i Tillgångar, en väns soffa, övergivna byggnader eller kanske ett skjul som du har spikat upp av skrot. Du får mat genom att leta i soptunnor, tigga eller stjäla och får ibland pengar från det sociala skyddsnätet.

5-9 **Låginkomsttagare.** Du har en egen bostad med elektroniska lyxföremål som TV, stereo och diskmaskin. Du har råd med enklare nöjen och har möjligtvis även en fungerande bil.

10-14 **Bättre ställt.** Kan kosta på dig några extrema lyxartiklar och en kostsam hobby. När du börjar närma dig 15 i Tillgångar har du haft råd med att köpa din lägenhet.

15+ **Rik.** Du äger nu en eller flera luftiga lägenheter eller ett hus med tillhörande garage. Du har konst, designmöbler, -smycken och -kläder och dina fordon behöver inte längre bara bestå av bilar. Du har lagt dig till ett par kostsamma vanor, som att alltid äta ute, och har anställda som sköter om din bostad. Varje helg är fylld av arrangemang av något slag, som att besöka galor, kasinon, avslappningsresorter eller göra längre resor.

K-MARKER

Kardinalmarker är den officiella valutan i Luna City. I detta spel är pengar en abstrakt resurs som går under namnet k-marker. Spelaren får fem k-marker från början och de kan användas på två sätt: antingen ger

de 40 extra i ammuntion eller så får spelaren, efter ett Tillgångsslag, temporärt höja Tillgångar lika många steg som spenderade k-marker. Detta kan göra att misslyckade Tillgångsslag ändå lyckas. Håll k-marker abstrakta! Om rollpersonerna genomsöker ett lik så får de k-marker istället för föremål.

För att ge spelarna en morot för att göra uppdrag sänks Tillgångar med ett varje månad ned till minst noll. Systemet förutsätter att rollpersonerna gör minst ett (större) uppdrag i månaden. För att förhindra sänkningen måste spelarna betala lika många k-marker som sina Tillgångar. Se till att dela ut minst lika många k-marker som rollpersonernas totala Tillgångar jämnt över hela uppdraget och ge även mellan 5-15 extra k-marker till hela gruppen, beroende på hur generös du vill vara och hur ofta ni strider. När rollpersonerna får uppdrag är betalningen i k-marker och det är brukligt att få 20 % av summan i förskott.

HJÄLTEPOÄNG

Varje spelare får två hjältepoäng vid spelomgångens början. Dessa kan användas till följande tre saker:

- Höja ett värde.
- Hitta på en kontakt som rollpersonen har.
- Slå en 1T10 extra efter det att ett slag har gjorts.

HJÄLTEPOÄNG OCH HÖJA EXISTERANDE VÄRDEN

Spelaren får när som helst spendera 2 hjältepoäng för att få höja ett värde. Hur det höjs ser du här nedan.

Grundegenskap: om spelaren slår över 10 + grundegenskapens värde höjs grundegenskapen ett steg. Detta påverkar inte några eventuella färdigheter.

Färdighet: färdigheten höjs ett steg om spelaren slår över det nuvarande värdet. Spelaren får addera sin grundegenskap till slaget.

Tillgångar: Värdet blir höjt ett steg om spelaren slår 2T10 över Tillgångar.

Föremål: Spelaren slår mot Tillgångar, modifierat negativt med föremålets bonus. Lyckas slaget blir föremålets bonus höjt med ett. Spelaren måste beskriva hur föremålet förbättras. För att höja en bil +4 med Tillgångar 12 måste spelaren slå 2T10 mot (12-4=) 8 för att få höja bilens bonus ett steg. Föremål får tillsammans ge maximalt +5 till ett färdighetsslag.

HJÄLTEPOÄNG OCH BEKANTA

Spelaren kan även spendera hjältepoäng för att hitta på eller använda sig av tidigare etablerade kontakter som bistår med information eller på annat sätt hjälpa rollpersonen vidare i scenariot. Den bekanta ska vara relaterad till rollpersonens arketyp, tidigare karriär eller färdigheter. De spenderade poängen läggs till en pott som kallas för Bekanta. Dessa poäng omvandlas tillbaka till hjältepoäng igen vid spelomgångens slut. Bekanta kan aldrig överstiga rollpersonens Personlighet. Spelaren får fortsätta spendera hjältepoäng på kontakter även om Bekanta inte skulle höjas längre.

