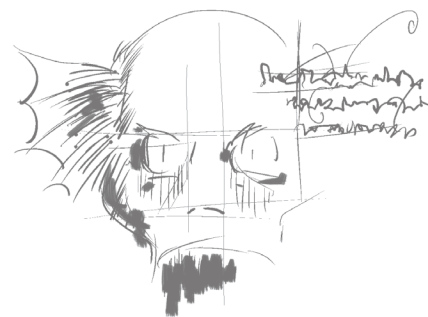


CTHULHU!

OLD SCHOOL GAMING



Tilläggsregler till **Fantasy!** av Torgny Eriksson. Bild: Tomas Arfert

Cthulhu! – Old School Gaming innehåller nya regler för dig som vill använda Fantasy! för att spela Call of Cthulhu-äventyr med ett annat regelsystem, eller helt enkelt vill introducera mer skräck i dina vanliga Fantasy!-äventyr.

Reglerna är främst utformade för att användas i spel som utspelas i vår världss 1920-tal, och innehåller därför nya förmågor och vapen, samt regler för vansinne och efterforskningar. Men eftersom Cthulhu! - OSG bara lägger till saker som inte påverkar hur de befintliga reglerna fungerar bör det inte vara några som helst problem att använda de element härifrån som man gillar, i sitt vanliga Fantasy!-spel.

Regelsupplementet innehåller följande avsnitt:

NYA FÖRMÅGOR

NYA REGLER – VANSINNE

NYA REGLER – EFTERFORSKA

NYA REGLER – SKJUTVAPEN

NYA YRKEN



NYA FÖRMÅGOR

För att bekämpa de kosmiska fälor som ständigt lurar runt hörnet, måste äventyrarna både kunna bedriva efterforskningar och plantera yxor i huvudet på fiskmän. Om äventyren utspelas i en modernare tidsålder kan det också vara nödvändigt att hantera moderna vapen och apparater.

Nedan följer en rad nya förmågor som spelaren kan förse sin rollperson med. Självklart finns fortfarande alla förmågor från Fantasy! kvar att välja bland, men alla är måhända inte lämpliga i ett civiliserat sammanhang.

BOKMAL

Du får en extra tärning på ditt Intelligensslag när du söker upplysningar i skrifter, arkiv och bibliotek.

FRÄMMANDE SPRÅK

Du är en språkbegåvning utan like. Du får en extra tärning på ditt Intelligensslag när du översätter texter skrivna på främmande språk eller chiffer.

FYSILJÄR

Du har övat skytte med gevär. Du får en extra tärning när du använder såväl hagel- som vanliga gevär.

FÖRBJUDEN KUNSKAP

Du har lärt dig det som inte är menat för människor att veta. Du får en extra tärning på ditt Intelligensslag när du undersöker ledtrådar och företeelser som rör mytoset, men din nivå i Vansinne kan aldrig vara lägre än din nivå i Förbjuden kunskap. Det här är inte en förmåga du kan välja att ha från början när du skapar din rollperson, såvida inte spelledaren specifikt tillåter det.

HUMANIORA

Du har studerat människan och kulturen. Du får en extra tärning på ditt Intelligensslag när du ställs inför problem som rör historia, psykologi, antropologi och relaterade ämnen.

MAD MINUTE

Rollpersonen är en hejare på att skjuta snabbt! Om en attack med ett skjutvapen träffar får du genast göra en extra attack med en tärning mindre på ditt attackslag. På nivå 2 får du göra en extra attack om även den påföljande lyckades, osv.

MEDICIN

Du har lärt dig läkekonstens mer intrikata och avancerade metoder. Du får en extra tärning på ditt Intelligensslag när du bedömer och behandlar sjukdomar, kroppsliga såväl som själsliga. Du har förmågan att bistå med kvalificerad vård i en rollpersons läkeprocess.

MOTORTOKIG

Det spelar ingen roll om ett fordon går på land, vatten eller vind. Så länge det har en vrålande motor kan du hantera det. Du får en extra tärning på ditt Motorikslag i situationer där du manövrerar bilar, båtar och flygplan.

NATURVETARE

Du har studerat naturkunskaperna och de hårda vetenskaperna. Du får en extra tärning på ditt Intelligensslag när du ställs inför problem som rör matematik, kemi, biologi och dess relaterade ämnen.

