

Domedagsklockan

Allt eftersom kampanjen fortgår, kommer världen närmare undergången. Nedanstående är händelser som börjar finnas i spelledarens verktygslåda när givna antal själar strukits från listan.

Besökarnas relation till undergången och till gudarna

11: Skapa misstro: Rollpersonerna kontaktas av en representant för en av Konkurrenterna, som berättar saker deras egen mästare inte sagt. "Vad vet ni egentligen? Tror ni att målet är att rädda världen?" Kanske ger de också sin bild av undergången.

22: Varningar: Rollpersonerna kontaktas av en av konkurrenterna, som berättar om en av de andra konkurrenternas planer för maskinen och undergången.

33: Försök att stärka lojalitet: Rollpersonernas mästare berättar om sin plan ur sitt perspektiv.

44: Rekryteringsförsök: Rollpersonerna kontaktas av en av konkurrenterna, som erbjuder dem att jobba åt dem i hemlighet. Effekt: behöver inte oroa sig för deras tjänare framöver.

Händelser runt om i världen

6: En miljonstad sjunker ner i ett enormt slukhål.

12: Mystiska svarta monoliter med inskriptioner på okänt språk dyker upp över hela världen.

18: Atomkrig bryter ut mellan gamla fiendeländer.

24: Varelsor från bortom världsrymden infekterar världen med sin närvaro, genom sprickor i rumtiden.

30: Något stort och uråldrigt vaknar nere under vattenytan, och börjar krossa skepp och kuststäder.

36: En pandemisk pest sprids, och dödar miljoner.

42: Titaniska monster uppstår. De förstör allt i sin väg.

48: Fickor av död tid uppstår, dit ingen kan gå in – utom rollpersonerna och andra Besökare, som har med sig egen tid.

54: Stora mystiska symboler bränns in i jordytan. De är så stora att de bara kan läsas från rymden.

60: Månen blir blodröd och stirrar ner mot jorden som ett ont öga.

66: Världen går under. Stjärnorna dör, en efter en. Världsalltet återgår till stoft. Maskinen, av människor kallad "Saturnus", aktiveras. Den som har kontroll över den kan välja riktning för undergången.