



# I HÄXMÄSTARENS HUS

-ETT ÄVENTYR TILL ROLLSPELET SVÄRD OCH SVARTKONST

# 1. Om Svärd och Svartkonst

Detta äventyr är skrivet för rollspelet Svärd och Svartkonst. Spelet är i nuläget färdigskrivet men ännu inte utgivet. En sen, men inte slutgiltig, version av reglerna går att ladda ned från Svärd och Svartkonsts hemsida:

[www.svartkonst.nu/](http://www.svartkonst.nu/)

En regelsammanfattning finns också längst bak i detta äventyr.

Svärd & Svartkonst är ett fantasyrollspel som handlar om att upptäcka det okända. Grottorna ligger utforskade och fulla av fasansfulla monster, dödliga fällor och glimmande guldskeer. Här är det spelarnas list och uppfinningsrikedom som räddar dagen.

Spelet är inspirerat av de tidigaste versionerna av Dungeons and Dragons och konstruerat för att spelas på sätt som var vanligt under rollspelens tidiga år. En spelstil som idag brukar benämnas "old school".

Äventyr i Svärd & Svartkonst är öppna och har ingen förutbestämd handling. När spelet börjar är det helt upp till spelarna att bestämma vad äventyrarna ska göra och hur de går till väga för att hantera de utmaningar de stöter på i den situation som spelledaren förberett. De kan strunta i de ledtrådar spelledaren förberett och hitta på helt andra saker än vad hen föreställt sig.

Fokus ligger på utforskande och påhittighet i relation till den miljö rollpersonerna befinner sig i och spelets enkla regler. I Svärd & Svartkonst saknas regler för många situationer. Det innebär inte att rollpersonerna inte kan försöka sig på de sakerna. Spelarna beskriver vad de vill göra. Spelledaren bedömer utifrån sitt sunda förnuft om huruvida rollpersonerna lyckas eller inte, eller om tärningarna får avgöra. Spelarna överkommer i första hand äventyrets utmaningar genom att observera sina omgivningar, experimentera och testa olika lösningar, inte genom att ha vissa egenskaper på rollformuläret.

## 2. Äventyret

Häxmästarens hus är ett öppet äventyr och utöver att RP inledningsvis lämnas på en specifik plats så finns det ingenting tvingande i vad de tar sig till och varför. Om de inte vill utforska Häxklippan och Häxmästarens hus så tar dock äventyrer snabbt slut. Det finns dock många sätt att utforska äventyrsmiljön på. Situationen då äventyret börjar är att Häxmästaren, en oerhört mäktig magiker, genom ett ödesdigert misstag lyckats få sin egen kropp förstörd av den namnlösa styggelse som han håller fången i ett bergrum under sitt hus. Häxmästarens själ har tagit sin tillflykt till en kristall i halsbandet till sin katt Agamenon. Vid kroppens förstörelse så hördes dock skriken vida omkring, både fysiskt och astralt, vilket fått många att förstå att någonting kan ha hänt Häxmästaren. Dessutom har den namnlösa styggelsen börjat mentalt påverka befolkningen i omgivningen i hopp om att bli fri. Nyfikenheten och ryktena gällande vad som döljer dig i Häxmästarens hus blir bara starkare och starkare.

Häxmästarens hus är en liten borg på toppen av Häxklippan, som är belägen i Digersjöns djupa vatten. Huset och klippan dök upp mitt i sjön för en mansålder sedan men då Häxmästaren inte gjort så mycket väsen av sig så har befolkningen kring sjön lugnat ner sig gällande detta inslag i landskapet. Man har kommit fram till att det är bäst att låta honom vara ifred, i förhoppning att han intresserar sig för andra saker än att förvandla folk till grodor. Till saken hör också att kungen utfärdat en speciell lag som förbjuder allt oinbjudet besök till Häxklippan. Världen runtomkring Häxklippan är utan tvekan stor samt rik på kultur och historia. Utöver att landet har en kung, att Digersjön är stor och att det finns bosättningar kring sjön så innehåller detta äventyr inte någon egentlig världsbeskrivning. Hur världen är överlämnas med varm hand till spelldarens och spelarnas improvisation under spel.

Det finns sex stycken rollpersoner. Rollpersonerna saknar egentlig beskrivning utöver vilka värden de har samt vilken klass och folkslag de tillhör. Det är upp till spelarna själva att föreställa sig hur deras rollpersoner är. Låt gärna spelarna inleda passet med att diskutera vilka deras rollpersoner är och hur det kommer sig att de äventyrar tillsammans. Försök dock hålla det någorlunda kort. Det är äventyrandet som är det centrala och vilka rollpersonerna är visar sig bäst i aktivt handlande. Varje rollperson har åtminstone ett rykte som de hört om Häxmästarens hus.

Det är inte helt nödvändigt att läsa igenom hela äventyret innan spelstart. Det fungerar rätt bra att läsa på rum för rum medan ni spelar. Se dock till att läsa avsnittet om spelldarpersonerna och regelsammanfattningen i Appendix V.

Äventyret slutar när alla RP är döda eller spelpasset är slut.

### 3. Häxklippan



Äventyret inleds när RP mitt på dagen blir avlämnade av fiskare på den lilla kajen vid foten av Häxklippan. Vilka avtal de vill göra gällande återfärd är upp till RP och deras förhandlingsförmåga men fiskarna vill helst hålla sig långt borta från klippan.

Häxklippan sträcker sig brant omkring 30 meter ovanför Digersjöns vatten. Den kröns av ett slott med en trevånings centralbyggnad och två sidotorn. Stora delar av klippan är täckt med tjock murgröna.

Från den lilla kajen vid klippans fot stiger en trappa längs bergssidan som ungefär halvvägs delas i två riktningar. Den vänstra trappan leder till slottets undervåning och kök medan den högra trappan leder vidare upp till huvudentrén. På den vänstra trappan finns en skylt med texten "OBEHÖRIGA ÄGA EJ TILLTRÄDE" medan det på den högra trappan finns en pil med texten "BESÖKARE".

Någon meter nedför den plats där trappan delas i två riktningar finns en stor tunnel in i klippan. Denna öppning har en diameter på tre meter och syns väl från sjön. Den kan endast nås genom klättring. Fyra meter in i tunneln finns ett tjockt järngaller som blockerar all passage. På och omkring gallret finns rester av förbrända fiskmåsar. Vid beröring ger järngallret en kraftig elstöt [1t6+1 i skada]. På andra sidan gallret leder tunneln vidare till Styggelsens grotta. Den uppmärksamme kan höra underliga omänskliga läten inifrån mörkret i tunneln.

Det är möjligt att ta sig runt slottet på toppen av klippan. Det kräver dock en hel del krypande på smala avsatser och en del klättring. Fiskmåsarna som har bon på klippan tycker inte om att störas. Varje spelfas som RP befinner sig på klippan, annat än på trapporna eller i slottet, så löper de 10% per RP risk att bli anfallna av en enorm hord av måsar. Om RP blir träffade av måsarna så måste de lyckas med ett smidighetsslag eller falla ner för branten (3t6 i skada).

## 4. Häxmästarens hus

Detta är inte ett slott fyllt med fällor. Mycket av det i slottet som är farligt för äventyrare är inte placerat där det är i syfte att skada inkräktare. Innan hans olycka så utgick Häxmästaren ifrån att han själv kunde klara av diverse inkräktare med egen kraft.

Alla väggar i slottet är gjorda av sten och de är ofta dekorerade med bonader och draperier av många olika slag. De flesta av slottets rum är upplysta med magiska lampor som tänds när någon stiger in i rummet. Slottets dörrar är mestadels olåsta, om det inte står något annat i rumsbeskrivningarna.

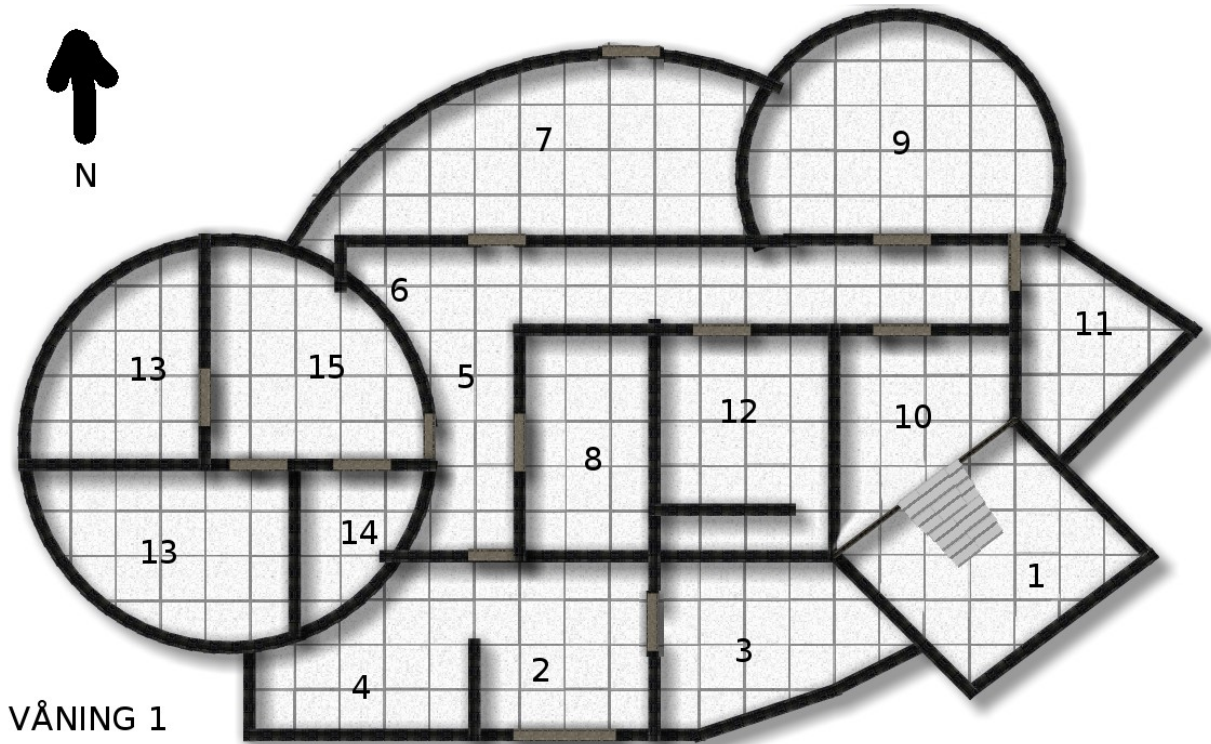
Med jämna mellanrum ska SL slå på mötestabellen för att se om de möter någon eller något i slottet. Förslagsvis varannan spelfas. Slå en T10 för möten:

1. Lysistrate (lärling)	Osynlig. Ej i östra tornet om de inte blivit upplåst.
2. Vogår (gårdskar)	
3. Lysistrate (lärling)	Synlig. Försöker komma undan RP.
4. Rakel (häxa)	Anländer på Uteplats (20). Börjar ta sig in i slottet.
5. Levande kvastar (1T4 st)	Försöker hålla rent. Kan identifiera RP som skräp. [ST:1T6, Skada:1T4]
6. Vogår (gårdskar)	
7. Flygande ljus	En klunga med flygande stearinljus. [ST:1T6, Skada: 1T6]
8. Blått slem	Täcker upp en del av korridoren. Åter allt det kommer åt. [ST:3T6, Skada:1T6]
9. Ninev (katten)	På jakt efter mat.
10. Levande rustning	Marscherar mellan två punkter. [ST:1T6, Försv:12, Skada: 1t6+1]

Om samma möten kommer flera gånger så kan det vara bra att hoppa över det och gå till nästa.

