# Mutant Chronicles: Lögnernas stad

---- Det här nedan skrevs till GothCon, ska tas bort från slutprodukten ---------------------------

”Den siste kättaren är ännu inte född,” brukade den gamle inkvisitorn alltid säga. Precis efter han utfört Ljusets ärenden när alla andra inkvisitorer lyckligt klappade varandra på axlarna och gratulerade varandra. Den gamle inkvisitorn kuvade senare under för någon kättares pestsmitta. Det känns som att det hände för tre livstider sen. Men Inkvisitionen och Brödraskapet kämpar alltid vidare. För det är som den gamle inkvisitorn också sa, ”Den siste kättaren är ännu inte död”.

Intrig och äventyr väntar i årets Mutant Chronicles. Den här gången, som en av Kardinalens och Ljusets agenter, får du uppleva livet bakom Brödraskapets lyckta dörrar och föra mänsklighetens kamp mot Mörkret från främsta ledet.

---- Det här ovan skrevs till GothCon, ska tas bort från slutprodukten ---------------------------

## Synops (+ berätta för helvete inte slutet del)

Äventyret börjar, det utspelar sig inom Brödraskapet men också utanför, det händer saker, det blir awesome, och sen slutar det. OBS! Avslöja inte plot-twists och dylika ting!

## 

## 

## Äventyret

#### Bakgrund

Profetian: En ny Kardinal ska uppstå som leder mänskligheten till den yttersta segern mot Ljuset eller Mörkret!

Profetior är tämligen luddiga, och osäkra, men det enda som kan utrönas är att det dyker upp en helig person (allt verkar peka på Paladine bruden) som blir den nya Kardinalen med stort K och gör antingen något väldigt bra eller katastrofalt dåligt.

#### Händelseförlopp

Händelserna är delade kronologiskt i en kort introduktion, tre akter och sen en liten epilog.

##### Intro

Scenen öppnas inför rök och kaos. Spelarna har blivit headhuntade individuellt av en Konstens Väktare och fått i uppdrag att hjälpa Stella Ignis Paladine vid Citadellet. Deras uppdrag går ut på att stödja framryckande Bauhaus och Brödraskap genom att erövra kontrollpunkter, kullar med fortifikationer, framför Citadellet. Det går bra fram till den tredje kullen. Då trycker Mörka Legionen på igen, riktigt ordentligt den här gången, och lyckas trycka tillbaka de anfallande styrkorna. Spelarna blir isolerade på kullen och bevittnar hur deras bröder och systrar mejas ner runtom dem. Sen kommer Legionen för att göra slut på spelarna. De tar aldrig slut och när det ser som mörkast ut så sker Miraklet.

Spelarna bevittnar hur ett heligt ljus sprider sig från Citadellet och bränner bort Mörka Legionen från området. När Ljuset har lagt sig återstår endast aska och SP kan inte känna något Mörker från platsen längre. Då ser SP hur Stella Ignis Paladine vandrar ner från Citadellet, hennes röda mantel fladdrar som vingar bakom henne. De kan riktigt känna Ljuset som strålar från henne.

Hoppa direkt till Akt 1!

##### Akt 1

Capitol har valt sin första president. Lotten föll på den populäre skådespelaren, krigshjälten och familjemannen, John Bayle. Wohoo!! Sloganen är såklart “Make Capitol great again!!” Det är fest i hela Capitol och överallt pratas det om att Capitol är på väg in i en ny era.

Just nu har även Kurian möte i San Dorado eftersom händelserna i Southernlands måste diskuteras. Vanligt folk har börjat kalla Inkv Maj. Stella Ignis Paladine för Ängeln av Southernlands, och detta måste bemötas av Brödraskapet. I verkligheten diskuterar de profetior och allmänhetens syn på Brödraskapet.

###### Sunrise:

Ärade Läromäster Cheng Dang-Wu är spelarnas närmsta chef. Spelarna befinner sig utanför hans kontor i San Dorados Katedral och väntar på klartecken att få gå in. Miraklet i Southernlands bevittnade de för bara någon dag sen. Det enda de gjort sedan dess är att läka sår, vila upp sig och hämta ut ny utrustning.

Cheng är en ödmjuk och varm personlighet. Hans värme strålar ut från hela honom och han blir uppriktigt glad att se SP i hans tjänst. För han har ett mycket viktigt uppdrag åt dem som kräver specialister med just SP’s erfarenheter. SP ska nämligen samla ihop missionärer till Cheng’s program som ska förena utstötta mutanter med resten av mänskligheten.

När tillräckligt många missionärer har samlats ihop så vill Cheng att SP förhandlar fram en leverans av proviant med lokala företag. Helst ska det inte kosta någonting alls. Såklart är detta till mutanterna som missionärerna välkomnar till ett kapell nära Freedom-square.

Dessutom skickar Cheng SP till Bauhausområdet där de ska träffa en god vän till honom, nämligen Agent Storm.

###### Classic Brotherhood:

Medan SP springer Chengs ärenden inuti Katedralen så möts de av Inkvisitor Majoris Caine. Han vill att SP ska ansöka om förflyttning så de hamnar under honom, och i förlängningen Kardinal Dominic. Detta eftersom han tycker att SP’s talanger förgås under Cheng.

Inkv Maj Caine ger även SP uppdraget att få sanningen ur en pubägare i Outskirts. Pubägaren är uppenbarligen en kättare, men information om alla andra kättare i området och ett erkännande vore bra innan SP ska bränna ner puben… med ägaren och dennes familj inuti.

###### Kuggen i maskinen:

Väl i Bauhausområdet behöver SP leta upp Sheriffen i San Dorados kontor. Det ligger vid Heimburgplatze 1, mittemot en kupoltäckt park med en bit av Venus djungel i (som San Dorados narkotikamissbrukare gillar att besöka pga de exotiska psykotropiska plantorna). I Sheriffens byggnad kommer SP också hitta en exklav från Trons Överministerium, där Agent Storm också har ett “litet” kontor.

Spelarna får träffa Agent Storm, som Cheng har pratat mycket gott om, och han blir genast deras “bästa kompis” och känner genast en stark “Freundschaft, ja!” till SP.. Härefter kommer Agent Storm att prata in meddelanden till SP.

###### Det Allseende Ögat:

Det kan hända att spelarna vill veta varför just de blev sammanförda. I det fallet kommer SP att hitta spåret som leder till Markus den Allseende. Alla spår och ordrar som rör SP har utkommit från Biskopen av San Dorados konto (Kardinal Clorindo Guiterrez Matos). Det är dit SP måste bege sig för att få svar.

Biskopen är ej närvarande när SP kommer på besök, utan de hittar enbart Markus där han är på besök i hemlighet för att ge biskopen råd inför dennes möten med Kurian. Markus kan förklara att SP spelar en viktig roll i profetian, men han är väldigt inte specifik om vilken roll detta skulle vara. Men pga profetian förde Markus samman SP.

Däremot kommer Markus berätta för SP att de har mördat miljontals oskyldiga människor… eller att de kommer mörda miljontals människor. Kanske har SP redan gjort sig skyldiga utan att de vet om det. Förutskickelsens Konst är inte den mest tydliga.

Mötet i Akt 1 med Markus avslutas abrupt av en knackning på dörren. Så fort SP vänder ryggen till så är Markus borta. Och det var bara en missionär som lämnade ett brev till Kardinal Guiterrez Matos.

##### Akt 2

Kurians möte är klart. De meddelar Brödraskapet om att de enats i sin vishet och beger sig till sina Katedraler och ansvarsområden. Egentligen var de inte eniga alls och istället för att skrika på varandra i tre månader så bestämde de sig för att bordlägga ärendet och låta Kardinalen bestämma. Dock stannar Dominik, Cheng och Markus kvar inofficiellt i San Dorado eftersom de har “några ärenden” kvar att uträtta (de för en maktkamp sinsemellan).

Festandet är inte ens i närheten av att lägga sig i Capitol. Nu pratas det också om Capitols framtida roll i solsystemet och fokus ligger på hur presidenten ska leda Capitol dit. Han är dock upptagen med att besöka olika delar av Mars och visa upp sig så mycket som möjligt. Han skakar väldigt många händer just nu och bjuds på så mycket alkohol att det är ett under att hans lever inte exploderat som en handgranat än.

###### Sunrise:

Stora uppdraget: Sammanför Paladine bruden och Presidenten i Capitol. Ta många bilder!

Cheng är väldigt mån om att utnyttja situationen i Capitol till Brödraskapets fördel. Och presidenten verkar ju redan hålla på att ta bilder tillsammans med en massa folk så han bryr sig väl inte om man gör en PR kupp till Brödraskapets fördel...

###### Classic Brotherhood:

Presidenten ska gå ner på knä och tillbe Paladine bruden. Ta många bilder!

