ROLLFORMULÄR

GRUNDEGENSKAPER

Namn: Jochen Bernheim

Korporation: Bauhaus

Arbetsgivare: Semai

Yrke: Sanningsförmedlare

Grad/Titel: Korruptor

STY	FYS	SMI
13	11	14
INT	**PSY**	**PER**
17	46	29

RUSTNING/SKADOR

VÄNSTER ARM
Rustningstyp: _____
RF: ____ MAX KP: 9

VÄNSTER HAND
Rustningstyp: _____
RF: ____

HUVUD
Rustningstyp: _____
RF: ____ MAX KP: 5

HÖGER ARM
Rustningstyp: _____
RF: ____ MAX KP: 9

HÖGER HAND
Rustningstyp: _____
RF: ____

BRÖST
Rustningstyp: _____
RF: ____ MAX KP: 10

MAGE
Rustningstyp: _____
RF: ____ MAX KP: 9

VÄNSTER BEN
Rustningstyp: _____
RF: ____ MAX KP: 10

VÄNSTER FOT
Rustningstyp: _____
RF: ____

HÖGER BEN
Rustningstyp: _____
RF: ____ MAX KP: 10

HÖGER FOT
Rustningstyp: _____
RF: ____

	1 KP KVAR	0 KP KVAR
ARM	–5 CL på attacker	Armen oanvändbar
BEN	–1 ruta/handling	–2 rutor/handling
BRÖST	–1 handling/SR	Medvetslös
MAGE	–1 handling/SR	Medvetslös
HUVUD	–1 handling/SR	Medvetslös

NÄRSTRID	MISSIL
Vänster Ben 1-3	1-3
Höger Ben 4-6	4-6
Vänster Arm 7-9	7-8
Höger Arm 10-12	9-10
Mage 13-15	11-14
Bröst 16-18	15-19
Huvud 19-20	20

STRIDSVÄRDEN

Totalt antal KP	57
Rörelseförmåga Rutor/handling:	3
Rörelseförmåga Meter/minut:	225
Skadebonus (SB):	+4
Handlingar/ Stridsrunda:	4
Defensiv Bonus (DB):	+5
Perceptions-bonus (PB):	+8
Initiativ-bonus (IB):	+4

FÄRDIGHETER

STRID

Missilvapen	(SMI)	7
Slagsmål	(STY)	12
Brottning	(SMI)	8
Kastvapen	(SMI)	9
Närstridsvapen	(STY)	11
Parera	(SMI)	9

ELDHANDVAPEN

Pistol	(SMI)	13
Gevär	(SMI)	10
Lätta automatvapen	(STY)	11
Tunga automatvapen	(STY)	9
Axelavskjutna vapen	(INT)	6
Granatkastare	(SMI)	8

KOMMUNIKATION

Administration	(INT)	13
Retorik	(PER)	16
Köpslå	(INT)	14
Socialt umgänge	(PER)	17
Förhörsteknik	(PER)	16
Bluff	(PER)	19

RÖRELSE

Fingerfärdighet	(SMI)	11
Smyga	(SMI)	13
Vighet	(SMI)	11
Klättra	(STY)	10
Flygfarkoster	(PSY)	9
Markfordon	(SMI)	14

TEKNIK

Kemi	(INT)	7
Vapensystem	(INT)	9
Datorer	(INT)	12
Elektronik	(INT)	11
Medicin	(INT)	8
Mekanik	(INT)	10

SPECIAL

Undvika	(DB)	8
Perception	(PB)	11

ANDRA FÄRDIGHETER

Kunskap om...	( )	
Mörka Legionen	( )	14
Brödraskapet	( )	11

VAPEN	FV	SKADA	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	Ammunition, annat, etc.
Piranha Handgun	13	1T4+1	11	H	70/105	6	1	3		-	Avtagbar silencer, 4 magasin
Jahkt	15	1T6+1									Kastskiva med sylvassa kanter

UTRUSTNING

Utrustning

Skräddarsydd marinblå kostym med tydliga pressveck, läderatta-chéväska innehållande en digital ordbehandlare, Guldklocka, Klack-ring, Putsade, dyra, svarta skor. Tillräckligt med pengar för att betala resor och en lyxig vistelse på Mars.

MÖRKA GÅVOR

Mörka gåvor	nivå	räckv
Alstra begär	5	15
Besättelse	15+	75
Förinta elektronik	4	3
Hjärnsmälta	16	15
Minnesbild	10	90
Motstå smärta	7	Pers.
Sinnesövertalning	8	30
Terror, Aura	5	12
Terror, Projicering	12	90

Mörka gåvor	nivå	räckv
Tomhetens dimma	4	6 rad.
Överväldig. glömska	6+	30

KORT BAKGRUND

Heimburg, Bauhaus residensstad på Venus, det måste ha varit där allt började. Du föddes in i kurfurstfamiljen Bernheim som son till Max.., nä vänta nu! Hur var det nu igen. Det var någon som dog, det var något om en oäkting. Svårt när minnena flyter ihop till en enda grönvit gegga. Semai, javisst ja, han är din fader nu. Ditt hopp, din lust, dina tankar, din lögn.

Hur som helst, historien börjar någonstans i Sanningsministeriet, i ändlösa marmorkorridorer med vidriga brödraskapskors. Bland kallhamrade byråkrater slogs du som sanningsförmedlare med näbbar och klor för den så kallade sanning som Bauhausmedborgarna lever i; en uppdiktad verklighet där Bauhaus alltid vinner sina fältslag och Brödraskapets ljus beskyddar varje medborgare. Kanske visste du en gång hur det egentligen låg till, men sedan Semai tog över din själ har rumsuppfattningen blivit något stött - som ett äpple i en torktumlare.

Semai har alltid funnits där och viskat i ditt öra, och lustigt nog låter det likt dina egna tankar.

PERSONLIGHET

Kostymen gör mannen. Du är en genomgod, hyvens kille som aldrig är en dag försenad med skatten till Brödraskapet. Du bor i en gemytlig trevåningsvilla med uppvärmd pool och limousine med handgjorda detaljer. Frun och tjänstefolket hälsar dig alltid välkommen hem från jobbet.

Fast det där kanske inte stämmer helt. Det vaxade håret och ditt raka ledarskap får underlydande att räta på ryggen och flytta på sig. Takfönstrena på hundrasjuttionde våningen i stjärnskrapan förmedlar ett nästan verkligt vemod när molnen hopar sig och sprider sitt förtärande regn över asfalten. Vid telefonen ligger ett visitkort från Heimburg Gigolo Service. Dock är det viktigt att betala sin Brödraskapsskatt, så ingen fattar misstankar.

Du har ett maniskt behov av lögner för att lugna skälen. Sanning finns inte, och har aldrig funnits. Semai är föraktet och lögnernas herre. Du föraktar de som tror sig veta något - de som i all sin klenhet försöker ställa sig på tå. Ditt liv handlar om att sprida lögnen bland människorna och göra de som borde samarbeta till ärkefiender. I din närhet kan ingen vara säker på att det är de egna tankarna som hörs, inte ens du själv.

Det är bara en enda sak som du vet säkert; intriger är charmanta. Du översköljs av angenäma känslor när du får möjligheten att väva fram komplicerade planer som är alltför komplexa för en vanlig, futtig människa att förstå.

MÖRKRETS SJÄL

Över mörkrets apostlar finns ett väsen med en sådan makt att alla andra varelser bleknar bort i jämförelse. Apostlarna är hans söner och döttrar, och få människor har nått en sådan kunskap att de ens känner till hans existens. Mörkrets själ saknar fysisk form, men påverkar i högsta grad verkligheten genom vävarna i det garn som kallas den Mörka symmetrin.

DIN APOSTEL

Mänskligheten är vek - fylld av klentrogna och svagsinta individer som går vilse i sitt maktbegär. Den förtjänar inte annat än förakt för sitt ständiga begär efter mer. Din herre är Semai - Föraktets herre. Hans lögner sprider sig i samhällena via trogna tjänare, som du, som utlovar rikedom, ära och makt till korporationernas makthavare på alla nivåer. Inte ens vid domedagen kommer dessa patetiska, korrumperade kryp att inse sitt misstag. Lite synd faktiskt att de aldrig kommer att inse hur grundligt de förts bakom ljuset…

ÖVRIGA APOSTLAR OCH DERAS KÄTTARE

Ilian: Den Mörka själens förstfödde gunstling Ilian, Intighetens Härskarinna, tror sig besitta ojämförbara krafter. Det fanns en tid då hon genom kontrollen av den Mörka symmetrin trodde sig kunna styra över sina yngre syskon, men tiden läker alla orättvisor. Hon får gärna leva i övertygelsen ett tag till, men när mänskligheten är krossad kommer hon att känna sig lurad på titeln som Härskarinna.

Muawijhe: Över människornas drömmar och vanvett härskar Muawijhe, Synernas herre, i det fördolda. Hans styrkor syns sällan på slagfälten, hans kättarkultur upptäcks sällan av Brödraskapets mystiker. Få är de som har ett begrepp om vilka mål som Muawijhe strävar mot. Illian är den enda som vågat trotsa vansinnets barriärer och från och till samarbetar med hans till besattheten trogna tjänare. Ingen vet någonsin var han har Muawijhe någonstans.

Algeroth: Krig är resultatet av lögn och förräderi. Krig ger en grogrund för svek och motsättningar. Algeroth, krigets apostel, låter sina arméer av odöda legionär och nekromutanter sprida död och lidande omkring sig. Vid hans båda axlar står Semais styrkor och drar sitt stå till stacken. Det är en motbjudande stridslystnad som utgjutits i Algeroths led, men han tjänar trots allt Semais

2

syften väl.

Demnogonis: Sist bland apostlarna föddes Demnogonis, Besudlaren. Han har uppstått i Algeroths fotspår bland otaliga farsoter. Hans uppdrag är enkelt och viljan att konspirera om den Mörkes gunst obefintlig. Han håller Brödraskapet och korporationernas befolkningar upptagna med att bekämpa epidemier medan Algeroth skövlar. Demnogonis och hans kättare, som är levande smittohärdar, verkar nöjda så.

SOCIALT LIV

Dina fritidssysselsättningar är synnerligen irrationella. Du kan exempelvis spela tennis, köpa klippkort på solarium, dela ut hemlösas tidning, beställa blommor till okända kvinnor, extraknäcka som taxichaufför eller gå på bögporrklubb - varje gång med övertygelsen om att det är precis detta du brukar fördriva tiden med. Ofta möter du goda vänner på köpcentrat som aldrig tidigare sett ditt polerade ansikte.