HJÄLTEPOÄNG OCH ÖDE

Hjältepoäng får också spenderas efter ett tärningsslag och ger då 1T10 extra att slå. Spelaren tar sedan bort en oönskad tärning bland de slagna. Varje gång hjältepoäng blir spenderade på detta sätt måste spelaren beskriva hur rollpersonen använder någonting i sin omgivning. De spenderade poängen läggs i en pott som kallas för Öde. Dessa poäng omvandlas tillbaka till hjältepoäng igen vid spelomgångens slut. Öde kan aldrig överstiga rollpersonens Psyke. Spelaren får fortsätta spendera hjältepoäng för att få extra tärningar även om Ödet inte skulle höjas längre. Spelaren får även spendera hjältepoäng när den gör sin rollperson.

RYKTE

Ett välbekant ansikte kan både öppna som stänga dörrar. Rollpersonerna kan få uppdrag baserat på sitt rykte eller möta folk som kommer upp till dem för att prata. Se till att skriva upp de saker som rollpersonerna åstadkommer, så att de kan få höra andra tala om det senare. Från början har Ryktet samma värde som summan av Personlighet och Psyke. Under spel kan Ryktet dock öka på egen hand beroende på vad rollpersonerna åstadkommer. Här nedan följer några riktlinjer över hur känd rollpersonen är.

0-4	Känd inom vänskapskretsen.
5-9	Har gjort sig ett namn i flera olika kretsar.
10-14	Erkänd inom sin megakorporation.
15+	Välkänd i Luna City.

OM ATT FÅ HJÄLTEPOÄNG

Var och en av rollpersonerna får samma mängd hjältepoäng (se nästa sida). Notera också *när* de får dem.

2: Spelmötet börjar.

1: Spelarna har varit drivande eller kreativa. De får poängen i slutet av spelomgången.

1: Spelledaren har haft kul. Spelarna får poängen i slutet av spelomgången.

1: Spelaren agerar ut ett av sina två beskrivningsord (se nedan). Varje beskrivningsord kan maximalt ge ett hjältepoäng per spelmöte.

Alla poäng i Bekanta och Öde återgår till hjältepoäng vid spelomgångens slut. Om spelaren spenderar hjältepoäng för att få slå om ett höjningsslag, efter det att Öde har återgått till hjältepoäng, innebär det att Öde ökar inför nästa spelomgång.

BESKRIVNINGSORD

Rollpersonen har två beskrivningsord som talar om vem personen är. En gång per spelmöte för varje ord får spelaren dra nytta av tidigare utspel av beskrivningsorden. Spelaren frågar då om någon har lagt märke till ordet och om någon deltagare svarar jakande får spelaren med beskrivningsordet ett hjältepoäng.

Orden kan vara specifika utseenden (cyberarm), ageranden (talar med sin hund), lukter (luktar tobaksrök), ljud som personen ofta gör (suckar), personlighetsdrag (naiv), kontaktnät (ses ofta på barer), one-liners ("Yippie kay yay!"), samtalsämnen (talar ofta om sin tro), drivkrafter (vill stiga i grader), motton ("skjut först, fråga sedan") eller värderingar (talar aldrig med en mishima). Vid slutet av spelomgången får spelaren byta ut ett av beskrivningsorden.

HUR EN ROLLPERSON BLIR SKAPAD

Hur en rollperson blir skapad finns separat i rollpersonshäftet. Tanken är att spelledaren enbart behöver skriva ut häftet och ta med sig det till spelmötet. Tillsamman med rollpersonshäftet och ett kladdformulär kommer spelaren att välja karriärer till sin rollperson. Dessa bygger upp rollpersonens färdigheter och även ger specifika händelser. Spelaren kommer att få göra viktiga val men i övrigt få en helt slumpad karaktär. Det är sedan upp till spelaren att fylla i de luckor som systemet ger för att skapa en mer genuin bakgrund. I korthet går rollpersonsskapandet till på följande sätt:

1. **Välj en megakorporation.**
2. **Få två hjältepoäng.** Dessa får spelaren spendera medan den gör en rollperson.
3. **Välj en arketyp.** Varje arketyp anger hur många tärningar spelaren ska slå vid varje grundegenskap samt ett tärningsvärde för Tillgångar.
4. **Slå fram två uppväxthändelser.**
5. **Välj karriärer.** Häftet listar en mängd olika karriärer. Det är via karriärerna som rollpersonen får sina färdigheter.
6. **Hitta på två beskrivningsord**
7. **Hitta på utrustning.** Spelaren får hitta på utrustning som ger bonus till färdigheter. Spelaren har lika många bonusar att fördela som halva sina Tillgångar, avrundat uppåt. Föremål får tillsammans ge maximalt +5 till en handling.

