



Version: 0.3
Författare: Gunnar Södergren

Mutationen

För Grågripen 2

Mutationen (OFF)	2
Mutationens historia (IN)	2
Mutationens olika effekter (IN & OFF)	3
Mutationens fördelar	3
Mutationens nackdelar	3
Känslomässig bedövning	3
Annanskap	4
Passageraren (obligatorisk)	4
Fysiologiska förändringar (obligatorisk)	4
Ritualen - Att bli Muterad	5
Mutantbrygder	6
Anserini	6
Lepus	6
Piera	6
Rana	7
Poros	7
Auriglobos	7
Vita Rosen	8



Mutationen (OFF)

Mutationen drar mycket inspiration från motsvarande mutation i Witcher-universe (processen som framställer Witchers), men också från Grey Wardens i Dragon Age-verse.

Mutationen är en farlig och smärtsam process i vilken en monsterjägares kropp förvrängs, förändras och (enligt somliga) förbättras. Efter mutationen är personen förändrad, i grunden. Hen är inte längre helt mänsklig och är, för evigt, förändrad. Att bli muterad är en stor sak, och inget som görs lättvindigt. I spel-termer kan man säga att det inte går att multiclassa in i mutant: blir du mutant så är det din karaktärsklass hädanefter. Om du överlever.

Mutationens historia (IN)

Flera av monsterjägarskolorna på kontinenten har i varierande grad försökt ta fram en kontrollerad mutation som ska resultera i starkare, snabbare, hårdare och helt enkelt bättre monsterjägare. Endast en skola har lyckats: Grågripens monsterjägarskola. För drygt ett år sedan lyckades till sist Grågripens alkemister hitta den perfekta formeln för att mutera människor och alver till att bli just starkare, snabbare och tåligare, men inte utan ett pris. Mutationer är, av sin natur, oberäknliga och även om Grågripen har kommit närmare en perfekt lösning än någon annan, så finns det fortfarande svårigheter, nackdelar och bestående men av att genomgå mutationen. Mer om detta, och mutationens fördelar, längre ner i detta dokument.

Exakt hur Grågripen till sist lyckades låsa upp hemligheten till framgångsrika mutationer är fortfarande oklart, och alkemisterna vet bättre än att avslöja något, men rykten om någon form av uppgörelse med blodsalverna florerar på skolan, och i världen.

Receptet till mutationen är en noga bevakad hemlighet, men trots detta har information och delar av hemligheten sluppet ut från skolan, och det är bara en tidsfråga innan någon kommer och vill stjäla den.



Mutationens olika effekter (IN & OFF)

Mutationens fördelar

Övermännisklig styrka - En muterad är väsentligt starkare än vanligt Folk*, och utan att det egentligen syns på mutantens fysiologi.

OFF: *Mutanternas exceptionella styrka gestaltas främst genom spelet med andra lajvare: deras slag och smällar tar hårdare, de är svårare att brotta ner, etc, men också genom en lätthet att lyfta föremål som tidigare etablerats som oerhört tunga (Duncans stridshammare är ett sådant exempel, och kommer visa sig på Grågripen 2).*

Övermännisklig tålighet - En muterad tål mer än vanligt Folk*, såväl externt som internt. En muterad monsterjägare kan skaka av sig smällar som skulle lamslå vanliga och kan med lätthet förtära gifter som skulle döda vanligt Folk*.

OFF: *Mutanternas exceptionella tålighet gestaltas genom färre/lindrigare skador vid träffar i bofferstrid, genom att inte behöva bekymra sig om förgiftade pilar eller sömnmedel i vinet. Beträffande träffar i strid så är det upp till den muterade att använda sunt förnuft i vilka träffar som tar och vilka som kan skakas bort. Gällande gifter och liknande kan mutanterna halvera den effekt som anges på giftets förklaringskort.*

Mutantdrycker - Mutanterna har, tillsammans med Grågripens alkemister, tagit fram ett antal olika brygder som kan hjälpa dem i strid, i jakt och i spår. Dessa drycker är oerhört potenta alkemiska preparat och är i princip ALLTID dödliga för vanligt Folk*. Dryckerna, och deras effekt, finns längre ner i detta dokument.

Mutationens nackdelar

Ingenting är gratis, allting har ett pris, och det är sant även i mutationen. Till att börja med så är det fortfarande så att endast varannan person som genomgår mutationen överlever: resten dör i svåra plågor (OBS. att genomgå mutationen kommer aldrig döda en karaktär om inte spelaren vill det). Dessutom kommer Mutationen med flera, eller alla, av nackdelarna nedan. Två av dem: Passengeraren och Fysiologiska förändringar, är obligatoriska och måste vara en del av alla mutanters sammansättning.

Känslomässig bedövning

Många mutanter upplever att deras känsloliv har blivit bedövat, stumt. Deras känslor är bara ekon av sina tidigare uttryck och det är svårt att frammana starka yttringar. Kanske gäller detta alla känslor, kanske gäller det endast några. Kanske är någon känsla superladdad, medan alla andra är så gott som obefintliga.