Du talar mer än gärna med främlingar och berättar muntert om företeelser som de inte har kunskap om, så att du kan säga precis vilka lögner som helst medan de bara nickar. De hör din förvridna verklighet och behandlar den huvudlöst som om den vore sanningen. Dessa tanklösa odågor kommer en dag att leda mänskligheten till sitt fall, hehe…

JUST NU

Kardinal Alexander Durand XVII:s sätt går dig verkligen på nerverna. Hans metoder för allmän hjärntvätt har lett till en kraftig tillströmning till Brödraskapets styrkor. För första gången har du känt en krypande rädsla för att någon annan än du ska kontrollera vad som är sanning och verklighet för Bauhausfolket.

Kanske var det Föraktets furste som hela tiden kanaliserade tankarna genom din skrumpna hjärna, men som en blixt från mörkret stod hans bud klart som natthimlen. Du har begett dig till San Dorados rymdhamn på Mars för att sluta upp med kättare från de övriga apostlarna.

Med förenade krafter ska ni aktivera ett domedagsvapen som ska spränga Månen. Vapnet utgörs av ett enormt Algeroth-kors som nefaritfursten Saladin brände in på Mars yta för länge sedan. Det är ont om tid för om två veckor står planeterna för första gången på 1333 år under en kort period i rätt positioner. Ni ska uppsöka just Saladin i hans hårt ansatta citadell för att få veta exakt hur vapnet kan aktiveras.

Du ogillar tanken på samarbete, men Semai har utlovat dig att få läsa sanningen om den Mörka själen och dess apostlar ur hans anteckningsblock om ni lyckas. Du vet dock att han kommer att lura dig på belöningen, men vetskapen om att ni tillsammans tjänar ett högre syfte är uppmuntran nog. Ett misslyckande vore dessutom otänkbart eftersom alla kättare som sviker Semai får sin sinnesnärvaro utskuren med skalpell för att med enbart vansinnet i behåll springa i täten för hans styrkor av tjutande legionärer.

DEN MÖRKA SYMMETRIN

BESKRIVNING: MÖRKA GÅVOR

Genom att kanalisera den mörka symmetrin genom din kropp kan du påverka dig och andra varelser. Det för med sig en enormt stimulerande och behaglig känsla att använda Mörka gåvor, men du är livrädd för att utnyttja dem i alltför civiliserade trakter. Risken för att Brödraskapets skådare ska upptäcka dig och skicka en skvadron Inkvisitorer är enormt stor.

För att använda en mörk gåva jämför man sin psyke mot gåvans nivå på motståndstabellen och slår mot det värde som då fås. Man förbrukar då lika många psykepoäng som gåvans nivå.

ALSTRA BEGÄR

Åkallaren skapar ett omänskligt starkt begär hos en varelse. Slå på tabellen för Mörka gåvor med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som grundegenskap och offrets PSY som SG. Om användaren lyckas väljer han vad offret ska få ett djuriskt begär av. Det kan röra sig om allt från ett oheligt begär efter stark, Mishimansk soppa, till att ta tunnelbanan till slummen för att leta efter tomflaskor i gränderna. Formeln kan inte tvinga offret att begå självmord eller åsamka sig själv livshotande fysiska skador.

BESÄTTELSE

Slå på tabellen för Mörka gåvor med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som grundegenskap och offrets PSY som SG. Användaren kan använda denna besvärjelse för att ta kommandot över en annan persons själ. Om användaren lyckas tränger han in i offrets medvetande och tar helt över kontrollen av dennes handlingar. Han kan använda alla offrets färdigheter och kan

3

även tvinga offret att använda särskilda förmågor, som t.ex. formler från Konsten eller Mörka gåvor. Effekten varar en stridsrunda, men för varje extra nivå förlängs dess varaktighet med 1 SR.

Medan offret är besatt är användarens kropp medvetslös. Den är försvarslös, men dess medvetande känner om någon manipulerar kroppen och kan ögonblickligen återvända. Om offret dödas medan det är besatt, återvänder besättaren genast till sin egen kropp, men den fruktansvärda upplevelsen av att ha blivit dödad gör att han permanent förlorar 1 poäng i PSY.

FÖRINTA ELEKTRONIK

Denna gåva används för att med mörkrets eldar bränna sönder kondensatorer, ledare och resistorer i en elektronisk krets. Destruktionen är så total att kretskortet är utom allt hopp om reparation. Alla maskiner som drivs på elektricitet innehåller någon form av elektroniska kretsar som kan omintetgöras med denna formel.

HJÄRNSMÄLTA

Åkallaren gör en mental attack mot en annan varelses medvetande. Slå på tabellen för Mörka gåvor med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som grundegenskap och offrets PSY som SG. Om användaren lyckas förlorar offret 1T6 INT och lika många KP i huvudet. Dessa kan enbart återfås genom ett större kirurgiskt ingrepp. Om offrets INT når noll har hans hjärna smält och han dör med hjärnan på väg ut genom öronen.

MINNESBILD

Användaren skapar en minnesbild av någonting som han själv tidigare har sett, antingen i verkligheten, på en bild eller i en dröm. Illusionen är tredimensionell men kan inte vara större än användaren. En minnesbild har ingen fysisk inverkan på omgivningen, mer än att indirekt lura offren att göra saker - till exempel kan en illusion av en balkong få en fiende att kliva ut genom fönstret och ramla ned 186 våningar… Om minnesbilden är mycket osannolik kan SL tillåta ett normalt INT-slag för att genomskåda den.

MOTSTÅ SMÄRTA

Med denna gåva kan användaren motstå all smärta under en SR. Han struntar i alla skador, men blir skadad som vanligt. Smärtan och effekterna av skador försvinner inte, de bara skjuts upp till nästa SR.

SINNESÖVERTALNING

Användaren tar kontroll över en medveten varelse genom att övervinna dennes PSY. Slå på tabellen för Mörka gåvor med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som grundegenskap och offrets PSY som SG. Om användaren vinner kan han tvinga offret att utföra alla handlingar som normalt ligger inom hans förmåga. Han kan dock inte få offret att handla på eget initiativ, utan befallningarna måste komma direkt och exakt från användaren. Offret kommer inte att utföra handlingar som uppenbart leder till dess egen död. Gåvans effekt varar i 1 minut, plus 1 minut för varje extra nivå.

TERROR

Aura: Alla måste lyckas med ett Lätt PSY-slag eller fly de närmaste 1T10 handlingarna i slumpvis vald riktning. Lyckas de får de -4 på sitt nästa anfall mot dig.

Projektion: Ditt offer måste klara ett normalt PSY slag eller få 1T10 i skada i bröstet och dö av hjärtattack om han inte får snar läkarvård. Lyckas slaget får han ändå -4 i CL de närmaste 1T6 stridsrunderna.

TOMHETENS MÖRKA DIMMA

Användaren frammanar ett virvlande dimmoln. Sikten i dimman är praktiskt taget noll, och alla varelser i molnet är fullständigt dolda för omgivningen. Alla attacker mot, eller från varelser i dimmolnet sker med -7 i CL. Dimman varar i 2T6 stridsrundor och är helt orörlig om den inte blåses bort av vind eller ventilationssystem.

ÖVERVÄLDIGANDE GLÖMSKA

Åkallaren tvingar en annan varelse att glömma bort något som denne kan eller minns. Slå på tabellen för Mörka gåvor med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som grundegenskap och offrets PSY som SG. Om användaren vinner så väljer han vad offret ska glömma bort. Det kan exempelvis röra sig om enskilda minnen av händelser eller hur man flyger ett flygplan. Om glömskan kopplas till en färdighet, som här Flygfarkoster, får offret -5 CL på denna. Gåvans effekt varar i 1 timme, plus 1 timme för varje extra nivå.

4

ROLLFORMULÄR

GRUNDEGENSKAPER

Namn: Cathrine Douglas

Korporation: Ingen

Arbetsgivare: Ilian

Yrke: Ilian-prästinna

Grad/Titel: Korruptor

STY	FYS	SMI
10	12	17
INT	**PSY**	**PER**
17	64	24

RUSTNING/SKADOR

	Rustningstyp	RF	MAX KP
VÄNSTER ARM			11
VÄNSTER HAND			
HUVUD			6
HÖGER ARM			11
HÖGER HAND			
BRÖST			12
MAGE			11
VÄNSTER BEN			12
VÄNSTER FOT			
HÖGER BEN			12
HÖGER FOT			

	1 KP KVAR	0 KP KVAR
ARM	–5 CL på attacker	Armen oanvändbar
BEN	–1 ruta/handling	–2 rutor/handling
BRÖST	–1 handling/SR	Medvetslös
MAGE	–1 handling/SR	Medvetslös
HUVUD	–1 handling/SR	Medvetslös

	NÄRSTRID	MISSIL
Vänster Ben	1-3	1-3
Höger Ben	4-6	4-6
Vänster Arm	7-9	7-8
Höger Arm	10-12	9-10
Mage	13-15	11-14
Bröst	16-18	15-19
Huvud	19-20	20

STRIDSVÄRDEN

Totalt antal KP	76
Rörelseförmåga Rutor/handling:	3
Rörelseförmåga Meter/minut:	225
Skadebonus (SB):	+5
Handlingar/ Stridsrunda:	4
Defensiv Bonus (DB):	+5
Perceptions-bonus (PB):	+9
Initiativ-bonus (IB):	+5

FÄRDIGHETER

STRID

Missilvapen	(SMI)	9
Slagsmål	(STY)	13
Brottning	(SMI)	7
Kastvapen	(SMI)	9
Närstridsvapen	(STY)	10
Parera	(SMI)	10

ELDHANDVAPEN

Pistol	(SMI)	13
Gevär	(SMI)	9
Lätta automatvapen	(STY)	12
Tunga automatvapen	(STY)	9
Axelavskjutna vapen	(INT)	6
Granatkastare	(SMI)	7

KOMMUNIKATION

Administration	(INT)	15
Retorik	(PER)	15
Köpslå	(INT)	14
Socialt umgänge	(PER)	16
Förhörsteknik	(PER)	10
Bluff	(PER)	15

RÖRELSE

Fingerfärdighet	(SMI)	13
Smyga	(SMI)	15
Vighet	(SMI)	14
Klättra	(STY)	14
Flygfarkoster	(PSY)	12
Markfordon	(SMI)	13

TEKNIK

Kemi	(INT)	12
Vapensystem	(INT)	10
Datorer	(INT)	14
Elektronik	(INT)	14
Medicin	(INT)	7
Mekanik	(INT)	9

SPECIAL

Undvika	(DB)	8
Perception	(PB)	13

ANDRA FÄRDIGHETER

Kunskap om...	( )	
Mörka Legionen	( )	15
Brödraskapet	( )	15

VAPEN

VAPEN	FV	SKADA	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	Ammunition, annat, etc.
Piranha Handgun	13	1T4+1	11	H	70/105	6	1	3		-	2 magasin

UTRUSTNING

Utrustning

Jeans, tröja, skor, jacka, pannband, solglasögon.