DETTA AVSNITT PRESENTERADE FÖLJANDE TERMER

Bekanta: en pott som växer när en spelare spenderar hjältepoäng under en spelomgång för att skapa sig en kontakt som kan hjälpa rollpersonen att komma vidare med ett problem. Bekant har en maxnivå som är densamma som rollpersonens Personlighet.

Beskrivningsord: någonting som utmärker rollpersonen. Ger ett hjältepoäng per spelmöte för varje beskrivningsord, om spelaren tydligt gestaltar ordet.

Färdigheter: kunskaper som rollpersonen har lärt sig under sin uppväxt och under sin karriärsbana genom livet. Spelledarpersoner har normalt 10 + grundegenskapsvärdet i sina färdigheter.

Grundegenskaper: naturliga förutsättningar för rollpersonen. Spelledarpersoner har normalt noll i sina grundegenskaper.

Hjältepoäng: en resurs som spelaren får använda för att öka sina chanser att lyckas, permanent höja sina värden eller för att dra nytta av kontakter.

K-marker: en resurs som temporärt kan höja Tillgångar eller ge 40 extra ammunition. Varje månad försvinner det lika många k-marker som rollpersonens Tillgångar. Om spelaren inte kan eller vill betala sänks Tillgångar ett steg.

Rykte: anger hur känd rollpersonen är. Från början är Ryktet summan av Personlighet +Psyke.

Tillgångar: rollpersonens utrustning och välstånd.

Öde: en pott som växer när en spelare spenderar hjältepoäng under en spelomgång för att markant öka sina chanser att lyckas med ett enskilt slag. Öde har en maxnivå som är densamma som rollpersonens Psyke.

STRID

SKADA

I strid gör anfallaren lika mycket i Skada som Resultatet. Skador markeras med gem på rollformuläret och ger efter ett tag minus på alla handlingar.

Skada	0-4	5-9	10-14	15-19	20-24	25
modifikation	±0	-1	-2	-3	-4	-5

När en rollperson nått 25 i Skada måste den lyckas med ett Fysikslag för att inte dö. Här nedan följer riktlinjer för att beskriva Skador, där tidigare Skador som personen ådragit sig bidrar till värre beskrivningar. Att få 5 i Skada från att vara oskadad kan beskrivas som att tappa luften medan det ger utslagna tänder om personen redan har 16 i Skada.

1-4 Näsblod, blodsmak i munnen, eller andra mindre blödningar, ytligt sår, ömmande skada, tårfyllda ögon.

5-9 Stukning, tappa luften, smärtförlamad kroppsdel, översträckt muskel, ser stjärnor, längre skärsår, lätt omtöckning, utslagna tänder.

10-14 Djupt köttsår, något går ur led, avhuggna fingrar, näsa eller öron, utstucket öga, slås medvetslös, ett ben bryts, avbiten tunga, utslagna tänder, krossad eller penetrerad kroppsdel, borthugget köttstycke. Fienden ger sig.

15+ Avhugget huvud, uppsliten hals, penetrerat hjärta, krossad skalle, bruten ryggrad, gigantiskt skärsår över hela kroppen.

Vid stridens slut förutsätts det att alla personer får medicinsk vård. Rollpersonerna får slå för Medicin, en gång per rollperson, och sänka Skadan med Resultatet. Efter det läker rollpersonen en Skada per dag.

SLÅS UT PÅ…

Om någon får lika mycket i Skada i ett anfall som värdet i vad den slås ut på, så blir den direkt utslagen. Attacker med Fysik kan dock aldrig slå ut personer på detta sätt. Namnlösa blir direkt utslagna medan namngivna rollpersoner och spelledarpersoner får slå ett Fysikslag för att klara sig. Misslyckas slaget måste personen flytta sitt gem till "utslagen". Att göra detta gör inte att personen måste slå ett dödsslag. En rollperson slås ut på 10+rustningsbonus. Vad spelledarpersoner slås ut på följer följande mall:

5: Namnlösa (oviktiga spelledarpersoner) samt djur i storlek av hundar.