Caine och Dominik är väldigt måna om att utnyttja situationen i Capitol till Brödraskapets fördel. Och presidenten verkar ju vara en reko kille som villigt tjänar Ljuset. Men allt måste sättas i sitt rätta sammanhang och Brödraskapet och Kardinalen står över alla andra.

###### Det Allseende Ögat:

Nacka Paladine bruden!

Markus den Allseende bryr sig inte ett dugg om Capitols president. Faktum är att presidenten är inte så viktig just nu. Men tiden börjar bli knapp och en katastrof är på väg. Enda räddningen finns genom att avrätta Ängeln av Southernlands, Stella Ignis Paladine.   
  
Om själva uppdraget inte är misstänksamt nog så få Markus att verka galen här.

###### Commander in Chief:

Spelarna får träffa Lazarus, som tar emot ALLA som ska besöka presidenten. Men såklart han själv är ju bara en vaktmästare… sekreterare… eh… något som John Bayle inte har en aning om att han har iallafall.

SP kan inte överlista Lazarus. Han är en Ilian-kättare och i princip hjälpte Ilian att skriva boken om hur man manipulerar folk. Istället kan han mutas, övertalas eller så kan SP springa hans ärenden för att hamna i god nog dager för att få träffa presidenten.

Mutor innebär att SP skriver över en del av Brödraskapets ägor i Heimburg till Lazarus. Detta kan göras med hjälp av Markus den Allseende som vet exakt vem Lazarus är och hur viktig han är för framtiden. Eventuellt kan Cheng övertalas om skälen är stora nog. Dominik och Inkvisitor Payne kommer flå SP levande om de ens andas det förslaget i deras närhet.

Övertalning innebär att SP blir kättare. De måste såklart lista ut att Lazarus är en Iliankättare och sen måste de hjälpa Iliankättarna tillräckligt mycket reellt för att vinna Lazarus förtroende. Markus den Allseende kan vara behjälplig här eftersom han verkligen inte bryr sig om brödraskap eller kättare springer Ljusets ärenden.

Springa ärenden åt Lazarus innebär att hans fiender kommer mista livet. Lazarus påpekar att dessa... övertalningar... måste ske diskret och snyggt (Lazarus bryr sig inte ett dugg om de sker diskret eller snyggt, han gillar om Brödraskapet får skit för detta). Här är Mortifikatorer bra att ha.

###### Ängeln:

Stella träffar ingen utan anledning längre. Hennes tid är inte hennes egen. På ingen tid alls blev hon solsystemets viktigaste person och alla tävlar om att träffa henne. Därför behöver SP en riktigt bra anledning till att hon ska möta dem, och att boka ett möte mellan henne och Capitols nyvalda president är riktigt bra för Brödraskapet. Därför kommer hon att möta SP först efter att de besökt Lazarus och John Bayle.

Inkvisitor Majoris Stella Ignis Paladine, Ängeln av Southernlands, är väldigt målmedveten och fruktansvärt ödmjuk. Hon är trött på att folk säger åt henne vad hon ska göra och hon vill egentligen bara spöa Mörkret på alla sätt hon kan. Hon lyssnar mycket respekfullt på vad SP har att säga och om det faktiskt verkar gynna kampen mot Mörkret så kommer hon gå med på vad de än säger.

##### Akt 3

Om Paladine dödats = då mildras effekterna av Lazarus plan i Akt 3.

Om Paladine överlevt = då faller HELA Capitol i Mörkret.

Presidenten är död! Länge leve presidentens vaktmästarsekreterare!

Paladine död: John Bayles död fejkas, allt skylls på Brödraskapet men det får inte så stor uppståndelse som Lazarus hoppats på. SP måste starta krig mellan Bauhaus och Capitol för att rensa ut ohyran. John Bayle måste hittas för att kriget ska sluta snabbt när ohyran är utrensad.

Paladine lever: Hon spränger hela San Dorado. Många oskyldiga dör. John Bayle tros vara död, men han dyker upp hos SP och förklarar läget med Lazarus. Lazarus skyller på stora B i media och hela Capitol hatar stora B. Krig startar mellan stora B och Capitol. SP måste dra in Bauhaus i kriget för att lätta på trycket på stora B. Capitol går helt under.

###### Det Allseende Ögat:

Uppdraget: Ta hjälp av Agent Storm för att spränga Novakursk för att dra in Bauhaus i krig mot Capitol.

Markus den Allseende är väldigt lugn och rationell. Han har full koll på läget och vet exakt vad som måste göras. Han kan dirigera SP i sin riktning (till Agent Storm och spräng Novakursk) eller så tar han sig tiden att förklara läget (hotet om krig och Brödraskapets undergång) för att få SP på sin sida.

###### Sunrise och Classic Brotherhood:

Cheng är för chockad, antingen över Stellas död eller San Dorados förstörelse. Dominik har återvänt till Luna. Resultatet är att båda två vet inte vad som ska eller bör göras så de gör ingenting.

Lyckas SP komma i kontakt med dessa så kommer de båda två vara väldigt bestämda och arga och påpeka hur viktiga saker de måste ta hand om nu när allt gått åt Algeroths bakdel.

###### Kuggen i maskinen:

Agent Storm hittas den här gången i Heimburg.

Storm är överlycklig över att träffa SP igen. De har ju förändrat hans liv! Så han är villig att hjälpa dem med vadomhelst... eh... men han är rätt så motvillig att spränga Novakursk. Det är ju trots allt fullt med människor där som inte gjort sig skyldiga till något ont alls. Kvinnor och barn och helt vanliga arbetare som kämpar för att behålla det lilla de har. Till slit blir dock Storm övertalad, låt SP styra samtalet lite här.

SP får veta att Novakursk är Högadelshuset Salvatores hemvist. De har sina kemlabb där (yes, en explosion kommer få konsekvenser, men det får SP enbart veta i epilogen). Storm fixar fram ritningar över Novakursk och hjälper till att identifiera säkerhetsstyrkor och hål i säkerheten, samt var man kan placera bomben för att få bästa effekt (det är en atombomb men staden är ju trots allt indelad i fem kupoler som tål atombomber från ovan).

Storm hjälper till att få in SP i staden, antingen genom att smuggla in dem i små trånga tankar fyllda med en illaluktande vätska som orsakar kräkningar och håravfall eller genom att sparka ut dem i natten från ett högtflygande plan. De officiella vägarna in i staden är tyvärr stängda tack vare krisen i Capitol.

###### Spindelns nät

Det är viktigt att poängtera att det inte är Mörkret som SP bekämpar i det här avsnittet. Det är vanliga människor och soldater som kämpar för sin överlevnad. Det är SP som är inkräktarna och ondingarna här. Lyft fram det så ofta och så mycket du bara kan! Se till att soldater och vakter som måste elimineras är ungdomar, eller har massor av familjefoton. Nån vakt kan till och med ha smugit med sig sin unge till jobbet en kväll eftersom han inte kunde hitta en barnvakt (Novakursk är en av de säkraste Bauhausstäderna). Och det viktigaste av allt: Absolut alla vakter och soldater tror på Ljuset och Kardinalen, vilket de också ropar/sluddrar när de dör (”Kardinalen hjälp mig!”, ”Ljuset skydda min familj!”, etc).

Bästa platsen att spränga Novakursk görs i den centrala kupolen. Detta vet Bauhaus också och därför har de tillfört extra mycket säkerhetskontroller just där. Kupolen kryllar av soldater och vakter som kontrollerar ID på passerande stup i kvarten. För gemene man att ta sig hemifrån och till jobbet i kupolen innebär minst 5 ID kontroller på vägen. Så spela upp att SP blir stoppade ofta och av olika anledningar.

SP kan såklart smyga sig in om de vill. Då får de ducka lasrar och annat kul som vakterna använder i sitt dagliga arbete. Om SP tar vägarna under staden så stöter de på flera Eradicator Shark (Salvatore familjen har inga skrupler, de köpte dessa från Cybertronics och utrustade dem med giftig gas som fräter sönder biologisk materia).

Var kreativ med vilka hinder som SP stöter på. Salvatore familjen arbetar med kemiska stridsmedel och annat ”stämningshöjande” för sina soldater. Vissa soldater i Spindelorden är rena zombies som inte går att döda på något sätt än genom att spränga dem i små små bitar. Andra i Spindelorden är omöjliga att gömma sig för, etc. Dessutom finns en av Bauhaus tempelordnar (specialtrupper som samarbetar tätt med Brödraskapet) här, nämligen den Arktiska Rävens Orden. Dess medlemmar är hårdföra soldater som också har tränats i Konsten och känner till varenda trick som SP själva kan.