Tillräckligt med pengar för att betala resor och en lyxig vistelse på Mars.

MÖRKA GÅVOR

Mörka gåvor	nivå	räckv
Mörk maskerad	4+	Pers.
Mörk lust	10+	Ber.
Nedfrusen i Intigheten	8+	Ber.
Ilians flammande näve	3	75
Ilians mörka gunst	13	Ber.
Begära mörk gunst	20+	Pers.
Återvändo till Mörkret	0	Pers.
Själsvittring	12+	Ber.
Resa in i Intigheten	12+	Ber.

Mörka gåvor	nivå	räckv
Intighetens tomhet	6+	30
Motstå smärta	1/sr	Pers.
Framkalla smärta	1+	1/nivå
Terror, aura	5	15
Terror, projektion	12	90

KORT BAKGRUND

Du växte upp i Luna City, och du inledde din kättarkarriär tidigt. Faktum är att det låg i familjen, och när du var liten introducerades du till Ilian-kulten av din far. Därefter ordnade han så att du blev medlem i Brödraskapet och andra Ilian-kättare såg till att du snabbt avancerade till Mystiker. Som mystiker hade du en god blick över Brödraskapets resurser och hur de hanterar kättare. Kort sagt så var, och är, du livrädd för att bli tillfångatagen av Brödraskapet. Så när dagen kom då du trodde att du hade blivit upptäckt valde du att fly till ett Iliantempel. Sedan dess har du tjänstgjort som Ilian-prästinna. Du fruktar bara två saker: Att misslyckas en andra gång, och att Brödraskapet ska få tag på dig.

PERSONLIGHET

Du är känslokall och arrogant. Makt är allt, ändamålen helgar medlen. Pengar, lyx och betjänter, det är bara tecken på makt och i sig fullständigt värdelöst. Det är själva makten som är viktig, och allt är tillåtet och bedårande vackert i kampen om den, förutom misslyckanden.

Du är väl medveten om att dina drag är perfekta, om man bortser från Ilian-symbolen som du har tatuerad i pannan och dina kolsvarta ögon. Du har ingenting emot att spela förförisk om det tjänar dina syften. Du föredrar subtila metoder, helst utan våld och helst utan att använda Mörka Gåvor eller Konsten. Du vet att varje gång du använder någotdera utanför ditt Ilian-tempel finns risken att Brödraskapet upptäcker dig.

MÖRKRETS SJÄL

Över mörkrets apostlar finns ett väsen med en sådan makt att alla andra varelser bleknar bort i jämförelse. Apostlarna är hans söner och döttrar, och få människor har nått en sådan kunskap att de ens känner till hans existens. Mörkrets själ saknar fysisk form, men påverkar i högsta grad verkligheten genom vävarna i det garn som kallas den Mörka symmetrin.

DIN APOSTEL

Ilian är den äldsta aposteln och därför även den mäktigaste och den som styr de yngre syskonen. Ilian representerar ren makt, och hon är den som har absolut kontroll över den Mörka Symmetrin. En stövel i mänsklighetens ansikte. Du tycker om den liknelsen och ser er Iliankättare som de som bär stöveln. Att vara Iliankättare innebär att befinna sig på en maktposition, att hjälpa andra Ilian kättare till makt, att få hjälp av andra Iliankättare och att på ett mycket diskret sätt intrigera mot andra Iliankättare. Men det innebär också en evighet av lidande vid ett eventuellt misslyckande – må det aldrig komma.

ÖVRIGA APOSTLAR OCH DERAS KÄTTARE

Muawijhe: Muawijhe är den näst äldsta aposteln, och han är Galenskap. Både aposteln och hans Lärjungar är fullständigt vansinniga. Det händer att Iliankättare och Muawijhekättare samarbetar, men apostelns natur gör att det alltid är tillfälligt. Dock är Muawijhe den enda aposteln som inte har konspirerat mot Ilian - åtminstone inte så att någon har förstått det.

Algeroth: Algeroth är den tredje aposteln, och den som öppet vågar visa sin fientlighet mot Ilian. Han är Krigets Herre, hans kättare är oftast soldater och oftast råa, nekrotekniskt förbättrade busar utan finess. Där den vise använder subtil makt och noggranna planer rusar Algeroth och hans pack in med dragna vapen. Den världsliga makt som Algerothkättarna tror att de har bleknar jämfört med Ilians makt.

Semai: Semai är den fjärde aposteln och Lögnernas herre. Han älskar konspirationer och lögner, och han står bakom Algeroth i hans konspirationerna mot Ilian. Den som liter på en Semaikättare förtjänar att dö, det är inte ens tillrådigt att lite på sina egna tankar när en av dem är i närheten. Semai har förvisso mycket mer finess än Algeroth, men han är ändå ingen match för Ilian.

Demnogonis: Demnogonis är den yngste aposteln och Smittornas Herre. Lite av en ensamvarg, Demnogonis har inte allierat sig med vare sig Ilian eller Algeroth utan nöjer sig med att vältra sig i sjukdomar. Demnogoniskättare kan vara mycket användbara, men precis som sin mästare är de samtliga infekterade med alla sjukdomar som mänskligheten har namn på…

SOCIALT LIV

Du har inget socialt liv utöver kättarlivet. Du arbetar som Ilianprästinna och ditt arbetsliv går ut på att smida planer för hur man ska förinta mänskligheten och din fritid går ut på att smida planer för hur du själv ska tjäna på det. Det finns alltid unga uppkomlingar som vill ha din plats i templet, och det finns alltid någon ovanför att peta ner.

JUST NU

Ilian har skickat dig till Mars för att leda en sammanslutning av kättare från alla apostlarna som

2

tillsammans ska utföra ett mycket viktigt uppdrag. Du är inte helt säker på vad det är ni skall göra, men det var något om förgörelse. Tydligen skall ni uppsöka den belägrade Algeroth-nefariten Saladin, så det är bäst att vara på sin vakt. De andra kättarna vet säkert mer som du kan lirka ut så att du inte verkar oinformerad. Du har precis anlänt till en rymdport på Mars. Ett misslyckande är otänkbart och skulle för all framtid förvisa dig till att bli ett jaktoffer i intigheten.

DEN MÖRKA SYMMETRIN

BESKRIVNING: MÖRKA GÅVOR

Ilians tjänare är de mäktigaste utövarna av de mörka symmetrin och kanaliserar genom sina kroppar så kraftiga mörka gåvor att andra apostlars kättare bleknar bort i intigheten i jämförelse. Flera är så mäktiga att Brödraskapets skådare skulle kunna bestämma var du är på några millimeters när, så det gäller att spara på krutet.

För att använda en mörk gåva jämför man sin psyke mot gåvans nivå på motståndstabellen och slår mot det värde som då fås. Man förbrukar då lika många psykepoäng som gåvans nivå.

MÖRK MASKERAD

Förändrar ditt, eller ett berört offers, ansikte. Förändrar även rösten så att den motsvarar det nya utseendet. Förändrar ej längd eller kroppsspråk. Varar i en timme, och varaktigheten kan utökas med en timme för varje extra nivå som används.

MÖRK LUST

Du måste hålla ett tal, eller samtala med ett utvalt offer (gåvan påverkar en person, och ytterliggare en för varje extra nivå). Ett slag på Motståndstabellen krävs, och lyckas det så kan du plantera en Mörk Lust i offrets undermedvetna. Det kan vara ett sexuellt begär, eller en lust att mörda någon. När dagarna går växer sig Lusten starkare och starkare och om inga brödraskapare rensar ut den så kommer offret slutligen att göra allt för att tillfredsställa den Mörka Lusten.

NEDFRUSEN I INTIGHETEN

Måste beröra offret. Gåvan stannar offrets tidsförlopp i 1T6 stridsrunder, plus ytterliggare 1T6 för varje extra nivå. Är offret motvilligt krävs ett slag på Motståndstabellen. Ingenting kan påverka offret, effekten kommer inte förrän offret "tinat".

ILIANS FLAMMANDE NÄVE

Ett speciellt slags närstridsanfall. Slag på Motståndstabellen krävs, lyckas det får offret 2T6 i skada i valfri kroppsdel (ex. huvudet).

ILIANS MÖRKA GUNST

Ger ett mål möjlighet att använda sig av en av dina Gåvor under 3T10 stridsrunder. Först måste du dock utöva handpåläggning på målet under 2T4 stridsrunder. Målet använder sig av sin egen PSY. Du väljer vilken gåva som målet ska få använda.

BEGÄRAN AV MÖRK GUNST

Rycker en Apostel i skjortärmen… Du kan be valfri apostel om hjälp, men de kräver alltid något i gengäld och skulle din bön misshaga aposteln drabbas du omedelbart av ett fruktansvärt öde.

ÅTERVÄNDO TILL MÖRKRET

Du kan omedelbart återvända till "ditt" Tempel i Luna City. Du kan inte ta med dig någon eller något större objekt, och du kan inte återvända på samma sätt. Gåvan kan användas för att fly, men Ilian tar inte lätt på misslyckanden…

SJÄLSVITTRING

Omvänder sakta men säkert ett offer till Mörkret. Offret måste vidröras och ett slag på Motståndstabellen krävs. Alternativt kan du hålla ett tal, och kan därmed påverka ytterliggare personer genom att lägga till ytterligare nivåer till gåvan. Slaget på Motståndstabellen krävs fortfarande. Gåvan kan endast appliceras på ett offer en gång per 24 timmar och om personen har misslyckats med motståndsslaget 4 gånger är han eller hon därefter en fullfjädrad kättare.

RESA IN I INTIGHETEN

Teleporterar ett offer 100 meter, till en plats som du har varit på eller ser. Ytterligare nivåer utökar avståndet med 100 meter per nivå. För att kunna använda gåvan i strid måste du lyckas vidröra motståndaren (ett lyckat Slagsmålsslag) och är målet ovilligt krävs ett slag på Motståndstabellen. Målet för teleporteringen måste vara en fri yta (upp i luften går bra, men inte in i väggar).

