

# STRIDSGENOMGÅNG

Trevligt att du vill ta del av hur Matinés stridsregler ska fungera. Detta dokument har kommit till då det har efterfrågats hur det egentligen är tänkt att man ska strida i mitt stridssystem. Först tänkte jag gå igenom spelledartips, sedan hur systemet fungerar i korthet och slutligen är det två sidor som går igenom en strid. Alla slag som finns i texten har jag faktiskt slagit, men jag spelade igenom striden ensam.

## SPELLEDARSTILEN

Strid i Matiné särskiljer sig från hur traditionella rollspel går till, främst då Drakar och Demoner. Detta för att spelarna har en hel del inflytande i både hur miljön ser ut och hur deras handlingar utförs. Något som också skiljer sig är *när* spelarna bör beskriva. Nästan alla system går ut på att spelaren beskriver vad rollpersonen ska göra och sedan slår man ett slag. En del system brukar ge en bonusmodifikation till slaget, om spelaren beskriver handlingen på ett bra sätt. Så fungerar inte Matiné alls, utan där är beskrivningen en *belöning* när ett perfekt slag sker.

Om man ska formalisera detta brukar andra rollspel sköta striden såhär: [BESKRIVA HANDLINGEN FULLT UT] → [SLÅ FÖR ATT SE OM HANDLINGEN LYCKAS] → [EVENTUELLT KOMPLETTERA MED INFORMATION]. I Matiné däremot: [KORT BESKRIVA VAD MAN VILL ÅSTADKOMMA] → [SLÅ FÖR ATT SE OM HANDLINGEN LYCKAS] → [BESKRIVA HANDLINGEN FULLT UT]. Här brukar jag köra med att om rollpersonen misslyckas, beskriver spelledaren handlingen och om rollpersonen lyckas, får spelaren beskriva handlingen. Ska vi frånga stridssystemet lite, bör ett framgångsrikt slag i exempelvis Lönndom ge spelaren förmånen att hitta på var någonstans som rollpersonen gömmer sig.

Den viktigaste regeln för stridssystemet är den kritiska skadegränsen, som ger frihet till spelaren att få beskriva hur man tar ut namnlösa fiender. Dessa fienderna ska du inte fästa dig vid som spelledare, utan spelarna ska få festa i beskrivningar när de tar ut dem. De namnlösa ska inte ens avvärja några attacker, utan det enda du egentligen behöver bekymra dig om är att sköta räkningen över många som är kvar. De namngivna fienderna bör du dock försöka spela ut ordentligt, både rollspelsmässigt som taktiskt, under striden. Dessa ska försvara sig och använda stridsmanövrarna på det mest taktiska sättet eller för att visa sin personlighet.

För att spelarna, och för all del även du, ska kunna variera beskrivandet är det viktigt att man släpper miljön fri. Om spelarna får tillgång till att använda sig av miljön gör det att de kan variera sina beskrivningar ännu mer. Det är en fördel om du har planterat ut några saker i miljön i förväg som spelledarpersonerna kan använda sig av, men du bör aldrig rita ut detta på en karta.

En karta bör faktiskt helt undvikas, så att rollpersonerna får röra sig fritt i miljön. Det är också därför som det inte finns några förflyttningsregler. Förflyttningsregler *kan* ge en till strategisk vinkling om man använder golvplaner, men används inte golvplaner, bör man faktiskt undvika visuella hjälpmedel eftersom de hämmar fantasin. Det går precis lika bra att låta spelarna få måla upp miljön i sina huvuden. Det gör inget om de inte minns varenda sak.

En sista sak som jag bör nämna, är att man aldrig bör tänka på vad *rollpersonen* gör utan vad *spelaren* försöker åstadkomma. Att slå någon på käften, hugga av repet som håller upp ljuskronan så att den faller ner på en person eller hoppa upp på ett bord för att rulla runt på bordet och sedan hugga någon, har alla egentligen samma sluteffekt – man skadar någon. Inget av detta bör vara svårare än något annat, för i så fall gör spelarna endast det enklaste möjliga.