## 4.1. Våning 1

På denna våning finns inga fönster, förutom vid huvudentrén. Observera att trappan i 1 går direkt upp till våning 2.



### Huvudentrén (1)

Ytterdörren är en tjock dubbel ekdörr med en mängd järnbeslag som gör den vagt ansiktsliknande. På vardera sida av dörren finns det höga färgade glasfönster försedda med skyddande stålgaller. Dörren är intelligent och tilltalar RP om de närmar sig. Den senaste ordern dörren fick av Häxmästaren var att inte släppa in några idioter. Dörren kommer därför att öppna sig om RP korrekt kan besvara minst 3 av 4 nedanstående gåtor.

Gåta	Svar
Jag har floder utan vatten, skogar utan träd, berg utan sten, städer utan hus. Vad är jag?	en karta
Jag går ständigt runt staden, utan att röra mig. Vad är jag?	en mur
Du måste hålla mig när du givit mig till någon. Vad är jag.	ditt ord
Jag bryts när du nämner mig. Vad är jag?	tystnaden

Dörren är pratglad men har ganska smala intressen och kommer bara att prata om väder och fåglar. Om RP försöker göra åverkan på dörren så kommer en stormvind att blåsa iväg dem 3T6+1 m (m/2 SP i skada) om de inte lyckas med ett motståndsslag (SMI eller STY).

Väl inne i entrén går en röd matta rakt fram från ytterdörren och uppför en trappa till en låst dubbeldörr. Mattan omges av fyra uppställda helrustningar och bakom dem hänger röda draperier. Ovanför den inre dubbeldörren hänger en oljemålning föreställande häxmästaren. Entrérummet är två våningar högt och i taket hänger ett 20-tal vassa vapen, fritt svävande i luften. Vapnen faller ner om Häxmästaren befäller det eller om någon stör vapnen genom att röra vid dem. Vid misslyckat SMI-slag så träffas då RP i entrén av 1t2 fallande vapen som ger 1t6 SP i skada.

Rustningarna [**ST:1T6, Försv:12, Skada: 1t6+1**] är animerade och kommer att stiga ett steg fram mot RP med utsträckta armar för att ta emot deras ytterkläder. Rustningarna kommer bara att skada RP i självförsvar, om Häxmästaren beordrar det eller om RP gör åverkan på något i entrén. Om RP ger något till rustningarna så kommer det att lagras på hyllor bakom draperierna. Mattan absorberar blod och annat smuts på magiskt vis.

### **Personalingång och farstu (2)**

I detta smutsiga illaluktande utrymme står en mängd verktyg, spadar, släggor och annat användbart. Ytterdörren är reglad inifrån.. Det hörs ett grymtande från öster.

### **Svinstia (3)**

En illuktande svinstia med 2 grisar. Dörren är tvådelad och det går att öppna en den övre och nedre delarna separat. Båda grisarna är fd lärlingsaspiranter som Häxmästaren förvandlat till grisar. Då de varit i grisform i snart ett år så har deras mänskliga tankar börjat blekna. De kommer dock att försöka kommunicera trots att de inte kan tala.

### **Förråd (4)**

Rummet är fullt med möbler mattor och annat bråte.

### **Korridor (5)**

En enkel korridor med stengolv.

### **Brunn (6)**

En djup brunn. Kedjan som används för att veva ned hinken i brunnen är väldigt sliten. En normalstor person som firas ned i kedjan kommer att knäcka den ungefär halvvägs ner i brunnen. Det går att ta sig till från brunnen till Styggelsens grotta om man simmar under vattnet.

### **Kök (7)**

Ett stort kök med alla möjliga och omöjliga inventarier. Dominerande är en stor vedspis. En reglad dörr leder ut till en smal avsats på baksidan av slottet.

### **Frysrum (8)**

Bakom en rejäl reglad ståldörre finns ett magiskt nedkyllt frysrum. Från taket hänger kött av alla möjliga och omöjliga slag. Närmast dörren hänger två urtagna grisar men längre in finns allt från giftkörtlar från jättespindlar till drakögon. En person som tillbringat en spelfas i rummet måste klara ett FYS-slag eller ta 1T4 i skada.

### **Lärjungens bostad (9)**

En enkel säng, ett skrivbord och en kista. Kistan innehåller Lysistrates kläder och några smärre personliga tillhörigheter. Här inne finns ingen magisk belysning. En släckt oljelampa står på skrivbordet.

### **Förråd (10)**

I detta förråd finns framför allt olika textilier. Kläder, lakan, bonader och pälsar. En del är i väldigt exotiska material.

### **Vogårs tillhåll (11)**

En smutsig hög med trasor där Vogår kan vila. Här inne finns ingen magisk belysning.

### **Torrskafferi (12)**

I detta svala och torra rum finns mängder av mat. Det mesta är relativt normala saker som inlagda gurkor, mjöl, torkat kött, nötter, te och kryddor men det finns också en del mer annorlunda. Exempel:

1	Ett knippe torkade decimeter-höga människor.
2	En glasburk med ögon som rör sig i relation till rörelser i omgivningen.
3	En påse torkad Toksopp. Ger kraftiga hallucinationer i 1T6 spelfaser vid förtäring om RP inte lyckas med ett FYS-slag.
4	Mystiska småbröd förpackade i en konstigt tyg med oförståeliga skrivtecken (6 förpackningar ballerinakex).

Längst in i skafferiet finns en smal trappa till vinkällaren. Här inne finns ingen magisk belysning.

### **Gästrum (13)**

Gästrum med bekväma sängar till Häxmästarens gäster. De verkar inte använts på ett bra tag.

### **Avträde (14)**

Utrustad med en relativt bekväl träskiva med ett välformat hål med lucka. Ett skarpt lutande smalt schakt transporterar avföringen till utsidan av väggen.

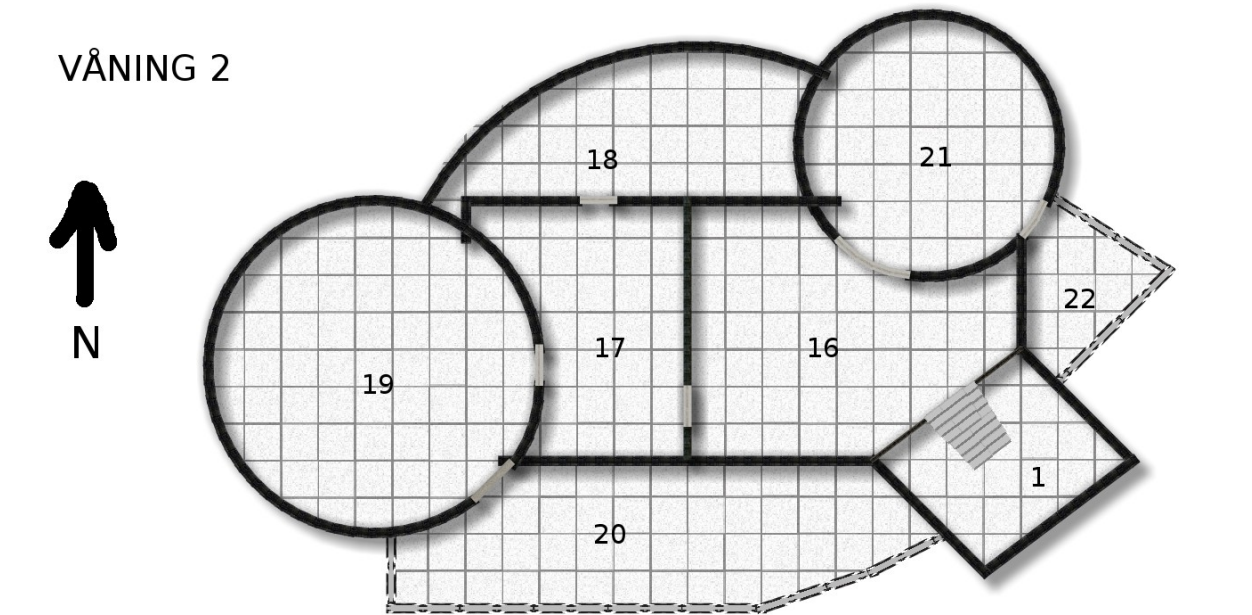
### **Trappa (15)**

En trappa går långa tornväggen upp till våning 2.



## 4.2. Våning 2

På denna våning finns fönster i varje rum.



### Tronsalen (16)

Denna sal är två våningar hög och sträcker sig från plan 2 ända upp i byggnadens tak. I det kupolformade taket är en lysande stjärnhimmel målad och under den hänger ett stort mekaniskt planetarium. Planetariet rör sig ständigt i enlighet med himlakropparnas verkliga rörelser såvida man inte gör andra inställningar via kontrollpanelen i rum 22. Salsgolvet är belagt med ett oerhört komplicerat mosaik-mönster av magiska symboler.

På en upphöjd plattform i det nordvästra hörnet står en stor förgylld tron. På ett litet bord bredvid tronen ligger ett svart trollspö i ebenholz med vita ändar av elfenben. Trollspöet har 2t10 laddningar *Förtrolla* och kan att förvandla en person till en gris. Spöet aktiveras av att en magiker riktar det mot någon och samtidigt säger "nej".

### Matsalen (17)

Salen domineras av ett långt matbord, omgivet av 10 stolar. Längs väggarna hänger mängder av vackra broderade bonader från en mängd olika kulturer och världar. I nordvästra hörnet står ett stort låst träskåp innehållande bestick, tallrikar och bågare i silver samt vinglas i kristall. Om någon öppnar skåpet med våld så kommer det innehållande husgerådet att flygande anfalla alla inom 4 rutor i rummet. [Svärm av husgeråd ST:1T6, Skada 1t4, 3 attacker/runda]

### **Stora biblioteket (18)**

Väggarna är täckta med bokhyllor fyllda med böcker inom alla ämneskategorier. I rummet finns också ett skrivbord, en läspulpet, en jordglob, en hyllstege, två läderfåtöljer samt ett mindre avställningsbord. Samtliga böcker är försedda med en adlibris-etikett med texten "Tillhör Lydion". Om böckerna avlägsnas från huset av någon annan än Häxmästaren så kommer de att fatta eld, såvida man inte först tar bort etiketterna.

