

Call of Cthulhu

Husregler för Öppethusgruppen

Färdighetsslag

Reglerna för färdighetsslag varierar mellan de olika versionerna av Call of Cthulhu. Vi använder en variant av dessa, där mycket är lånat från Elric!/Stormbringer.

Fumble: D100 = 96-00. Om färdighetsvärdet överstiger 95 inträffar *Fumble* endast på 00. Om färdighetsvärdet är 99 eller högre inträffar aldrig ett *Fumble*, men 00 är alltid ett *Failure*.

Failure: D100 är över färdighetsvärdet.

Success: D100 är lika med eller under färdighetsvärdet.

Critical: D100 är lika med eller under 1/5 av färdighetsvärdet (avrundat uppåt).

Impale: D100 = 01.

Erfarenhet

I originalreglerna kan en färdighet endast "kryssas" om spelledaren bedömer att situationen tillåter det. Vi använder oss en frikostig husregel som höjer färdigheterna snabbare.

Success: Kryssa färdigheten. Endast ett kryss per färdighet.

Critical: Testa för höjning direkt (utan att kryssa). Rollpersonen gjorde något extra bra denna gången, och har chansen att ta till sig den kunskapen direkt.

Impale: Höj färdigheten direkt med D10. Rollpersonen kom på ett speciellt sätt att använda sin färdighet och lärde sig något nytt.

OBS! Om det inte finns något att slå emot (ex. ni slår Spot Hidden, men det finns inget att hitta), kan ni inte kryssa färdigheten.

Testa för höjning av färdigheter

Efter varje spelomgång (eller vid *Critical*), testar spelaren varje färdighet som har ett kryss. Slå D100 och om slaget är ett *Failure*, höjs färdigheten med D10. Krysset suddas ut efter

varje test, oavsett om färdigheten höjdes eller inte.

Strid

Strid i Call of Cthulhu kan bli en lång serie av "jag träffar" och "jag duckar". Följande enkla regler kan ta bort lite av det.

Närstrid - attackera & ducka

För att ducka (Dodge) undan en attack helt och hållet i närstrid, måste du lyckas bättre än din motståndare. Det vill säga, om attacken är en *Success*, måste slaget för ducka vara en *Critical* o.s.v. Är slaget för Dodge lika bra som attacken, så gör attacken minimumskada.

Ducka kulor?

Nej, du kan inte ducka kulor, men när någon attackerar med ett avståndsvapen kan du försöka ducka undan första gången. Samma regel för attackera och ducka gäller som för närstrid.

Skador

Eftersom vi använder en husregel som förändrar skalan av lyckade slag, måste även reglerna för skador vid strid ändras något.

Critical: Slå skadan två gånger

Impale: Dubbel maxskada

Att läsa Mythosböcker

I Call of Cthulhu tar det mycket lång tid att läsa Mythosböcker. Självaste Necronomicon tar över ett år att läsa igenom. Med dessa regler tar det betydligt kortare tid. Några av reglerna är desamma som i originalreglerna, men repeteras här för enklare referens.

Skumma igenom en Mythosbok

Att skumma igenom en bok tar en timme för 100 tryckta sidor eller 1 timme för 10 handskrivna sidor. Sanity Loss är 50% men ger ingen ökning av Cthulhu Mythos. Efter detta har karaktären en generell kunskap om vad boken handlar om. Karaktären måste naturligtvis kunna språket som boken är skriven på, men inget färdighetsslag är nödvändigt.

Läsa en Mythosbok

Tidsangivelsen för att läsa en Mythosbok ska läsas i timmar istället för veckor. Exempelvis tar den latinska versionen av Necronomicon 66 veckor att läsa, men nu istället 66 timmar.

Räkna med att en karaktär hinner läsa 6 timmar varje dag (djupa, uttröttande studier). Necronomicon tar alltså 11 dagar att läsa. När tiden är spenderad slår spelaren för det språket boken är skriven på. Misslyckas slaget måste ytterligare 50% av timmarna spenderas för att gå tillbaka och läsa om. Detta repeteras tills spelaren lyckas med ett slag för bokens språk.

Exempel: Dorothy Smallbone ska läsa den latinska versionen av Necronomicon. Hon spenderar 11 dagar med att läsa och i slutet av den tiden slår spelaren ett slag för Language: Latin. Dorothy har 55% i Latin. Spelaren slår 67 och Dorothy måste spendera ytterligare 5 och en halv dag för att läsa. Nästa slag för Latin blir 23. Dorothy har nu läst igenom och förstått Necronomicon efter 16 och en halv dag. Nu ska hon betala priset för det i Sanity Points...

Använda Mythosböcker som uppslagsböcker

Varje Mythosbok ger en eller flera procent i Cthulhu Mythos. Om boken ska användas som referensverk spenderar karaktären 1D4 timmar för att leta i boken och slår sedan mot bokens Cthulhu Mythos multiplercat med 5. Om slaget lyckas, finns informationen i boken. Inga fler försök får göras.

Exempel: Dorothy Smallbone tänker använda Das Buch der Verdammten som ger 4% Cthulhu Mythos som uppslagsverk för att hitta information om ghouls. Chansen att hitta värdefull information är $4 \times 5 = 20\%$. Spelaren slår 12 vilket betyder att informationen Dorothy sökte fanns i boken.