INTIGHETENS TOMHET

Din favorit! Du måste vidröra ett offer och lyckas med ett slag på Motståndstabellen. Lyckas användandet av Gåvan "tar" du 1T8 PSY-poäng av offret. Nästa stridsrunda kan du betala ytterligare ett PSY-poäng för att ta ytterliggare 1T8 poäng från offret. Offret kan aldrig få mindre än 0 PSY-

3

poäng och när det händer svimmar offret och vaknar inte förrän en timme senare då han fått tillbaka 1 poäng. Med den här gåvan kan du temporärt höja din PSY över ditt maxvärde, men överskottet försvinner med ett poäng per timme.

MOTSTÅ SMÄRTA

Du får inga minus av skador, men blir ändå skadad som vanligt

TERROR

Aura: Alla inom 15 meter måste lyckas med ett Lätt PSY-slag eller fly de närmaste 1T10 handlingarna i slumpvis vald riktning. Lyckas de får de -4 på sitt nästa anfall mot dig.

Projektion: Ditt offer måste klara ett normalt PSY slag eller få 1T10 i skada i bröstet och dö av hjärtattack om han inte får snar läkarvård. Lyckas slaget får han ändå -4 i CL de närmaste 1T6 stridsrunderna.

FRAMKALLA SMÄRTA

Slag på Motståndstabellen krävs, misslyckas offret drabbas han/hon av en ofarlig, paralyserande smärta och kan inte göra något under hela Stridsrundan.

KONSTEN

BESKRIVNING: KONSTEN

När det tjänar dina syften nyttjar du de krafter som du lärde dig under din tid i Brödraskapet. De spelar inte ens i samma division som de Mörka gåvorna, men kan vara praktiska ändå. Du har Grad av fullkomlighet: 5.

SLAG

FV: 13, **Effektområde:** 1 mål, **Räckvidd:** 15 meter, **Skada:** 1T6. Siktlinje krävs, träffar automatiskt, kan Undvikas. För varje extra magnitud välj ett av följande:

Utöka räckvidd med 30 meter, Öka skada med +2/MG eller Ytterligare ett mål.

För två extra magnituder kan man välja:

Eldkastareffekt eller Ingen siktlinje krävs, endast kunskap om position.

SKÖLD

FV: 11, **Effektområde:** 1 x 1 meter, **Räckvidd:** 15 meter, **Varaktighet:** Koncentration (rörlig), 1 min (stillastående). En sköld med rustningsfaktorn 4. För varje extra magnitud välj ett av följande:

Öka storleken till MG x MG, Lägg till tredje dimension (kub), Öka RF med +2 för varje extra MG eller Öka varaktighet med 5 min/extra MG.

FANTASM

FV: 9, **Effektområde:** Personlig, **Varaktighet:** 10 minuter. Förändrar ditt utseende, men inte röst eller rörelsesätt. För varje extra magnitud välj ett av följande: utöka varaktigheten med en timme. För två extra magnituder: Förändra annans utseende.

Teleportation

FV: 7, **Effektområde:** 1 kg, **Räckvidd:** Beröring. Teleporterar målet till valfri plats inom 1 km. För varje extra magnitud välj ett av följande:

Effektområdet ökar med 5 kg, Räckvidden ökar med 10 meter eller Teleporteringsavståndet ökar med 10 km.

Levitation

FV: 6, **Effektområde:** Personlig, **Varaktighet:** Koncentration. Du svävar vertikalt och har förflyttningen 1 m/handling. För varje extra magnitud välj ett av följande:

Varaktighet: 1 min. (ytterligare utökar den med 5 min eller du kan röra dig horisontellt; 15 m/handling (ytterligare MG utökar hastigheten med 15/m handling).

För två extra magnituder kan man välja mellan:

Ökad räckvidd till Beröring eller ökat Effektområde till Annan Person.

EXPLOSION

FV: 13, **Räckvidd:** 15 meter, **Skada:** 1T4 (#TO: 1T4: SY: 0). För varje extra magnitud välj ett av följande: SY ökar med 1.5 meter, Antalet träffområden ökar med +1, Skadan ökar med +1 eller Räckvidden ökar med 30 meter.

4

ROLLFORMULÄR

GRUNDEGENSKAPER

Namn: Lee Wung Shu

Korporation: Capitol

Arbetsgivare: Demnogonis

Yrke: Överläkare

Grad/Titel: Korruptor

STY	FYS	SMI
9	9	15
INT	**PSY**	**PER**
19	56	29

RUSTNING/SKADOR

	Rustningstyp	RF	MAX KP
VÄNSTER ARM			10
VÄNSTER HAND			
HUVUD			5
HÖGER ARM			10
HÖGER HAND			
BRÖST			11
MAGE			10
VÄNSTER BEN			11
VÄNSTER FOT			
HÖGER BEN			11
HÖGER FOT			

	1 KP KVAR	0 KP KVAR
ARM	–5 CL på attacker	Armen oanvändbar
BEN	–1 ruta/handling	–2 rutor/handling
BRÖST	–1 handling/SR	Medvetslös
MAGE	–1 handling/SR	Medvetslös
HUVUD	–1 handling/SR	Medvetslös

NÄRSTRID	MISSIL
Vänster Ben 1-3	1-3
Höger Ben 4-6	4-6
Vänster Arm 7-9	7-8
Höger Arm 10-12	9-10
Mage 13-15	11-14
Bröst 16-18	15-19
Huvud 19-20	20

STRIDSVÄRDEN

Totalt antal KP	65
Rörelseförmåga Rutor/handling:	3
Rörelseförmåga Meter/minut:	225
Skadebonus (SB):	+5
Handlingar/ Stridsrunda:	4
Defensiv Bonus (DB):	+5
Perceptions-bonus (PB):	+8
Initiativ-bonus (IB):	+5

FÄRDIGHETER

STRID

Missilvapen	(SMI)	6
Slagsmål	(STY)	12
Brottning	(SMI)	7
Kastvapen	(SMI)	7
Närstridsvapen	(STY)	8
Parera	(SMI)	11

ELDHANDVAPEN

Pistol	(SMI)	15
Gevär	(SMI)	9
Lätta automatvapen	(STY)	13
Tunga automatvapen	(STY)	9
Axelavskjutna vapen	(INT)	6
Granatkastare	(SMI)	4

KOMMUNIKATION

Administration	(INT)	14
Retorik	(PER)	12
Köpslå	(INT)	11
Socialt umgänge	(PER)	13
Förhörsteknik	(PER)	12
Bluff	(PER)	9

RÖRELSE

Fingerfärdighet	(SMI)	14
Smyga	(SMI)	15
Vighet	(SMI)	14
Klättra	(STY)	13
Flygfarkoster	(PSY)	9
Markfordon	(SMI)	11

TEKNIK

Kemi	(INT)	16
Vapensystem	(INT)	9
Datorer	(INT)	13
Elektronik	(INT)	12
Medicin	(INT)	18
Mekanik	(INT)	9

SPECIAL

Undvika	(DB)	7
Perception	(PB)	12

ANDRA FÄRDIGHETER

Kunskap om...	( )	
Mörka Legionen	( )	13
Brödraskapet	( )	10

VAPEN	FV	SKADA	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	Ammunition, annat, etc.
Ronin	16	1T6	15	H	50/75	4	1	8	-	-	2 magasin, Maskammunition
Avsågad HG-14	9	1T4	5	M	6/9	13	1/s	2	2	-	1 magasin, Maskammunition

UTRUSTNING

Utrustning

Jeans, tröja, skor, cigaretter, tändstickor, läkarrock, två par plasthandskar, väska med övrig läkarutrustning. Tillräckligt med pengar för att betala resor och en lyxig vistelse på Mars.

Maskammunition: Maskar äter 1 KP/SR och sprider sig vidare då kroppsdelen nått 0 KP.

MÖRKA GÅVOR

Mörka gåvor	nivå	räckv
Motstå smärta	1/sr	Pers.
Terror, aura	5	15
Terror, projektion	12	90
Framkalla smärta	1+	1/nivå
Svart eld	4+	Ber.
Animera död	14+	6
Deformation	12+	15
Förruttnelse	6+	6
Infektion	4+	100

Mörka gåvor	nivå	räckv
Suga liv	7+	Ber.
Tidens tand	21+	Ber.

KORT BAKGRUND

Du växte upp i Luna City som dotter till en rik affärsman inom Capitol. Som barn var du ofta sjuk och dina överbeskyddande föräldrar vägrade låta dig träffa andra människor. Istället proppade de i dig en massa mediciner. Det hjälpte inte. Så småningom började du utbilda dig till läkare, i hopp om att kunna utrota alla sjukdomar, inklusive dina egna.

Men så fann du din lösning: Istället för tjugo år av ansträngande forskning kunde du bli av med all smärta omedelbart, och valet var enkelt. Du blev en hängiven Demnogonis-kättare, inte bara för att du slapp effekterna av de sjukdomar du bar på, utan också för att du upptäckte njutningen i andra människors lidande.

Din läkarutbildning fortsatte, men du bytte inriktning till mer praktiska tillämpningar, för att komma närmare patienterna och deras underbara lidande. Så småningom såg din kult till att du blev överläkare på Luna Cardinal Hospital.

PERSONLIGHET

Du är en sadist och älskar att se människor lida. Däremot är du inte den fysiska typen och tycker inte om våld, så du föredrar hjälplösa offer – helst fastspända. Alternativt så smittar du dem med en förtärande sjukdom och iakttar effekten.

Du lever för att sprida sjukdomar och sorg, men sköter trots allt ditt läkaryrke väl. Inte på grund av någon önskan att hjälpa dina medmänniskor utan för att du behöver täckmanteln. Du är livrädd för Brödraskapet, de enda som egentligen kan skada dig. Därför försöker du hålla en låg profil, lågmäld och ödmjuk. Du skänker alltid ett leende till dina arbetskamrater.

Hittills har ingen misstänkt dig för att vara den största smittospridaren på Luna. Trots att du är en depraverad kättare är du en relativt ärlig individ som föredrar att gå rakt på sak. Såvida det inte finns alternativ som orsakar mer smärta, såklart. Du älskar att röka på allmänna platser – dig skadar det ju inte...

MÖRKRETS SJÄL

Över mörkrets apostlar finns ett väsen med en sådan makt att alla andra varelser bleknar bort i jämförelse. Apostlarna är hans söner och döttrar, och få människor har nått en sådan kunskap att de ens känner till hans existens. Mörkrets själ saknar fysisk form, men påverkar i högsta grad verkligheten genom vävarna i det garn som kallas den Mörka symmetrin.