### **Lekrummet (19)**

I detta rum finns en mängd spel och annat som Häxmästaren kan underhålla sig och sina gäster med. Längs väggarna finns också trappor till plan 1 och 3. Längs väggarna hänger röda draperier som innifrån rummet döljer både trappor och dörrar. Golvet är täckt med tjocka knutna mattor på vilka det står divaner, vattenpipor, brädspel samt mängder med kuddar.

**Miniatyr av "Lante":** Mitt i rummet är ett bord med ett miniatyrlandskap föreställande en bondby med omgivning. Över landskapet finns ett blåaktigt kraftfält. Landskapet är Häxmästarens hemby Lante som han med demonisk hjälp rivit upp och förminskat som straff för att folk var nedlåtande mot honom i hans ungdom. På bordet finns rattar och spakar med vilka man kan modifiera vädret samt hur snabbt tiden går i Lante. Just nu är tidsåtgången i landskapet satt på 0 varför det inte rör sig alls. Under bordet finns det en hjälm med vars hjälp man kan projicera sitt medvetande in i en miniatyr-automat i landskapet. (Se Appendix II)

**Dockteatern:** En dockteater med levande dockor. De väcks till liv och läggs till vila genom gonggongen på sidan av dockteatern. Om man slår på gonggongen vid sidan av dockteatern så öppnas ridån och en av dockorna frågar publiken vilken sorts pjäs som önskas. Dockorna är gjorda av porslin, tyg, trä och halm men har mänskliga själar, tagna från en skådespelartrupp som vågade driva med Häxmästaren. De kommer dock inte ihåg så mycket utan har alltmer uppgått i sina rollpersoner. Om man ihärdar i att avbryta deras pjäs så kan de klargöra sin situation och be RP att bränna upp dem och teatern. De har ingen riktigt tidsuppfattning men senaste gången de spelade en pjäs så var endast Häxmästaren och hans lärling närvarande. Om dockorna lämnar dockteatern så blir de genast livlösa.

### **Uteplats (20)**

En mestadels tom stenlagd uteplats med en trädgårdsmöbel. Över den östra delen hänger ett stort parti klängande vildvin.

### **Trofékammare (21)**

Båda dörrarna till detta rum är låsta. Här förvarar Häxmästaren mängder av olika saker som han samlat på sig under sina långa karriär. Mitt rummet står en väldigt realistisk staty föreställande en arg man med stort skägg som håller ut sina händer, som för att skydda sig mot något. Statyn är i själva verket en förstenad fd rival till Häxmästaren. I rummet finns mängder av artefakter av olika slag. Allt från gamla gudabilder till vapen, uppstoppade djur och gamla krukor. Saker som kan hittas:

1	Ansiktsmask i trä	VIL +1 till bäraren av masken om hen tittar på en person med högre VIL. Den betraktade personen får VIL -2. Permanent effekt, en gång per person och dag.
2	Glasburk med älva i formalin	Att äta älvan ger kraftiga mardrömmar i 1t4 dagar vilket motverkar återhämtning av skada.
3	Glassvärd	Går sönder vid användning men ger då 20 SP i skada.
4	Förkrympt huvud i påse	Huvudet sjunger oavbrutet hyllningar till mörkret mellan stjärnorna, om det tas upp hur sin påse.
5	Fiol	Alla som hör fiolen börjar dansa om de hör fiolen om de inte lyckas med ett VIL-slag.
6	Knuten matta	En flygande matta med plats för tre personer. För att få den att lyfta måste man sitta mattan och lyckas med ett VIL-slag.
7	Blyförsluten silverurna text: "FURST VLAD"	Innehåller en vampyrs aska. Kan uppväckas med en droppe blod. <b>[ST:4T6, Skada (klor): 1T8]</b>
8	Flaska, text: "DRICK MIG"	Innehållet i flaskan smakar körsbär och får drickaren att krympa till tre äpplens höjd. STY och FYS sänks till 1.
9	Juvelbesatt kroksabel	Skada: 1t8+2 (användaren får samtidigt hälften av denna skada själv)
10	Offerdolk	Skada: 1t4 (bäraren får +1 på alla anfalls- och motståndsslag en vecka efter att ha dödat en intelligent varelse med dolken)
11	Vargpälskappa	Gjord av en varulv. Gör alla närvarande djur fientliga och rädda.
12	Lösskägg	Ger bäraren +2 på UTS-slag.

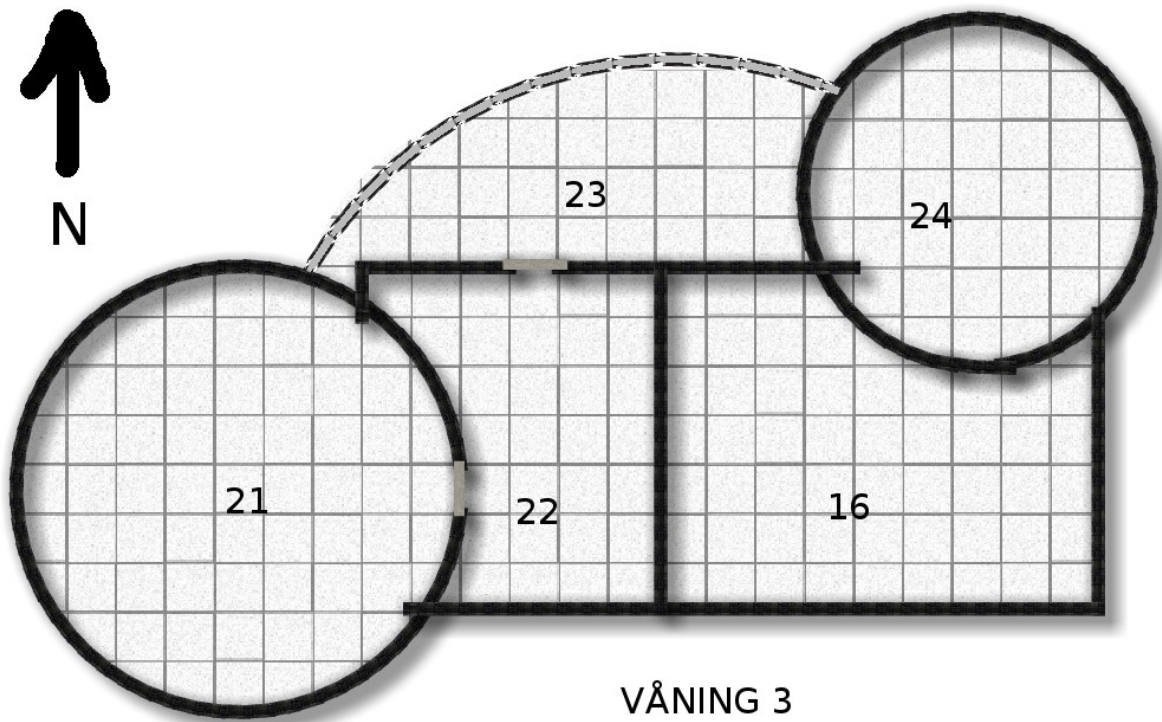
En trappa går upp längs väggen till nästa våning.

### Uteplats (22)

En tom stenlagd yta. Dörren hit från tornet är låst.

### 4.3. Våning 3

På denna våning finns fönster i varje rum.



#### Laboratorium (21)

Mängder av flaskor, kolvar, provrör, burkar, skålar och påsar dominerar Häxmästarens laboratorium. I dessa finns i princip varje upptänklig ingrediens som en alkemist behöver, samt ett stort antal färdiggjorda brygder med olika effekter. Både ordningen i laboratoriet och märkningen av flaskorna är utifrån Häxmästarens egna alkemiska system varför det är svårt för utomstående att hitta. Här finns också flera olika ugnar och en ässja. En magiker kan identifiera innehåll i en behållare med ett PER-slag per spelfas.

1	Helande dryck	Läker 1t6 SP. 2 doser.
2	Gelédroppar	Förvandlar drickarens kropp till en halvgenomskinlig blå gelémassa. UTS sänks till 3, SMI höjs till 18.
3	Draksand (gift)	Ett rött pulver som startar en brand inne i kroppen efter förtäring. 1t6 SP i skada under 3t6 rundor. 5 doser.
4	Salt	2 kg mineralsalt i en kruka.

5	Sömngift	Dryck som söver varelser med max sammanlagt 2T6 ST i 4T4 stridsfaser.
6	Stormhatt	Giftig ört som kan skrämman varulvar på flykten.
7	Sömnogas	2T6 små glasampuller
8	Alkohol	2 liter 95%-ig alkohol i en stor glasflaska.

Trappan längs väggen går både upp och ner.

### Kartrummet (22)

I detta rum finns kartor över alla upptänkliga platser på stjärnhimmlen, i denna värld och i en mängd olika andra världar. Utifrån de stjärnkartor som finns utlagda på två bord så kan den perceptiva avgöra att någon verkar ha lagt vad som ser ut som en kurs mot en stjärna som på en av kartorna benämns Aldebaran. Bland kartorna finns också uträkningar gällande när det är solförmörkelse på olika delar av planeten.