OCKULT

Du är bekant med ockulta symboler och koncept. Du får en extra tärning på ditt Intelligensslag när du ställs inför problem som rör hemliga sällskap, skrifter och tecken.

PISTOLSKYTT

Du är van att handskas med pistoler och revolverar. Du får en extra tärning när du använder ett sådant vapen.

SNABBLADDARE

Du är van att hantera krånglande skjutvapen. Du får ignorera ett eldabrott en gång per speltillfälle.

TEKNIKSNI LLE

Du får en extra tärning på ditt Motorikslag när du ska reparera en apparat eller hantera elektriska och mekaniska maskiner.



NYA REGLER – VANSINNE

Att ställas inför obeskrivliga fador bryter sakta ned det mänskliga förståndet. Därför införs en ny egenskap kallad just Vansinne, vars nivå räknas i **Vansinnespoäng [VP]**. Varje rollperson börjar med 0 VP, såvida inte spelledaren specifikt tillåter något annat.

MENTAL INSTABILITET

Ju högre nivå en rollperson får i egenskapen Vansinne, desto mer instabil blir han. Detta simuleras genom att mängden Vansinnespoäng adderas till svårighetsgraden på Skräcktabellen, varje gång rollpersonen måste göra ett Skräcktest.

TOTALT VANSINNE

Om en rollperson får lika många Vansinnespoäng som hans nivå i Närvaro+10, så är han bortom all räddning. Denne har tappat allt grepp om verkligheten, och kan i bästa fall spendera sina återstående dagar tuggandes fradga i en madrasserad cell.

SKRÄCKTEST

Nivån på vansinne stiger när rollpersonerna konfronteras med obeskrivliga fador eller kommer till fruktansvärda insikter om kosmos egentliga tillstånd. I slutändan är det upp till spelledaren hur pass många VP en rollperson erhåller efter en upplevelse, men i regel bör hon utgå från Skräcktestets svårighetsgrad, innan det modifierats av rollpersonens adderade VP.

Svårighetsgrad	Vansinnespoäng
1	0/1
2	1/2
3	1/3
4	2/4
5	3/5

Siffran till vänster om snedstrecket i Vansinnespoäng-kolumnen representerar hur många VP rollpersonen ådrar sig om denne lyckas med Skräcktestet. Siffran till höger visar istället hur många extra VP ett misslyckat Skräcktest resulterar i. Vid ett misslyckat Skräcktest får rollpersonen alltså lika många VP som testets svårighetsgrad. Vid ett lyckat Skräcktest får han istället lika många VP som testets Svårighetsgrad delat i två, avrundat nedåt.

MAGI

Utnyttjandet av magi är även det något som långsamt bryter ned en rollpersons mentala fakulteter. Eftersom magi är något som är helt främmande för det mänskliga förståndet har dess nyttjande samma effekter på nivån i Vansinne som ett Skräcktest, och räknas ut på samma sätt beroende på besvärjelsens svårighetsgrad.

TILLFÄLLIGT VANSINNE

Om en rollperson under en och samma spelomgång erhåller lika många VP som hans nivå i Närvaro så drabbas vederbörande av Tillfälligt vansinne. Rollpersonens psyke brister inför påfrestningarna, och det är upp till Spelledaren, måhända i samråd med spelaren, att avgöra hur det yttrar sig. Några exempel kan vara:

Total blackout i 1-6 timmar. Rollpersonen minns inte vad han gjort, och varför han vaknar upp i en okänd tågkupé mitt i natten.

Hallucinationer och mardrömmar i 1-6 dagar. Rollpersonen har svårt att skilja på verklighet och fantasi, och plågas av obehagliga minnen han inte riktigt kan placera.

Extrem fobi i 1-6 veckor. Efter händelsen får rollpersonen panikångest bara av att tänka på vatten, eller att det finns kilometervis av tunnelbanegångar rakt under hans fötter.

