

PULP LIGHT

Regler och äventyr av Gustav Lorentz (2021)

”The Pulp” kallades de tidskrifter, t.ex. *Weird Tales* eller *Spicy Detective*, som från 20-talets slut och några årtionden framåt trycktes på papper tillverkat av billig trämassa (pulp). Ganska snart kom ”Pulp” att beteckna även innehållet, och som genre innebär det snabblästa, underhållande, actionfyllda berättelser av tveksam litterär kvalitet, gärna kryddade med lite vågat innehåll. Här återfinns äventyr i allt från Afrikas mörka djungler (kanske med dinosaurier i någon avskild dal) till det fjärran Mars, eller ruggiga berättelser mot en fond av uråldrig kosmisk ondska. Gemensamt är att det handlar om äventyr, om konflikt – och att det inte dras ut på berättelserna, som oftast kunde läsas i en eller två sittningar.

Dessa regler är fokuserade på actionfyllt spel i vår värld under ett 30-tal präglat av depression, rasism, tydliga könsroller (som det dock började gå att bryta mot), förbudspolitik, växande politiska motsättningar som drar åt krig, depraverat liv i lönnkrogar samt sekter som vill väcka en eller annan slumrande ondska (strunt samma varför; det finns inga särskilt bra skäl till det, men det bekymrade aldrig pulp-författarna!). Ni spelar hjältarna. Dessa är dock sällan moraliskt entydigt goda (särskilt inte i våra moderna ögon), men de reser sig över massan som lite mer, lite extra – och de får något gjort. Men de får kämpa för det.

1. Hjälten

Spelledaren ger er ramarna för ert äventyr (som gärna kan få bli en del av en längre serie fristående äventyr med samma återkommande hjältar). Kanske är ni verkamma inom Ahnenerbe, kanske är ni delar av den organiserade brottsligheten i New York eller äventyrande arkeologer – eller något annat som passar genren. Därefter gör var och en sin hjälte.

Ge hjälten ett **namn** och bestäm hans (eller hennes så klart) **yrke**. Tänk Pulp och var väldigt specifik! Ge även hjälten relationer, drivkrafter och egenheter som gör honom såväl sårbar som intressant att spela. Sätt slutligen värdet i **utmattning** (där lågt är bra) till 2 om det är en tuffing du spelar, annars till 3 – eller till 4 om du mot förmodan spelar en förläst mes. Här följer några korta exempel (med värdet i utmattning inom parentes) samt ett längre:

- Brittisk militärläkare verksam i Indien, nybliven (missnöjd) pensionär. (2)
- Tysk ockultist, officer inom Ahnenerbe. Vegetarisk jazzälskare. (3)
- Professionell spelare och bedragare. Egoist med Robin Hood-komplex. (3)
- Elegant och sadistisk mafioso från Chicago. Gråtmild romantiker (2)

- *Arizona James, äventyrande arkeolog (utmattning: 2).* Charmig snygging i 35-årsåldern. Förlovad med Liz Hubert vars far finansierar hans expeditioner, men är i hemlighet gay och involverad med kollegan Norbert. Amoralisk, impulsiv och våghalsig romantiker och cyniker. Vill hitta legendariska artefakter, men inte för att bli berömd; han behöver påminnas om att världen rymmer mer än all den futtighet han ser omkring sig och läser om i tidningen.

Erfarenhet: nästan all utveckling sker på andra plan än de regelmässiga. Kanske lär sig hjälten nya saker eller får nya kontakter? Kanske han utvecklar en fobi, ett beroende eller får permanenta skador? Allt sådant är viktigt, men ändrar troligen inte yrke eller värdet i utmattning.