Om SP inte har gissat sig till att detta är ett självmordsuppdrag så bör det bli uppenbart för dem ju längre de tar sig in bland kupolerna, och detta kan bli tydligare genom att du lägger på fler stressmoment och mer action ju längre tid SP spenderar i Novakursk.

Äventyret slutar när bomben sprängs eller SP helt ger upp.

#### 

#### 

#### Coola extra händelser

Dessa är inte direkt kopplade till storyn i sig utan kan slängas in där de passar.

##### Weird shiet

Ett stort tema för det här äventyret är Förutskickelsens konst. Äventyret bygger på en profetia, spelarna går ärenden åt en spåman (Markus den Allseende) och det anas hela tiden att större krafter drar i trådarna.

Därför bör också konstiga saker hända runt spelarna. De kan höra röster från sitt förflutna över comradion. De upplever Deja Vú’s titt som tätt när de observerar sin omgivning. De får små varningar och tecken på att de borde göra något, t.ex. Flytta på sig precis innan de blir beskjutna. Ibland kan de även se “spöken”, folk som har dött på en plats eller folk som kommer att besöka platsen SP befinner sig på.

##### Det förlorade barnet

Spelarna hittar ett barn i 8-9 års åldern som verkar vilse. Hon är chockad och vet inte riktigt var hon är eller hur hon kom dit. Om SP lyckas lugna henne så kan hon berätta att hon var i skolan när hon hörde oväsen, och sen kände hon nån konstig lukt och därefter minns hon inget förrän nu. Hon har ingen aning om vad skolan heter, hennes föräldrar heter “mamma och pappa” och hon bor i huset bakom den stora butiken med LMS-skylten (stor Capitolkedja, finns överallt, “Liberty-Market-Store”).

Hon är bara ett av flera hundra barn som försvunnit den senaste veckan. Alla tagna från skolor och alla mellan 8-10 år gamla. Om SP tar med henne till ett barnhem eller en myndighet som drivs av vemsomhelst utom Brödraskapet så klarar hon sig relativt väl (fast fattig, outbildad och utnyttjad som barnhemsbarn blir i San Dorado). Ifall SP tar med henne till Brödraskapet så känner någon igen henne och vill återbörda henne till Uppdraget.

Det är nämligen en Konstens Väktare som fått för sig att samla ihop så många oskyldiga barn som möjligt, beväpna dem och sen slänga dem mot Mörka Legionen vilket enligt henne ska leda till seger. Eftersom barn är oskuldsfulla och rena så kan ju planen inte misslyckas… Den här flickan i sig lyckades på något sätt komma loss och irra sig bort från de övriga barnen som var på väg mot fronten.

##### Gaphalsen

En medelålders man möter spelarna och börjar skrika och skälla på dem. Detta till synes helt utan anledning, han verkar bara ha något emot Brödraskapet. Han skriker om sina rättigheter som Capitol-medborgare och att Brödraskapet minsann inte kan trampa ner på honom! Han har rättigheter! Han är minsann fri!

Det är svårt att bli av med den här killen för han följer gärna SP en bit. Och om SP gör misstaget att tilltala eller på något sätt uppmärksamma honom så kommer han att leta efter just dem hela tiden. Han kommer förfölja dem, vänta utanför Katedralen och alla hus de går in i och sen när de kommer ut så börjar han gapa och skrika om sina rättigheter igen.

##### Fanboy

En ung kille i tonåren springer upp till spelarna och tycker att de är så jäkla coola. Detta gärna när spelarna försöker vara diskreta, och gärna upprepade gånger. Killen är en fanboy av Brödraskapet och har köpt en massa merch som han stolt visar, typ t-shirts, billiga klockor, knock-off Kardinal Codex, etc. Han är helt harmlös men väldigt glad att han stöter på äkta inkvisitor majoriser (eller vad de heter). Om spelarna försöker bli av med honom genom att rekrytera honom så misslyckas det. Killen har redan sitt liv ordnat och vill inte lämna det bakom sig (man får ju inte äga merch i Brödraskapet). Killen köper merchen från Eagle Ear Harry. Han har också en bok med signaturer från Brödraskapsenheter, han jagar signaturer från alla enheter.

Senare i Novakursk berättar han att han har träffat Kardinal Dominic (sjysst kille, väldigt jordnära) och fick kardinalen att signera hans bok samt fått ett signerat ex av Kardinal Kodex. Fanboy’en befinner sig i Novakursk för det är bara där man kan stöta på Brödraskapets heliga krigare i vit rustning.

##### Den ofrivillige kättaren

Vid nåt tillfälle går SP förbi en folksamling. Det är en stor skara människor som lyssnar på en gammal vetenskapsman, Martin Hypation, som talar om sina studier. Hans slutsatser är att Brödraskapet har gjort sig stora på de svagas bekostnad (sant) och att det egentligen inte finns något Mörker (falskt), utan stora B härstammar idag ur en organisation som behövdes för längesen när människan var ny i solsystemet (delvis sant). Dessutom existerar stora B idag bara för att hålla människor åtskilda (delvis sant) och att de skyller allt av ondo på mutanter (delvis sant) och hela kampen stora B för mot “Mörka Legionen” egentligen bara är en kamp mot människor som förändrats av strålning, umbäranden och sjukdomar (sant) från tiden då människan erövrade planeterna och förde krig mot sig själva (sant). När någon frågar Martin om Ljuset så svarar han att hans studier är riktade mot fakta och organisationer, inte fabler.

Martin har många bra poänger för den rationella, men bedöms vara en kättare då han uttalar sig mot Brödraskapet. Det är flera i folksamlingen som buar och ropar “Kätteri!” men just dem tar Martin ingen notis om. De flesta där verkar antingen hålla med Martin eller är tysta. SP blir mötta av en missionär som bönar och ber dem att stoppa det uppenbara kätteriet innan det sprider sig. Om SP vägrar så kommer journalister att möta dem på vägen därifrån och ställa frågor om hur de ställer sig till allt som sagts. Journalisterna är väldigt påträngande och ger inte upp förrän de fått någon form av svar från SP.

Yes, du har nog räknat ut att det här mötet inte slutar lyckligt för spelarna på något sätt. Antingen är de våldsamma mot Martin eller mot journalisterna, eller så målar de ut Brödraskapet i dålig dager i media eller sig själva som kättare. Om de målar ut stora B i dålig dager så slår det tillbaka senare när deras chefer bemöter detta och rent av spelar upp ljudklipp från radio där Cybertronics helt plötsligt är glada över att Brödraskapet bytt riktning och håller med Cybertronics.

##### Varningen

När spelarna står still ett tag nånstans så stiger en riktigt gammal tant fram till dem. Hon är en helt vanlig gammal dam med en blommig handväska. Hon tittar på SP en efter en och säger “Ni är så unga och oskyldiga. Fortsätt skratta. För snart kommer ni aldrig kunna skratta igen.”

Sen innan SP hinner reagera kör en person nästan ihjäl dem, och när de tittar upp igen så är tanten spårlöst försvunnen. Lyckas SP förhöra chauffören så var det bara felande bromsar men han vill ju inte åka fast för mordförsök så han gasar ju iväg som en biltjuv därifrån.

##### The Ultimate Last Stand III

Under en jakt springer spelarna rakt in i en filmstudio. De hör regissören skrika “Bryt bryt!” och sen skälla på SP och sina anställda som en rabiat hund. SP avbryter mitt under en actionsekvens av nåt slag. Antingen en biljakt eller shootout eller vadsomhelst som får SP att se ut som vilsna lamm när de inser var de befinner sig.

Filmen som spelas in är The Ultimate Last Stand III: The Laster Stand. Nån spelare kan känna igen filmserien som en serie actionfilmer med vanligtvis John Bayle i huvudrollen, men nuförtiden är franchisen urvattnad och filmerna drar inte in tillräckligt för att fortsätta anställa John Bayle.

Regissören Brushguy Woodthreep är en over-the-hill regissör som är fullt medveten om att den här filminspelningen är de bland sista dödsryckningarna i hans karriär. Han drömmer om forna dagar bland stjärnor och är beredd att göra vadsomhelst för att bli aktuell igen. Dessutom har han ett riktigt hetsigt humör och är duktig på att skaffa sig fiender. När SP kommer in i bilden har han haft en synnerligen dålig dag som aldrig tycks ta slut.

Om SP inte lyckas lugna ner honom så kommer han att ta fram en Equalizer (enorm revolver/handkanon från Bauhaus) och börja skjuta ihjäl alla i studion och sen sig själv. Detta kommer dyka upp på nyheterna och det kommer se ut som om Brödraskapet provocerade fram mördandet (oavsett om de faktiskt gjorde det eller ej). Om SP lyckas lugna ner honom så får de inte gå därifrån förrän de också deltagit i filmen (som sen marknadsförs som extra awesome eftersom riktiga inkvisitorer är med i den).