DIN APOSTEL

Demnogonis är alla sjukdomars herre. Han vältrar sig i dem och älskar smitta och mänsklig misär. Men han skyddar också sina lärjungar, en högt uppsatt Demnogoniskättare dör aldrig av sjukdom, men kan ändå smitta andra. Han är inte intresserad av de interna konflikterna mellan apostlarna, oftast rör de inte honom, och då bryr han sig inte heller.

ÖVRIGA APOSTLAR OCH DERAS KÄTTARE

Ilian: Ilian är den äldsta och mäktigaste aposteln, ständigt intrigerande. Endast den Mörka Själens förmodade ogillande förhindrar henne från att ge sig på den tredje aposteln, Algeroth. Iliankättare är berusade av sin makt. De är intrigerande, arroganta och i stort sett värdelösa. De bryr sig inte om något annat än sin makt, och därför gör de sällan något som gynnar spridandet av sjukdom. Det händer att Iliankättare och Demnogoniskättare samarbetar mot samma mål.

Muawijhe: Muawijhe representerar vansinne och är således fullständigt galen. Omvärlden har allt som oftast svårt för att finna någon skymt av logik i denne apostels planer. Antingen är de oerhört invecklade eller så saknar de konsekvent tänkande. Det är samma sak med hans anhängare. Man kan aldrig vara säker på om de är genier eller galningar, oftast är de lite av varje. Oavsett så är de ytterst sällan konsekventa.

Algeroth: Algeroth förkroppsligar krig och våld, vilket har gjort honom till det syskon som Demnogonis uppskattar mest. Inte så mycket att han kan tänka sig att säga emot Ilian, men krig är alltid en bra grogrund för sjukdomar. Själv respekterar du Algerothkättare för deras förmåga att orsaka lidande, även om deras metoder är lite oslipade. Andra uppfattar dem bara som korkade mördarmaskiner, och det är de kanske, men det har också sin charm ibland.

Semai: Semai är Lögnens Fader, i kort ett lismande kräk som ställt sig in hos Algeroth för att överleva. Du har hittills aldrig träffat en ärlig Semaikättare, och det lär du nog inte göra heller. Det gäller att vakta sina tankar när de är i närheten, mäktiga Semaikättare kan manipulera medvetandey mycket subtilt. Du tycker inte om dem, men å andra sidan är det inte din sak att göra något åt. Om de inte stör dig så stör du inte dem.

SOCIALT LIV

Du arbetar som överläkare på Luna Cardinal

2

Hospital, det största sjukhuset i Luna City. Du är allmänt omtyckt bland dina arbetskamrater eftersom du är trevlig, jobbar långa pass, är "överallt" och hjälper till. Du är även engagerad i ett antal föreningar, du går ofta på olika sportevenemang och du äter ofta ute tillsammans med olika människor. Du lever ensam i din stora lyxlägenhet. Det stör dig inte, och eventuella husdjur har en tendens att dö av… Du basar även över ett enormt nätverk av kättare på Luna, men du känner bara till ett tiotal av dem av säkerhetsskäl.

JUST NU

För ett par dagar sedan behandlade du en Brödraskapsmedlem. Du anar att han var framgångsrik inom Förutskickelsens konst, för medan en ovanlig njurpest tog honom under stora våndor så skrek han ut vad som lät som framtidssyner. Mellan frossan och skriken mumlade han om Lunas undergång och att undergången skulle komma ifrån Mars.

Du blev givetvis nyfiken, men hann inte komma långt i undersökningarna innan du fick bud om att du skulle på en läkarkonferens på Mars med tillhörande två veckors semester. I samma veva fick du bud från din kult om att du under semestern skulle slå följe med fyra kättare från de andra apostlarna.

Med förenade krafter ska ni aktivera ett domedagsvapen som ska spränga Månen. Vapnet utgörs av ett enormt Algeroth-kors som nefaritfursten Saladin brände in på Mars yta för länge sedan. Det är ont om tid för om två veckor står planeterna för första gången på 1333 år under en kort period i rätt positioner. Ni ska uppsöka just Saladin i hans hårt ansatta citadell för att få veta exakt hur vapnet kan aktiveras.

Att Demnogonis blandar sig i de andra apostlarnas angelägenheter tyder bara på vikten av uppgiften. Det verkar inte sunt för din framtid som kättare att misslyckas med uppdraget - Demnogonis är lika hård mot klåpare som sina syskon.

Du har precis anlänt till Mars.

DEN MÖRKA SYMMETRIN

BESKRIVNING: MÖRKA GÅVOR

Genom den mörka symmetrin, med hjälp av Mörka gåvor, kanaliserar Demnogonis förfall och föruttnelse. Krafterna används framförallt för strid och för att söka upp nya sjukdomar samt sprida dessa till mänskligheten via olika vidriga varelser.

För att använda en mörk gåva jämför man sin psyke mot gåvans nivå på motståndstabellen och slår mot det värde som då fås. Man förbrukar då lika många psykepoäng som gåvans nivå.

MOTSTÅ SMÄRTA

Du får inga minus av skador. Du blir dock skadad som vanligt.

TERROR

Aura: Alla inom 15 meter måste lyckas med ett Lätt PSY-slag eller fly de närmaste 1T10 handlingarna i slumpvis vald riktning. Lyckas de får de -4 på sitt nästa anfall mot dig.

Projektion: Ditt offer måste klara ett normalt PSY slag eller få 1T10 i skada i bröstet och dö av hjärtattack om han inte får snar läkarvård. Lyckas slaget får han ändå -4 i CL de närmaste 1T6 stridsrunderna.

FRAMKALLA SMÄRTA

Slag på Motståndstabellen krävs, misslyckas offret med att motstå drabbas han/hon av en ofarlig, paralyserande smärta och kan inte göra något under hela Stridsrundan.

SVART ELD

Attack med räckvidd beröring, kan kanaliseras via närstridsvapen, skadorna läggs ihop Orsakar 1T6 i skada, plus ytterliggare 1T6 för var tredje extra nivå. Träffade offer fattar eld.

ANIMERA DÖD

Du skapar en odöd slav utan egna tankar, men med muskelstyrka. Alla order måste vara muntliga och den kan inte följa resonemang. Den odöda kroppen har samma STY och FYS som den hade i livet, SMI är halverat och det är även alla färdigheter. Allting baserat på INT, PSY eller PER är borta. STY, FYS, SMI och de färdigheter som finns kvar ökar med +1 för varje extra nivå som används.

DEFORMATION

Slag på Motståndstabellen krävs (mot offrets FYS, inte PSY), misslyckas offret förvrids dennes lemmar och hans/hennes SMI, STY, och alla färdigheter som baserar sig på någotdera, halveras. Effekten varar i 1T6 minuter, plus ytterliggare 1T6 för varje extra nivå.

3

FÖRRUTTNELSE

Andas på icke-levande material för att få dem att förtvina/ruttna på 1T6 stridsrundor. Påverkar 1 kg materia, plus ytterliggare ett kilo för varje extra nivå.

INFEKTION

Slag på Motståndstabellen krävs (mot offrets FYS, inte PSY), misslyckas offret drabbas det av en dödlig sjukdom inom 1T6 timmar. Den kan botas av läkare, är mycket smittsam och definitivt farlig. För varje ytterliggare nivå kan ytterliggare ett offer drabbas.

SUGA LIV

Du måste vidröra ett offer och lyckas med ett slag på Motståndstabellen. Lyckas användandet av Gåvan "tar" du 1T8 KP av offret. Nästa stridsrunda kan du betala ytterligare ett PSY-poäng för att ta ytterliggare 1T8 poäng från offret. Offret kan aldrig få mindre än 0 FYS-poäng och när det händer dör offret. Du tar poängen från offrets Totala KP, och du använder dem för att hela dina egna sår, med lika många KP. Extra KP får ingen effekt, förutom njutning då.

TIDENS TAND

Slag på Motståndstabellen krävs, misslyckas offret åldras han/hon 1T6 år, med en takt av ett år per stridsrunda. Extra nivåer innebär en extra tärning år per PSY-poäng, men de extra poängen förloras permanent.

4

ROLLFORMULÄR

GRUNDEGENSKAPER

Namn: Simon Wright

Korporation: Imperial

Arbetsgivare: Muawijhe

Yrke: Psykolog

Grad/Titel: Korruptor

STY	FYS	SMI
16	11	15
INT	**PSY**	**PER**
19	57	33

RUSTNING/SKADOR

VÄNSTER ARM
Rustningstyp: ____
RF: ____ MAX KP: 10

VÄNSTER HAND
Rustningstyp: ____
RF: ____

HUVUD
Rustningstyp: ____
RF: ____ MAX KP: 5

HÖGER ARM
Rustningstyp: ____
RF: ____ MAX KP: 10

HÖGER HAND
Rustningstyp: ____
RF: ____

BRÖST
Rustningstyp: ____
RF: ____ MAX KP: 11

MAGE
Rustningstyp: ____
RF: ____ MAX KP: 10

VÄNSTER BEN
Rustningstyp: ____
RF: ____ MAX KP: 11

VÄNSTER FOT
Rustningstyp: ____
RF: ____

HÖGER BEN
Rustningstyp: ____
RF: ____ MAX KP: 11

HÖGER FOT
Rustningstyp: ____
RF: ____

	1 KP KVAR	0 KP KVAR
ARM	–5 CL på attacker	Armen oanvändbar
BEN	–1 ruta/handling	–2 rutor/handling
BRÖST	–1 handling/SR	Medvetslös
MAGE	–1 handling/SR	Medvetslös
HUVUD	–1 handling/SR	Medvetslös

	NÄRSTRID	MISSIL
Vänster Ben	1-3	1-3
Höger Ben	4-6	4-6
Vänster Arm	7-9	7-8
Höger Arm	10-12	9-10
Mage	13-15	11-14
Bröst	16-18	15-19
Huvud	19-20	20

STRIDSVÄRDEN

Totalt antal KP	68
Rörelseförmåga Rutor/handling:	3
Rörelseförmåga Meter/minut:	225
Skadebonus (SB):	+5
Handlingar/ Stridsrunda:	4
Defensiv Bonus (DB):	+5
Perceptions-bonus (PB):	+8
Initiativ-bonus (IB):	+5

FÄRDIGHETER

STRID

Missilvapen	(SMI)	5
Slagsmål	(STY)	15
Brottning	(SMI)	15
Kastvapen	(SMI)	16
Närstridsvapen	(STY)	19
Parera	(SMI)	17

ELDHANDVAPEN

Pistol	(SMI)	12
Gevär	(SMI)	8
Lätta automatvapen	(STY)	8
Tunga automatvapen	(STY)	5
Axelavskjutna vapen	(INT)	6
Granatkastare	(SMI)	5

KOMMUNIKATION

Administration	(INT)	14
Retorik	(PER)	13
Köpslå	(INT)	12
Socialt umgänge	(PER)	12
Förhörsteknik	(PER)	18
Bluff	(PER)	14

RÖRELSE

Fingerfärdighet	(SMI)	14
Smyga	(SMI)	17
Vighet	(SMI)	16
Klättra	(STY)	15
Flygfarkoster	(PSY)	9
Markfordon	(SMI)	11

TEKNIK

Kemi	(INT)	11
Vapensystem	(INT)	6
Datorer	(INT)	9
Elektronik	(INT)	8
Medicin	(INT)	14
Mekanik	(INT)	7

SPECIAL

Undvika	(DB)	10
Perception	(PB)	12

ANDRA FÄRDIGHETER

Kunskap om...	( )	
Mörka Legionen	( )	15
Brödraskapet	( )	15

VAPEN	FV	SKADA	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	Ammunition, annat, etc.
Knivar (många)	19	1T4	-	-	20 cm	-	-	-	-	-	Har gåvan "frammana" på sig

UTRUSTNING

Utrustning

Jeans, tröja med texten "I´m with stupid", slitna kängor, munkjacka, och en sportbag för utrustningen. Solglasögon och keps. Har ett tiotal knivar liggandes med den mörka gåvan "frammana" på. Tillräckligt med pengar för att betala resor och en lyxig vistelse på Mars.