I detta rum finns öppna fönster ut mot tronsalen samt mekaniska kontroller för att styra planetariet i salens tak. Det tar tre spelfaser att förstå sig på mekanismen. Om RP vill göra en specifik planetinställning så krävs också ett PER-slag. Om planetariet ställs in så att det är solförmörkelse över Digersjön så kommer hela slottet och klippan att bli halvgenomskinligt och kontrollrummet i rum 26 att aktiveras. (se Appendix III)

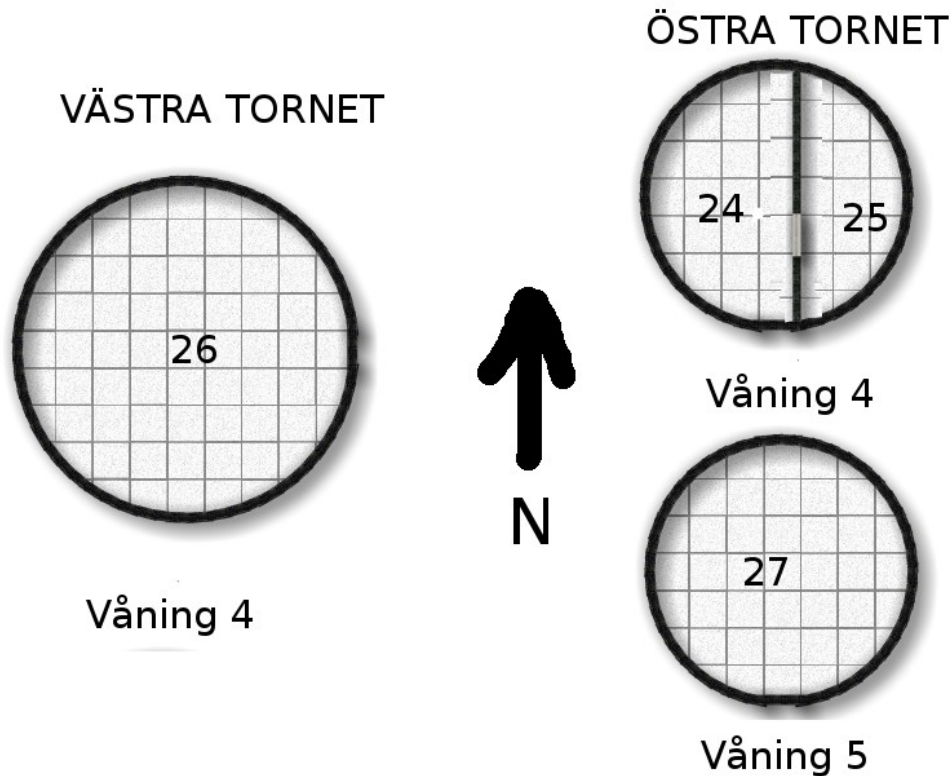
### Observationsplats (23)

En stor tom stenbelagd yta med utsikt över Digersjön. Några måsar sitter på ett fast stativ för teleskop.

### Häxmästarens sovrum (24)

En mycket stor bäddad blå himmelssäng dominerar rummet. Dyra draperier och bonader hänger längs väggarna. Under sängen står en potta i porslin. **[Den inre botten på pottan är en portal till en punkt 100 m ut över Digersjöns vatten.]** På ett bord bredvid sängen ligger en silverbricka med en bågare i keramik. **[Bågaren är magisk och fylls på befallning med vatten, vin eller öl upp till 5 ggr om dagen]** Trappan längs väggen går både upp och ner.

#### 4.4. Tornen



##### **Häxmästarens arbetsrum (24)**

Domineras av ett stort skrivbord med stora högar av papper och böcker. Utifrån papprena på bordet så verkar det som om Häxmästaren håller på att studera blötdjur och amfibiers fortplantning. I det norra hörnet står ett stort grönskimrande varmt aquarium fyllt med vad som ser ut som sex stora grodägg. Äggen tillhör den namnlösa styggelsen. Trappan längs väggen går både upp och ner.

##### **Lilla biblioteket (25)**

I detta lilla rum finns en bokhylla innehållande en rad värdefulla böcker i olika kategorier. Mitt i rummet finns en läspulpet med en stor bok i läder, nämligen Häxmästarens formelsamling.

**Formelsamlingen:** När boken slås upp så öppnas den automatiskt på första sidan. På denna står det "Vänd till nästa blad för att ta del i kunskapens trädgård". Om läsaren gör detta så kommer hen att sugas in i illumineringen på nästa sida, föreställande en trädgård. I trädgården, som är omgärdad av en hög mur, finns fruktträd och en brunn. I trädgården finns en tärn och blek ung man samt ett förtorkat lik av en gammal man. Utanför muren finns ingenting. Om den unge mannen som kallar sig Nemo får reda på att någon annan än häxmästaren läser i boken så kommer han att hålla upp ett stort solkigt ljusstycke framför brunnen. På tygstycket står orden Eximo Selador vilket kommer

att synas i bokillustrationen. Om RP som läser formelsamlingen säger orden så kommer den unge mannen, som egentligen heter Selador, att materialiseras framför dem. För att ta sig ut ur boken måste någon som ser på illustrationen säga Eximo [Personnamn]. Selador är en ung adelsman på rymmen som försökte bli häxmästarens lärling. Han känner till huset grundläggande uppbyggnad men hann inte lära sig några större hemligheter innan han blev fången i boken. Hemligheten om hur man tar sig ut ur boken lärde sig Selador från den nu döde man som fanns i trädgården när han först blev fången. Om man bläddrar förbi uppslag två så går det alldeles utmärkt att bläddra i formelsamlingen. Den är fylld med alla möjliga sorters besvärjelser. Man behöver dock kasta "Tyda Aklo" för att förstå dem.

### **Det tomma rummet (26)**

Rummet är tomt. Golv, väggar och tak är gjord i en blankputsad svart sten vars reflektioner ger svindel. Trappan leder vidare upp till en reglad lucka till tornets tak.

Om planetariet ställs in så att den indikerar en solförmörkelse på området där Digersjön befinner sig så kommer detta rum att förändras till ett väldigt vriden psykedelisk hologrammiljö som fungerar som kontrollrum för att teleportera Häxklippan till andra platser och världar. (Se appendix III)

### **Spegelrummet (27)**

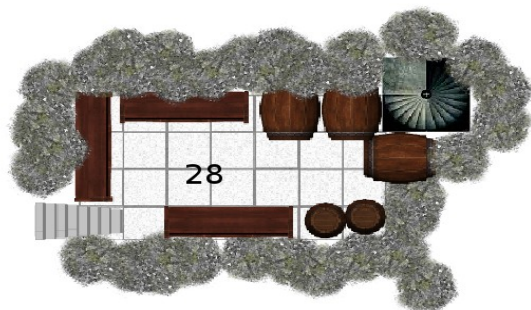
I detta i övrigt tomma rum finns bara en övertäckt stor spegel. En stege leder dock vidare upp till en reglad lucka till tornets tak.

Genom spegelns svarta yta kan man samtala med en demon kallad Daimion. Allt som vidrör spegelytan riskerar att sugas in i den och förtäras av Daimion. Klara ett STY- eller VIL-slag för att inte bli insugen och dödad. Om hen misslyckas med att äta så kan Daimion också erbjuda sig att besvara RPs frågor i utbyte mot en liten tjänst. Exempel på tjänster:

\* Hen ber RP att elda upp Häxmästarens "fåniga" miniatyr i lekrummet. Detta för att han i hemlighet har gjort en pakt med Lanteborna om att få deras själar i 100 år mot att de blir befriade från Häxmästarens tortyr.

\* Hen ber RP offra katten Ninev till spegeln i förhoppning om att hen även ska få äta Häxmästarens själ utan att RP märker något.

## 4.5. Under huset



### Vinkällaren (28)

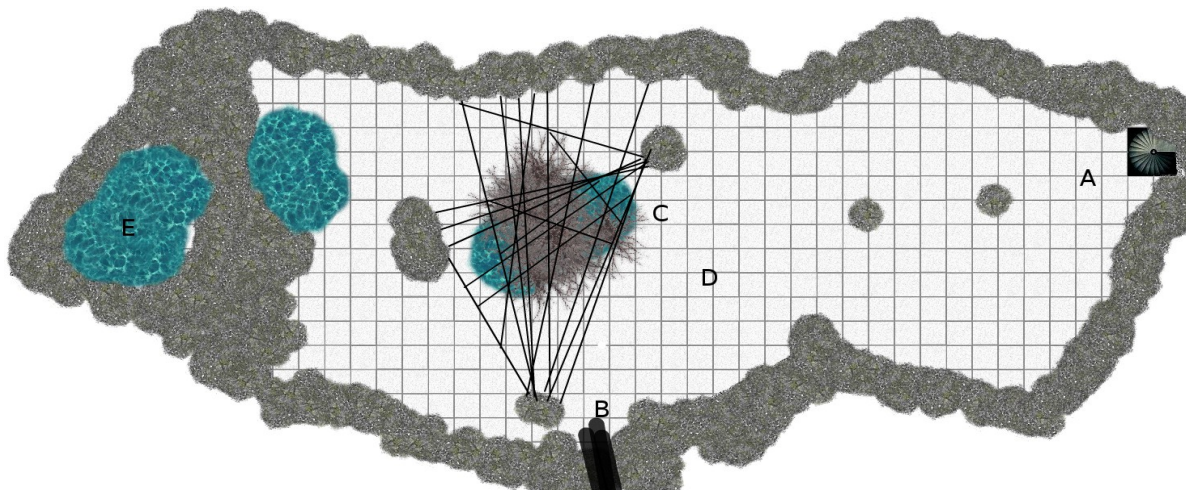
Nere i vinkällaren finns det fina viner och öl från flera olika världar. Bakom ett av ölfaten gömmer sig också en hemlig spiraltrappa ned till styggelsens grotta.

### Styggelsens grotta (29)

Efter en lång smal spiraltrappa (A) så öppnas klippan upp till en stor grotta. I mitten av grottan är en stor namnlös styggelse (C) bestående av ett virrvarr av grönsvarta tentakler. Styggelsen är fångslad med ett nät av stålkedjor fastsatt i golv och väggar. Den direkta kontakten med metall hindrar den från att använda sina magiska förmågor.

På golvet mellan styggelsen och trappan ligger sönderslitna rester av Häxmästaren (D). Styggelsen har dock lyckats förtära det mesta av kroppen. Bland resterna ligger dock ett finger med en ring med en röd kristall. **[Kristallen är Häxmästarens kraftföremål som han behöver för att kasta besvärjelser. Kristallen höjer även bärarens UTS- och VIL-bonus med +1.]**

Direkt förbindelse ut finns genom en tunnel till Häxklippans utsida (B). Den är dock blockerad med ett strömförande galler. (Se inledningen om Häxklippan). Det går även att nå en underjordiskt sjö (E) via brunnen (6) och därifrån simma under vattnet till Styggelsens grotta.





## 5. Spelledarpersoner

### Vogår

**[ST:5, Skada: 1t6+1, När hans SP når 0 så splittras hans kropp i 1t4+1 delar med 1 SP var som fortsätter striden.]**

Häxmästarens storväxta gårdskarlar. En magiskt skapad automaton av kött, på ytan en väderbiten och tystlåten människa. Han accepterar RPs närvaro så länge de inte gör åverkan på huset eller dess inventarier. Om han tilltalas så kommer han att be RP att vänta på "Mästaren" i tronsalen. Utöver detta kommer han mest att kommunicera med halvt hörda grymtningar och fnysningar. Om RP ställer till oreder så kommer Vogår att be dem att lämna huset. Om de inte då lämnar huset omgående så kommer han att anfalla tills fridstörarnas själar lämnat huset. Vogår är obrottsligt lojal till Häxmästaren och följer endast dennes order. Han sköter på Häxmästarens order huset och förser dess innevånare med mat. Vogår saknar inre organ och kan därför inte utsättas för lönnhugg. **Utrustning:** Nycklar till alla utrymmen i huset

### Lysistrate

**[ST:3, Skada: 1T4, Besvärjelser: Sömn(x2), Blixt(x1), Försegla(x2)]**

Sliten mellan skräck och kunskapsförstånd girighet, inför vad hon är på väg att bli. L är den enda av 14 unga aspiranter som Häxmästaren accepterade som lärling för ett knappt år sedan. L är övertygad om att Häxmästarens försvinnande är ett test riktat mot henne. Hon vet att han inte är död i och med att den lärlingsed hon svurit skulle upplösas om hans själ uppgått i ett dödsrike. Hon upprätthåller sina sysslor som lärling men undviker helst inkräktare.