* Folk motsvarar i detta fall världens sentienta, spelbara arter: Människor, alver & Orch-folk



Annanskap

Mutationen kommer ofta med en stark upplevelse av annanskap, att inte höra ihop med Folk*, att inte längre vara människa/alv. Huruvida detta endast är psykologiskt eller om det faktiskt finns en fysiologisk koppling är ännu oklart, men faktum kvarstår att mutanter ofta känner sig annorlunda. Detta har lett till en stark gemenskap bland mutanterna: ett syskonskap där de finner tröst och samhörighet med varandra.

Passageraren (obligatorisk)

När mutanterna vaknar upp i sina nya kroppar (samma kropp, fast kraftigt förändrad) så märker de ofta direkt att de inte längre är ensamma i sina huvuden. Något, eller någon, har tagit upp boplatz bredvid deras sinne och pratar med och influerar dem, i varierande om än tydlig grad. Exakt vad passageraren säger/gör är upp till varje mutants spelare, men passageraren är alltid där, på ett eller annat sätt.

Huruvida Passageraren är en okroppslig varelse som smitit in tillsammans med mutationen, eller om det endast är mutantens undermedvetna som plötsligt tagit en mer framträdande roll är fortfarande oklart, och något som såväl alkemister som akademiker gärna forskar om.

OFF: Passageraren gestaltas lättast genom att mutanten har konversationer med sig själv, eller står och lyssnar på någon/något som inte syns. Ibland kommer även arrangörer att ge mutanterna riktlinjer för vad passageraren säger till dem.

Vita Rosen

Ju längre tid som går sedan mutationen, desto mer framträdande blir Passageraren, tills den en dag tar över helt. För att bromsa/förhindra detta har alkemisterna och mutanterna tagit fram brygden "Vita Rosen" som trycker tillbaka Passageraren, tillfälligt. Detta innebär att så länge en mutant inte vill bli fullständigt förtärd av Passageraren så måste de dricka Vita Rosen regelbundet. 1-2 doser per dag tycks vara rimligt/lämpligt. Läs mer om Vita Rosen under Mutantbrygder.

Fysiologiska förändringar (obligatorisk)

Mutationen förändrar inte enbart jägaren invändigt: externa förändringar är också att förvänta. Allt från synliga ådror (i udda färger) till proteser i form av horn, knölar, fjäll och liknande är välkommet.

OBS: Till Grågripen 2 är kraven på fysiologiska förändringar väldigt låga, för att minska risken för COVID-19-smitta. Någon förändring i karaktärens ansikte vore dock väldigt bra, då det ska vara lätt att identifiera en mutant. VI rekommenderar sminkade svarta eller gröna ådror i ansiktet.

* Folk motsvarar i detta fall världens sentienta, spelbara arter: Människor, alver & Orch-folk



Ritualen – Att bli Muterad

För att bli muterad genomgår jägaren en alkemisk ritual som tagits fram av Grågripens alkemister. Den exakta utformningen är ännu oklar (den designas fortfarande OFF), men innefattar bland annat:

- Dricka en alkemisk brygd, som förbereder kroppen för förändringen
- Få en alkemisk process utförd på sig (på samma sätt som en brygd vanligtvis blir till)
- Mycket, mycket smärta
- Antagligen medvetlöshet

OFF: På Grågripen 2 finns möjlighet att genomgå mutationen IN-lajv, vilket kommer ske antingen alldeles i början av lajvet, eller under fredagen. Den exakta processen för hur det kommer gå till, rent praktiskt, håller fortfarande på att utarbetas, men det kommer finnas tydliga instruktioner och en ansvarig på plats som vägleder er genom hela processen. Det kommer också ALLTID finnas möjlighet att avstå mutationen även om en först planerade att göra den.



Mutantbrygder

Brygderna nedan är de brygder som finns tillgängliga för mutanterna att anförska och dricka på Grågripen 2. Recepten till dessa alkemiska brygder finns hos alkemisterna i labbet. Nedan är listade dess namn, dess effekt samt hur de ska se ut på lajvet. Alla mutantbrygder som tas med på lajvet måste bara ofarliga att dricka och ha en fullständig innehållsförteckning på en liten lapp. DESSUTOM, i dessa pandemi-tider, får ni ALDRIG dela mutantbrygd med någon annan och när ni har druckit en brygd ska kärlet diskas, noggrant.

Anserini

Påskyndar läkandet kraftigt. Dödliga sår blir halvsåra skador, halvsåra skador blir mindre obekvämligheter och små skärsår och skråmor försvinner direkt. Varar i cirka 10 minuter och bör naturligtvis drickas så snart som möjligt efter skada.

OFF: gestaltas lättast genom att boffer-skador kan skakas av utan att behöva genomgå läketid.

Utseende: Gul. Vatten med mycket gul karamellfärg eller läskan Fanta Orange, exempelvis.