10: Namngivna spelledarpersoner som fyller en viktig roll i uppdraget.

15: Robusta varelser som är två meter långa.

20: Större monster i höjdstorlek av en lastbil.

25: Gigantiska vidunder i höjdstorlek av ett tvåvåningshus eller större.

INITIATIV

Vid strid ställer alla deltagare ut var sin markör på ett gemensamt initiativbräde (finns i rollpersonshäftet) på samma värde som den högsta omodifierade fysikfärdigheten. Namnlösa delas in i lika många grupper som antalet rollpersoner och antalet kan symboliseras med tärningar på brädet. Om flera personer delar värde får spelarna agera först samt komma överens inbördes om i vilken ordning de agerar. När en person har agerat flyttar den ett visst antal steg moturs på initiativbrädet. Hur många steg beror på vilken handling som har blivit utförd.

HANDLINGAR

Det finns tre typer av handlingar i strid som kräver olika många initiativsteg på brädet.

Fria handlingar: *0 steg.* Säga några ord, plocka upp något ur packningen, förflytta sig, ladda om.

Enkla handlingar: *5 steg.* Ta upp något från marken, ge ammunition till någon annan, fly från striden.

Komplexa handlingar: *10 steg.* Slå ett tärningsslag, vanligtvis för att anfalla eller försvara sig. Om försvarsslaget lyckas när anfallsslaget misslyckas så kräver försvarsslaget inga steg på brädet.

STRIDSGENOMGÅNG

Anfallaren slår för Fysik eller Fysikfärdigheter. Om flera personer vill anfalla samma mål måste de först falla in i samverkan. De delar då markör på samma värde som den i gruppen med högst initiativ.

Försvararen slår för Smidighet eller Fysikfärdigheter för att undvika. Om en person i grupp vill försvara sig flyttar den sin markör ut ur gruppens.

Turordning

1. Avgör vem som ska agera via initiativbrädet.

Agerande

2. Den som får agera kan välja att anfalla någon. Försvararen säger vad den slås ut på. Anfallaren får i förväg välja någon av stridsmanövrarna (se nedan).

3. Försvararen kan välja att försvara sig. Endast stridsmanövern ansats får bli använd med försvar. Namnlösa får inte försvara sig.

4. Anfallaren och eventuellt försvararen slår var sitt tärningsslag med 2T10.

Skador

5. Lyckas anfallet får försvararen lika mycket i Skada som anfallarens Resultat. Om försvararen slår för en Fysikfärdighet tar ett lyckat slag bort all Skada medan om den slår för Smidighet så får försvararen minska Skadan med sitt Resultat.

6. Om Skadan uppnår vad försvararen Slås ut på blir personen direkt utslagen. Namngivna får göra ett Fysikslag för att klara sig. Kom ihåg räkna med skademodifikationen som uppstått av Skadan. Anfall med Fysik kan inte göra folk utslagna på detta sätt.

Turordning

7. Flytta markörerna för de agerande ett visst antal steg moturs, beroende på vad de gjort. Misslyckas anfallet medan försvaret lyckas behöver inte försvararen flytta sin markör för sin handling.

8. Om antalet motståndare understiger rollpersonernas antal flyr motståndarna och striden slutar. Om alla deltagare passerat stjärnan på initiativbrädet två gånger beskriver spelledaren på vilket sätt striden tar slut. Rollpersonerna kan bli tillfångatagna eller så händer någonting som gör att parterna splittras.

Om punkt 8 inte uppfylls: börja om med punkt 1.

STRIDSMANÖVRAR

Beroende på vapen får spelaren använda sig av olika stridsmanövrar för att modifiera sin utgång av handlingen. På rollformuläret går det att fylla i vilka vapen som får använda vilka stridsmanövrar. Närstridsvapen kan endast använda ansats, fint och satsning.

Ansats: anfallaren eller försvararen får -5 vid en komplex handling för att gå 5 steg färre på brädet. Den kan även få +5 på handlingen för att gå 5 steg extra vid en komplex handling.

Finta: anfallaren får -5 på värdet för att ge -5 för den eller de som vill försvara sig.

Satsa: anfallaren får dra av två från värdet för att få +4 på Resultatet vid ett lyckat slag.