En kort tid efter händelserna så syns allt detta på nyheterna. Filmen blir senare en succé eftersom alla vill se “mord-filmen” eller ”inkvisitor-filmen”. Och såklart så omnämns SP väldigt tydligt som delaktiga.

##### Aporna

Armed Interdiction Police Officers (i folkmun: Apor) är Capitols tungt rustade kravallpolis som kör runt på motorcyklar från Domedagen med enorma bepansrade framhjul och pansarvagnsband baktill. Aporna tar ingen skit och där de kör fram flyr vanliga medborgare och enbart de mest hårdföra kriminella gängen vågar stanna kvar. Detta för att Apor är synnerligen våldsamma och har ingen stubin alls. De flesta av dem är själva f.d. kriminella som blivit “omskolade” eftersom de var extra våldsbenägna i fängelset.

Det är dessa “poliser” som SP bevittnar utföra “polisärenden” på olika platser t.ex. misshandla hemlösa och stjäla deras skor, tävla i prickskytte med hagelbrakare och knarkare som mål, köra över mutanter, misshandla civila som “käftar emot” (d.v.s. var på fel plats vid fel tillfälle). Ja, Aporna verkar göra allt utom riktiga polisärenden. Dock dödar de ingen som inte är kriminell (ja, det är olagligt att knarka om man är fattig). Aporna kommer aldrig att anfalla SP såvida inte SP anfaller först. Däremot om SP försöker göra pacifistiskt motstånd och kommer i vägen så kommer Aporna att statuera exempel med hemlösa och civila. De kommer uttryckligen att fånga in folk, och skjuta av dem ben eller armar mitt framför SP. Detta är inte helt lagligt men det är inte helt olagligt heller. Det räknas som dåligt uppförande och om SP vill driva ärendet vidare så kan de lämna in ett officiellt klagomål hos Apornas chefer (dock kommer pappret att försvinna spårlöst bland alla andra klagomål).

##### Vi har en vinnare!

En av SP (någon som visar ansiktet, ej revisorn) blir förväxlad med senaste vinnaren av storvinsten i Venusian Freedom Lottery. Vinnaren var anonym fram tills en granne försökte stjäla hans lott, och sen dök bilden på vinnaren upp på bild på nyheterna överallt i San Dorado och nu är storvinnaren den minst anonyma personen bland alla kriminella och desperata i Capitol.

Detta kan börja med att okända människor gratulerar den utvalda SP. Någon vill skaka SP’s hand, andra vill ta sin bild tillsammans med SP. Och dessa vanliga glada människor är väldigt förstående för att SP gick med i Brödraskapet för att leva ett enklare liv. Men snart börjar de som vill ha pengarna dyka upp (allteftersom ryktet går i stan att vinnaren synts till på gatan). Först börjar folk “tigga” pengar. Sen blir de mer hotfulla. Sen kommer de som försöker råna SP.

Dra ut detta ända ut i det absurda. Folk blir kidnappade och SP hotad, och folk försöker lägga ut fällor för SP genom “falska” rån och annat. Förr eller senare får ju SP veta varför detta pågår och det enda de kan göra för att slippa undan är att dölja ansiktet (men då kommer folk att undra varför t.ex. en missionär döljer ansiktet).

##### Den okände duellanten

En samuraj spärrar vägen för SP lite då och då och utmanar en av SP. Om/när samurajen blir besegrad så blir samurajen besatt av SP’n som slogs mot honom/henne. Han/hon kan dyka upp i SP’ns sovrum utklädd till skolflicka, eller dra med sina samurajpolare eftersom de hörde att SP var en stor cool krigare.

Organisationer

#### Bauhaus

##### Skräckministeriet

Skräckministeriet finns till för alla Bauhaus-medborgares trivsel och personliga utveckling. De omtalas väldigt ofta som öppna, förstående och hjälpsamma. Faktum är att ingen har något ont att säga om Skräckministeriet överhuvudtaget… eftersom Skräckministeriet ägnar sig åt avlyssning, har horder av angivare och är fruktansvärt snabba på plats där man minst anar det. Den som upptäcks ha något emot Bauhaus eller Brödraskapet försvinner väldigt snabbt från sitt ordinarie liv och hamnar ofta i ett läger för folk med koncentrationssvårigheter (s.k. koncentrationsläger) med mycket frisk luft och kroppsligt arbete och en elektro-piska som viner ner över omotiverade ryggar.

Dock är det fortfarande mycket som undgår Skräckministeriet, då tusentals trälar årligen gör uppror mot Bauhaus, men i de allra flesta fallen hinner ingen organisera sig till uppror eller motstånd mot Bauhaus. Dock är det inte enbart trälar och ofrälse som kan falla offer för Skräckministeriet. Principen är att ju finare familj du har desto säkrare är du, men såklart finns det undantag från den regeln också. Detta särskilt för den som lyckats skaffa sig fiender på höga poster.

#### Brödraskapet

Tänk dig medeltidens katolska kyrka blandat med spanska inkvisitionen, magi och cyberpunk. Brödraskapets högsta ledare är Kardinalen (med stort K). F.n. heter han Nathaniel Durand och till sin hjälp har han mindre kardinaler och andra viktiga människor som sitter i Kurian.

Kurian är just nu delad i tre delar. Alla tre delarna kommer att se spelarna som en resurs. OBS! Alla tre faktionerna går ju Kardinalens och Ljusets ärenden, så spelarna måste bilda egna åsikter för vem de följer och hur.

##### Det allseende ögat

Markus den Allseende

Mål: Döda Paladine, Starta krig mellan Capitol och Bauhaus, Rädda mänskligheten

Markus har sett att SP är viktiga för framtiden.

##### Sunrise Brotherhood

Kur. Cheng

Cheng är en good-guy men naiv. Medmänsklig som bara den och väldigt diplomatisk. Han är SP’s officiella chef.

Agent Storm

##### Classic Brotherhood

K. Dominic

Vill ha SP i sitt lag eftersom det är en fjäder i hatten att ha med folk från Reningen av Citadellet.

Inkvisitor Majoris Caine

##### 

## Platser

#### Mars

#### 

#### San Dorado

#### San Dorado utmärker sig som den näst största Megastaden i galaxen. Se det som en salig blandning av New York, Washington DC och Los Angeles. Kanske till och med som alla de tre städerna ihopslagna till en och samma stad.

#### Det du inte hittar i San Dorado kan inte hittas i galaxen, punkt.

#### 

#### Katedralen i San Dorado

#### Brödraskapets maktfäste i San Dorado. Det är enormt, med gotiska spiror, romanska bågar, och

#### enorma torn som gör den till den stora mörka skräckinjagande silhuetten mot San Dorados annars

#### inspirerande skyskrapor. Katedralen sprider instinktivt rädsla i de som har något att dölja, men ger

#### hopp till de som bebor den. Här lever och organiseras Brödraskapet på Mars. Detta är en av

#### maktcentrumen i San Dorado och Brödraskapet har gjort allt för att platsen ska hamra in detta i

#### åskådare.

#### Bottenplan på Katedralen fungerar som en enorm kyrka. Hit kommer man för mässor, för att prata

#### med missionärer, för att bekänna synder, för att göra affärer och för att träffa släktingar. Övre plan

#### är avspärrade för allmänheten och vad som sker där vet endast Brödraskapets invigda. Källaren

#### däremot är en plats som är välbesökt av troende såväl som icke-troende. Där finns alla små rum,

#### redskap, kontor, enorma ugnar. Ryktet går om att hit förs alla syndare, kättare och andra personer

#### som Inkvisitionen behöver prata lite med, men ingen lämnar någonsin källaren igen.

#### 

#### Downtown

#### **Skrapan**

#### Detta är Capitols lednings hemvist. Byggnaden är en enorm skyskrapa med glimmande metall och glittrande fönster.

#### Den är så ren på utsidan att även på natten verkar huset glittra. På insidan är det exakt samma

#### historia. Tornet har ett stort område för besökare, allt i vit marmor som man kan spegla sig i,

#### enorma pelare och enorma fönster. Stora breda marmortrappor leder uppåt från receptionsområdet

#### till stora lyxiga inglasade hissar som för besökare vidare uppåt till kontor, mötesrum och Capitols VD som sitter i sitt näste högt över San Dorado. Presidenten har ett mindre hörnkontor på nån våning under VD'n.