MÖRKA GÅVOR

Mörka gåvor	nivå	räckv
Blindhet	6	10
Drömsändning	12	Spec
Frammana	5+	Spec
Förvrängning	1+	1/nivå
Sömn	14+	75
Terror, aura	5	15
Terror, projektion	12	90
Vansinne	25	Ber.
Vansinnesdans	10+	30

Mörka gåvor	nivå	räckv
Vansinnesvind	20+	75
Vision	–	–

KORT BAKGRUND

Född på Luna i en ganska välbärgad familj. Din framtid var, om än inte lysande, så i varje fall ljus. Dessvärre så förstördes allting av det faktum att du från födseln led av en psykisk sjukdom. Psykologerna kunde inte ens sätta något namn på den, men den gjorde att du då och då fick okontrollerbara vredesutbrott. Efter att du gravt misshandlat tre skolkamrater blev du placerad på ett mentalsjukhus där du låstes in och glömdes bort under år fyllda av vansinne och okontrollerbar ilska.

Du vet inte hur många år som passerade, men till slut fann du meningen med ditt liv. En man vid namn John Hedge introducerade dig för Muawijhe - drömmarna och galenskapens mästare och mot att du svor ditt liv och din själ till honom fick du kraft att hantera ditt vansinne och använda det för din egen vinnings skull.

När du lärt dig detta var det bara en tidsfråga innan du blev utsläppt från mentalsjukhuset och kunde ägna dig åt att sprida vansinnet till omvärlden. Du fixade ett falskt psykologcertifikat och började arbeta som psykolog. Dina egna erfarenheter och de kunskaper du inhämtat från Muawijhe gjorde dig framgångsrik.

Snart hade du avancerat till att bli en välkänd psykolog på Luna. Sedan dess har flutit ihop till en dröm av vansinne och blod. Du har dock en stark övertygelse av att du tillhör skaran av de mäktigaste kättarna av alla.

PERSONLIGHET

Muawijhe är galenskapens och drömmarnas mästare - precis som du är. Till dina patienter säger du alltid att det är galenskapen som kontrollerar dem och att de måste slå sig fria, men det är inte sant! Man måste omfamna vansinnet och rida det, njuta av dess ljuva sötma, av irrationalitet och förstörelselust.

Du är fullständigt vansinnig, så vansinnig att du kommit ut på andra sidan och sett verkligenheten såsom den är - såsom Muawijhe ser den. Samtidigt är du oerhört intelligent, beräknande och kompetent. Det är bara det att ditt liv sker genom det ultimata vansinnets dimmor. Du har ett tjugotal personligheter som du skiftar mellan, men de är alla lika på så sätt att de ligger bortom ytterligheterna på den skalan som kallas det normala. Ingen vet någonsin var de har dig.

MÖRKRETS SJÄL

Över mörkrets apostlar finns ett väsen med en sådan makt att alla andra varelser bleknar bort i jämförelse. Apostlarna är hans söner och döttrar, och få människor har nått en sådan kunskap att de ens känner till hans existens. Mörkrets själ saknar fysisk form, men påverkar i högsta grad verkligheten genom vävarna i det garn som kallas den Mörka symmetrin.

DIN APOSTEL

Muawijhe har givits många namn av människor som räds vansinnet. Han kallas framför allt Synernas herre för sin förmåga att slita sig in i människornas sinnen, befläcka deras drömmar och livnära sig på deras inneboende galenskap. I hans led finns de galna och själsligt sjuka. I hans citadell frammanas mardrömsbestar som invaderar fienden när den som allra minst kan värja sig och få beskydd av Brödraskapets lanterna. På slagfälten kämpar tjutande legionärer och zenithiska själslaktare för att snarare förvrida våra själar än lemlästa våra kroppar.

ÖVRIGA APOSTLAR OCH DERAS KÄTTARE

Ilian: Den mörka symmetrins mästarinna. Hon är den förstfödde och den Mörka Själens favorit. Iliankättare är som regel uppfyllda av behovet efter makt över andra, såväl levande som döda. De har inte insett att för att styra andra måste man först styra det vansinne som finns inom oss själva. De älskar att intrigera mot allt och alla och försöker desperat hitta en logik i Muawijhes agerande så de kan bryta sig in där. Dårar! Logik är bara de svagas skynke mot vansinnets dimmor. Men om nu Iliankättarna tycker om att leka ledare så kan de gärna få leka för dig.

Algeroth: Som Krigets apostel personifierar Algeroth våld och slagfältets lidande och så gör även de kättare som svurit sig till honom. Algeroth föredrar våld framför subtilitet och är den enda av apostlarna som öppet hävdar sin makt gentemot Ilian. Algeroths råa metoder förstår du dig inte på, men då vansinne och perversitet frodas på solsystemets slagfält så finns det ingen anledning att klaga.

Semai: Lögnernas fader har Semai kallats och det är måhända sant. Semais kättare är nog de som kommit längst mot sanningen om man bortser från din egen sort. De är övertygade om att verklighetens vansinne bara är lögn. De skulle bara veta hur fel de har. De är alla lismande kräk som förmodligen inte ens kan säga ett sant ord om de försöker. De andra apostlarnas kättare fruktar dem för deras förmåga att förvända tankar och

2

tvinga på andra sina önskningar, men du är lugn. För att påverka ett sinne måste man förstå det och ditt vansinne garanterar att ingen förstår sig på dig.

Demnogonis: Där Demnogonis drar fram sprider sig sjukdomar och pest. Hans kättare bär alla på ett flertal dödliga sjukdomar. Demnogonis och hans kättare tycks inte sträva gentemot ett högre mål utan verkar nöjda med att följa i Algeroths fotspår och sprida farsoter bland människorna där den äldre brodern har skövlat.

SOCIALT LIV

När du inte är på kultmöten och håller mässa, är ute på någon räd mot Brödraskapet eller springer runt i Lunas kloaksystem och mördar de vantrogna bor du i en dyr våning i närheten av Lunakatedralen med din hustru Elisabeth Wright och er 5-åriga dotter Lisa Wright. De båda är inte invigda i kulten, utan du är nöjd med att hålla dem fångna i ett nät av galenskap.

Ditt grepp om dem är fullständigt och de undrar aldrig vart du går mitt i nätterna. Alla du känner (de är inte vänner, du har inga vänner) är antingen offer eller arbetskollegor. Din hustru har ett antal väninnor och din dotter har naturligtvis kompisar i skolan. När du uppträder i din "normala" sociala roll undanträngер du allt det vansinne som du har inom dig och agerar precis som vilken normal människa som helst, om än med en hel del suspekta tricks som du brukar skylla på stress. Det gäller trots allt att klara livhanken från Brödraskapet horder av inkvisitorer.

JUST NU

Nyligen fick du en vision sänd till dig från Muawijhe, en dröm fylld av vansinne så rent och skönt att det fick dig att gråta av njutning. I denna dröm fick du ett uppdrag, du skulle bege dig till Mars och ansluta dig till fyra andra kättare, en från varje apostel.

Med förenade krafter ska ni aktivera ett domedagsvapen som ska spränga Månen. Vapnet utgörs av ett enormt Algeroth-kors som nefaritfursten Saladin brände in på Mars yta för länge sedan. Det är ont om tid för om två veckor står planeterna, för första gången på 1333 år, under en kort period i rätt positioner. Ni ska uppsöka just Saladin i hans hårt ansatta citadell för att få veta exakt hur vapnet kan aktiveras.

Så nu befinner du dig i San Dorados rymdhamn. Du har en naggande, obehaglig känsla om den uppgift som du fått och det inte enbart på grund av att du skall försöka samarbeta med kättare från de andra apostlarna.

Om du lyckas så har du blivit lovad att få bli en Nefarit i Muwaijhes personliga tjänst, misslyckas du kommer din härskare att slita ditt vansinne och ditt sinne från dig och lämna dig som det tomma skal du kommer att bli.

DEN MÖRKA SYMMETRIN

MÖRKA GÅVOR

Den mörka symmetrin är den effektivaste kanalen när det gäller att sprida galenskap och förvrida folks själar och hjärnor. De Mörka gåvorna är besvärjelserna som bryter sig in i de klentrognas sinnen och inte lämnar något annat efter sig än ett dimmigt vansinne. Man gör dock bäst i att utnyttja de kraftigare gåvorna i lönndom, då deras närvaro kan dra Brödraskapets till sig.

För att använda en mörk gåva jämför man sin psyke mot gåvans nivå på motståndstabellen och slår mot det värde som då fås. Man förbrukar då lika många psykepoäng som gåvans nivå.

BLINDHET

Offret måste lyckas motstå användarens psyke (före avdrag för gåvan) på motståndstabellen annars blir offret blint i 1T6 rundor. Om gåvan istället ges nivå 20 är blindheten permanent.

DRÖMSÄNDNING

Denna gåva skapar en länk mellan användaren och en person som denne kan se (även om det bara är genom en tv). Användaren kan specificera exakt vilka drömmar som offret ska få och kan göra drömmarna så obehagliga att personen inte får någon vila och förlorar 1T6 psykepoäng per natt. Dessa återfås inte heller, på grund av avsaknaden av vila.