**Utrustning:** Osynlighetsring [Ger bäraren osynlighet i 6 spelfaser (60 minuter) per dag]

### Selador

**[ST: 1, Skada: 1T4, Besvärjelser: Sömn(x1), Hypnos (x1)]**

Fången i kunskapens trädgård. Selador var en av 14 unga aspiranter till Häxmästaren. En ung blek, mager man i slitna kläder. Mentalt instabil. Han blev fångad i trädgården efter att ha försökt tjuvkika i Häxmästarens formelsamling. I trädgården mötte han en galen gammal magiker som dock dog för några veckor sedan. Selador är del av en mäktig adelsätt och hans familj kommer förmodligen att belöna dem som räddar honom.

### Häxmästaren

Lydion, som Häxmästaren egentligen heter, är mycket försvagad efter att ha förlorat sin kropp. Hans själ vilar i en svart kristall i katten Ninevs halsband. Den som vidrör kristallen kan höra hans röst. I sitt nuvarande skick så kan Häxmästaren inte göra så mycket mer än att återhämta sina krafter inne i kristallen. Om 2 dagar kommer han vara tillräckligt stark för att permanent besätta och överta kroppen hos någon som rör vid kristallen. Han försöker därför hålla sig undan. Om RP skulle upptäcka hans situation så kommer Häxmästaren att erbjuda dem allt möjligt för att överleva. Om någon förstör kristallen så kommer Häxmästaren i desperation att försöka besätta den person som är närmast kristallen. Den utsatta personen kan försvara sig med ett normalt VII-slag. Vid ett misslyckat försvar kommer Häxmästarens själ att permanent besätta personen. Vid ett lyckat försvar

kommer Häxmästarens själ att förtäras av kaosmakter och lämna denna värld. Ett besättande kommer att utlösa ett epilepsi-artat anfall. Därefter kommer Häxmästaren att låtsas vara den besatta personen tills tillfälle ges att komma undan övriga RP. Han har inga förberedda besvärjelser.

### Ninev (katten)

#### [ST:1T6, Skada(Klor): 1T6]

En svart katt som bär ett halsband med en svar kristall. Ninev kan ta sig överallt i Häxmästarens hus. Hon är inte beroende av dörrarna utan det finns hål och skrymslen som hon kan kravla igenom för att ta sig runt. Som beskrivs ovan är Häxmästaren fången i kristallen i Ninevs halsband. Ninev kan höra och till viss del förstå Häxmästarens röst. Då hon är en egensinnig katt så är det inte alltid hon lyssnar. Rulla T4 vid möte mellan RP och Ninev:

1	Ninev lyssnar inte på Häxmästaren och fräser aggressivt mot RP
2	Ninev lyssnar inte på Häxmästaren och betar sig vänligt mot RP
3	Ninev lyssnar på Häxmästaren och gömmer sig
4	Ninev lyssnar på Häxmästaren och försöker ta sig bort från RP

### Namnlös styggelse

#### [ST:10T6, Skada(Tentakel): 1T8, Muterande, Besvärjelser: Rämna(6) ]

Detta enorma virrvarr av svartgröna tentakel-liknande armar har länge hållits fången av Häxmästaren i syfte att försöka utvinna magisk energi. Den omges av en grönaktig lyskraft. Styggelsen är fångslad under ett nät av kedjor i grottsalen i Häxklippan. Om den tar sig lös från sina fångsel så kommer den att gå på vild jakt efter sina ägg, som Häxmästaren förvarar i sitt arbetsrum. Utan sina kedjor kommer styggelsen använda sina magiska krafter för att få stenväggar att rämna i sin väg. RP som kommer inom 9 meter från Styggelsen måste klara ett FYS-slag. Om slaget misslyckas får RP en mutation enligt mutationstabellen (Appendix IV).

### Rakel (häxa)

#### [ST: 8T6, Skada(Trästav): 1T6, Försv: 18, Rang: 17, Besvärjelser: Stenmur (2), Eldklot (3), Dödsstråle(5), Tankekontroll (2), Tyda Aklo (4), Tyda Skrift (4), Skingra magi(4), Hela (2)]

En gammal rival till Häxmästaren. Hennes primära intressen är att få tag i Häxmästarens formelsamling. Hon vill också gärna få reda på vart Häxmästaren har tagit vägen. Om RP står i vägen för henne så kommer att hon att röja dem ur vägen. Rakel kan se osynliga saker och hon kan även levitera. Hon stannar endast vid Häxklippan tills hon fått tag i formelsamlingen och fått någon slags information om vad som har hänt. Om hon mot förmodan skulle känna sig allvarligt hotad så kan hon när som helst teleportera sig hem till sitt eget fäste med hjälp av sin teleporteringsring

## Appendix 1: Besvärjelser

Detta är samtliga besvärjelser som spelledarpersoner använder i äventyret. Spelarna har sina besvärjelser på sina rollformulär.

### *Blixt*

**Nivå:** Svart 4 **Räckvidd:** 15 m **Varaktighet:** Omedelbar

En 15 m lång blixt slår ut i en rak linje från magikerns handflata. Alla i dess väg får 1T6 SP i skada per magikerrang. Ett lyckat Smidighetsslag halverar skadan. Om blixten träffar en barriär studsar den tillbaka i riktning mot magikern, tills den uppnått sin fulla längd. Varelser som redan drabbats av en *Blixt tar* inte ytterligare skada om de träffas en andra gång av samma blixt.

### *Dödsstråle*

**Nivå:** Svart 5 **Räckvidd:** 30 m **Varaktighet:** Omedelbar

Denna besvärjelse får en stråle av negativ energi att skjuta ut från magikerns handflata och döda en levande varelse. Om offret lyckas med ett Fysikslag tar hen 2T6 SP i skada, men överlever.

### *Eldklot*

**Nivå:** Svart 4 **Räckvidd:** 60 m **Varaktighet:** Omedelbar

Magikern skjuter iväg ett eldklot som exploderar vid målet och gör 1T6 SP per magikerrang i eldskada på alla varelser inom 6 m. Explosionen fyller ca 900 m<sup>3</sup>, och formar sig efter det tillgängliga utrymmet. Varelser i det påverkade området får göra ett Smidighetsslag och ett lyckat sådant halverar skadan. Om slaget misslyckas innebär det förmodligen att varelsens utrustning förstörs. Lättantändliga material som besvärjelsesamlingar och pergament förstörs automatiskt. Eventuella skatter inom det påverkade området smälter och förlorar omedelbart 25 % av sitt värde. Om eldklotet träffar något på vägen mot sitt utsedda mål exploderar det omedelbart.

### *Eldmur*

**Nivå:** Grå 4 **Räckvidd:** 15 m **Varaktighet:** Speciell

Magikern får en ogenomskinlig mur av övernaturlig eld att flamma upp. Varelser med färre än 4 ST kan inte tränga igenom muren. Varelser med 4 ST eller fler tar 1T6 SP i skada om de passerar genom den. Odöda och varelser anpassade för kyla tar dubbel skada. *Eldmuren* kan formas antingen som en rak vägg med en längd på maximalt 6 m per rang, eller som en skyddande cirkel kring magikern med en radie på 1 m per rang. *Eldmuren* kan vara upp till 6 m hög. Besvärjelsen varar så länge magikern fokuserar på att upprätthålla den.

### *Finna föremål*

**Nivå:** Vit 2 **Räckvidd:** 30 m **Varaktighet:** 2 spelfaser

Besvärjelsen låter magikern känna riktningen till ett välkänt eller tydligt visualiserat föremål (ej varelser). Den kan användas för att söka efter en viss typ av föremål (exempelvis trappor, svärd eller juveler). Besvärjelsen

pekar då ut riktningen till det närmaste exemplaret av denna typ inom räckvidden. Magikern kan också söka efter ett specifikt objekt, till exempel ett särskilt smycke. Ett unikt föremål kan inte lokaliseras om magikern inte själv har sett föremålet i verkligheten. Besvärjelsen kan blockeras av bly. Ett föremål som tillfälligt förändrats av besvärjelsen *Förvandling* kommer inte att upptäckas.

#### *Fjärrsyn*

**Nivå:** Grå 3 **Räckvidd:** Speciell **Varaktighet:** 12 spelfaser

*Fjärrsyn* gör det möjligt för magikern att se ett annat område genom ögonen på en levande varelse i det området. Magikern ser allt som varelsen ser. Magikern måste ange riktning och ungefärligt avstånd till målområdet. Platsen måste vara bekant för magikern eller uppenbar. Det kan exempelvis röra sig om den översta våningen i ett torn som magikern kan se eller området precis bakom dörren i en underjordisk labyrint. Om det inte finns någon lämplig varelse i detta område så misslyckas besvärjelsen. En vanlig stenvägg blockerar *Fjärrsyn*. Detsamma gäller för tjocka jord- och träväggar eller en tunn blyplåt.

#### *Försegla*

**Nivå:** Grå 1 **Räckvidd:** 3 m **Varaktighet:** 2T6 spelfaser

Denna besvärjelse stänger på övernaturlig väg en dörr eller lucka. Magin håller porten förseglad, precis som om den vore ordentligt stängd och låst. *Öppna* eller *Skingra magi* kan upphäva *Försegla*. Portaler som hålls stängda med hjälp av denna besvärjelse kan fortfarande brytas upp eller slås in av kraftfulla varelser.

#### *Förvandling*

**Nivå:** Grå 4 **Räckvidd:** 15 m **Varaktighet:** Permanent

Denna besvärjelse förvandlar en levande varelse till en annan typ av livsform. Till skillnad från *Hamnskifte* får offret alla egenskaper och förmågor som den nya formen har. Detta inkluderar även varelsens ödesmakt, beteende och instinkter. Immateriella och gasformiga varelser är immuna mot *Förvandling*, liksom icke-levande varelser såsom odöda och robotar. Jätteamöbor och varelser med förmågan *Hamnskifte* kan spendera en runda på att förvandla sig tillbaka till sin naturliga form. Offret för besvärjelsen får göra ett Viljestyrkaslag för att stå emot *Förvandling*. Besvärjelsen är permanent tills den skingras eller varelsen dör.