#### Det finns brandtrappor och servicehissar, och massor av skrymslen och vrån att gömma sig i. Däremot är det svårt att gömma sig för alla kameror,

#### rörelsesensorer och lasrar som alla utlyser tysta larm som aktiverar en Eraditcator Shark (tänk

#### ED209 från Robocop) som bara väntar på att träffa alltför nyfikna gäster.

#### Det finns bara en väg in och en väg ut från Skrapan för oinvigda. Och det är genom

#### frontporten. Anställda känner dock till den hemliga garageporten i källaren, den hemliga bakdörren

#### och vissa privilegierade vet om chefernas flykthiss och tunnel.

#### 

#### **Tower 17A (Angelwatch)**

#### Tornet är byggt i betong och metall och ser ut som vilket stort och tungt bostadskomplex somhelst. Dock har tornet enorma änglar i brons (en enorm staty på varje sida) som ser ut att vaka över staden. Det är svårare att ta sig in här då dörrar måste hackas, vakter övertalas och annat som hör till finare bostadskomplex som har råd att hålla drägg utanför.

#### 

#### Detta är tornet närmast Skrapan och utgör faktiskt en alternativ väg in till Skrapan för den kreative. Eller så kan Brödraskapet helt enkelt ha ett ärende hit med Kättare att jaga ner.

#### 

#### Outskirts

#### **Junktown**

#### Denna vackra plats är platsen som alla normala människor undviker som pesten. Junktown är

#### tillhåll för kriminella gäng, extra fattiga människor, mutanter, kättare, galna inkvisitorer, vilda

#### muterade djur, och mycket annat som på ett eller annat sätt vill

#### döda/riva/äta/tugga/klösa/bränna/råna hederliga invånare. Hit kommer man enbart om man inte har

#### något annat val och desperationen är så tjock bland invånarna i Junktown att den kan skäras i luften

#### med kniv.

#### Alla hus är nedgågna och borde ha rivits för länge sen. De är alla en hälsofara, antingen genom

#### rasrisk eller risk för kemikaliespill eller hemvist för något som har ont uppsåt. Det går att hitta

#### missionärer som försöker göra livet lite mer drägligt för invånarna i Junktown här men de är väldigt

#### lätträknade och tenderar att försvinna titt som tätt. Ibland hittas delar av dem på andra platser dock.

#### Här finns också gamla utdömda industrilokaler, som numer hyser uteliggare och de vilda djur som

#### äter uteliggare. Dessa lokaler är perfekta att jaga urgamla företagshemligheter i, eller andra skatter

#### såsom metaller och gaser. Dock är det mycket säkrare att hoppa in i Brödraskapets brinnande ugnar

#### än att gå in i just dessa lokaler.

#### 

#### **Gränder**

#### Dessa hittas överallt i San Dorado. De skiftar i kvalitet och innehåll beroende på vilken stadsdel

#### spelarna befinner sig i. I de finare centrala delarna är gränderna ganska rena med väldigt få

#### uteliggare och rånare. Det är större risk att bli rånad av polisen i dessa finare kvarter än av andra

#### typer av kriminella (ja, polisen rånar faktiskt folk i Capitol, så går det när man inte prioriterar löner

#### för samhällsviktiga yrken).

#### I de mer nedgågna platserna i San Dorado finns det såklart mer kriminalitet. Mer narkotika och

#### alkohol, fler spyor och massor av skräp som ingen orkar flytta på. En mer välkänd gränd är Blood

#### Alley, som är ett gytter och nätverk av trånga gränder med allehanda missgynnade individer samt de

#### monster som lever på att göra livet ännu sämre för dessa. Där går inte en dag eller natt utan att ett

#### monstruöst mord sker.

#### Brödraskapet gör naturligtvis sitt bästa för att hjälpa utsatta människor i gränderna. Och beroende

#### på vem man pratar med i Brödraskapet så sker denna hjälp antingen med renande eld från

#### inkvisitorernas Gehenna Pukers eller av modiga missionärer som på riktigt försöker hjälpa vilsna

#### själar tillbaka till Ljuset.

#### 

#### Under San Dorado

#### **Kloaker**

#### Dessa är utmärkta ställen att gömma sig på. Det tycker inte enbart spelarna, men även alla kättare

#### och mutanter som också söker mörka hålor. Hit kommer inte ens Brödraskapet längre. De har gett

#### upp allt hopp om frälsning för de som bor i kloakerna.

#### Kloakerna är en labyrint av tunnlar och gångar som alla är täckta av rost, slem, människoätande

#### mossa, flytande industriavfall som fräter sönder allt organiskt och mycket annat riktigt nasty. Den

#### som kommer levande ur kloakerna kan behöva uppsöka läkarvård direkt.

#### Invånarna i kloakerna kan inte på något sätt beskrivas som människor längre. Om de en gång i tiden

#### har varit människor eller om de råkar se mänskliga ut så är det en ren inbillning. Det finns inget gott

#### i dessa varelser, de lever enbart för att överleva och skyr inga medel för att jaga ner allt de ser som

#### svagare.

#### 

#### Venus

#### Heimburg

#### Heimburg är Venus kronjuvel. Staden är enorm och inhyser flera distrikt åt de andra korporationerna också. Heimburg är dessutom uråldrigt. Staden har byggts på över flera generationer och det är inte ovanligt att hela stadsdelar har försetts med ett tak och sen fått en ny stadsdel byggd ovanpå.

#### Själva byggnaderna är en salig blandning av urgamla traditionella till hypermoderna cybertechiga. I de äldre kvarteren och de fattigare områdena hittas funktionella byggnader som förenat syfte och form. I andra rikare delar av staden hittas skyskrapor av glas och stål, sirliga gotiska torn, m.m. Heimburg är på alla sätt en megakorporations huvudstad.

#### Novakursk

#### Den här pärlan i Bauhaus befinner sig inom den arktiska Is-cirkeln på Venus. Staden består av fem kupoler som täcker boendehus, adelskvarter, militära förläggningar, fabriker, gruvor, m.m. Varje kupol är som en liten stad i sig. De är förenade med varandra genom ett tunnelsystem under marken och genom skywalks som förenar skyskraporna.

#### Staden är huset Salvatores högsäte och detta högadelshus tror helt och fullt på beräknande effektivitet. Deras märke är en spindel på Bauhaus kugghjul, och de leder Spindelorden i kampen mot Mörkret. Just Spindelorden är till och med fruktat av de andra militära ordnarna inom Bauhaus pga att soldater med spindelhjälmar tenderar att vara ”förbättrade” med hjälp av kemiska behandlingar sen barnsben. Salvatorefamiljen har gjort allt för att ta fram supersoldater och de har i stort sett lyckats... problemet är bara att soldaterna inte är så presentabla i sociala sammanhang.

#### Dessutom är Novakursk hem till Den Arktiska Rävens tempelorden. Detta är en militär orden inom Bauhaus som samarbetar med Brödraskapet och har tränats i Konsten och mycket annat i kampen mot Mörkret. Deras insignium är en vit räv på hjälmen, samt har de ofta vit päls på sina axlar ovanför vita mantlar. Denna orden har hjälpt till att hålla Novakursk fritt från mörka influenser i hundratals år.

#### I övrigt är Novakursk en typisk Bauhausstad med bunkrar, militära kontroller, BLEU's som misshandlar folk till lydnad, adelsmän som lever livet, medborgare som försöker klara brödfödan, m.m. Denna stad är unik i att trälar väldigt sällan gör uppror här. Det har sin historia i att förr var det ett stort träluppror, och Salvatorefamiljen svarade med att samla in de upproriska trälarna och utförde experiment på dem. De trälar som överlevde fick återvända till sina familjer, men de var inte samma personer som förr... i de flesta fall går det att diskutera om de ens fortfarande var personer... sedan dess har trälarna varit omotiverade att göra uppror.

#### 

## 

## 

## NPC’s

#### Eagle Ear Harry

Harry jobbar för Revisionen nu. Till en början följer han John Bayle och senare följer han med SP i sin något hemagjorda brödaskaps rustning/bryggeri(när de ska hitta John Bayle).  
  
Utseende mässigt är Harry en ranglig individ med ett vilt leend. Hans tänder är lätt räknade. Han skägg och hår står åt alla håll och toppen kröns av en foliehatt. Han erbjuder gärna foliehattar och stolpiller till all som vill ha, Harry personligen lovar att det ska skydda från mörkrets influenser(det funkar otroligt nog). När Harry inte bär sin hemmasnickrade “rustning” som också tjänstgör som bryggeri, så bär han slitna jeans med omaka flipflops på fötter. Upp till bär han en välstruken och ren hawaiskjort som är något fel knäppt.

Eagle Ear Harry kan upplysa spelarna om allehanda saker och konspirationer vad som är sant och inte kan man knappast fråga Harry om för ……. Ja Harry tror ju redan på dem.

Han är bra att använda när spelarna kör fast. Harry har koll på det mesta, till och med saker som han hallucinerat, så han kan alltid leda spelarna i någon riktning.