Om spelarna börjar beskriva väldigt fantasifullt, måste du fundera kring hur man kan åstadkomma samma sak men på enklaste möjliga sätt. Oftast vill spelarna bara en sak – att skada någon. Försök därför hålla modifieringar på ett minimum! Börjar du med negativa modifieringar, hämmar du spelarnas fantasi.

Det här ligger också lite på spelarnas ansvar. De ska inte beskriva på detta sätt, utan bara i stil med ”Jag attackerar bonden med mitt svärd” och sedan *efter* slaget får de brodera ut det hela mycket mer. Att säga innan slaget ”Jag kastar bonden utför tornet” är meningslöst, eftersom endast efter en kritisk skada kan sluta i det resultatet. Det vore då enklare om spelaren först *satsade* för att öka chansen till att kasta ut bonden.

## STRIDSSYSTEMET

Stridssystemet är byggt för att vara snabbt och smidigt. Detta har jag försökt åstadkomma genom att göra det tärningslätt, men trots detta får man ändå få ut en hel del information ur tärningsslaget. För att det inte heller ska bli tärningsslag om vartannat har jag också lagt till stridsmanövrar som kan ge en mer taktisk strid. Det gör att spelaren får vara lite mer delaktig i det hela än att bara rulla en tärning.

Fast huvudskälet till varför jag har lagt in de taktiska momenten, är för att man ska få inspiration till hur man varierar sitt beskrivande. Om en spelare *satsar*, *fantar*, *utmanövrerar* eller på något annat sätt använder stridsmanövrarna, bör du kräva av spelaren att beskriva hur detta går tillväga. Givetvis måste du ha gått igenom detta med spelarna innan ni sätter igång med striden; helst i början av spelmötet.

Jag vill verkligen poängtera att alla handlingar endast bör lösas med ett slag. Regeln för samarbete tydliggör detta, då flera kombattanter klumpas ihop och sedan slår de ett gemensamt slag. Jag har inte heller, till skillnad från Drakar och Demoner, initiativslag,

skadeslag eller träfftabellsslag. Om man vill använda en stridsmanöver, är inte heller det ett extra slag, utan modifierar endast värdet. Man skulle kunna tänka sig att strid skulle kunna lösas med endast ett slag, men då strid är en väsentlig del i detta system, ville jag inte reducera strid till endast ett slag. Därför är strid utdragen till flera små handlingar, precis som alla andra förlängda konflikter som använder regeln för motståndsslag.

Jag har i rubriken Spelledarstilen nämnt hur viktigt det är att man inte hämmar spelarnas fantasi genom att slänga på en massa modifieringar. Jag påpekade att man måste som spelledare tänka på vad spelaren vill *uppnå*, inte vad rollpersonen gör. Jag tänker återanvända exemplet "Jag hugger bonden med svärdet". Säg att spelaren, som har ett svärd i handen och Svärd som inriktning, istället vill sparka bonden mellan benen. Ska man då istället slå ett Fysikslag (brukligt för handgemäng), där Fysiken exempelvis är lägre? Nej, det bör man inte. Spelaren valde att inte använda svärdet, men varför ska personen bestraffas för det? Om rollpersonen inte haft ett svärd eller om inriktningen varit någon annan, hade förutsättningarna varit annorlunda, men du bör aldrig bestraffa någon som är kreativ i sin beskrivning. Man måste inte hugga med svärdet, bara för att man har ett svärd i handen. Man kan lika gärna hiva bonden ut från tornet. Hela systemet bygger på att spelarna ska och *får* vara kreativa.