Treskottsalva: anfallaren slår först för Enkelskott och om det lyckas får den slå för Automatvapen. Lyckas både slagen räknas det som en attack med två separata skador. Ett lyckat försvarsslag skyddar mot båda attacker men Slås ut på jämförs individuellt mot varje Skada. Förbrukar 3 skott.

Automateld: anfallaren slår först för Enkelskott och om det lyckas får den slå för Automatvapen. Lyckas även detta slag får spelaren slå mot Automatvapen igen. Handlingen räknas som en attack men med upp till tre olika skador. Ett lyckat försvarsslag skyddar mot alla attackerna men Slås ut på jämförs individuellt mot varje Skada. Förbrukar 10 skott.

Mejning: anfallaren slår mot Automatvapen och får -2 för varje motståndare som den vill träffa. Förbrukar 20 skott.

DETTA AVSNITT PRESENTERADE FÖLJANDE TERMER

Handlingar: fria, enkla och komplexa handlingar. De kräver 0, 5 respektive 10 steg på initiativbrädet.

Initiativbräde: bokföringshjälpmedel för initiativ. Namnlösas antal symboliseras med tärningar.

Namngivna: rollpersoner och spelledarpersoner som är viktiga för handlingen.

Namnlösa: oviktiga spelledarpersoner.

Skada: alla kan ta 24 i Skada innan de riskerar att dö. Namngivna får slå ett Fysikslag för att inte dö när de når 25 i Skada.

Slås ut på: den skadade blir utslagen om en enskild skada uppnår vad den slås ut på. Namngivna får slå ett Fysikslag för att klara sig när detta sker.

Stridsmanövrar: ansats, finta, satsa, treskottssalva, automateld och mejning. Vad dessa gör står på rollformuläret.

KONSTEN

Få personer välsignas med förmågan att kunna dra kraft från denna heliga kraftkälla. Redan från barnsben väljes de ut av profeter att formas till de mystiker och inkvisitorer som ingår i Brödraskapets led.

När Konsten används är det tre saker användaren av Konsten kan kontrollera: grad, varaktighet och räckvidd. Dessa kommer var och en för sig att påverka hur kraftfull effekt Konsten får.

GRADER

Beroende på vad spelaren vill använda Konsten till finns det tre grader att utgå från:

Stridande: Används som en Fysikfärdighet, alltså för att ge Skada eller försvara sig i strid.

Manipulerande: Manipulerar någonting i omgivningen. I strid ger denna grad +5 eller -5 till offret medan Konstens varaktighet.

Skapande: Skapar någonting från intet. I strid ger denna grad +10 eller -10 till offret.

I regel ska aldrig den skapande graden användas, utan spelaren ska uppmuntras till att alltid försöka manipulera saker i miljön, antingen saker som spelledaren har beskrivit eller genom att spelaren hittar på nya saker som finns i miljön.

VARAKTIGHET OCH RÄCKVIDD

Det finns totalt fyra varaktigheter och fyra räckvidder. I grund utgår en Konst från koncentration och beröring men kan ändras beroende på hur länge effekten ska pågå eller vad som ska omfattas.

VARAKTIGHET

Koncentration: Varar tills mystikern talar, förflyttar sig, somnar eller blir skadad.

En scen: En ny scen tar form när tid förflyter eller när rollpersonerna rör sig till en annan plats.

Ett spelmöte: Om flera månader förflyter för rollpersonerna under ett spelmöte, antas rollpersonen förnya effekten utan att några nya slag behöver ske.

En kampanj: När flera uppdrag är sammanlänkade av ett gemensamt tema eller en underliggande bakgrundshistoria.

RÄCKVIDD

Beröring: Det räcker med att vidröra kläderna.

Synhåll: Motståndaren kan inte försvara sig i strid.

Grupp: Använd reglerna för mejning: dra av två på Konsten för varje person som ska inkluderas.

Byggnad: I storlek av en skyskrapa, ett rymdskepp eller en idrottsarena. Går inte att försvara mot i strid.

KONSTENS SIDOEFFEKT

Att använda sig av Konsten är inte helt riskfritt. För mycket brukande leder till skador som ibland är såpass omfattande att användaren blir utslagen. Genom att öka grad, varaktighet och räckvidd riskerar användaren att ådra sig högre Skador.