Det Tillfälliga vansinnets natur och varaktighet bör reflektera de upplevelser som rollpersonen haft under spelomgången. Tillfälligt vansinne lämnar dessutom alltid spår efter sig, även om dessa inte är lika extrema som symptomen just under perioden då rollpersonen drabbas. En fobi kan hänga kvar, om än i mildare form, eller så kan förträngda minnen göra sig påmind i rollpersonens drömmar. Det är upp till spelaren att rollspela effekterna, och Spelledaren att avgöra när de inverkar på spelreglerna.

FÖRBJUDEN KUNSKAP

En rollperson med förmågan Förbjuden kunskap har börjat inse kosmos egentliga ordning. Den rollpersonen kan aldrig ha färre VP än sin nivå i Förbjuden kunskap.

MENTALT TILLFRISKNANDE

Vansinne är inte permanent, såvida man inte redan knuffats över kanten, eller lärt sig det man inte är menad att veta. VP försvinner i långsammare takt jämfört med hur KP läks. Närmare bestämt i samma intervall multiplicerat med 5. En rollperson som får kvalificerad vård av läkare förlorar alltså 1 VP var 5:e dag, 1 VP var 5:e vecka vid enklare vård, 1 VP var 10:e vecka om han bara vilar och 1 VP var 5:e månad om han är aktiv.

Mentalt trauma sitter således i betydligt längre än fysiskt sådant.



NYA REGLER – EFTERFORSKA

Att söka igenom platser och skrifter efter ledtrådar är en process som är central i striden mot de kosmiska fasorna, och ofta en nödvändighet för att ta sig vidare i ett äventyr. För att spelare som är smarta nog att söka på rätt platser inte ska köra fast i spelet på grund av dåliga tärningsslag, så fungerar efterforskning lite annorlunda jämfört med vanliga handlingsslag. Men bara lite.

Varje ledtråd har en svårighetsgrad som bestämmer hur lång tid det tar för en rollperson att finna

den. Antalet lyckade tärningar i handlingsslaget dras sedan ifrån svårighetsgraden, och slutresultatet visar hur lång tid det tar för rollpersonen att finna det han söker.

Svårighetsgraden motsvarar alltså antalet tidsenheter det tar att finna informationen. Vilken tidsenhet och svårighetsgrad som ska användas beror givetvis på situationen. Att söka igenom ett rum kan exempelvis räknas i 10 minuter x Svårighetsgrad, men att läsa igenom hyllmetrar av dagböcker kan handla om 1 dag x Svårighetsgrad. Ett lyckat Handlingsslag kan aldrig sänka den slutgiltiga söktiden till mindre än 1 Tidsenhet.

EXEMPEL:

Professor Armitage söker igenom ett stort släktregister hos kyrkans arkiv för att finna ättlingen till den där ökände sjökaptenen från Innsmouth. Spelledaren bedömer att det är ett tidsödande uppdrag, och sätter svårighetsgraden till 6 timmar. Professor Armitages Intelligensslag resulterar i 3 lyckade tärningar. De subtraheras från svårighetsgraden som slutar på 3 timmar, och möjligtvis låter professorn vinna lite tid för att lokalisera den där gömda Innsmouth-ättlingen innan han hinner sätta sig på bussen och försvinna...

Antalet lyckade tärningar på Handlingsslaget kan även avgöra hur pass detaljerade uppgifter rollpersonen finner, likväl som ett Handlingsslag som resulterat i Onda ögon kan sluta med att söktiden mångdubblas eller att ledtrådar feltolkas och endast lämnas till spelaren i förvrängd form. I värsta fall kanske rollpersonen till och med lyckas förstöra ledtråden.

ÖVERSÄTTA – LEDTRÅDAR PÅ FRÄMMANDE SPRÅK

I vissa fall måste dessutom äventyrarna plöja igenom brev eller uråldriga skrifter på främmande språk. Detta fungerar precis som i de ovan nämnda efterforskningsreglerna, men med ett tillägg. Det främmande språket har även det en Svårighetsgrad som tarvar ett Handlingsslag. För att översätta det främmande språket slår man ett Intelligensslag och lägger till tärningar för relevanta Förmågor. Om Handlingsslaget lyckas går man vidare till att slå ett Handlingsslag för efterforskningar som ovan. Om Handlingsslaget misslyckas, kommer istället efterforskningarna att ta dubbelt så lång tid. Efterforskningar med en Svårighetsgrad på 2 kommer istället att ha en Svårighetsgrad på 4 vid en misslyckad översättning, osv.

