

CALL OF CTHULHU

FORNTID, FRAMTID OCH HALVTID

TEXT JONAS LARSSON OLANDERS

ILLUSTRATION EMILIE IHRE, OLA LARSSON, RICHARD SVENSSON & MIKE SZABADOS

Personliga reflektioner från Elosos redaktör Jonas Larsson Olanders om förlagets arbete bakom kulisserna med skräckrollspelen *Call of Cthulhu* och *Chock*.

Hej, mitt namn är Jonas och jag är redaktör på Elosos förlag. Anledningen till att jag skriver denna text är för att det i augusti 2020 hände något märkligt i rollspels-Sverige: *Call of Cthulhu Sverige* släpptes i butik.

Det verkar kanske inte konstigt vid första ögonkastet ... men vem får egentligen den befängda idén att översätta ett av världens största rollspel till en så liten marknad som den svenska? Det finns inte tillräckligt mycket med köpare för att gå med betryggande vinst, och dessutom konkurrerar man inte bara med andra svenska skräckrollspel utan även med det engelska originalet eftersom de flesta fans redan har köpt det.

Men nu sitter vi här, ett och ett halvt år senare, och det verkar ha gått rätt bra ändå. Några av oss är kanske lite mer gråhåriga och magrare än innan, men Elosos gick inte omkull och har dessutom haft mage att ge ut fler böcker.

Det har alltså hänt en del sedan starten, och det är därför på sin plats att svara på frågor om vad som är på gång, vad som kommer hända i framtiden och hur vi hamnade här.

VÅG 1

Om vi börjar med en sammanfattning så började vi, finansierade via Kickstarter, släppa Våg 1 av svenska *Call of Cthulhu*-böcker i augusti 2020. Vi var inte de första som gett ut en inhemsk variant av spelet, men i andra länder (såsom Frankrike, Tyskland och Polen) har det handlat om direktöversättningar. Där har *Call of Cthulhu* inte varit ett lika inarbetat varumärke och de engelska kunskaperna har varit mycket lägre än här hemma.

För att ge de svenska böckerna existensberättigande fick vi göra en adaptation istället. Alla regelpartier blev identiska med förlagan, men istället för att fokusera på det amerikanska 1920-talet tog vi fram omfattande avsnitt om hur det var i Skandinavien på den tiden

- något svenska läsare ofta haft mindre koll på än amerikansk historia. Tack vare Hollywood känner nästan alla till det amerikanska spritförbudet, men knappt någon förstår referensen "två vita, en brun" (se sid. 116 i *Utredarens handbok*).

Kapitel togs bort och kapitel lades till. Även de amerikanska introduktionsäventyren fick säga tack och hej; istället till ordnade vi det nya äventyret *I älvdalen boende* (skrivet av Daniel Lehto) för att verkligen hamra in att detta var en ny och unik setting.

I samband med grundböckerna släppte vi även två kampanjer och ett äventyrshäfte: *En seans i Stockholm*, *Tjurmannen från Kungsskär* och *Den gula filmen* (skrivna av Gabrielle de Bourg, Gunilla Jonsson och Michael Petersén).

Från första början hade vi bestämt att kampanjerna skulle skrivas, medan *Den gula filmen* låstes upp som en bonus under kickstarterns gång.

De produkter som börjat komma nu, Våg 2, låstes också upp under kickstartern. Det är alltså gamla förpliktelser som vi sakta men säkert betar av.

Produkterna blev klara allteftersom, men när man har en kickstarter brukar man lova att skicka prylarna till sina backare innan de går ut i handeln. Vi hade inte råd med ett backarutskick för varje produkt, utan var tvungna att samla dem till ett större utskick. Det ledde tyvärr till att folk fick vänta runt ett år på att få en del saker i sin hand. När sådant händer funderar man på om det inte är bättre att göra som man gjorde på den gamla goda tiden: producera en produkt i taget, vänta på att den genererat intäkter och sedan gå vidare med nästa.