Här nedan finns Skadan inom parentes. Lyckas slaget kommer den totala summan av Skadan att drabba användaren. Dock sänker Resultatet av ett slag för Konsten den potentiella Skadan. Detta innebär att det går att helt undvika Skador. Dessa Skador kan inte läka så länge varaktigheten löper men effekten går att frivilligt avsluta när som helst.

Grad	Varaktighet	Räckvidd
	Koncentration (±0)	Beröring (±0)
Stridande (4)	En scen (+4)	Synhåll (+4)
Manipulerande (8)	Ett spelmöte (+8)	Grupp (+8)
Skapande (12)	En kampanj (+12)	Byggnad (+12)

Exempel: En inkvisitor vill göra Skada på en grupp nekromutanter. Hon väljer stridande (4 i Skada), koncentration (±0) och grupp (+8). Totalt 12 i Skada. Inkvisitorn slår 8 och gör 8 i Skada på nekromutanterna och får själv (12 - 8 =) 4 i Skada. Nästa runda kan hon välja att fortsätta göra 8 i Skada, såvida koncentration inte har brutits. Hade inkvisitorn slagit 1 eller 2 så hade hon fått 10 respektive 11 i Skada och då blivit utslagen. Gråmarkeringen ovan visar inkvisitorns totala Skada.

INRIKTNINGAR INOM KONSTEN

Det finns allt som allt fem inriktningar inom Konsten: exorcismen, förutskickelsen, förändringen, kinetiken och mentalismen. Dessa inriktningar är teman som spelaren ska följa när den vill strida, manipulera eller skapa någonting. Spelaren får hitta på vilken effekt som helst så länge den följer det givna temat.

En inkvisitor får välja en av dessa inriktningar medan mystikern får välja lika många inriktningar från början som sitt Psyke.

EXORCISMEN

Fördriver skador, sjukdomar, infektioner, korruption, skadliga substanser och till och med fobier genom att driva in det i sin egen kropp och neutralisera det onda. På grund av sin natur kan mystikern inte använda denna inriktning på sig själv.

Exempel: I STRID ”undviker” mystikern genom att få en ultrasnabb regenerering som tar bort den inkommande Skadan och kan skada andra genom att driva ut sjukdomar, skadliga substanser eller skador från andra ting och placera de i sina offer. Personen MANIPULERAR skadliga ämnen till att vara harmlösa. Det går även att SKAPA heliga föremål genom att låta de bära manipulerande effekter. Vilken effekt föremålet får måste specificeras när föremålet skapas.

FÖRUTSKICKELSEN

Skådar delar av då- och framtiden. Notera att framtiden är flyktig och saker som skådats där kan komma att ändras.

Exempel: I STRID kan mystikern förutse attacker eller erhålla kunskap som tillåter denne att utnyttja omgivningens händelseflöde. Mystikern kan lura fienden att följa med kring en vägkrok, bara för att krossas av ett framrusande fordon eller utan att vrida på huvudet ducka under robotkranens svepande rörelse medan motståndaren står handfallen i dess väg.Mystikern kan MANIPULERA tiden och se dåtidens mysterier; vad en person eller tingest varit med om. Vid vägval kan spelaren få möjlighet att få svar på ja- och nejfrågor från spelledaren. Mystikern kan även SKAPA tidsrevor och låta alla närvarande få ta del av informationen kring det som har hänt eller komma skall.

FÖRÄNDRINGEN

Påverkar levande varelsers uppfattningsförmåga genom att få dem att se eller uppleva illusoriska händelser tagna ur mystikerns eget sinne.

Exempel: I STRID kan mystikern skapa illusioner av sig själv eller få offret att tro att den anfaller rätt person. När mystikern vill attackera kan den välja att offret skadar sig själv eller andra. Personen MANIPULERAR en persons mål, sinnesintryck och minnen. För att kunna göra detta måste mystikern känna till vad som de manipulerar, som att hämndlysten istället blir förmågan att förlåta. De kan även SKAPA eller ta bort minnen, tankar och drivkrafter och till och med förmågan att tänka själva. Notera dock att verkligheten kommer tillbaka när varaktigheten har löpt ut.

KINETIKEN

Förmågan att med sin vilja manipulera fysiska objekt i vår verklighet.