FRAMMANA

Med denna gåva kan man genom att utföra en timslång ritual med ett föremål senare tillkalla sig föremålet över oändliga avstånd. Det kan utföras på föremål såsom vapen, mindre föremål eller rustningsdelar (som man får på kroppen direkt vid frammanandet). Överföringen är ögonblicklig. Räckvidden är Beröring (vid förberedelser) och oändligt när föremålet frammanas.

3

FÖRVRÄNGNING

Denna gåva kan användas till att få mindre föremål (upp till 0.25 kilo) att sväva och förflytta sig. I sin mest avancerad form (nivå 5) så kan användaren flytta runt 10 föremål inom räckvidden. Föremålen man flyttar kan inte få upp tillräckligt mycket kraft för att göra skada.

SÖMN

Offret måste lyckas motstå användarens psyke (före avdrag för gåvan) på motståndstabellen annars kommer han/hon att falla i djup sömn och inte gå att väcka på 1T6 timmar. För varje extra nivå kan gåvan påverka ytterligare en person.

TERROR

Aura: Alla inom 15 meter måste lyckas med ett Lätt PSY-slag eller fly de närmaste 1T10 handlingarna i slumpvis vald riktning. Lyckas de får de -4 på sitt nästa anfall mot dig.

Projektion: Ditt offer måste klara ett normalt PSY slag eller få 1T10 i skada i bröstet och dö av hjärtattack om han inte får läkarvård snarast. Lyckas slaget får han ändå -4 i CL de närmaste 1T6 stridsrunderna.

VANSINNE

Offret måste lyckas motstå användarens psyke (före avdrag för gåvan) på motståndstabellen annars kommer han/hon att bli fullständigt galen. Personen kommer att tappa alla personlighetsdrag och i alla lägen agera helt irrationellt. Det finns ingen bot mot detta tillstånd.

VANSINNESDANS

Offret måste lyckas motstå användarens psyke (före avdrag för gåvan) på motståndstabellen, om offret misslyckas kommer han/hon att påbörja en vild dans fullständigt utom kontroll. Dansen pågår under 2T6 stridsrundor och offret är fullständigt omedveten om omgivningen under denna tid. Dessutom är det synnerligen roande att titta på när den svagsinte varelsen dansar sig blodig. För varje extra nivå kan ytterligare en person inom räckvidden påverkas.

VANSINNESVIND

Denna gåva frammannar en virvelvind av vanvett som kan kontrolleras av användaren. Virvelvinden varar i en stridsrunda och ytterligare en per extra nivå. Virvelvinden har en diameter på 1,5 meter och kan röra sig 18 meter på stridsrunda. Användaren måste koncentrera sig helt på vinden annars försvinner den. Vinden går inte att undvika och den som vidrörs av den upplever att han/hon angrips av skränande demoner. Offret får 1T6 i skada i huvudet och måste slå ett intelligensslag per stridsrunda som han/hon är påverkad. Misslyckas intelligensslaget faller offret ned som en dreglande grönsak i 1T6 minuter.

VISIONER

Det här är inte en normal mörk gåva då den ständigt är aktiv och inte kräver några psykepoäng. Du anser det vara en personlig gåva från Muawijhe och har haft det så länge du kan minnas.

Då och då får du korta visioner om framtiden. Oftast är det inget avancerat utan mer i stil med "En säkerhetsvakt kommer att stiga in genom den dörren om 30 sekunder". Ibland blir det dock avancerat och du får anfall och rabblar ur dig en lång profetia, allt som oftast fullständigt obegriplig för någon som inte är så fylld av vansinne som dig själv.

4

ROLLFORMULÄR

GRUNDEGENSKAPER

Namn: William Smith

Korporation: Imperial

Arbetsgivare: Algeroth

Yrke: Nattklubbsägare

Grad/Titel: Korruptor

STY	FYS	SMI
28	26	21
INT	**PSY**	**PER**
10	39	25

RUSTNING/SKADOR

	Rustningstyp	RF	MAX KP
VÄNSTER ARM	Lätt	6	10
VÄNSTER HAND			
HUVUD			5
HÖGER ARM	Lätt	6	10
HÖGER HAND			
BRÖST	Lätt	6	11
MAGE	Lätt	6	10
VÄNSTER BEN	Lätt	6	11
VÄNSTER FOT			
HÖGER BEN	Lätt	6	11
HÖGER FOT			

	1 KP KVAR	0 KP KVAR
ARM	–5 CL på attacker	Armen oanvändbar
BEN	–1 ruta/handling	–2 rutor/handling
BRÖST	–1 handling/SR	Medvetslös
MAGE	–1 handling/SR	Medvetslös
HUVUD	–1 handling/SR	Medvetslös

	NÄRSTRID	MISSIL
Vänster Ben	1-3	1-3
Höger Ben	4-6	4-6
Vänster Arm	7-9	7-8
Höger Arm	10-12	9-10
Mage	13-15	11-14
Bröst	16-18	15-19
Huvud	19-20	20

STRIDSVÄRDEN

Totalt antal KP	65
Rörelseförmåga Rutor/handling:	6
Rörelseförmåga Meter/minut:	400
Skadebonus (SB):	+6
Handlingar/ Stridsrunda:	4
Defensiv Bonus (DB):	+5
Perceptions-bonus (PB):	+5
Initiativ-bonus (IB):	+6

FÄRDIGHETER

STRID

Missilvapen	(SMI)	10
Slagsmål	(STY)	17
Brottning	(SMI)	16
Kastvapen	(SMI)	10
Närstridsvapen	(STY)	14
Parera	(SMI)	15

ELDHANDVAPEN

Pistol	(SMI)	18
Gevär	(SMI)	19
Lätta automatvapen	(STY)	18
Tunga automatvapen	(STY)	19
Axelavskjutna vapen	(INT)	18
Granatkastare	(SMI)	19

KOMMUNIKATION

Administration	(INT)	7
Retorik	(PER)	6
Köpslå	(INT)	10
Socialt umgänge	(PER)	9
Förhörsteknik	(PER)	9
Bluff	(PER)	11

RÖRELSE

Fingerfärdighet	(SMI)	10
Smyga	(SMI)	11
Vighet	(SMI)	11
Klättra	(STY)	11
Flygfarkoster	(PSY)	17
Markfordon	(SMI)	18

TEKNIK

Kemi	(INT)	7
Vapensystem	(INT)	16
Datorer	(INT)	7
Elektronik	(INT)	7
Medicin	(INT)	10
Mekanik	(INT)	10

SPECIAL

Undvika	(DB)	9
Perception	(PB)	9

ANDRA FÄRDIGHETER

Kunskap om...	( )	
Mörka Legionen	( )	14
Brödraskapet	( )	10

VAPEN	FV	SKADA	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	Ammunition, annat, etc.
Mandible	19	1T6+1	19	A	24/32	25	1	5	2	-	9 magasin
Punisher	18	1T6+2	13	A	70/105	13	1	7	-	-	6 magasin
Semaislie m. Hind-enburgbrännare	14	1T10+6	1000	A	750	45	2	3	-	-	1000 skott. Med "frammana"
	19	1T10+25	10	M	35/53	45	2	5	-	-	Eldkastare, 2 magasin

UTRUSTNING

Utrustning

En lätt kroppsrustning med tillhörande, enorma axelskydd (ingen hjälm förstås, hjälmar är för mesar). Stor, svart trenchcoat. Armékängor. En väska med ombyten och vapenvårdsutrustning. Tillräckligt med pengar för att betala resor och en lyxig vistelse på Mars.

MÖRKA GÅVOR

Mörka gåvor	nivå	räckv
Bärsärkagång	8+	Pers.
Distorsion av föremål	8+	15
Eldflöde	12	90
Frammana	5+	Spec
Fängsla	7+	15
Förvrängning	1+	3
Köldflöde	10+	15
Personlig distorsion	2+	Pers.
Åkalla smärta	5+	15

Mörka gåvor	nivå	räckv
Åkalla död	10+	15

KORT BAKGRUND

Född på Victoria i en familj med en stark militär tradition var din framtid redan utstakad. Du visade mycket stort löfte i Imperials väpnade styrkor och steg mycket snabbt i graderna. Efter bara ett par år blev du rekryterad av Kartellen och blev en av de yngsta Doomtroopers någonsin.

Tiden som Doomtrooper blev inte så lång, men du minns den med hat. Under en rutinmanöver på en av asteroiderna blev din trupp överfallen av Mörka legionen. Alla dödades i striden utom du som blev tillfångatagen och bortförd till ett mörkt citadell som låg på en avlägsen asteroid.

Av din tid i citadellet minns du mycket lite och det är du glad för. De få minnen du har är fyllda med ändlös smärta och tortyr. När de slutligen släppte ut dig ur tortyrkammaren hade du sett mörkret och svurit din själv till Algeroth, krigets herre. Du fick en ny identitet på Luna och började samarbeta med övriga Algerothkättare där mot Brödraskapet och Megakorporationerna.

Makulatorerna är Algeroths främsta mänskliga krigare och Själagisslarna är hans lönnmördare. Du fungerade som båda delarna och var dessutom den bäste. Det dröjde inte lång tid innan ditt namn blev fruktat och respekterat av alla kättare som hörde det. Du erbjöds att genomgå metamorfosen och bli en Pretorian Stalker, men valde att avstå eftersom det bara skulle ha försämrat din stridsförmåga.

PERSONLIGHET

Som den mäktige tjänare till Algeroth som du är så gör du ditt yttersta för att likna din mästare. De flesta skulle nog stämpla dig som en mördande psykopat. Och visst, de har väl rätt på ett sätt, du mördar utan att bry dig om dina offer. Men det är inte dödandet som tilltalar dig. Det är striden, kampen och pulsen i ådrorna när man vet att alla inblandade riskerar sina liv. Det är den främsta formen av njutning.

Algeroths kämpar påstås vara benägna att bli våldsamma utan anledning. Måhända är det sant rörande vissa av dina undersåtar, men du står över sånt. Nog för att du kan bege dig in i en strid för nöjet av kampen, men då ska det vara mot en motståndare som är dig värdig. I annat fall finns det inget nöje i det - inte minsta tillstymmelse till högre njutning. Är motståndet dig inte värdigt eller om du har en uppgift som någon försöker hindra så är det ingen kamp, då är det mord. Ingen får, eller kan, stå i din väg.

Du fruktar ingen och har respekt endast för de som som kan bereda dig motstånd. Det handlar om de som står över dig i mörkrets hierarki och Brödraskapets kraftfullaste kämpar.