2. Spelmekaniken

Vissa saker kan alla försöka sig på, annat kräver särskild kompetens. Varje situation är unik, och vad som är möjligt varierar även beroende på t.ex. skador, stress och mycket annat. Gör klart för er vad hjälten vill, och alls kan, försöka åstadkomma i oklara och pressade situationer (annars behövs inga slag). Låt gärna slagen gälla mer än en enskild manöver! Spelaren slår sedan 1-3 sexsidiga tärningar (notera att det är spelaren som slår alla slag, aldrig spelledaren):

- En svart *ödestärning*. Den slås alltid. Om den ensam visar högst speglar det att ödet är nyckfullt och oberäkneligt (se nedan).
- En vit tärning om detta är något *allmänt* alla kan försöka sig på (vilket bl.a. utesluter allt övernaturligt).
- En vit tärning om *yrket* kan användas. Var generös (men rimlig) med vad som räknas dit. Den professionella spelaren kan t.ex. rimligen hantera såväl kniv som pistol, och äventyraren vet antagligen hur man flyger ett enklare plan.

Den tärning som visar högst räknas, ju högre desto bättre. För normal svårighet lyckas hjälten på 4 eller mer. För svårare omständigheter kan **tröskeln** för lyckat slag höjas till 5 eller 6, för enklare omständigheter kan den sänkas till 3 eller 2. Är det ödestärningen som ensam visar högst kommer antingen något dåligt att ske trots att slaget är lyckat, eller något bra att ske trots att slaget är misslyckat. Spelledaren tolkar slagets utfall, men kan gärna fråga spelaren vad denne tror sker.

Exempel: Arizona James försöker hoppa från ett hustak till ett annat. Det är ett svårt hopp, så det ges en tröskel på 5. Han får slå 3 tärningar, men får bara 1 och 3 samt 4 på ödestärningen. Han misslyckas, men eftersom ödestärningen ensam visar högst innebär det att något ändå går bra. Spelaren föreslår att Arizona visserligen ramlar ner, men att han landar oskadd i en kärra med hö (och därför slipper slå ett utmattningsslag). Spelledaren går med på detta.

Exempel: Lite senare försöker Arizona osedd av de patrullerande vakterna ta sig in genom en bakdörr till forskningscentret. Normal svårighet med 2 tärningar (att smyga ligger inte inom Arizonas yrke), och ett slag på 5 samt 6 med ödestärningen innebär att det går utmärkt – men att något dåligt ändå sker eftersom ödestärningen ensam visade högst. Precis när Arizona osedd kommit in i en korridor slås en dörr upp framför honom, och han står öga mot öga med en soldat som just varit på toa och nu stirrar förvånat på inkräktaren...

Om utfallet tolkas som att hjälten skadas eller på annat sätt utsätts för kraftig påfrestning är ett **utmattningsslag** befogat: slå en tärning där tröskeln är lika med nuvarande värde i utmattning. Misslyckas slaget höjs värdet 1 steg. När värdet 6 är hjälten utslagen – men troligen inte döende; det ingår i genren att hjälten överlever det mesta, hur omöjligt det än kan verka (spelledaren kan däremot utan problem låta honom fångslas, plågas, förnedras eller på andra sätt hamna riktigt i skiten!). **Återhämtning** går fort; direkt efter striden sänks värdet i utmattning 1 steg, mer efter t.ex. en stunds sömn, en god måltid, en flaska vin eller en kärleksstund (det är Pulp vi spelar, inte socialrealism!).

Att misslyckas framåt: Slå aldrig om för samma sak för att komma vidare. Om ett rent misslyckande inte är ett acceptabelt resultat, t.ex. när hjälterna letar efter nödvändiga ledrådar, tolka då från början slaget så att de kommer vidare, om än på besvärliga omvägar (ju lägre utfall desto värre).

Samarbeten och svaga länkar: om flera hjältar samarbetar slår alla sina slag och den som lyckas bäst bestämmer gruppens framgång. Om framgången istället beror av hur väl det går för den svagaste länken är det den som lyckas sämst som bestämmer gruppens framgång.