Men det finns ändå en god tanke bakom kickstarter-modellen. Det är mycket lättare att, när man redan har folks uppmärksamhet, komma och säga: "Kul att ni gillar vår idé, om vi får ännu mer pengar fixar vi det här också"; än att försöka få tag i sina kunder långt efter

de köpt en produkt. Och man kommer närmare sina fans när man låter dem vara med och forma vägen ens spel skall ta.

Det är även en stor risk att göra böcker. Gör vi dem via en kickstarter får vi på förhand veta om det faktiskt finns ett intresse hos allmänheten, och vi får därför en sista chans att dra in nödbromsen om vi inte drar in tillräckligt mycket pengar.

I efterhand är dock min analys att *Cthulhu*-kickstartern blev för stor, i alla fall relation till hur mycket pengar och arbetstid vi hade att tillgå. Folk fick vänta för länge på andra vägen, och vi har fortfarande en produkt som ännu inte är klar (mer om den nedan). Men min främsta ambition den kommande tiden är att synka planering, administration och produktion bättre med varandra, och jag är ytterst tacksam för allt talamad de svenska rollspelarna har visat oss.

Hur gick det till?

Det hade varit kul att presentera en saftig historia om lögn, svek och rackartyg, men berättelsen om hur Elosos fick sin skräcklicens är tämligen odramatisk:

Vår förläggare Björn Flintberg hade länge varit sugen på att ge ut ett av sina favorit-skräckspel. Han frågade runt, och det visade sig att översättaren Olle Sahlin var bekant med licensinnehavaren och presenterade honom för Björn.

Båda skulle befinna sig på den tyska spel-mässan i Essen 2017, så de bokade möte, Björn beskrev sin idé och fick utan vidare krusiduller uppfylla sin dröm.

Och ni vet förstås alla vad resultatet blev: *Chock!*

Visst, *Call of Cthulhu* är en gigant i rollspelsvärlden, men för många svenska rollspelare är det just *Chock* som är synonymt med skräckrollspel. Och det var *Chock* som var tänkt att bli Elosos "stora" skräckrollspel. Björn hade sett hur *Drakar och Demoner* och

Mutant hade kommit tillbaka i ny skrud, och tyckte *Chock* förtjänade samma behandling.

Bilder beställdes in, koncept mejslades fram och utkast skrevs ner. Men som med alla konstnärliga projekt tog det lång tid, och Björn hann åka på en ny spelmässa – denna gång *GenCon* i Indianapolis.

Där sprang Björn igen på mannen som han lärt känna genom Olle och som gett honom licensen till *Chock*: Fredrik Malmberg. De tog en öl ihop, och Fredrik frågade lite i förbifarten om Björn – i egenskap av spelförläggare – hade någon annan Dröm med stort D han ville förverkliga. Björns svar kom även det i förbifarten: “Att ge ut *Call of Cthulhu* på svenska”.

Fredrik hade i sin ungdom praoat på Chaosium, företaget bakom *Call of Cthulhu*, och kände rätt personer att prata med. Nästa kväll introducerade han Björn för Michael O’Brien – Chaosiums starke man – och efter några öl sa Michael: “Visst, varför inte.”

I verkligheten blir det sällan mer spännande än så här. Känner man rätt personer, är på rätt plats vid rätt tillfälle och klär rätt bra i slips så brukar det mesta lösa sig.

Vad som däremot är spännande är att Elosu nu satt med två skräckrollspel med liknande målgrupp och många beröringspunkter. Inte nog med att vi skulle konkurrera med andra företag och med engelska förlagan, skulle vi bli konkurrenter med oss själva till råga på eländet?

Cthulhu vs Chock

Chock nådde butiker december 2019, tre månader efter att kickstartern för *Call of Cthulhu Sverige* gått live, men det fönster spelet hade att stå på egna ben åts upp av coronapandemin. *Chock* fick därför aldrig riktigt chansen att vara Elosos flaggskepp för skräck.