Det finns också en annan anledning till varför du bör vara försiktig med negativa modifieringar, nämligen att striden tar då en väldigt lång tid. Det här är anledningen till exempelvis varför man inte får såpass mycket minus av skador och varför jag inte har utmattningsregler för strid (har testat sådana). Eftersom värdet i stridsfärdigheten avgör hur mycket skada man kan utdela, ger lägre värden mycket längre strider. Personer som har värden under 10 bör *pla-*

*cera* sig för att kunna utdela kritiska skador. Därför bör du inte heller ge modifieringar om alla personer befinner sig i ett dunkelt rum eller om det regnar och är halt på marken. Eftersom alla får modifieringar bör dessa lika gärna ignoreras. Det är dock en helt annan sak om någon har nattsyn i det mörka rummet eller om någon flyger ovanför den hala marken.

## STRIDSPROCEDUREN

Om du inte har full koll på hur flödet för handlingar fungerar, så tänkte jag gå igenom det en gång till.

### Turordning

1. Avgör vem som ska agera med hjälp av initiativbrädet, där ni har ställt ut markörerna.

### Agerande

2. Den som får agera kan välja att *placera* sig eller *anfälla* någon. Anfallaren kan välja att göra en *fint*, *utmanövrera* motståndaren och/eller *satsa* på en kraftfull attack.
3. Vid anfall får försvararen göra en *avvärjning*. Denna kan välja att göra en *utmanövrerande* avvärjning.
4. Anfallaren, och även försvararen om denna vill avvärja sig, slår sitt tärningsslag med 1T20.

### Skador

5. Lyckas anfallet medan försvaret misslyckas får försvararen lika mycket i Skada som anfallarens Resultat, alltså vad tärningsslaget visar.
6. Vid kritisk skada (i regel 10 eller mer i Resultat) slås ett Fysikslag för namngivna personer, för att se om försvararen får strida vidare.

### Turordning

7. Flytta markörerna för de agerande ett visst antal steg motsols, beroende på vad de gjort. *Misslyckas anfallet medan försvaret lyckas* behöver inte försvararen flytta sin markör för sin handling.

Börja sedan om med punkt 1.

#### MORGRIM

Smidighet: 8      Bredsvärd: 22      Slås ut på: 10      Fysik: 14

#### BREAR

Smidighet: 17      Kroksabel: 16      Slås ut på: 10      Fysik: 14

#### ZHARA

Smidighet: 10      Dolk: 15      Slås ut på: 11 (tygharnesk)      Fysik: 13

#### TRE HEJDUKAR (EJ NAMNGIVNA)

Smidighet: 10      Klubba: 11 (totalt 15)      Slås ut på: 10

*Fysik är inte viktigt för namnlösa fiender, så därför har jag inte skrivit ut det.*

*Hejdukarna använder regeln för samarbete där de får +2 för var person, utöver den första.*

## STRIDSMANÖVRAR

**Placera** innebär att man flyttar 5 steg och får +5 på nästa slag. Handlingen innebär att personen avvaktar eller förflyttar sig till ett strategiskt läge.

**Förflyttning** är i regel fri, men om någon vill fly från området så kostar det 5 steg. Under flykten får alla som hinner utföra en handling.

**Fint** gör att du kan sänka ditt värde för att sänka motståndarens med lika mycket.

**Satsa** gör man om man vill infoga mer skada. Säg ett tal och addera det till Resultatet om slaget lyckas. Slår du lika med eller under talet så blir det istället ett fummel och tar 5 initiativsteg extra.

**Utmanövrera** sänker initiativkostnaden för en handling med 5, men ger dig däremot -5 på handlingen som du ska utföra.

## INITIATIVKOSTNAD

**Fria handlingar** tar 0 initiativsteg att utföra. Det kan vara saker som att släppa något, ropa något kort till någon, slänga sig ner med mera.

**Enkla handlingar** tar 5 initiativsteg att utföra och är saker som i regel är förberedande handlingar inför de komplexa handlingarna. Några exempel är att dra ett vapen, resa sig, fumla med mera. Fly från striden, byta motståndare eller placera sig räknas till enkla handlingar.

**Komplexa handlingar** kostar 10 initiativsteg och hit räknas att frammana magi, avvärja, anfalla – ja, nästan allt som kräver att man slår ett slag.