Strid hanteras som andra slag. Tröskeln utgörs av motståndets **hotnivå** som varierar mellan 1 (enklast) och 6 (svårast), där sådant som beväpning, styrka, stryktålig het etc självklart påverkar. Bestäm som alltid vad hjälten vill och alls kan göra i situationen (ibland är t.ex. flykt det enda rimliga). Det är detta slaget gäller. Som högst flexibel tumregel behövs lika många lyckade slag som hotnivån innan motståndet är besegrat. Kom ihåg att få strider har som syfte att försöka skada motståndaren; det är ett medel, inte ett mål. Eventuella skador avgörs utifrån situation och utfall – men skador mäts inte i poäng, utan rollspelas. Och om hjälten riskerar att skadas slås utmattningsslag; i Pulp är skador något flyktigt för hjälterna, och kan snarare liknas vid tillfällig utmattning än vid verkliga skador.

Även i strid gäller att om ett misslyckande inte är önskvärt för den fortsatta handlingen, så kan det bestämmas att hjälten vinner oavsett utfall. Men priset för misslyckande kan bli högt (särskilt på 1 i utfall); kanske går larmet, kanske dör en spelledarperson som skulle skyddas etc. Det går att göra livet surt för hjälten även med garanterad seger i en strid!

Motsatta slag: kamp hjältar emellan avgörs enklast genom att bägge slår varsitt slag, där högst utfall vinner. På lika avgör näst högsta tärning; är de lika så blir det oavgjort – eller så slår ni om.

3. Övernaturaligheter

Magi är farligt men kraftfullt – och mycket ovanligt Vill ni ha med magi sker det bäst i två former:

- *Magiska föremål, drycker eller platser:* Effekterna kan variera, men visar sig sällan vara de hjälten trodde. Och de är nästan aldrig kontrollerbara. Slå ett slag enbart med ödestärningen för att se hur det går. Tröskeln är hög.
- *Ritualer* anger unika sätt att skapa eller frammana magi. De är svåra att få tag på, tidskrävande och krångliga att utföra, samt har alltid en avsevärd kostnad (som inte alltid omnämns i formeltexten, och inte sällan är ett levande offer).

4. Äventyr: Odens spjut

Pulp handlar om handling och stämning, inte om psykologiskt djup eller trovärdiga bakgrundshistorier. Det behövs dock en *anledning* att ge sig in skeendet, men sedan fortsätter det av bara farten från än det ena till än det andra. Som spelledare kastar du hinder i hjältarnas väg, hinder de med varierande grad av besvär och omvägar oftast tar sig förbi. Planera inte för mycket i förväg; din uppgift är att reagera, inte regissera! En karta likt den på nästa sida räcker gott och väl för att aldrig behöva köra fast, men krydda med doft, närvaro och nerv!

I *Odens spjut* har hjältarna blivit engagerade av brittiska underrättelsetjänstens (mycket hemliga) paranormala avdelning inom SOE. De har fått i uppdrag att ta sig till en utgrävning i Uppsala högar (ja, en sådan ägde rum på 30-talet i denna version av verkligheten!). Där har vad som påstås vara en tredjedel av Odens spjut, Gungnir, upptäckts. Uppdraget är att ta delen i besittning, ta reda på vad som står på de runinskrifter som också återfunnits, och om de pekar ut var de andra delarna finns skall även de tas om hand. Tyska Ahnenerbe är också ute efter spjutet, och det är av högsta vikt att se till att det inte hamnar hos ”Himlens Rasputin”, SS-Brigadeführer Karl Wiligut på slottet Wewelsburg.