Detta ledde till en viktig utmaning att lösa, och det var att lista ut hur vi skulle särskilja spelen och ge dem varsin unik identitet.

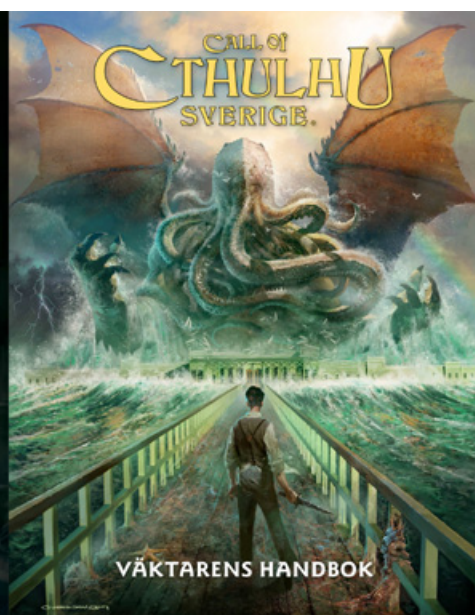
Redan innan *Chock* fått *Cthulhu* som bonussyskon hade det diskuterats en hel del om i vilken riktning man skulle ta spelet. Den första idén Björn hade var att man skulle lyfta upp de nordiska väsen, då de var frånvarande i gamla *Chock*. Det var ju en översättning av det amerikanska rollspelet *Chill*, och dess författare visste ju inte vad lyktgubbar eller nattramnar var.

Men sedan kom nyheten om att både *Skrömt* och *Nordiska Väsen* skulle ha samma tema. Då tog vi istället ett steg tillbaka och tänkte att *Chock* skulle vara bred skräck. Precis som Äventyrsspelets *Chock* ett bra tag bar upp alla slags skräckgenrer, eftersom det inte fanns några alternativ, skulle även vårt *Chock* erbjuda många spelstilar.

Man skulle kunna spela förvirrade tonåringar som för första gången träffade på en



Call of Cthulhu Sverige har fått många släpp redan – och mer planeras.



Väg 1 – Grundböckerna

varulv. Man skulle kunna spela luttrade monsterjägare som jobbade för hemliga organisationer. Och man skulle kunna spela folk som drevs till vansinne av lovecraftiansk skräck.

Det sistnämnda fick lämna *Chock* fort som attan, men det finns fortfarande rester kvar i spelet. Till exempel nämner vi här och var "avgrundsväsen", vilket skulle ha fått samma roll som lovecraftianska gudar. Vi har dock hittat en ny nisch för dessa fador, så de tar mer plats i de kommande böckerna *Skymningens fador* och *Basker Blå*.

Chocks fokus är nu att vara monsterjägare i en hemlig organisation. Och jo, sådant förekommer i *Call of Cthulhu* också... åtminstone i den amerikanska förlagan. Där är spelarorganisationer och världsomspännande kulturer mer närvarande, men det kapitlet valde jag att ta bort i den svenska adaptationen.

I min vision av Lovecrafts kanon har aldrig "organisationer" varit en stor grej. I hans verk är utredarna är i bästa fall med i en bokklubb eller studentförening, och de "världsomspännande" kulterna består av ett tjug fiskare som gjort en egen staty i slöjden.

Fast jag får erkänna att *Call of Cthulhu* har blivit större än sin litterära förlaga, och har plats för många olika tolkningar. Chaosium håller på att släppa modulen *Cults of Cthulhu* som grottar ner sig just i kulturer och andra hemliga sällskap, och jag är inte ogin inför att släppa fram en skandinavisk version på samma tema.

Men när både *Call of Cthulhu* och *Chock* närmar sig varandra i smyg (*Chock* sneglar på sina gudamonster; *Cthulhu* sneglar på sina hemliga sällskap) så är det än viktigare att ha klart för sig hur spelen skiljer sig åt, och jag har tre tre ledstjärnor som hjälper mig i detta:

Cthulhu är litterärt, *Chock* är filmiskt

Call of Cthulhu föddes från H.P. Lovecrafts böcker; *Chock* (eller snarare *Chill*) tog inspiration från klassiska *Hammer*-skräckfilmer. Det litterära mediet passar bättre åt introspektiva berättelser där saker får ta sin tid, medan i filmens värld gäller mottot 'what you see is what you get'.