Notera att man alltid befinner sig på samma stora siffra på initiativbrädet, eftersom dessa går mellan 1 och 5 och handlingarna kostar 5 eller 10 steg!

## PUNKT 1 - TURORDNING

Vid stridens början sätter alla deltagande ut sina markörer på stridsbrädet. Man sätter markören på samma siffra som rollpersonens Smidighet. I princip kan man säga att den med högst Smidighet börjar.

Skulle två personer hamna på samma ruta går man efter inbördes värde i sin vapenfärdighet. Skulle även den vara lika agerar båda samtidigt.

Vid de fall någon kommer in senare i striden, ska kombattanten ställa sig på samma ruta som den med lägst initiativ och sedan agera efter denna.

## PUNKT 2 TILL 4 - AGERANDE

Den som får agera ska deklarerat vad denna vill åstadkomma. I många fall är det ett anfall, men är i vissa fall en förflyttning eller placering. Anfallet i sig kan sedan modifieras av fyra av de fem stridsmanövrarna som du ser ovan. Där tas även placering och förflyttning upp, som är en form av stridsmanövrar.

Den som blir anfallen får deklarerat om personen vill försvara sig. Den som avvärjer kan endast använda en av stridsmanövrarna, nämligen utmanövrering. Det kan även vara klokt i att ibland inte göra en avvärjning, för att kunna vända på initiativet. Det hela beror lite på förhållandena. En namnlös motståndare får dock aldrig försöka avvärja sig, för att ge känslan till spelarna att de är något utöver det vanliga och plöjer igenom många (och oviktiga) fiender.

## PUNKT 5 OCH 6 - SKADOR

Tar sig anfallet förbi försvaret ger man lika mycket i Skada som Resultatet, alltså vad tärningen visar vid färdighetsslaget. Skulle Skadan uppgå till det som motståndaren Slås ut på, i regel 10 för vanliga människor, blir det en kritisk skada.

Den kritiska skadan är en väldigt viktig regel i Matiné

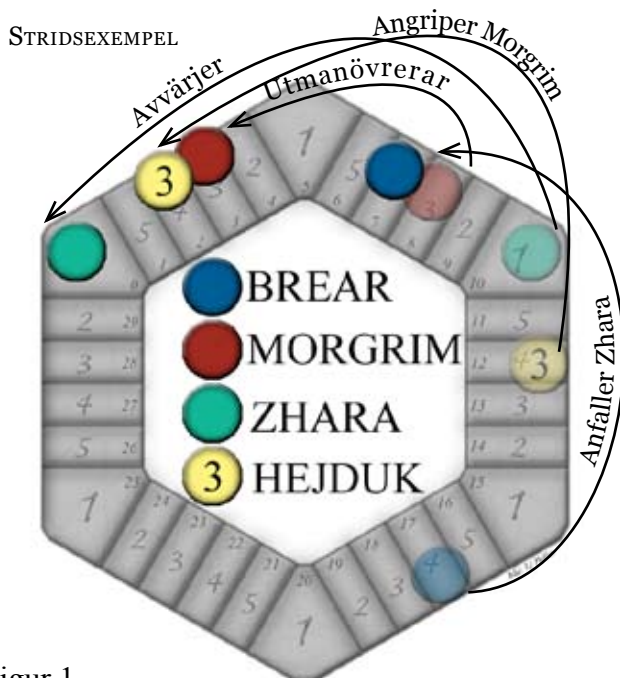
– man skulle till och med kunna säga att det är en kärnregel i stridssystemet, eftersom spelardeltagandet kommer här in till fullo. Det är nämligen *spelaren* som får beskriva kritiska skador. Helst ska denna försöka efterlikna eller ta inspiration från de manövrar som brukar förekomma i exempelvis Zorro-, Robin Hood- eller piratfilmer. Swashbuckling, med andra ord.