#### *Hela*

**Nivå:** Vit 4 **Räckvidd:** Beröring **Varaktighet:** Omedelbar

Denna besvärjelse läker 2T6+2 SP. Om målet är tillfälligt paralyserat, omtöcknat, tillfälligt förblindat eller lider av något annat övergående åkomma så kan *Hela* upphäva denna i stället för att återställa förlorade SP.

#### *Hypnos*

**Nivå:** Grå 1 **Räckvidd:** Ögonkontakt **Varaktighet:** Speciell

Denna besvärjelse får en normal humanoid att bli upp över öronen förtjust i magikern och ivrig att vara hen till lags. Odöda, robotar och storväxta humanoider påverkas inte. En hypnotiserad varelse gör inget som

uppenbart går emot dess ödesmakt eller är uppenbart självmord. Den kan emellertid övertalas att riskera livet för magikern.

Offret får göra ett Viljestyrkaslag för att stå emot besvärjelsen. Offret får ytterligare motståndsslag mot besvärjelsen med jämna mellanrum. Hur ofta detta sker beror på varelsens Perception. PER 3 - 8 ger ett slag i månaden, 9 - 12 ger ett slag varje vecka och 13 - 18 ger ett slag per dag. Om offret hotas eller attackerats av magikern eller magikerns allierade så bryts förtröllningen automatiskt. *Hypnos* kan även upphävas med *Skingra magi*.

#### *Rämna*

**Nivå:** ? **Räckvidd:** 10 m **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen får 2T6 kubikmeter sten att rämna i mindre beståndsdelar.

#### *Stenmur*

**Nivå:** Grå 5 **Räckvidd:** 15 m **Varaktighet:** Permanent

Magikern frambringar en 60 cm tjock stenmur. *Stenmuren* kan ha vilken form som helst, så länge sidan har en total yta av 30 m<sup>2</sup> eller mindre. Hela muren måste befinna sig inom besvärjelsens räckvidd och en av murens sidor måste ha kontakt med marken. Muren är permanent tills en *Skingra magi* kastas på den eller den förstörs med fysiskt våld.

#### *Sömn*

**Nivå:** Grå 1 **Räckvidd:** 60 m **Varaktighet:** 4T4 spelfaser

Besvärjelsen får varelser med sammanlagt 2T6 ST att falla i en djup slummer. Svaga varelser påverkas först. Varelser med mindre än en ST räknas som att de har 1 ST var. Eventuella bonusar på ST räknas inte. Offren får göra ett Viljestyrkaslag för att motstå besvärjelsen. Varelser som har 5 eller fler ST påverkas inte. Besvärjelsen påverkar heller inte robotar, odöda eller varelser som saknar medvetande.

#### *Tankekontroll*

**Nivå:** Grå 5 **Räckvidd:** Ögonkontakt **Varaktighet:** Speciell

Magikern befäller offret att utföra ett visst uppdrag. Offret får göra ett Viljestyrkaslag för att motstå besvärjelsen. Om slaget misslyckas drabbas offret av svår kraftlöshet (halverad styrka) om hen inte arbetar flitigt för att utföra uppdraget. Ett försök att helt överge uppdraget gör att offret drabbas av en *Förbannelse* som magikern väljer. Detaljerna måste givetvis godkännas av spelledaren, och ett listigt offer kan förvränga vissa instruktioner. Besvärjelsen kan brytas genom att utföra uppdraget eller med *Häva tankekontroll*. *Skingra magi* eller *Bryta förbannelse* har däremot ingen effekt på *Tankekontroll*. Om instruktionerna involverar ett uppdrag som offret inte kan avsluta genom egna handlingar varar besvärjelsen i maximalt en dag per magikerrang.

#### *Tyda Aklo*

**Nivå:** Grå 1 **Räckvidd:** Beröring **Varaktighet:** Permanent

*Tyda Aklo* tillåter magikern att förstå innebörden av en ockult skrift. Det kan exempelvis röra sig om ett pergament eller ett kraftföremål. Utan denna besvärjelse är dessa skrifter helt obegripliga. Magikern behöver bara kasta besvärjelsen en gång per skrift. Alla besvärjelser i ett kraftföremål är nedtecknade på Aklo. Endast magikern som skapat kraftföremålet kan läsa dem utan att använda denna besvärjelse. Detta är den första besvärjelse som en magiker lär sig. Alla magiker kan förbereda den utan att behöva använda sig av ett kraftföremål.

Besvärjelsen ger också magikern förmåga att uttyda information från artefakter, övervärldsliga varelser och paranormala effekter. Detta inkluderar att kunna avgöra hur länge sedan en aktiv besvärjelse kastades, se magikerns personliga runa eller utläsa krypterade kommandon på magiskt skapade varelser. Notera att besvärjelsen inte automatiskt låter magikern identifiera personliga runor eller dekryptera kommandon.

#### *Tyda skrift*

**Nivå:** Vit 1 **Räckvidd:** Personlig **Varaktighet:** Speciell

Denna besvärjelse gör det möjligt för magikern att läsa alla vanliga språk, moderna såväl som ut Besvärjelsen håller i sig så länge magikern koncentrerar sig på att läsa en text. Den avklingar när texten tar slut eller magikerns koncentration bryts.

#### *Upptäcka magi*

**Nivå:** Vit 1 **Räckvidd:** 15 m **Varaktighet:** 2 spelfaser

Magikern kan uppfatta övervärldsliga aurer och se om föremål, varelser eller andra ting inom räckvidden är övernaturliga eller påverkade av en besvärjelse. Magikern kan också få en uppfattning om ungefär hur kraftfull auran är.

## Appendix II: Lante i miniatyr

För länge sedan när Häxmästaren var ung och endast känd som Lydion så levde han i en litet jordbruksby som hette Lante. Ingen i Lante förstod vilken storslagen person Lydion var varför den unge mannen ofta blev hånad för alla sina konstiga idéer och sin vilja att studera. Många år senare, när Lydion blivit Häxmästaren, så bestämde han sig för att lära hembyn en läxa. Med hjälp av demonen Demion så lyckades han förminska och flytta hela sin gamla hembygd till en matbordsstor yta i sitt eget lekrum. Häxmästaren har sedan i många år roat sig med att utbilda sin gamla hembygd genom att exempelvis släppa skorpioner på det lilla miniatyrlandskapet. Genom kontroller på det bord där Lante är placerat så kan man sakta ned och snabba upp hur tiden går i området. Då Häxmästaren inte vill att hans hemby ska hinna förändras alldeles för mycket brukar han stoppa tiden när han inte har tid och ork att leka. Nöjena med Lante är dock inte begränsade till att se ner på det sargade miniaturlandskapet. Med hjälp av en hjälm som ligger under bordet så kan man med tankekraft styra en automaton med utseende taget från den unge Lydion. När automatonen vaknar till liv så ligger den i en mycket bekväm säng och hälsas med lovsång av en grupp av 5 personer som verkar ha väntat vid sängen. Saker att uppleva i Lante:

1	En vildögd man ropar till "Lydion" att han inte kan skada honom längre och att de snart alla kommer att vara döda. Varefter han skär halsen av sig själv.
2	Landskapet är fyllt med stora skyltar som säger "TACK LYDION! BYGDENS SON! LANTE ÄLSKAR DIG!"
3	Alla konversationer med ortsborna kommer att utgå ifrån att Lydion redan vet allt och att han alltid har rätt.
4	En grupp på 20 rödmyror, stora som hundar, anfäller byn.

Improviserar gärna. Lante är en sargad och torterad by centrerad kring en enorm personkult i relation till Häxmästaren.

## Appendix III: På färd mellan världarna

Om RP lyckas aktivera kontrollrummet i rum 26 så kan de i teorin färdas var som helst i universum med Häxmästarens hus som farkost. I praktiken så vet de inte hur de använder kontrollrummet så om de petar på de många olika abstrakta mönstren som uppträder i rummet så kommer de att ställa in en slumpmässig enkel resa. Häxmästarens hus, Häxklippan och alla därpå transporteras i ett ögonblick någon helt annanstans:

1t6		
1	Dinosaurieland	Ett land av frodiga jungler, aktiva vulkaner och dinosaurier.
2	Göteborg 2015	Häxklippan materialiseras mitt på Avenyn i centrala Göteborg.
3	Post-apokalyps	Klippan dyker upp mitt i en sedan århundraden förödd modern stad i en röd öken. RP blir snart uppsökta av flera hundra mutantbarbarar så identifierat dem som de utvalda som ska leda dem seger.
4	Tomma rymden	Häxklippan flyter fritt i den tomma rymden. Det verkar finnas ett kraftfält kring klippan som gör att det fortfarande går att andas.
5	I morse	Häxklippan flyttas några timmar och några hundra meter. RP ser att det nu finns två Häxklippor i Digersjön och att de själva just har landstigit på den andra klippan.
6	Kristallplaneten	En planet fylld med stora spetsiga kristallet och metalliska insektssvärmar som äter av dem.

Där efter slutar kanske äventyret, med det är upp till dig och spelarna.



## Appendix IV: Mutationer

Mutationer ses i många samhällen som ett säkert tecken på de livsfientliga kaosmakternas närvaro. De olyckliga stackare som drabbas av detta öde måste ofta dölja sin sanna natur. De är dömda till ett liv i skuggorna för att inte bli förföljda och lynchade av vidskepligt folk.

Exponering för radioaktivitet och utomvärldsliga energier, paranormala missöden samt närkontakt med demoner eller andra mäktiga kaosväsen är några exempel på situationer då äventyrare kan drabbas av mutationer.