Lepus

Kraftigt förbättrad hörsel. Brygdens ger mutanten exceptionell bra hörsel och låter hen höra väldigt tysta saker på väldigt långt håll.

OFF: gestaltas lättast genom att på förhand ha fått information som en kan "höra", men också genom att låtsas höra saker.

Utseende: Röd, genomskinlig, klar. Vatten med röd karamellfärg eller röda safter, exempelvis.

Piera

Tunnar ut gränsen mellan Passageraren och mutantens egna sinne, vilket släpper fram extraordinära och underliga förmågor. Piera är en mycket svår potion att brygga oerhört farlig om bryggningen går fel. Under brygdens varaktighet är Passageraren mer framträdande i mutantens sinne. Brygden är mycket ovanlig, och därmed mycket dyr.

OFF: Låter mutanten använda "Vibrering" från Magisystemet i tio minuter, och får en (1) direktmagi-lapp. Om du har, eller får tag på, en Piera kontakta arr så får ni en direktmagi. Om bryggningen går fel kan gränsen mellan Passageraren och individen helt försvinna och mutanten blir förtärd av Passageraren. Att dricka flera Piera per dag tunnar också ut gränsen. Detta är inte känt i världen, men ska noteras ifall en bryggning går fel.

Utseende: Lila, klar, genomskinlig. Ska smaka surt.



Rana

Ger mutanten möjlighet att få glimtar av världar parallella med vår egen. Hen kan få korta visioner och bilder av Mellanmården eller Demonriket, ovanpå vår egen värld. På detta sätt kan hen identifiera möjliga platser för portaler mellan världarna. Varar i tio minuter. Mycket svår potion att brygga då den kräver ingredienser som har tydlig koppling till världen en vill skymta (Demonriket eller Mellanmården). Därmed dyr och ovanlig.

OFF: gestaltas genom att bli överraskad/chockad över syner som ingen annan kan se, och genom kommunikation med arrangörerna om var det skulle vara möjligt att öppna en portal till Mellanmården eller Demonriket. Kan också med fördel användas inför Astralvandringsspel, för att identifiera vara en ska "träda över".

Utseende (demonriket): Vinröd, grumlig, gärna "klumpig", söt smak.

Utseende (mellanmården): Grön, skarp färg (lime eller liknande), genomskinlig, gärna bubblig.

Poros

Ger mutanten instinktiv navigationsförmåga. Hen kan utan kompass peka ut norr och vet direkt åt vilket håll närmaste vattendrag ligger. Varar i 30 minuter.

OFF: Gestaltas lättast genom att smyga (verkligen SMYGA) fram telefon eller kompass och sedan använda den kunskapen för att navigera och peka ut riktning. Går också att helt enkelt hitta på. Här är OFF-förberedelser en bra grej (kolla en karta för att veta var närmaste vattendrag är, etc)

Utseende: Blå, lätt grumlig eller klar, gärna med skum. Ska smaka lätt salt.

Auriglobos

Denna brygd har två verkningar: dels gör den mutantens blod giftigt för de monster som skulle bita eller äta av hen, och dels börjar mutanten utsöndra en feromon som lockar till sig många sorters monster, men främst vampyrer och bestar. Kombinationen blir att monstren dras till mutanten, vilket i sig är en dålig idé, och om den skulle lyckas ta ett bitt så blir den skadad. Brygden varar i cirka 30 minuter.

OFF: gestaltas genom ett rött band runt ena armen, tillräckligt stort och synligt för att monster ska se det. Monster som ser bandet bör anfalla denna mutant i större utsträckning (monsterspelare kommer att meddelas om detta gäller dem), och om de lyckas bita mutanten tappar de hälften av sina kvarvarande träffar.

Utseende: Svart eller väldigt mörkt grön eller blå, ej genomskinlig, gärna lite trögflytande.



Version: 0.35

Författare: Gunnar Södergren

Vita Rosen

Denna brygd dämpar tillfälligt Passagerarens inflytande över mutanten och hindrar den från att ta över helt. Mutanter måste således dricka denna brygd regelbundet för att undvika att bli helt förtärd av Passageraren.

OFF: Ingen arrangör kommer att kontrollera att mutantspelarna dricker Vita Rosen 1-2 gånger per dag, utan låter spelarna administrera detta själva. I övrigt gestaltas denna brygd bäst genom mutanternas beroende av den: desperationen ifall de står utan en dos, lugnet som infinner sig när de dricker den, etc. Om du som mutantspelare har gått länge utan en dos, uppsök gärna en arrangör och se om Passageraren säger/gör något särskilt.

Utseende: Vit, mjölkig. Ingen speciell smak.



Version: 0.35

Författare: Gunnar Södergren

Changelog

0.35

- Lade till fysiologiska förändringar och Vita Rosen-beroende under Nackdelar
- Lade till beskrivning av Vita Rosen under Mutantbrygder

0.3

- Initial publicering