Ni använder ”kartan” på nästa sida. Ni börjar på Centralstationen i Uppsala, och kan sedan röra er horisontellt eller vertikalt över tunna linjer, inte de tjocka. I varje ruta står oftast en plats samt förslag på vem och / eller vad som finns där. Förslag på hotnivå står också ibland (*siffr*a), likaså var ni lämpligen kan hitta ledtrådar vidare (L), men hur de hänger ihop är upp till spelledaren att tolka. Självklart kan hon ändra det mesta om hon vill, och t.ex. helt hoppa över en eller flera rutor om de inte lockar. Spelet har ett antal möjliga slutpunkter (S). Ha det så kul!

Odens spjut: kartan

<p>UPPSALA (start)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Centralstationen - Polisen (3) - Hotellet - Svarta drömmar 	<p><i>Universitetet</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Professor Gyll - Källararkiven (L) - Tyska spioner (4) - Brand! 	<p><i>Odens jakt</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Drömvärld (?) - Du är villebrådet! - Ond, bråd död - Insikt? (L) 	<p><i>Paradiset</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Kunskapens träd - Ormen (Oden!) - Vredens ängel (6) - Vaknar; <i>Tågresa</i>
<p><i>Uppsala högar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Skyfall - In under jord - Runtavlorna (L) - Draugr (5) 	<p><i>Kråkslottet</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Kråkorna! - Gungnir (1 av 3) - Var är dörren ut? - Vita damen (4) 	<p><i>TÅGRESA / FLYG</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tyska spioner (4) - Elsa; spion och / eller förförerska? - Onda drömmar 	<p>GÖTEBORG I</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stormen nalkas - Fullbokat! - Pastor Brandts "gästfrihet" (3)
<p><i>Föbli lojal (S)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Kumlet; vägen in - Vigd åt Oden - Vad du ser när du dör; nederlag 	<p><i>BILRESA</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Motorstopp - Odensberg - Odens vakt (6) - Hjärtats val: 	<p><i>Hamnen I</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lagerskjul 17 - Hamnsjåare (4) - M/S Valhall - Fripassagerare? 	<p><i>Natt på museet</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Katt och råtta - Stenkistan (L) - Karl Wagner (5) och hejdukar (4)
<p><i>Hamnen II (S)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Betongskor - Mot botten - Vad du ser när du dör; nederlag 	<p><i>Ny lojalitet</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Odens tjänare - Nytt uppdrag: för spjutet till Odensberg (L) 	<p><i>TILL HAVS</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Storm - Brand! - Livbåten - På drift; hajar 	<p>ISLAND</p> <ul style="list-style-type: none"> - Skeppsbrutna - Tillfångatagna - Flykt: <i>Till havs</i> - Eller (se nedan)
<p><i>Fångar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Flyktförsök - Lyckas: gå till <i>Zeppelinaren</i> - Om inte gå uppåt 	<p>GÖTEBORG II</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahnenerbe angriper. Förlust: gå vänster, seger: gå till <i>Till havs</i> 	<p>ÖN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terra incognita - Gravkumlet - Gungnir (2 av 3) - Odens vargar (5) 	<p><i>Blot (S)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Offer till Oden - Vad du ser när du dör; nederlag
<p><i>Misslyckas (S)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Skjuts ner</i> - Vad du ser när du dör; nederlag 	<p><i>Misslyckas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Fångar - Tar sig loss - Dubbeldäckaren: luftstrid! 	<p><i>ZEPPELINAREN</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahnenerbe anländer, slår läger - Natligt anfall? (4) - Bakhåll? (5) 	<p><i>Lyckas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tar luftskeppet - Dagboken (L) - Till Wewelsburg!
<p><i>London (eller Odensberg) (S)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Besvikelse - Ahnenerbe lyckas... - Nederlag 	<p><i>Kommer undan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Är utan spjutdelar - Val: - Hem / Odensberg - Till Wewelsburg! 	<p><i>London (eller Odensberg) (S)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Hem - Gungnir (i delar) lämnas över THE (HAPPY) END 	<p>WEWELSBURG</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vakter (4) - Ritualkammaren - Gungnir (3 av 3) - Willigt! (5) - Dör / gå vänster