Tabell 3.3 Mutationer

### 1T100 Mutation

- 1 Mutanten blir albino och får kritvit hy samt röda ögon.
- 2 Mutanten får 1T3 extra armar.
- 3 Mutanten får 1T3 extra fingrar eller tår (slumpa vilket).
- 4 Mutanten får gälar och kan andas obehindrat under vatten.
- 5 Mutantens ögon blir (1T6): 1. olikfärgade; 2. olika stora; 3. onormalt tätsittande; 4. onormalt brett isär; 5. skelande; 6. vindögda.
- 6 Mutanten får ett skyddande skal som ger 14 i Försvar. Mutanten kan inte längre använda rustning.
- 7 Mutantens hår, tänder och naglar faller av.
- 8 Mutanten får kameleonthud. Hen kan förändra färg och struktur på sin hud. Mutanten får därför +3 på alla tärningsslag för att gömma sig och överraskar motståndare om de slår 5 eller lägre på 1T8. Det gäller dock endast så länge mutanten är naken.
- 9 Mutanten kan använda *Hypnos* 1 gång per dag.
- 10 Mutanten blir puckelryggig.
- 11 Mutanten kan använda *Fjärrsyn* 1 gång per dag.
- 12 Mutanten utvecklar en färgrann fjäderskrud.
- 13 Mutanten kan använda *Fjärrhörsel* 1 gång per dag. Mutationen fungerar som *Fjärrsyn* (s. xx) men påverkar hörselsinnet.
- 14 Mutanten får simhud mellan fingrar och tår och kan röra sig med full *Förflyttning* i vatten.
- 15 Klor växer ut på mutantens händer och gör 1T4 SP i skada om de används i strid.
- 16 Mutanten får känguruben och kan hoppa 9 m långt eller 3 m rakt upp.
- 17 Mutantens kropp blir förvriden och apliknande. Mutanten kan stappla fram med halverad *Förflyttning* om hen går på bakbenen. Hen har dock full *Förflyttning* om hen går på alla fyra.
- 18 Mutanten drabbas av klumpfot och får halverad *Förflyttning*.
- 19 Ett tredje öga öppnar sig i mutantens panna. Hen kan använda *Telepati* 1 gång per dag.
- 20 Mutanten byter hudfärg (1T12): 1. blå, 2. blodröd, 3. grön, 4. vaxgul, 5. lila, 6. blygrå, 7. silver, 8. orange., 9. genomskinlig, 10. tigerrandig, 11. fläckig, 12. självlysande.
- 21 Mutanten får ögon på tentakelliknande stjälkar och blir immun mot lönnhugg.

- 22 Mutanten byter kön.
- 23 Mutanten får huggtänder (70 %) eller rovfågelsnäbb (30 %). Mutantens bitt gör 1T4 SP i skada.
- 24 Mutanten får raggig päls över hela kroppen.
- 25 Mutanten får hovar och gör 1T4 SP i skada med sina sparkar.
- 26 Mutanten utsöndrar en kraftig doft under särskilda förhållanden. Doft (1T8): 1. vinäger, 2. bränt gummi, 3. sirapssöt, 4. svavel, 5. ammoniak, 6. rosor, 7. klor, 8. fisk och ruttnande tång. Omständigheter (1T6): 1. rädsla, 2. glädje, 3. ilska, 4. sorg, 5. sexuell upphetsning, 6. hunger.
- 27 Horn växer ut i mutantens panna och gör 1T4 SP i skada om de används i strid.
- 28 Mutantens tunga blir kluven och hen kan lukta med tungan som en orm. Av någon anledning kan hen dock inte längre ljuga.
- 29 Mutanten kan omforma sitt ansikte och imitera andras anletsdrag. Förmågan fungerar endast så länge spelaren förställer rösten. Annars har mutanten inga anletsdrag alls.
- 30 Mutanten får stora öron vilka ger förbättrad hörsel. Hen får +2 på att lyssna.
- 31 Mutantens ben smälter samman till en larvliknande bakkropp. Mutantens Förflyttning blir 9 m per runda.
- 32 Mutantens kropp producerar spontant flugor som bosätter sig i dennes inälvor. Flugorna är helt harmlösa. Om mutanten blir attackerad väller de dock ut ur alla kroppsöppningar och surrar ilsket runt angriparen. Detta ger -1 på alla attacker och gör det omöjligt att kasta besvärjelser. Flugorna har ansikten som påminner om mutantens.
- 33 Mutantens kroppslängd ökar (50 % chans) eller minskar (50 % chans) med  $\frac{1}{3}$ .
- 34 Mutanten kan använda *Mental attack* 1 gång per dag.
- 35 Mutanten svettas ständigt i stora mängder. Hen måste dricka dubbelt så mycket som normalt per dygn.
- 36 Mutantens ögonen blir förstörade och mjölkvita. Mutanten får värmesyn och kan se 15 m i mörker.
- 37 Mutantens ögonen reflekterar ljus. Mutanten får nattsyn och ser lika bra utomhus i stjärnljus eller månsken som en människa ser i dagsljus. I fackelsken ser hen dubbelt så långt som en människa. I totalt mörker är hen emellertid lika blind som andra.
- 38 Mutanten får extrem metabolism och måste äta dubbla ransoner per dygn för att inte svälta.
- 39 Mutantens ögon förtvinar. Hen blir blind och får -4 på alla attacker. Mutanten blir också immun mot alla besvärjelser med räckvidd: ögonkontakt.
- 40 Mutanten utvecklar fotosyntes. Huden blir grön och håret blir till löv. Mutanten kan överleva på endast vatten och solljus.
- 41 Underkåken delar sig och ombildas till insektsliknande mandibler. Mutantens bitt gör 1T4 SP i skada.
- 42 Ögonen förvandlas till facettögon som på en jättefluga. Mutanten blir bara överraskad om hen slår 1 med 1T8 (s. xx).
- 43 Benen förvandlas till tio stycken ormar. Mutanten kan göra en extra attack per runda med en av ormarna. Bettet gör 1T4 SP + gift i skada. Mutanten får halverad Förflyttning.
- 44 Mutanten får fjällig hud och +1 i Försvar.

- 45 Mutantens ögon kan skjuta energistrålar med räckvidd 30 m. Strålarna gör 1T8 SP i skada. I gengäld får mutanten -4 på slag som påverkas av syn.
- 46 Mutanten blir ljuskänslig och får -1 på attacker och motståndsslag i dagsljus.
- 47 Mutanten kan spotta syra på en motståndare inom 9 m. Attacken gör 1T6 SP i skada.
- 48 Mutanten får en svans som ger bättre balans. Svansen kan även snärta som en piska och gör 1T4 SP i skada.
- 49 Mutanten kan använda *Telekinesi* 1 gång per dag.
- 50 Mutanten kan använda *Telepati* obegränsat antal gånger per dag.
- 51 Tungan växer till ofantlig längd och täcks av klibbigt slem. Tungan kan användas som ett vapen och låter mutanten slippa avdraget på sitt anfallsslag när hen försöker greppa en motståndare. Talet blir sluddrigt och nästan oförståeligt.
- 52 Någon del av mutantens kropp blir giftig. Slå 1T6 för att avgöra vilken: 1-2. brett, 3-4. naglar, 5-6. hud. Giftet gör 1T6 SP i skada.
- 53 Mutanten utvecklar sugkoppar på händer och fötter. Hen får +3 på att klättra.
- 54 Ett par stora vingar växer ut på mutantens axlar. Mutanten kan flyga 12 m per runda.
- 55 Mutanten får 1T6 extra ögon. Hen får +2 på att leta.
- 56 Mutanten blir extremt ljuskänslig. Hen får -2 på attacker och motståndsslag i dagsljus. Mutanten tar 1 SP i skada per runda i direkt solljus.
- 57 Mutanten kan endast uppta näring från blod.
- 58 Mutanten blir hermafrodit. Hen kan fortplanta sig med båda könen.
- 59 Mutanten får en snabel som kan användas för att hålla och hantera föremål.
- 60 Mutanten utvecklar en fruktansvärd stank. Alla inom 1 m måste klara ett Fysikslag för att inte tvingas stå över en runda för att kräkas. Lukten känns på 15 meters håll.
- 61 Mutantens armar förvandlas till tentakler. Mutanten slipper avdraget på sitt anfallsslag när hen försöker greppa motståndare. Hen får dock -1 på alla beväpnade attacker.
- 62 Mutantens händer förvandlas till krabbspår. Klorna gör 1T6 SP i skada men ger -1 på alla beväpnade attacker.
- 63 Mutantens kropp behåller sin grundläggande form men får egenskaperna hos en jätteamöba. Mutanten kan klämma sig genom trånga utrymmen och tar halv skada av vanliga vapen men dubbel skada av eld.
- 64 Mutanten vet alltid vilken riktning som är norr. Hen kan dock bli förvirrad av starka magnetfält.
- 65 Mutantens huvud växer till dubbel storlek. Hen får 18 i Perception. Mutanten kan dock inte längre använda normala hjälmar. Försvar från rustningar sänks därför med -1.
- 66 Mutanten drabbas av blödarsjuka. Egg- och stickvapen gör +1 SP i skada per skadetärning.
- 67 Mutanten drabbas av bensjuka. Krossvapen gör +1 SP i skada per skadetärning.
- 68 Regenerering. Mutanten läker skador fortare än normalt och återhämtar 1 SP per spelfas.
- 69 Kannibalism. Mutanten kan endast uppta näring från kött av humanoider.
- 70 Hjärnätare. Mutanten måste äta minst en humanoid hjärna varje vecka. Om mutanten inte gör det 71 sjunker dennes Perception med 1 per vecka.
- 72 Mutantens ansikte blir assymetriskt. Mutanten förlorar 1T4 poäng i Utseende.