#### Agent Storm

Agent Storm förlorar förståndet alltmer under äventyrets gång. Hans samvete tynger honom redan för alla liv han tagit och alla liv han vet att han kommer ta i framtiden. Han har mardrömmar varje natt, helst sover han inte alls utan går på Red Pills (tänk amfetamin på steroider) när han kan. Han är paranoid efter att ha upptäckt och skurit bort korruption inom Skräckministeriet (där han blev head honcho efter han mördade sin korrupte chef). Han är väldigt ångerfull och har ingen att prata med i sitt liv efter att ha sett sin fru och barn brända levande (på hans egen order visserligen) och en hel del vänner bli nermejade i gränder (ja, också på hans egen order) och kollegor bli stympade och torterade helt utan vidare (yes, det var han själv som gjorde det). Dessutom är Agent Storm fruktad i Skräckministeriet. Han är orubbligt fast på sin “goda” väg och har ett helt ministeriums ansvar som tynger hans axlar samtidigt som händelserna sakta börjar glida honom ur händerna. Detta ska meddelandena som han lämnar på spelarnas röstbrevlåda reflektera.

#### Markus den Allseende

Mystiskt, tystlåten, rättfram. Markus ser ut som en Konstens Väktare men han finns inte med i några rullor. Dock vet de flesta vem han är men inte var han befinner sig just nu.

Ett problem med Förutskickelsens konst är att det kan hända saker i framtiden som påverkar nuet. Markus är en av dessa saker. Han är tekniskt sett inte född än, men har ändå funnits i Brödraskapet så länge alla kan minnas.

#### Rafael av svärdet

En Konstens Väktare som dyker upp och retar SP med att de inte är riktiga bröder och systrar. De gör ju saker konstigt och fel hela tiden. Rafael vet minsann bättre!

Sätt in Rafael där det är retsamt t.ex. Efter att SP misslyckats med något, så märker de att Rafael har stått lutad i ett gathörn och tittat på dem hela tiden. Spela också gärna upp honom irriterade t.ex. Han klappar för SP när de har fuckat upp hela tiden och ler mot dem.

#### Burning Skullfuckers

Spioner åt Konstens Väktare som missionären har en beef med.

Dessa gängmedlemmar drivs av en eld, en helig flamma som kommer släcka Mörkret för all framtid! De följer helt och fullt Kardinalen och Ljuset och är i viss mån värre fanatiker än folk i Brödraskapet.

De är också ett fruktat gatugäng då de misshandlar och mördar folk som motsätter sig dem. De har ju Ljuset med sig så det är ju uppenbart att folk som säger nej till dem är onda kättare. De spionerar också åt Brödraskapet, vilket är den enda anledningen till att stora B inte utrotat dem, och rapporterar mer än gärna allt spelarna gör tillbaka till stora B.

#### Inkvisitor Majoris Stella Ignis Paladine

Det blev känt att Stella Ignis är oäkta dotter till Hennes Högvördighet av klan Paladine i Imperial. Detta ledde till enorma problem inom Imperial med arvsrätter och dylikt, vilket ledde till inbördes tvister som pacificerade hela Imperial. För just Stella innebar detta lönnmördare som kommer och går, men de är vanligtvis höklingar som försöker göra ett namn åt sig själva.

Stella blev känd som Ängeln av Southernlands efter hennes mirakel vid Citadellet i Southernlands. Hon hyllas av ofrälse, av troende, av rika och av alla möjliga sorters människor. Det går historier om hur hon botat blinda och lytta, och hur hon kommer leda hela mänskligheten till den slutgiltiga segern. Stella har, innan miraklet skedde, på eget bevåg stigit till Inkvisitor Majoris grad och är en expert på krigföring mot Mörka Legionen samt Elementens aspekt av Konsten. Dessutom är hon helt hänsynslös mot kättare och deras allierade och har inget emot att bränna ner familjer, byar, städer bara för att utrota ondskan.

Under striderna vid Citadellet var hon långt inne och jagade efter Nefaritens huvud. Dock ställde en grupp Imperial till det för henne och hennes grupp, och de övergav henne helt ensam mitt bland Mörkret. Det var där och då, när allt hopp tycktes vara ute som Stella omfamnade Ljuset helhjärtat och i detta renade hela området från Mörkret.

Nu är Stella upptagen i samtal med Kurian, med att leda trupper, med att göra allt som förväntas av henne i Ljusets tjänst. Dock är det väldigt många som vill träffa henne och bli botade, helgade, spottade på, whatever bara de får träffa henne.

#### Lazarus

Smart och charmig politiker i San Dorado. Vet hur spelet fungerar och hur han vinner. Han är älskad av folket och av företagen. Har kontakter överallt och får saker gjorda. Just nu påstår han sig vara presidentens vaktmästare eller sekreterare eller nåt, och screenar absolut alla kontakter som sker med presidenten.

Han är dessutom en Ilian kättare och har målet att bli nefarit. Hela äventyret börjar med att han drog i trådarna för att Kartellen och Brödrarskapet anföll ett av Algeroths citadell, där Algeroths styrkor åkte på riktigt mycket stryk. Nu jagar nefariten Akra den Svarta Elden istället Lazarus som hämnd. Lazarus har dock större planer än så och har nästlat sig in riktigt djupt i Capitol för att kunna utmana vilken fiende som helst.

#### Akra den Svarta Elden

En Algeroth nefarit. Hon är en tre meter lång kvinnlig figur i rostad och blodig rustning. Hon är dessutom omgiven av svart eld som verkar leva sitt eget liv och söker sig sakta mot levande ting för att förtära dem, dessutom kan elden fräta stål och kan enbart släckas med Konsten.

Efter Miraklet vid Southernlands är Akra på krigsstigen. Hon är besatt av Lazarus och är övertygad om att han ligger bakom hennes tvillingbrors död i ett maktspel. Därför ska hon förtära Lazarus själ, kosta vad det kosta vill.

Efter Akt 2 om Stella förgör San Dorado så gör hon det för att rena platsen från Akra som i princip har grävt in ett eget citadell under staden. Om San Dorado sprängs så överlever Akra, och hon kommer jaga ner spelarna på Venus eftersom de verkar ha mycket samröre med Lazarus och därför måste vara hans marionetter. Om San Dorado inte sprängs så tar Lazarus ifrån Akra ALLT! Hon kastas ut från Mars och hittas senare som en tiggare på Heimburgs gator.

#### John Bayle

Actionhjälte, filantrop, musiker, familjefar, älskad av folket, president. Okej, det mesta kring John Bayle är propaganda, men han är en gammal ärrad krigsveteran med en böjelse för PTSD och psykoser som triggas titt som tätt. Dessutom har han gjort en karriär som hjälte i B-actionfilmer.

John Bayles kandidatskap för presidentposten började egentligen som ett skämt på festerna han besökte. Sen blev det allvar när någon tog honom på orden och påbörjade en kampanj i media i hans namn (Lazarus). Ganska snabbt dök det upp opposition (straw-men) som inte alls blev lika populära som den nu folkkäre John Bayle och dessa försvann tyst och spårlöst när valet var över.

## Inkvisitor Cain

Mest känd för att jobba för kardinal Dominic och för att vara en drivande kraft för de traditionella idealen inom brödraskapet. Cain är en sten allvarlig person som inte tar någon form av skämt eller misslyckande. Det enda han avskyr mera är kättare! Cain tolka Codex Cardinalis på det mest direkt och snäva sätt man kan. Han bryr sig inte om vem han trampar på tårna eller vem som kan komma i kläm så länge det leder till resultat och det vill säga rätt resultat.

Cain kommer vara korthuggen och lät aggressiv mot spelarna och detta är hans diplomatiska sida. Om de medvetet irriterar honom kan han bli mycket mera direkt. Han kommer inte att direkt att skada dem men kan med lätthet förhindra att de får viktig utrustning eller inte får träffa viktig brödraskaps personal. Om de är riktigt dumma så kommer han att hantera dem som kättare ….. Och det vill dem inte! Så länge som spelarna kan göra sig värdefulla kommer Cain att tolerera dem och lyckas dem med sin uppdrag så kan till och med berömma dem. Cain är något av en legend in brödraskapet för ingen har fångat in och dömt så många kättare som Cain. Många undrar dock över om alla verkligen kan vara skyldiga till kätteri men än så länge har ingen vågat ta upp frågan.   
  
Cain är 2,10 M lång man runt 50 åldern. Dock är han extremt välbevarad och har en mäktig byggd kropp som bevis på detta.Cain bär alltid sin inkvisitor Majors rustning med dess tillhörande beväpning.

## 

## Spelarkaraktärerna

#### Gammal inkvisitor **Theodorus Lucilius Inkvisitor Majoris**

Theodorus är av den gamla skolans inkvisitor. Han började sin karriär som barnsoldat i några av de spontana och extremt blodiga barn korstågen som för 44 års grep hela solsystemet med fasa. Theodorus korståg var det enda som lyckades åstadkomma något och som bonus hade det också några överlevande själar. Inkvisitorerna på plats såg hans potential och rekryterade honom till Brödraskpets andra direktorat Inkvisitionen.