Skall man besegra ett monster i *Cthulhu* går man först till biblioteket för att läsa om det, sedan har man några scener där man olyckligt dricker te och funderar på människans plats i universum. Slutligen kastar man en ritual medan monstret sover och hoppas på det bästa. I *Chock* åker man hem till monstret, beväpnad med silverkulor (och kanske några granater), för att visa vem som bestämmer.

"Litterär" och "filmisk" är ju rätt subjektiva etiketter - och det finns actionladdade böcker och introspektiva filmer - men de hjälper en ändå att få en fingertoppskänsla för vad de två spelen vill uppnå.

Cthulhus rollpersoner är offer, *Chocks* rollpersoner är hjältar

Lovecraft påminde oss ständigt om att även ifall vi råkar vinna över ett monster (vilket vi antagligen inte kommer göra, så få inga dumma idéer) så höjer ingen på ögonbrynen. Vem bryr sig om du dödar fiskmannen som kidnappat barn i byn? Fiskmännen har enorma städer under havet och väntar bara på en lucka i livspusslet för att förrinta oss allihop.

I *Chock* är rollpersonerna fortfarande i underläge mot monstren (och stryker ofta med), men deras insatser gör *skillnad*. Det nihilistiska kosmologiska perspektivet lämnas därhän för att istället erkänna att varje liten seger har ett egenvärde.

Cthulhu är framtiden, *Chock* är kärleken

Det går inte att förneka att mer resurser kommer att läggas på *Call of Cthulhu*. Det är ett redan etablerat varumärke, både i Sverige och internationellt, och det är med dess draghjälp vi på Eloso har störst chans att expandera.

Det betyder också att vi måste vara lite mer taktiska med *Cthulhu*-släpp. Det handlar inte bara om hur mycket *return of investment* vi skall få av varje produkt, utan det finns redan många snäva konstnärliga regler man måste följa för att verket skall kännas "rätt".

Det krånglas dessutom till av att det finns en avancerad juridik att förhålla sig till. Vi är inte bara bundna av vårt licensavtal med Chaosium, utan de har i sin tur egna licensavtal - med författare (och deras ättlingar) över hela världen - som vi också måste ha i åtanke. Många kända mytthoskapelser ligger inte i public domain, så det gäller olika regler för att till exempel skriva ett äventyr om *Necronomicon* (Lovecrafts skapelse), *Eibons bok* (Clark Ashon Smiths skapelse) eller *Unausprechlichen Kulten* (Conan-författaren Robert E. Howards skapelse).

Med *Chock* kan vi ta ut svängarna mer. Vill vi göra något experimentellt eller knasigt funkar det. Friheten är större och insatserna mindre. Därtill klappar Elosos inhouse-konstruktör Anders Blixts hjärta extra hårt för detta spel. Han smider ständigt planer för nya äventyr och kampanjer på exotiska platser.

Viktigast av allt är att arbetet med *Chock* ger oss en möjlighet att vara en del av Sveriges rollspelshistoria. För oss är det en ynnest att hålla *Chocks* namn levande för framtida generationer. Den stora påverkan *Chock* hade på svensk rollspelsdesign är en ständig källa för inspiration och energi.

VÅG 2

Nu, när jag fått bre ut mig i överflöd och måste börja tänka på refrängen, är det dags att kolla på vad den så kallade "*Våg 2*" består av.

Allt i *Våg 2* gick först ut till kickstarterbackarna för att sedan släppas ut på marknaden allt eftersom. Vissa produkter är redan tillgängliga, såsom spelledarskärmen (illustrerad av Ola Larsson) och äventyrssamlingen *Den svarta sviten* (som ligger mig extra varmt om hjärtat då ett av mina äventyr är med där).