Precis som i vanliga Handlingsslag så kan rollpersoner samarbeta, enligt Fantasy!s ordinarie regler, både vad gäller att Översätta och Efterforska.



NYA REGLER – SKJUTVAPEN

Cthulhu! – Old School Gaming är tänkt att spelas i en modernare tidsålder än *Fantasy!*. Yxor, knivar och svärd må vara nog så dödliga, men rollpersonerna bör tänka sig för både en och två gånger innan de ger sig in i eldstrider med moderna skjutvapen. Generellt gäller samma regler som för strid med avståndsvapen såsom pilbåge och slunga, men här följer några kompletterande regler för att ge moderna skjutvapen några egenheter som särskiljer dem.

AMMUNITION

Moderna skjutvapen kräver och förbrukar ammunition, särskilt automatvapen. För att inte lägga allt för mycket fokus på att nöta siffror föreslås att man i *Cthulhu! – Old School Gaming* hanterar detta på enklast möjliga sätt, nämligen genom att inte hantera det alls.

Alla skjutvapen är att betrakta som laddade tills spelaren, spelledaren eller tärningarna hävdar motsatsen – oftast vid värsta tänkbara tillfälle, alltså. Ett dylikt tillfälle innebär att rollpersonen råkar ut för ett Eldavbrott (se nedan) som kan bero på flera olika orsaker, men spelaren behöver aldrig hålla reda på någon total mängd ammunition.

AMMUNITIONSTÄRNINGEN

När du attackerar med skjutvapen måste en av dina stridstärningar öronmärkas att vara Ammunitionstärning, och den ska finnas med varje gång du slår ett Attackslag. Förslagsvis använder du en tärning med annan färg än de övriga. Ammunitionstärningen räknas precis som de övriga stridstärningarna, med den skillnaden att du råkar ut för ett eldavbrott om du slår en etta med den.

ELDAVBROTT

Ett eldavbrott innebär att ditt vapen inte längre avlossar några skott. I bästa fall har du bara slarvat med att räkna dina kulor och det räcker med att ladda om. I värsta fall har något gått sönder och ditt vapen har förvandlats från dödlig revolver till dyr brevprens. Du får fortfarande fullfölja ett lyckat attackslag, men oavsett vad måste du sedan slå en tärning för att avgöra vad som orsakat eldavbrottet:

- 1 - Något har gått allvarligt fel och vapnet är obrukbart tills en kunnig vapensmed kan reparera det, alternativt har du helt slut på ammunition till vapnet.
- 2 - Vapnet kärvar lite, du måste ägna följande två stridsrundor åt att få det att fungera igen,
- 3 - Vapnet kärvar mycket, du måste ägna följande tre stridsrundor åt att få det att fungera igen
- 4-6 - Vapnets magasin är tomt, du måste ägna följande stridsrunda åt att ladda om.

Förvisso står det spelledaren fritt att använda en mer realistisk lösning för att hantera ammunition, men ovanstående regler föreslås om man vill ha en känsla av tempo och pulp-action i striderna.

VAPENTYPER

Vapen	Vapenmod.
Pistol	2 [3]
Gevär	4*
Hagelgevär	1 [5]*
Maskingevär	2 [3]
Tung kulspruta	4

*Kan bara avfyras varannan stridsrunda
[Inom parentes = Vapenmod. i trånga utrymmen]

SPECIALREGLER FÖR OLIKA VAPENTYPER:

TRÅNGA UTRYMMEN/KORTA AVSTÅND

Gällande eldhandvapen får spelledaren ha en bredare syn på vad som bedöms som trånga utrymmen och korta avstånd, jämfört med närstridsvapen. En yta kan vara stor nog för att kunna slåss obehindrat med tvåhandssvärd, och ändå räknas som trångt utrymme när någon 10 meter därifrån bestämmer sig för att avlossa ett hagelskott.



PISTOL

Pistoler och revolverar är lätta att dölja, och framför allt snabbare att hantera och få skjutklara än större och tyngre vapen. En rollperson beväpnad med pistol behöver aldrig spendera en stridsrunda på att dra sitt vapen, utan kan alltid dra pistolen och attackera i samma runda, även om han i rundan innan använt ett tyngre vapen.