Det finns inga som helst krav på spelaren i hur beskrivningen får se ut, spelaren behöver inte ens ta med vapnet som rollpersonen använder. Eftersom resultatet redan står klart (någon blir utslagen) spelar det ingen roll hur rollpersonen går tillväga. Säg att anfallaren angriper någon med sitt svärd och får en kritisk skada. Spelaren kan då beskriva hur rollpersonen får en häst att sparka bakut på motståndaren, trots att personen vare sig har Rida eller Djurvana: hästar. Men vem har sagt att det finns en häst där att använda i sin beskrivning? Det är faktiskt upp till spelaren själv att hitta på, eftersom spelledaren har släppt miljön fri.

Det är därför som spelaren aldrig bör göra en längre beskrivning innan slaget är gjort. Om man säger "Jag anfaller bonden med mitt svärd" har du redan där begränsat dig själv. Du bör istället endast deklarerat vem eller vad du vill anfalla och om du eventuellt vill använda några av de stridsmanövrar som finns.

## PUNKT 7 - TURORDNING

Notera att både anfall och avvärjning tar 10 initiativsteg att utföra. Det innebär att försvararen alltid kommer att vara försvarare, om denna inte kan vända på initiativet. Det kan göras på tre sätt – strunta i försvaret, utmanövrera med avvärjningen eller lyckas med en avvärjning när anfallet misslyckas. Sker det sistnämnda, flyttar försvararen nämligen inga steg alls! Det är en jätteviktig regel att komma ihåg. Efter att slagen har gjorts flyttas markören för de som agerat och nästa kombattant står på tur.



Figur 1.

## STRIDEN

Morgrim och Brear har svikits av sin vän Zhara och de tre möts i en stor sal i ett slott. Alla tre är rollpersoner men Zhara har sällskap av tre hejdukar som styrs av spelledaren. Värdena för alla deltagare finns på sida två. Allt off-snack, som information till spelledaren, markeras med hakparanteser – [off-snack] – och regelkommentarer inom parentes: (regelkommentar). Jag har även markerat stridsmanövrarna och tärningsslag med *kursiv* stil.

**BREAR:** Jag fattar inte att du kunde svika oss på det sättet.

**ZHARA:** Du har inte sett helhetsbilden. Det som...

**MORGRIM:** Det spelar ingen roll. Jag trodde dina vänner spelade större roll än baronen.

**ZHARA:** Nog diskuterat. Det är alltför tydligt att ni aldrig kommer att förstå detta. [till spelledaren: Jag drar mitt vapen.]

**SPELLEDAREN:** [Sätt ut era markörer på brädet.]

(FIGUR 1)

**BREAR:** [Jag vill ha en duell med Zhara. Nu jävlar! Jag attackerar henne och *fintar* 3.] (Både försvarare och anfallare får -3 på sina handlingar.)

**SPELLEDAREN:** [Hon slås ut på 11.]

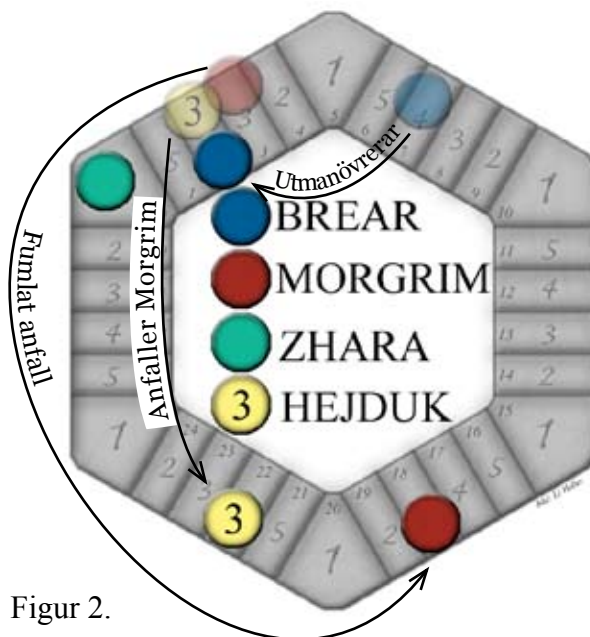
**ZHARA:** [Jag försöker undvika.]