Exempel: I STRID kan mystikerna kasta omkring personer och föremål eller vägleda kulor, de kan MANIPULERA personer till att flyga och teleporteras eller så kan de SKAPA farkoster eller portaler som för flertalet personer till fjärran platser.

MENTALISMEN

Konsten att med tankens kraft förändra kroppens fysiologiska uppbyggnad.

Exempel: I STRID kan mystikern göra andra så kraftlösa att de inte förmår göra några attacker eller göra skada genom att göra sig själv kraftfull, snabb eller genom att spräcka huden på offret. Kan MANIPULERA sin kropps funktioner för att anpassa sig till miljön, exempelvis genom att kunna hoppa långt, andas andra atmosfärer, förbättra synförmågan, bli immun mot gifter och syror, förvandla armarna till vingar och liknande. Mystikern kan även SKAPA vingar, flera armar eller andra biologiska saker som normalt inte tillhör en människa.

DETTA AVSNITT PRESENTERADE FÖLJANDE TERMER

Grad: den stridande, manipulerande eller skapande graden bestämmer Konstens effekt.

KORRUPTION

Korruption påverkar både det mentala och det fysiska. Efter ett dygns närvaro av ett föremål, en varelse eller plats som är influerad av den Mörka Symmetrin ska spelledaren bestämma ett korruptionsvärde – 5, 10 eller 15 – beroende på hur starkt influerad korruptionskällan är. Varelser måste ha 20 eller mer i korruption för att ens kunna påverka andra på detta sätt.

För varje dygn som rollpersonen är i korruptionskällans närhet ökar värdet med ett. Efter en veckas tid eller om rollpersonen är borta från korruptionskällan ett dygn, ska ett Mycket lätt (+10) slag ske mot Psyke eller ett Krävande (±0) slag mot färdigheten Codex Cardinalus, beroende på vilket värde som är högst. Resultatet sänker korruptionsvärdet som spelledaren har fört dolt och resterande blir rollpersonens korruption. I fortsättningen bokför spelaren sin egen korruption.

En korruptionskälla kan maximalt ge lika mycket korruption som dess korruptionsvärde +10, så ett föremål som är i rollpersonerna närhet och som från början ger 10 korruption kan maximalt bidra till totalt 20 korruption. För varje dygn som rollpersonen är borta från korruptionskällan sänks korruption ett steg.

SINNESRYCKNING

Korruption påverkar sinne och själ. Här är riktlinjer som spelledaren kan använda för att påvisa förändring hos rollpersonen eller riktlinjer till spelaren för att kunna gestalta korruption.

10+ **Tvivel.** Är Mörka Legionens inflytande för stort? Är det inte lika bra att bara ge upp? Vem är det som har rätt egentligen? Har de inte en poäng i vad de säger? De kätterska tankarna har börjat tränga sig in i sinnet.

15+ **Besatthet.** Kätterska läror har tagit mer plats i det undermedvetna och personen hemsöks av återkommande mardrömmar där den ger efter för förstörelsens lusta. Kamrater märker hur personen blir inåtvänd och oftare förlorar sig till dagdrömmeri.

20+ **Förvriden.** Personen har slutat skämmas för sina tankar och till och med börjat trivas med dem. Någonstans inombords finns godhet men dess kamrater måste antagligen ta till tvång för att hjälpa den förvridna.

25+ **Förlorad.** Ljuset i själen har släckts. Gör en ny rollperson.

FÖRVÄNDNING

Inte bara sinnet förändras utan även kroppen. Beroende på vilken typ av varelse som rollpersonen förvandlas till kommer förändringarna att skilja. Nedan följer riktlinjer till spelledaren för att kunna beskriva rollpersonen inför de andra spelarna för att påvisa den personens korruption. Vid exempelvis 10 i korruption kan spelledaren börja beskriva märkbara förändringar hos rollpersonen.

10+ **Märkbar förändring.** Spelledaren säger till någon av de andra spelarna hur den märker att någonting nytt har uppenbarat sig hos rollpersonen. Fläckar kan ha börjat visa sig på huden, personen ser yngre ut, saknar puls och andas knappt, sår får ärrbildning av något som ser ut som en svart tentakel, händerna utsöndrar ett sekret som klibbar av sig. Personen känns kuslig, utsöndrar en märklig doft, små trubbiga horn försöker tränga fram under huden. Huden blir hård, skrovlig och kall, märkliga mönster uppkommer på vissa ställen på kroppen, bröstkorgen och huvudet ser massiva ut. Kroppen får sår lite här och var, blodådror börjar synas på den numera muskulösa kroppen. Personen har någonting vilt i ögonen, ögonen blir annorlunda på något sätt som att lysa i mörkret eller bli röda. Rösten gör att det isar hos en av de andra rollpersonerna, personen ser tjock ut - nästan uppsvälld, naglarna har blivit mer mörka och har tydliga vita fläckar.