- 73 Mutantens hud blir (1T6): 1. svampartad, 2. rynkig, 3. vårtig, 4. sprucken, 5. täckt av varbölder, 6. helt täckt av ärrvävnad.
- 74 1T6 munnar bildas på slumpmässiga kroppsdelar.
- 75 Mutantens tunga omvandlas till en lång tentakel med en huggtandsförsedd käft. Tungan kan skjutas ut och bita en motståndare i närstrid. Den gör 1T4 SP i skada.
- 76 Mutantens ögon smälter samman till ett stort cyklopöga. Mutanten får -1 på alla avståndsattacker.
- 77 Mutanten får huvudet av någon sorts djur. (1T20):1. apa, 2. drake (bett 1T4 SP, spruta eld 1T8 SP), 3. fladdermus (bett 1T4 SP, sonar), 4. gam (bett 1T4 SP, +2 på att leta), 5-15. get (horn 1T4 SP), 16. hund eller varg (bett 1T4 SP), 17. kanin (+2 på att lyssna), 18. lejon (bett 1T4 SP), 19. orm (bett 1T4 SP + gift), 20. råtta (bett 1T4 SP, nattsyn).
- 78 En av mutantens armar förvandlas till en/ett (1T8): 1: piska, 2: dolk, 3: knölpåk, 4: stridsklubba, 5. kortsvärd, 6. morgonstjärna, 7. stridsgissel, 8. svärd.
- 79 En av mutantens lemmar förtvinar och blir obrukbar. (1T6): 1-3. arm (mutanten kan ej längre använda tvåhandsvapen, sköld eller slåss med två vapen), 4-5. ben (mutantens Förflyttning halveras), 6. huvud (mutantens Perception samt Viljestyrka halveras och hen får -2 på Initiativ).
- 80 Med ett lyckat Viljestyrkaslag kan mutanten förvandla sig till en demon. ST förändras inte. Slumpa form och förmågor på tabellerna 4.1 och 4.2. Mutanten måste klara ett Viljestyrkaslag för att inte automatiskt förvandlas vid fullmåne.
- 81 Mutanten får en krans av köttiga utväxter på huvudet. Slå 1T6 för att avgöra vilken form utväxterna har: 1. tungor; 2. ögon; 3. näsor; 4. fingrar; 5. tår; 6. spelldarens val.
- 82 Mutantens kropp delas i två identiska kopior med halverade stridstärningar och SP.
- 83 Mutanten blir (50 % chans) groteskt fet och får halverad Förflyttning eller (50 % chans) extremt avmagrad och förlorar 1T6 poäng i Fysik.
- 84 Mutanten utvecklar ett extra huvud bredvid det första. Hen blir bara överraskad om hen slår 1 med 1T8 (s. xx). Slå ett separat slag för vardera huvud när mutanten använder sina sinnen (lyssnar efter ljud, söker efter löndörrar eller liknande).
- 85 Mutanten kan kasta *Dimensionsvandring* 1 gång per vecka.
- 86 Onaturligt åldrande. Mutanten ser ut att vara dubbelt så gammal som hen egentligen är. Hen har en maximal livslängd på 40-50 år.
- 87 Mutantens kropp utsöndrar en doft som lockar till sig rovdjur. Grupper där mutanter ingår får +1 på alla mötesslag (s. xx).
- 88 Mutanten kan *Levitera* 1 gång per dag.
- 89 Mutantens blod förändras till (1T6): 1-2. Blodiglar. Om mutanten tar skada i närstrid måste angriparen klara ett Smidighetsslag per runda eller själv ta 1 SP i skada. Om resultatet av Smidighetsslaget är 1-3 är iglarna mätta och slutar bitas; 3-4. Syra. Om mutanten tar skada i närstrid måste angriparen klara ett Smidighetsslag eller själv ta 1T4 SP i skada; 5-6. Protoplasma. När mutanten reducerats till 0 SP fortsätter blodet striden som en jätteamöba med lika många ST som mutanten.

- 90** Mutanten kan besätta en annan varelse och ta kontroll över dess kropp. Offret får dock göra ett Viljestyrkaslag för att stå emot. Mutantens kropp ligger livlös och sårbar så länge besättningen varar. Om den kontrollerade varelsen dör under tiden besättningen varar avlider även mutanten. Denna kraft kan användas 1 gång per dag.
- 91** Mutantens hud blir spegelblank och silverfärgad. Det är 50 % chans att besvärjelser som riktas mot mutanten reflekteras tillbaka på magikern. Laserstrålar reflekteras automatiskt tillbaka mot anfallaren.
- 92** Mutanten ser ut som ett spädbarn. Kroppen behåller dock samma storlek och förmågor som tidigare.
- 93** Mutantens ben blir  $\frac{1}{3}$  längre. Förflyttning fördubblas.
- 94** Mutanten kan regenerera förlorade kroppsdelar. Om mutanten förlorar en kroppsdel är det 60 % chans att den avhuggna kroppsdel utvecklas till en klon av mutanten med samma utseende och egenskaper som originalet. Klonen är en helt egen individ som dock till att börja med har samma minnen och personlighet som mutanten hade vid det ögonblick då hen förlorade kroppsdel.
- 95** Mutantens röst blir (1T6:) 1. gäll och pipig; 2. grov och mörk; 3. sprucken och hes; 4. svag och viskande; 5. klar och melodisk; 6. entonig och robotartad.
- 96** Mutanten kan spruta eld en gång per dag. Eldkvasten har en räckvidd på 9 m och gör 3T6 SP i skada. Ett lyckat Smidighetsslag halverar skadan.
- 97** Mutantens huvud tillbakabildas och ansiktet flyttas till bröstkorgen.
- 98** Mutanten kan en gång per dag skjuta ett *Spindelnät* från någon passande kroppsdel.
- 99** Mutanten får generande hårväxt på handflatorna.
- 100** Mutantens huvud förvandlas till ett brinnande kranium. Förvandlingen är ofarlig men extremt smärtsam. Lågorna lyser upp omgivningarna som en fackla. Om mutanten har horn eller bett som naturligt vapen gör dessa +1T4 SP i eldskada.

## Appendix V: SVÄRD & SVARTKONST REGELSAMMANFATTNING

SVärd och svartkonsts regler går att ladda ned i sin helhet (<http://www.svartkonst.nu/>). Här nedan är dock en sammanfattning av de viktigaste reglerna.

**SP** = Stridspoäng. Ett abstrakt värde för hur skadad en varelse är.

**ST** = Stridstärningar. En varelses stridspoäng bestäms genom att man rullar dess stridstärningar.

**Spelfas** = En period av ca 10 minuter. Används främst vid utforskning.

**Runda** = En period av ca 10 sekunder. Används främst vid strid.

### Händelseförlopp under en spelfas

1. Spelledaren slår ett mötesslag (se Slumpmöten).
2. Spelarna beskriver vad deras rollpersoner vill göra.
3. Spelarna stryker en spelfas från en facklas eller lyktas livslängd.
4. En spelfas kan resultera i följande:
  1. Om ett nytt område utforskas, beskriver spelledaren vad rollpersonerna finner.
  2. Om ett möte inträffar, gå till *Händelseförlopp under ett möte*
  3. Om någonting upptäcks, berättar spelledaren det.
  4. Om inget möte inträffar är spelfasen över. Börja om på punkt 1 ovan.

### Händelseförlopp under ett möte

1. Spelledaren slår för att avgöra om någon sida är överraskad
2. Spelledaren avgör mötesavstånd
3. Spelledaren slår ett reaktionsslag
4. Mötet kan resultera i följande:
  1. Förhandlingar rollspelas. Om nödvändigt kan spelledaren slå ytterligare reaktionsslag.
  2. En av parterna lämnar platsen.
  3. Någon går till angrepp. Gå till *Händelseförlopp under en runda* (s. xx).

Tabell 3.1 Reaktionsslag

<b>2T6</b>	<b>Reaktion</b>
≤2	<b>Fientlig.</b> Varelserna anfaller omedelbart!
3-5	<b>Ovänlig.</b> Varelserna anfaller om det har en rimlig chans att besegra äventyrarna.
6-8	<b>Neutral.</b> Varelserna kan tänka sig att förhandla med äventyrarna.
9-11	<b>Likgiltig.</b> Varelserna ignorerar äventyrarna.
12+	<b>Vänlig.</b> Varelserna kan tänka sig att samarbeta med äventyrarna om det gagnar båda parter.

### Händelseförlopp under en runda

1. Spelledaren frågar spelarna vad deras rollpersoner tänker göra under den kommande runden.
2. Fastställ Initiativ. Slå moralslag för varelser om det behövs.
3. Sidan som vann Initiativet agerar.
4. Sidan som förlorade Initiativet agerar.
5. Avvaktande kombattanter agerar. Alla som valt att avvakta till slutet av runden agerar samtidigt.
6. Rundan avslutas. En runda kan resultera i följande:
  1. Alla fiender är besegrade. Striden (och spelfasen) är över. Gå till *Händelseförlopp under en spelfas*
  2. En sida flyr. Den andra sidan kan välja att förfölja.
  3. Striden fortsätter. Gå tillbaka till punkt 1.

### Attackslag

Slå 1T20 och lägg till modifikationer. Överstiger resultatet motståndarens försvar gör attacken skada. 1 är alltid en miss, 20 är alltid en träff. En varelses försvarsvärde är 10 om ingenting annat är angivet.

Modifikationer: Krigare lägger till rang. I närstrid läggs styrkemod till attack och skada. I avståndsstrid läggs smidighetsmod till attack.

### Skada

Skada dras av från stridspoängen. Vid 0 SP blir rollpersonen medvetslös. Vid -3 är man död.

Alla SP återställs efter en natts sömn. Om SP gått under 0 har rollpersonen fått allvarliga skador som kräver vila och omsorg för att läka. 1 SP per vecka till dess rollpersonen har 1, därefter 1 SP per dag tills max återställts.

### Motståndsslag

Slå 1T20 + rang (eventuellt egenskapsmodifikation eller annan mod). Om resultatet kommer över 15 är det lyckat. Motståndsslag för specifika egenskaper benämns med egenskapens namn, t.ex. Perceptionsslag.

### Magi

En magiker kan memorera ett begränsat antal besvärjelser varje dag. Memorerade besvärjelser kan kastas utan risk. Magiker kan kasta alla slags besvärjelser som de har tillgång till, även sådana som de inte memorerat för dagen eller inte har tillräckligt hög rang för att memorera. Men sådana improviserade besvärjelser medför alltid en anseelig fara för magikern och omgivningen. När en magiker kastar en besvärjelse som inte memorerats eller som är av högre besvärjelsenivå än magikern förmår memorera, måste hen klara ett Perceptionsslag för att inte tvingas slå på tabell 2.1 Paranormala missöden

Slå 1T8+X, (X =besvärjelsenivå)	
2 - 3	Besvärjelsen lyckas men med en extra effekt som kan vara till besvär för magikern (1T8): 1. allt vatten inom 9 m förvandlas till blod; 2. en fruktansvärd stank lägger sig över området; 3. ett blodisande skri hörs; 4. området kring magikern lysas upp av ett kraftigt pulserande ljussken i många färger; 5. magikern blir självlysande under 24 timmar; 6. magikern förlorar medvetandet under 1T6+X minuter; 7. all mat inom 100 m härsknar; 8. magikern får 1T3 mutationer.
4	Besvärjelsen får motsatt effekt till magikerns nackdel, spelledaren avgör vad detta innebär.
5	Besvärjelsen misslyckas. Under en spelfas regnar det (1T6): 1. blod, 2. grodor, 3. fisk, 4. svart sörja, 5. halvgenomskinliga yngel som gräver ned sig i marken, 6. eld (alla tar 1T6 SP i skada).
6	Besvärjelsen misslyckas. Magikern förvandlas under 1T6 spelfaser till en (1T6): 1. get, 2. kanin, 3. katt, 4. hund, 5. ödla, 6. orm.
7	Besvärjelsen misslyckas. Magikern tar X SP i skada och får 1T4 mutationer
8	Besvärjelsen misslyckas. Istället frammanas 1T4+X djävulshundar.
9	Besvärjelsen misslyckas. Magikern och alla inom X antal meter slungas ut i hyperrymden
10	Besvärjelsen misslyckas och magikern dör. X antal demoner med X antal ST frammanas spontant och angriper alla närvarande.
11+	Besvärjelsen misslyckas, magikern sprängs i en explosion som orsakar XT10+X SP i skada på alla inom X×100 m. De höga nivåerna av paranormala energier förvandlar 1T3 föremål på platsen till artefakter med slumpvis valda egenskaper