Theodorus har under sina 57 år hunnit med flera militära kampanjer på solsystemets inre planter, ett extra korståg mot Pluto som bara nästa blev en katastrof, flera specialuppdrag på Kurians begäran och oräkneliga utrensning och förhör med kättare.  
Det är dessa bedrifter som har gjort Theodorus till något av en levande legend inom Brädraskapet för att inte nämna det andra direktoratet. Över allt han går finns det alltid någon från brödraskapet som känner igen han.

Theodorus bär på en massa skuldkänslor när det gäller sina tidigare bedrifter, en sida av det hela är att han inte längre kan minnas alla han har tjänstgjort med. Han minns knappt några av dem nu för tiden. De flesta av dem har ju dött. Den andra sidan av hans skuldkänslor är hans avundsjuka för sina fallna kamrater. De kan ju vila och slipper allt lidande och dödandet, de slipper alla parader, medaljer, slipper att behöva förklara /ljuga för några föräldrar att deras barns död (vem det nu än var) inte var helt meningslöst. Det är få nätter som inte hemsöks av mardrömmar om ansiktslösa soldater som ropar minns du mig Theodorus! De få nätter som han väl kan sova drömmer han om att få dö i ärofull strid, att ge sitt liv för Kardinalen, att äntligen få vila!

Theodorus är en skicklig krigare och soldat i sin egen rätt men hans sanna styrka ligger i hans ledarskapsförmågor. Hans förmåga att inspirera vanliga dödliga till stordåd och att ignorera faror bortom alla sjuka fantasierna är hans verkliga styrka. Han är en god taktiker och har en otrolig insikt i hur fienden beter sig på slagfältet. Som alla inkvisitorer så har han en mycket djup och bred utbildning i förhör och tortyr. Han är inte lika erkänd för sin förhörs sessioner som för sina militära bedrifter. Theodorus är en kunnig och förvånansvärt skicklig på att hela och på att vårda sina soldater i de mest hopplösa situationer.

***SL Info***Tänka på att spela mot Theodorus kändisskap inom brödraskapet, särskilt när det gäller inom inkvisitionen själv(det vill säga all typer av soldater och agenter). Ha gärna att många frågar om deras anhöriga, om de dog bra eller hur modig det var osv. Men försök också påvisa att Theodorus har sett en vansinnigt mycket krig och våld i sitt liv. Ha andra inkvisitorer ta lite avstånd ifrån hans krigas sätt, exempel ha en kollega som hånar hans inte så lika legendariska förhörs förmågor. Lyft även fram att Theodorus har valt exorcism som sin konst skola iställer för de mera direkta skolorna så element eller kinetik.

Om lusten finns att torterar Theodorus så kan man alltid ha en scen där Theodorus blir uppringd av en död kamrat, dra lite på att svara på om denna är döda eller inte. Likaså kan han få meddelade att hans familj är i San Dorado och liknande(passar väldigt bra till Akt 2 och början på Akt 3).

**Utrustning av Betydelse**P60 Punisher pistol  
AC-40 Justifier  
Codex Cardinalis

Förhörs verktyg

Inkvisitor rustning med svart mantel

Kraftstabilator model inkvisition  
Böneband med markeringar för antalet dödade fiender av betydelse för Theodorus

Bild på Familjen vid den Första Katedralen(Luna Katedralen)  
  
  **Konsten Exorcism**   
Exorcera skada Med handpåläggning kan de flesta sår och skador läkas.

Exorcera infektion Förhindrar att en infektion sprider sig eller helt fördriva det   
Exorcera sjukdom Samma sak som på infektion fast för sjukdomar  
Exorcera förgiftning Samma sak som med infektion fast för gifter  
Exorcera mörka influenser Fördriva korruption ifrån den mörka legion.

Exorcera onda tankar Med handpåläggning fördriva en persons önska att skada eller förstöra.

#### Naiv Valkyria **Claudia Laurentius** Trots sin ringa ålder på 22 år är Claudia redan en erkänd krigare och förkämpe för sin vapengren Valkyriorna. Hennes vansinnes mod och bottenlösa optimism på slagfältet är redan det av legender. Claudia vet inget om livet utanför brödraskapet och krigens många scener. Hon är nästan lite besatt av att vet hur världen utanför katedralen är. Hon har hört så mycket om det, alla människor, de stora städerna, alla mat, musik osv. Hon har en uppsjö av värdelöst kändis vetande som kommer ifrån alla de insmugglade skvallerblaskor hon gömmer i sin lilla sovcell. Claudia drömmer om den dagen hon kan få mingla bland vanligt folk och prata om vanliga saker så som väder eller relationer istället för om hur man ska överleva nästa anfall och hur man kan modifiera sin rustning är att undvika att kokas. Claudia skäms lite över sin fascination för världen utanför brödraskapet men det glöms snabbt bort mellan allt prat och alla frågor.

Claudia kommer ifrån en familj med djupa band inom brödraskapet och elak tungor säger att hon är orättvist favoriserad på grund av detta. Familjen betyder allt för Claudia och är hennes svaga punkt humörs mässigt. Hon är beredd att göra allt för en familjemedlem och utan skam sätter hon sin familj framför allt tillochmed brödraskapet. Dock kan få undkomma Claudias fördömande om något negativt sägas om brödraskapet. För det finns ju inga andra som har gjort så mycket för mänsklighetens som brödraskapet eller…….? Claudia försöker att undvika att vara som det gamla prästerna och mystikerna och bara predika för alla om vad de ska göra hon föredrar att visa istället och dra några dåliga om de andra direktoraten.

Sista tiden har Claudia hemsökts av drömmar om att hon blir utvald av Kardinalen att rädda mänskligheten.

Claudia är en mycket skicklig krigare och har mer än en gång erkänts för sin skicklighet i strid. Hon har vid flera tillfällen lett sin pluton till flera segrar och har en god kännedom om taktik och strategi i krigets konst. Dock är det närstrid som är hennes sanna kall och särskilt med sitt valkyria spjut. Hon är än så länge helt obesegrad i när det kommer till dueller med närstridsvapen. Claudia har studerat förutskickelsens konst vilket gör henne lite ovanlig ibland valkyriorna. Claudia ångrar detta val men hon försöker gör det bästa av det hela. Den gamla mystikerns varning om att det alltid sin ett pris med att lära sig förutskickelse jagar henne alltför oft genom hennes drömmar

***SL Info***När det gäller Claudia så kan man lyfta fram hennes oerfarenhet om livet och omvärlden. Undvik dock att få henne att framstå som en dåliga soldat eller sämre än de andra i gruppen för det är hon inte. Ös gärna saker över henne så fort de lämnar katedralen och tvingas in San Dorados många gator. Påpeka alla lukter, fäger osv. Locka på henne så hur hon reagerar. Vidare så glöm ej att lyfta fram hennes familj och den avundsjuka vissa har gentemot hennes familjs rendblodigthet. Ha någon mystiker till att vara spydig mot henne, se vad som händer.  
Vill man sätta grill i huvudet på Claudias så är det att utsätta familjen för saker och ge henne spontana syner genom Förutskickelsen.

**Utrustning av Betydelse**P60 Punisher pistol  
Valkyria spjut  
Valkyria rustning

Kraftstabilator Model inkvisition

Codex Cardinalis  
En massiv samling av tidningar  
En massa bilder av familjen och några vänner

**Konsten Förutskickelse**

Sann väg Användaren får en instinktiv känsla om vilken riktning som är rätt väg att gå i förhållande till användarens fråga.  
Närvaro Användare känner av om det finns någon närvaro av mörka legionen, kättare eller korruption. Användare vet vilken typ av varelse beväpning och starka de är i den mörka symmetrin.  
Genom skådning Användare kan se genom fasta föremål, dock inte människor eller andra varelser.

Vision Användaren får i tid och otid bilder, smaker, dofter och/eller ljud ifrån framtiden. Använder kan inte styra när detta händer.

#### Erfaren revisor **Leo Love** Leo är en av inkvisitionens många hemliga agenter även känt som revisor. Leos många uppgifter är som revisor att hämta information om fienden, deras planer, position osv. Oftast utan understöd. Dock är Leos främsta uppgift som revisor att kontrollera mänsklighetens många olika företag på spår om korruption eller tecken på kätteri.

#### Leo är en av dem främsta revisorerna i livet och många kan inte neka hans skicklighet när det kommer till infiltration och informationshantering. Han har mer än en gång framgångsrikt infiltrerat kättarceller och Korporations styrelser och tagit sig ut oberäkt. Leos förmåga att förklä sig och att skådespela har på lätt på samma nivå som vilken prisbelönt skådis som helst om inte bättre. Än så länge har han inte stött på det lås eller datorkod som han inte kan ta sig förbi. Leo har kontakter i alla skikt av livet och vet vilka som vet och vilka som vet om de som vet.