MÖRKRETS SJÄL

Över mörkrets apostlar finns ett väsen med en sådan makt att alla andra varelser bleknar bort i jämförelse. Apostlarna är hans söner och döttrar, och få människor har nått en sådan kunskap att de ens känner till hans existens. Mörkrets själ saknar fysisk form, men påverkar i högsta grad verkligheten genom vävarna i det garn som kallas den Mörka symmetrin.

DIN APOSTEL

Algeroth är krigets apostel och i honom finns tusen sinom tusen slagfält inkarnerade. Näst efter Ilian är Algeroth den främste av apostlarna och han är långt före Ilian inom många områden. Det är Algeroth som vågar ta steget som hans syskon alltid varit rädda för – öppen strid mot mänskligheten. Hans ändlösa arméer av odöda legionärar och nekromutanter härskar över solsystemets slagfält, medan hans biotekniskt förbättrade mänskliga följeslagare sprider sig från förintelsetempel till förintelsetempel i megaföretagens städer.

ÖVRIGA APOSTLAR OCH DERAS KÄTTARE

Ilian: Den förstfödde och den mörka symmetrins mästarinna. Ilian anser sig stå över sina yngre syskon och detta beteende avspeglas i hennes tjänares attityd. Iliankättare är som regel intrigerande, arroganta och makthungriga kräk. Du har inget till övers för dem. De saknar stridskapacitet, men kan dessvärre backa upp sig själva med mäktiga mörka gåvor. För det respekterar du dem. De få gånger som du mött dem har de varit synnerligen formidabla motståndare. Algeroth är den ende som är stark nog för att sätta sig upp mot Ilian och hennes löjliga titel som härskarinna.

Semai: Lögnernas fader. Hans kättare använder lögner och lister snarare än styrka. Förhållandet mellan Algeroth och Semai är gott då de kompletterar varandra väl och du måste erkänna att som spioner och informatörer är Semaikättare oöverträffade. Men i övrigt förtjänar de intet förutom förakt. När man är i närheten av en Semaikättare är det bäst att tvivla på sanningshalten i till och med ens egna tankar. De skulle inte ens kunna säga ett sant ord om de försökte.

Muawijhe: Ingen förstår Muawijhe, vansinnets herre, och hans lärljungar. Inte ens hans medapostlar. Algeroth förbluffas av den galna logiken

2

i broderns planer. De två har sällan något med varandra att göra, men när de har det är tonen ganska hjärtlig. Algeroth fruktar inte Muawijhe och vad Muawijhe anser är inte känt av någon förutom honom själv. Hans kättare är likadana.

Demnogonis: Pestens herre och Algeroth står varandra nära. Där Algeroth drar fram och skövlar följer Demnogonis smitthärdar efter och tar hand om det som Krigets Furste lämnat efter sig. Han parasiterar nästan på Algeroth, men hans närvaro tolereras tills vidare. Hans kättare är vandrande smitthärdar av idel dödliga sjukdomar.

SOCIALT LIV

Du har knappt något sådant. Du har inga vänner och de enda du umgås med är dina undersåtar som kättare, och dessa följer din minsta vink utan att säga ett ord. Visserligen har du en social identitet som nattklubbsägare, en lägenhet och så vidare, men det är inget du ägnar så mycket tid åt. All tid tillbringas åt att utföra militära operationer mot Brödraskapet och Megakorporationerna. Nog för att du saknar fruktan, men att visa upp sig öppet som kättare skulle endast innebära döden så du försöker hålla någorlunda låg profil.

JUST NU

För en tid sedan fick du en vision. En vision i vilken du av självaste Algeroth fick en uppgift. Du skall färdas till Mars och där ansluta dig till fyra andra kättare, en från varje apostel.

Med förenade krafter ska ni aktivera ett domedagsvapen som ska spränga Månen. Vapnet utgörs av ett enormt Algeroth-kors som nefaritfursten Saladin brände in på Mars yta för länge sedan. Det är ont om tid för om två veckor står planeterna för första gången på 1333 år under en kort period i rätt positioner. Ni ska uppsöka just Saladin i hans hårt ansatta citadell för att få veta exakt hur vapnet kan aktiveras.

Lyckas du med detta företag kommer du att belönas med att få genomgå förvandlingen till Nefarit och sitta vid Algeroths sida på Nero. Misslyckas du kommer du att föras till Nero för ändlös tortyr. Du har precis anlänt till San Dorados rymdhamn.

DEN MÖRKA TEKNOLOGIN

BIOTEKNOLOGI

Algeroth är den Mörka teknologins herre och belönar sina undersåtar med bioteknologi som förstärker deras kroppar. Du har otaliga och de flesta har redan räknats in i dina värden så här listas bara de intressanta. Dessa gåvor syns normalt inte, men skulle din kropp bli skadad kommer du blöda en svart sörja som direkt avslöjar att du inte är helt mänsklig längre.

Tåla smärta: Att smärta är en högre form av njutning har du sen länge förstått. Du kan misshandlas eller torteras i oändlighet utan att känna annat än en lugnande tillfredsställelse.

Immunitet mot gifter: Du är fullständigt immun mot alla existerande gifter och kan ledigt käka nervgift till frukost.

Högeffektivt immunförsvar: Algeroth har en hel del samröre med Demnogonis och då kan det vara bra att vara immun mot sjukdomar.

Sömnlös: Du behöver ingen som helst sömn, vila kan du göra när du är död.

Mörkersyn: Katter kan slänga sig i väggen, du ser felfritt även i totalt beckmörker.

DEN MÖRKA SYMMETRIN

BESKRIVNING: MÖRKA GÅVOR

På slagfältet är den mörka symmetrin Algeroth-styrkornas kraftfullaste allierade. Med dess hjälp framkallar han eld, död och förestörelse som förströelse. Det kan dock vara mycket farligt att bruka dessa enorma krafter i städerna, där Brödraskapets skådare söker efter kättare med eld, låga och frenesi.

För att använda en mörk gåva jämför man sin psyke mot gåvans nivå på motståndstabellen och slår mot det värde som då fås. Man förbrukar då lika många psykepoäng som gåvans nivå.

BÄRSÄRKAGÅNG

Bärsärkagång kan låta brutalt men detta är en ytterst sofistikerad variant där utbrottet hålls i hårda tyglar. Med denna gåva kan kättaren försätta sig i ett kontrollerat bärsärkavansinne och med dess hjälp nedgöra sina fiender. När denna gåva är aktiv ignorerar kättaren alla skador som inte är kritiska eller dödande. Han eller hon får inte undvika eller parera och alla attacker sker med -2 i CL. Dock så får kättaren en extra han-

3

dling och ytterligare en extra för var femte nivå gåvan ges. Gåvan varar så länge kättaren vill och avbryts om han eller hon skulle ta en kritisk skada och kostar 3 psykepoäng per runda.

DISTORSION AV FÖREMÅL

Denna gåva förvrider icke-organiskt material, smälter ihop, smälter ned eller totalförstör det. Med denna gåva kan man smälta ihop till exempel rustningsdelar, vapenpipor eller lås.

ELDFLÖDE

Denna gåva öppnar en liten portal till en eldfylld dimension vid kättarens händer varpå en eldpelare far ut i den riktning kättaren väljer att rikta den. Allt brännbart som kommer i vägen fattar eld. Alla som befinner sig inom träffområdet tar 1T4 i skada i samtliga kroppsdelar och ytterligare 1T4 per extra nivå. Rustningar skyddar som normalt. Alla som står i vägen måste dessutom slå ett STY-slag för att inte kastas omkull. Elden stannar kvar så länge kättaren koncentrerar sig och i ytterligare 1T4 stridsrundor efter det.

FRAMMANA

Med denna gåva kan man genom att utföra en timslång ritual med ett föremål senare tillkalla sig det föremålet över oändliga avstånd. Det kan utföras på föremål såsom vapen, mindre föremål eller rustningsdelar (som man får på kroppen direkt vid frammanandet). Överföringen är ögonblicklig. Räckvidd: Beröring (vid förberedelser), oändligt när föremålet frammanas.

FÄNGSLA

När denna gåva åkallas far en virvlande malström av lila och svart energi ut mot offret från användarens hand. Målet får lov att försöka göra ett SMI-slag för att kasta sig ur vägen. Om målet blir träffat får han eller hon försöka motstå den genom att ta sin psyke mot gåvans nivå på motståndstabellen och slå lika med eller under det värde som då erhålls. Misslyckas det kommer målet att fängslas i en dimension av iskalla skuggor till dess att den kättare som använde gåvan väljer att befria offret. När så sker uppenbarar sig personen inom räckvidden från kättaren, oskadad men troligen synnerligen omskakad.

FÖRVRÄNGNING

Denna gåva kan användas till att få mindre föremål (upp till 0.25 kilo) att sväva och förflytta sig. I sin mest avancerad form (nivå 5) så kan användaren flytta runt 10 föremål inom räckvidden. Föremålen man flyttar kan inte få upp tillräckligt mycket kraft för att göra skada.

KÖLDFLÖDE

Denna gåva öppnar en liten portal till en köldfylld dimension vid kättarens händer varpå all värme inom målområdet sugs in. Eventuella eldar slocknar och marken blir glashal. Den som passerar området måste slå ett SMI-slag för att inte halka omkull. Alla inom området tar 1T2 i samtliga kroppsdelar. Rustningar skyddar endast halvt om de inte är specialisolerade. Köldflödet varar så länge som kättaren koncentrerar sig.

PERSONLIG DISTORSION

När denna gåva används sveps användaren in i ett energifält som varar i en minut. För varje två psykepoäng som används väljer man mellan att öka rustningen med +1 i RF över hela kroppen, läka ett skadepoäng eller öka varaktigheten för gåvan med ytterligare en minut.

ÅKALLA SMÄRTA

Målet för denna gåva upplever de mest helvetiska smärtor om han eller hon inte lyckas stå emot den genom att ta sin psyke mot gåvans nivå på motståndstabellen och slå lika med eller under det värde som då erhålls. Gåvan varar i 1T6 stridsrundor och varje ytterligare nivå gör att den varar i ytterligare en runda. Under denna tid är personen fullständigt inkapabel att göra något alls och kommer att svara på i stort sett alla frågor och lova att utföra vilka handlingar som helst.

ÅKALLA DÖD

Med denna gåva fokuserar kättaren den mörka symmetrin på att slita sönder offrets själ. Om offret inte lyckas motstå gåvans nivå mot sin psyke med ett slag på motståndstabellen dör han eller hon. Det blir inga märken på eller i kroppen på den döda kroppen, offret är bara dött.

4