Våra två släpp efter det (som kanske redan är ute när du läser det här) är *Ingemar Fredmans epistlar* och *Aldrig mera frid*.

Ingemar Fredmans epistlar är ett samarbete med Anders Fager - känd för *Svenska kulter* - där vi fått låna hans kreaturer och skriva två äventyr tillsammans med honom. *Aldrig mera frid* är en samling på 11 mini-äventyr på 4 sidor vardera. Några, såsom *Mysteriet HMS Gripen* och *Tidskriften Lyktans hemlighet*, har redan smygvisats här i *Fenix*.

Vi blev väldigt förtjusta i pamflettformatet och kommer producera fler äventyr av den modellen. En kampanjmodul kan ta flera år att få klar, men pamfletter kan man producera lite pö om pö - varav några självklart kommer dyka upp i den gedigna tidskrift.

Våg 2:s sista fysiska modul är *Nattläger*, vilket får ta rollen som vårt *GothCon*-arrangemang 2022.

VÅG 3?

Det vi har tryckt hittills har varit löften från första kickstartern, och vi har några saker kvar att beta av. Utöver några bonus-pdf:er, som sedan skall läggas ut på vår hemsida, är det *Startboxen* som vi jobbar på.

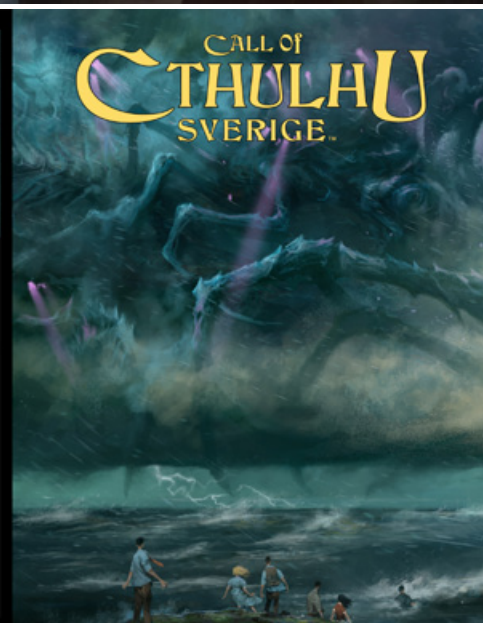
Där ingår tre äventyr i stigande komplexitet för att introducera folk till rollspelandets ädla konst. Först soloäventyret *Ur mörker ljus* (skrivet av Alexander Fahlander) där man sitter själv och bekantar sig med reglerna, sedan det korta skriptade äventyret *Bortom Vinga fyr* (skrivet av Nicklas Estberg) och slutligen one-shot-äventyret *Hemligheten på Hvitfeldtska* (skrivet av mig).

Men om vi kollar bortom kickstartern, vad är det då som är i görningen?

Vår författartrio Gabrielle de Bourg, Gunnilla Jonsson och Michael Petersén arbetar på en ny kampanj med arbetsnamnet *Drömmar om hunger och köld* med Urtidsmakten Ithaqua i huvudrollen. Ett utkast har börjat växa fram och research pågår för fullt.

Efter det i pipelinen sitter vi och planerar en setting book för den svenska och säregna staden [HEMLIGHETSSTÄMPLAT], samt en kampanj där det avslöjas att Andrées polar-expedition blev kidnappad av ett [HEMLIGHETSSTÄMPLAT].

Men det största steget skulle vara att få ta våra unika svenska äventyr och kampanjer och översätta dem till engelska. Jag vill inte lova något än, men jag kan iallafall säga att framtiden ser ljus ut.



Utgivningen till
Call of Cthulhu Sverige
har varit aktiv hittills,
men vad väntar i nästa Våg?

Call of Cthulhu Sverige
dyker ofta upp i speltidningen *Fenix*
med äventyr och annat spelmaterial.
Missa inga nummer av *Fenix*,
prenumerera redan idag
på askfrageln.se