15+ **Tydlig förändring.** Huden börjar falla av och lämnar en hård, mörk yta av förtorkade muskler och ådror. Hår har fallit av, läpparna har dragit tillbaka och tänderna omformats till huggtänder. Kättare av den här graden brukar normalt bära masker och hättor inför rekryter.

20+ **Massiv förändring.** Den söta lukten av ruttnad kropp följer dig och missbildningar täcker större delen av din kropp. En hand kan exempelvis blivit ett stort sylvasst blad av ben, öronen blivit spikar eller tungan har blivit en halvmeter lång. Se varelsebeskrivningarna nedan för fler utmärkande drag.

25+ **Förlorad.** Alla mänskliga drag har försvunnit. Personen har nu helt förvandlats till en mörkerlegionär. Gör en ny rollperson.

Korruptionskällor

Här nedan följer beskrivningar av de fem apostlarna och ett urval av deras tjänare.

Ilian

Den första aposteln. Hon kontrollerar Mörkrets intighet och öppnar upp portaler till andra världar för att rekrytera varelser i kriget mot mänskligheten.

Ilians barn: dvärgar med förvridna kroppar och nästan genomskinlig hy. De har långa armar och stora huvuden med pulserande blåsor. Deras munnar är förvridna till eviga grin och de tjattrar med pipiga röster.

Muavijhe

Synernas herre sprider vansinne in i våra sinnen med hjälp av den Mörka Symmetrin. Hans mystiker är skickliga i att förvrida sinnen och befläcka våra drömmar med horribla visioner.

Tjutande legionärer: sinnesryckta människor med rörelser fyllda av spasmer och okontrollerbara utbrott i form av skratt, dans och galenskap.

Zenithiska själslaktare: tre meter långa humanoider med avslångt huvud och en jättelikt käft förvridet i ett fruktansvärt grin. De har smala, långa armar som slutar i slemdrypande klor, en trekantig reptilsvans, kraftiga ben och ut ur ryggen sticker det ut två skruvande benklingor

Semai

Spionerar på mänskligheten och förvränger Brödraskapets läror. Lockar till sig människor genom att anspela på deras girighet, lusta och groende ondska.

Callistoniska innästlare: humanoida, smala kroppar med svart, läderartad hy och svagt lysande ögon.

Kättersk legionär: vad som en gång har varit en människa är ett hålögt, blekt skal med ett ansikte ständigt förvridet i smärta.

Algeroth

Vandrar i förstörelsens stigar och fördärvar livet med hjälp av teknologi. Värvar varelser från andra världar och modifierar dem i biokemiska fabriker.

Centurion: människor förvridna i tekronernas förvändningskammare. De är två meter långa med svällande muskler och tjock, gröngrå hud.

Nekromutant: humanoider med svart läderartad hud, gråvitt hår och munnar utan läppar. Deras händer är formade till närstridsvapen eller verktyg.

Razid: tre meter lång humanoid med massiv överkropp bestående av glas, svart metall, muskler och slangar. Ögonen osar ett svagt gult sken, ansiktet saknar näsa och istället för mun har den barder.

Demnogonis

Förruttnelse och smitta följer Demnogonis spår. Genom att besudla mänskligheten inifrån degenrerar han dem långsamt. En förberedelse inför det sista slaget.

Cairath: en ständigt växande amöba som består av levande metall och ruttnande kött.

Välsignad legionär: sårade soldater som samlats in på slagfält. Ruttnade kroppar fyllda med sjukdomar.

Detta avsnitt presenterade följande termer

Förvändning: en varelses fysiska förändring av korruption.

Korruption: ett värde som anger Mörka Symmetrins inflytande över rollpersonen.

Korruptionskälla: en plats, varelse eller föremål som ger korruption till levande varelser.

Sinnesryckning: en varelses mentala förändring av korruption.

I begynnelsen fanns Ljuset.

I den yttersta tiden väntade Mörkret.