*Brear slår 6 och Zhara 9 – en avvärjning.*

**SPELLEDAREN:** Brear kastar sig framåt med svärdet i högsta hugg men Zhara dansar lätt undan från slaget. (här hade Zhara kunnat beskriva handlingen, men spelledaren är traditionell och tar beskrivningen.)

**SPELLEDAREN:** De tre hejdukarna försöker omringa Morgrim. De angriper honom.

**MORGRIM:** [Jag försöker *utmanövrera* dem.] (-5 på värdet för att sänka stegkostnaden med fem steg.)



Figur 2.

*Spelledaren slår 5 och Morgrim 6 – en avvärjning. (Morgrim vänder dessutom initiativet, då utmanövreringen gör att han endast flyttar fem steg)*

**MORGRIM:** Jag slänger mig upp på bordet och skriker ”Kom igen, era satar”. (Spelaren hittade nu på att det finns ett bord i salen.)

(FIGUR 2)

**BREAR:** [Hmm, om jag utmanövrerar Zhara så kan jag få en fri attack nästa gång om hon parerar.] Jag anfaller Zhara och *utmanövrerar* henne.

**ZHARA:** [Jag måste väl *utmanövrera* mitt försvar också.]

*Brear slår 20 och Zhara 6.*

**SPELLEDAREN:** Zhara använder Brears fart från anfallet och kastar omkull honom. (Brear missade sin attack mot Zharas framgångsrika avvärjning, vilket gjorde att hon inte flyttade några steg alls. Notera att spelledaren spann vidare på det första anfallet och att Brear ligger ner mest är en berättarmässig sak.)

**MORGRIM:** Jag attackerar en av killarna.

**SPELLEDAREN:** [De slås ut på 10.]

**MORGRIM:** [Jag *satsar* 5.] (+5 till Resultatet.)

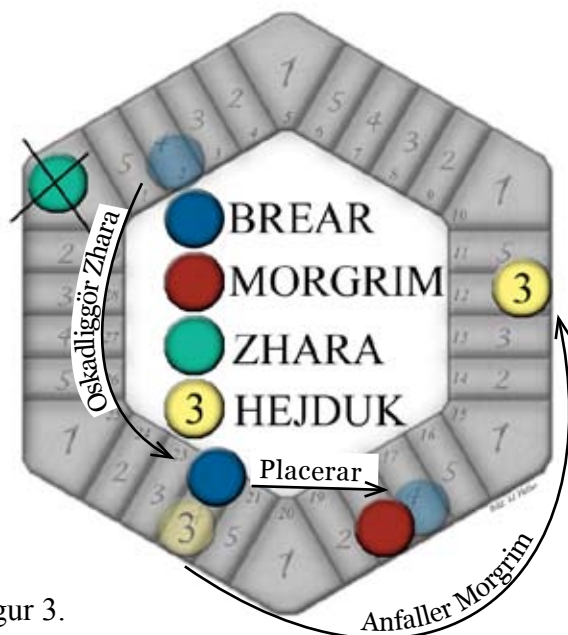
**SPELLEDAREN:** [Visst.] (Namnlösa ska i regel inte avvärja ett anfall från en rollperson.)

*Morgrim slår 1, vilket är under 5: ett fummel! Han måste gå fem initiativsteg extra.*

**SPELLEDAREN:** De grabbar tag om dina fötter där du står på bordet och drar omkull dig. [Du får gå 15 steg.] (Här får att Morgrims ligger ner en spelmässig effekt, då han måste gå fem steg extra.)

**SPELLEDAREN:** [Du är totalt utmanövrerad, Morgrim, och får inte försvara dig.] (Står man mer än 10 rutor ifrån anfallaren får man inte avvärja sig.)