GEVÄR

Gevär har förmågan att skjuta avsevärt längre än lättare skjutvapen. Det är upp till spelledaren att göra bedömningen, men en tumregel är att så länge rollpersonen kan se sitt mål, kan han skjuta på det med ett gevär – även på väldigt långa avstånd. Det står dock spelledaren fritt att anpassa svårighetsgraden eller antalet Försvarstärningar därefter.

Gevär utrustade med bajonett fungerar enligt samma regler som Spjut i närkamp.

AUTOMATVAPEN

Maskingevär och tunga kulsprutor har den obehagliga förmågan att kunna skicka stora mängder kulor i en generell riktning under väldigt kort tid. En rollperson som attackerar med ett maskingevär får dela upp sina stridstärningar på hur många separata anfall han vill, så länge tärningarna räcker. Dessa anfall kan spelaren välja att rikta mot ett enskilt eller flera intill varandra stående mål.

EXEMPEL:

Professor Armitage är beväpnad med en kulsprutepistol av modell Tommy Gun, och har totalt 4 stridstärningar att disponera till anfall när han möter en fiskstinkande

Innsmouth-bo i en mörk gränd. Han bestämmer sig för att skjuta hejvilt och gör fyra attacker med en stridstärning var mot sin antagonist. Alla attacker resulterar i lyckade slag och motståndaren, som bara lyckas försvara sig mot en av attackerna, måste ta T+2 skada hela tre gånger.



NYA YRKEN

Äventyrarna som kämpar mot obeskrivliga faser i Cthulhu! - OSG är i slutändan ofta inte annat än vanliga människor som råkat lyfta på slöjan och ana den fasansfulla sanningen om universums egentliga tillstånd. Men de har en sak gemensamt, och det är att de av en eller annan anledning inte riktigt besitter förmågan att veta när det är dags att sluta lägga näsan i blöt. Nedan följer några exempel på arketyper av den sort som vanligtvis gör misstaget att gräva för djupt på platser de egentligen gör bäst i att hålla sig borta ifrån.

Glöm ej att en äventyrare inte enbart är sitt yrke, spelare som sätter ihop egna rollpersoner kan ju lika gärna låta en eller två förmågor representera personliga intressen.

ANTIKVARIE

Förmågor: Bokmal, Humaniora, Köpslå, Ockult, Skarp blick.

En antikvarie börjar spelet utrustad med en enklare bil, ett eget arkiv över antikviteter och dess bakgrund och värde, samt ett stort kontaktnät bland såväl antikhandlare som muséer.

LÄKARE

Förmågor: Gott rykte, Medicin, Naturvetare, Nerver av stål, Övertyga.

En läkare börjar spelet med tillgång till en klinik, och en uppsättning läkemedel, droger och medicinska skrifter och instrument.

REPORTER

Förmågor: Bokmal, Fingerfärdighet, Munläder, Skarp blick, Smyga.

En reporter börjar spelet med en kamera, ett brett kontaktnät och tillgång till ett nyhetsarkiv.

KRIMINALPOLIS

Förmågor: Hota, Nerver av stål, Pistolskytt, Skarp blick, Spåra.

En kriminalpolis börjar spelet med en revolver, en enklare bil, och tillgång till polisens utredningsarkiv.

PROFESSOR

Förmågor: Bokmal, Främmande språk, Humaniora, Naturvetare, Övertyga.

En professor börjar spelet med en enklare bil, och tillgång till universitetsarkiv och -bibliotek.

MILITÄR

Förmågor: Fysiljär, Hota, Nerver av stål, Stridsvana, Överraskningsattack.

En militär börjar spelet med ett gevär, kniv och förnödenheter för en veckas liv i fält.

MEKANIKER

Förmågor: Boxare, Fingerfärdighet, Köpslå, Motortorkig, Tekniksnille.

En mekaniker börjar spelet med en bärgningsbil, verktyg och tillgång till verkstad.

Detta är bara några exempel på yrken. Ingen har exempelvis sagt att professorer måste sitta nedgrävda i bibliotek; de kan lika gärna utforska djungelruiner, ha nävar av stål och klä bra i fedora.