#### Leo har en krypande misstanke om att Leo Love faktiskt inte är hans riktiga namn dock kan han inte komma ihåg om det stämmer eller inte. Likaså är han lite oroad över hur hans överordnaders växande kritik mot hans främsta sätt att infiltrera, genom sex! Leos erfarenheter om att ligga med folk verkar göra dem nöjda och glad särskilt när man är så bra på det som Leo Love så han är väldigt oförstående varför det skulle vara ett problem. Han talanger inom konsten är raka motsatsen. Leo kan inte konsten men tycker personligen att de är för folket som behöver showa och skryta så som mystiker och inkvisitorer. Han litar hellre på sin sexighet och sin snabba käft och när allt annat misslyckas så har han sin Punisher. Leo avskyr att ljuga och skulle bara göra det i yttersta fall, för trots allt så kan man ju lösa det mesta med lite casual sex!

#### ***SL Info*** Spela gärna upp Leos sexuella personlighet, ha gärna en uppsjö av främlingar att komma fram och vara kärvänliga eller rent av flörtiga, män som kvinnor, gamla så väl som ung osv. Om Leo anstränger sig genom skådespeleri eller förklädnad så ska det andra SP inte känna igen honom, förutsatt att han inte har sagt till i förväg då alltså. Tänk på att Leo känner folk som känner folk detta betyder inte att hans kontakter vet allt men gör dem inte heller värdelösa spela på att det tar tid för kontakterna att hitta rätt information till han. Sätt gärna i situationer där han måste ljuga eller inte kan berätta sanningen.

**Utrustning av Betydelse**

P60 Punisher pistol  
Dyrksätt   
Hacknings utrustning  
Mobil med uppsjö av allehanda personers nummer  
En väldigt stilig revisor kostym av senaste modet

#### Missionären (mystikern) **Avienus Ducas**

Avienu kommer ifrån mycket enkel bakgrund. Han tillbringade sina första i livet som ett av många gatubarn i Imperial staden Victoria. Men så en natt blev han upphämtade av mystiker i från det första direktoratet och påbörjade snart sin färd mot att bli en mystiker. Som medlem av det första direktoratet vet Avienus om hur viktig han är det som är väldigt irriterande är att ingen annan verkar förstå det. Det är ju han och ingen annan som vet hur man ska göra, särskilt när det gäller konsten. Som mystiker besitter han oanade insikter i konsten och all dess skolor och det är hans plikt att upplysa de gråa, de dumma och framför allt de värdelösa om hans rätt till att vara bättre än dem alla.   
  
Avienus har tränat otaliga andra mystiker och en del av dem har till och med tagit sig hela vägen upp Konsten Väktare. Men han har knäckt minst lika många om inte flera. Det är ingen hemlighet att han njuter av det. Som mystiker missionärer ska de vara tacksamma att han ens tittar i deras riktning. Men de får gärna värma upp hans säng genom sina nakna kroppar och mer än gärna vara hans matta på kalla morgnar så han slipper att frysa om tårna. Precis som han gjorde för sin läromästare inom konsten. Tyvärr är det inte alla som är tacksamma eller förstår behovet av traditioner.   
Det är inte helt förvånansvärt att Avienus har många fiender bland mystikerna men hans inflytande är …… var mycket väl respekterat fram till några veckor sen. Då han blev anklagad för att ha hjärntvättat och utnyttjat en släkting till en medlem i Kurian rådet. Detta är ju falskt för han skulle aldrig underkasta sig såna meningslösa frestelser men det hindrade inte Avienus fiender att spä på det hela. Hans gamla elev Konstens Väktare Quintus var särskilt duktig med att övertyga Kurian rådet om behovet av att bestraffa Avienus. Nu avtjänar Avienus ett straff som missonär på något år eller så och det var bara hans skicklighet inom konsten som räddade hans liv och gjorde honom oumbärlig från en enkel resa till ungarna. Som en extra bonus är Avienus ålagd en Censurering vilket innebär att han är förbjuden att använda konsten. Bara i extrema situationer på högre befäls begäran får han använda konsten.   
Avienus har bemästrat följande konst skolor: Element, kinetik, manipulation, förändring och har börjat lära sig mentalism. Han absolut föraktar exorcism som en fjantig skola med lite nytta och vägra med fruktan för sin kognitiva förmåga att studera förutskickelse. Förutskickelse tenderar att förstöra användarnas förmåga att komma ihåg och att bry sig om tiden.

***SL Info***

Avienus är en typisk mystiker är på så sätt ett utmärkt redskap med att spela upp mystikernas tendenser till att vara småaktiga och väldigt politiska gentemot varandra. Se till att straff Avienus varje gång han använder konsten vare sig det är till nytta eller inte. Samtidigt ska han lockas till att använda sig av sina förmågor så ofta han kan. Till en början ska straffen vara harmlösa såsom att bära en fånig hatt eller att hålla en annna mystikers dricksglas osv. Men om han använder det mera frikostigt så är det bara till att eskalera bestraffningen till som exempel tvinga honom att bara gå runt i underkläderna eller ta ifrån honom sin kraftstabilator. Gärna spela upp att alla kan eventuellt vara ut efter Avienus nu när han bara är en sketen missionär. Få honom lätt paranoid,

**Utrustning av Betydelse**Mystiker rustning ------ ersatt av missionärs rustning(vilket är sämre på alla sätt)  
Kraftstabilator model mystiker------ ersatt av modell missionär(vilket är mycket värdelös)

P60 Punisher pistol

Code cardinalis

**Konsten**Manipulation kan samtliga formler, tillåter användare att förändra minnen, tankar .attityder och liknande hos valfri person.   
Förändring tillåter användaren att dominera målets tankar och handlingar i olika grade. Kan samtliga formler.  
Kinetik samtliga formler, utdela kinetiska slg, flyga, skap sköldar, flytta på förmåle för att nämna några.

Element Tillåter användaren att kasta element bollar, resa vägar och sköldar utav de olika elementen.

Mentalism

Självläkning användare kan hela lättare skador på sig själv.

Levitera Tillåter användaren att levitera upp till en meter upp över en fast yta.

#### Missionären (mortifikatorn) **Domninus Moretikus** Alias Tim Kobber

Domninus är medlem av det extremt hemlighetsfulla Mortifikatoriet, brödrskapets egna arme av lönnmördare. Den eviga påminnelsen till solsystemet om att ingen går säker i från ljusets vrede vare sig i citadellen eller i styrelserummen. Trots deras skicklighet i infiltration och lönnmord så är hemlighet deras främsta vapen. Att olovligen avslöja mortifikatorernas hemligheter är ytterstföbjudet och de joibbar dag som natt för att se till att deras hemlighet förblir hemliga. Där av har Domninus ett alias han använder vid namn Tim Kobber. Tim Kobber är en ung klumpig missionär med en släng av obekvämt pratig sida. Han är skickad till gruppen under klausulen missionär med “särskild kompetens”   
  
Domninus är knappt vuxen med bara sin 19 år med ändå något av ett levande vapen och en mästare när det gäller infiltration och lönnmord. Dock har han extremt starkt behov av att följa regler och bestämmelser till orden. Han skulle inte tveka att ta sitt liv om han fick orden, han finner diskussioner om politik, affärer och annat bortom brödraskapet komplicerat och väldigt överflödigt. Domninus lider också av väldigt dålig fantasi och kan bara beskriva saker ifrån ett exakt sätt och kan inte förstå ordspråk eller metaforer. Domninus är ökänd för att vara extremt vidskepliga av sig och hans vänskap med den mäktiga Markus den Allseende har inte hjälpt honom. Som en typisk mortefikator så har Domninus studerat mentalismens skola.

***SL Info***Spela gärna på hotet om att bli avslöjad, dock inom rimliga gränser. Det finns många möjligheter att spinna på Domninus skrockfullhet. Ha gärna NPC:er pressa Domninus alias på svar om dennes åsikter om de många och svår politiska situationer runt om i solsystemet. Glöm ej att lyfta fram Domninus uppenbara skicklighet som lönnmördare trots hans ringa ålder .

**Utrustning av Betydelse**

Mortissvärd  
MP-210 Nemesis  
Mortifikator rustning  
Kraftstabilator model inkvisition

**Konsten**

Självläkning Användare kan hela sina egna sår.  
Ego Användare kan för tillfället förbättra en färdighet för en stund.

Avskärmning Användare avskärmar sitt sinne från världen och blir inte bara svårare att hitta utan delvis skyddad ifrån alla yttre försök att påverkan dennes sinne.

Johan! Yo so fat that Chaos Space Marines bow and call you Father Nurgle!