*Spelledaren slår 18 – en miss.*



Figur 3.

**SPELLEDAREN:** De försöker klubba dig som en säl men du värjer dig väl från deras anfall. (Här hade Morgrim lika gärna kunnat få beskriva handlingen, om spelledaren inte varit så traditionell.)

(FIGUR 3)

**BREAR:** [Jag attackerar Zhara, *fintar 3 och satsar 5.*]

**ZHARA:** [Lycka till! Jag undviker inte.]

*Brear slår 13 och gör  $(13 + 5 =) 18$  i Skada.*

**SPELLEDAREN:** [Zhara har endast 11 i KS. Risk för kritisk skada! Slå ett Fysikslag med -3, Zhara.] (Med 18 i Skada får man -3 på alla sina handlingar.)

*Zhara slår 16 mot sina modifierade 10 i Fysik.*

**SPELLEDAREN:** [Brear, hur tar du ut henne?]

**BREAR:** Eftersom jag ligger ner så sparkar jag först omkull henne. Sedan så sparkar jag på en rustning som står uppställd längs med väggen, som faller över henne och slår henne medvetlös. (Spelaren hittade på att de befann sig intill väggen och att det fanns en staty där.)

**SPELLEDAREN:** Morgrim, ovetandes om Zharas öde fortsätter hejdukarna att banka på dig.

**MORGRIM:** [Jag försöker försvara mig.]

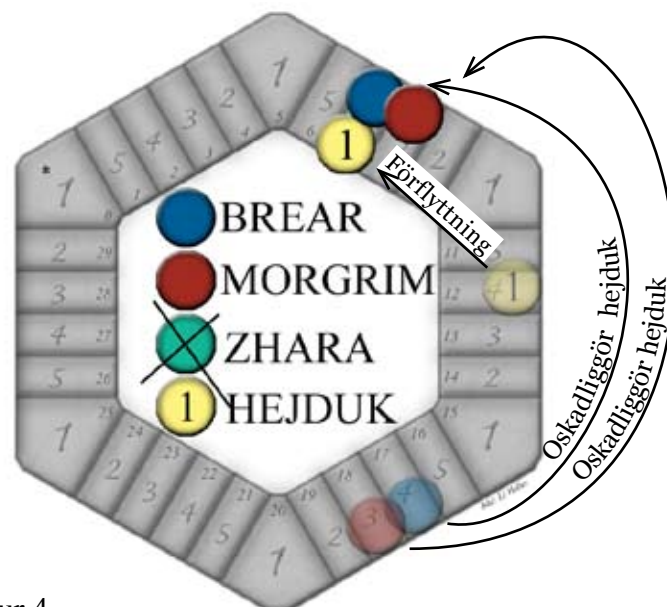
*Spelledaren slår 16 och Morgrim 2. De misslyckas (hade värde 15) medan Morgrim lyckas. Han slipper därmed flytta sin markör!*

**MORGRIM:** Jag slår bort dem och rullar bakåt på bordet och upp på benen igen.

**BREAR:** Jag placerar mig. (5 steg.)

(FIGUR 4)

**MORGRIM:** Är det jag? Jag tar tag om en ljusstake, som står på bordet, och slår den i en hejduks skalle. (Notera att han lika gärna kunde ha använt vapnet, men valde ett annat vapen istället. Det bör dock inte påverka värdet något.)



Figur 4.

*Morgrim slår 20, får +2 för han har 22 från början. Det blir en total Skada på 22.*

**SPELLEDAREN:** Kritisk skada. Beskriv hur du tar ut honom.

**MORGRIM:** Jag slår ut ett par tänder på honom och han stapplar bakåt och sätter sig i en stol avtuppad.

**BREAR:** [Jag attackerar en av dem bakifrån och satsar 4.] (Placeringen ger +5 på värdet och spelaren väljer att beskriva det som ett anfall bakifrån.)

*Brear har 21 och får därmed +1 på slaget. Han slår 20 (+1), vilket ger en Skada på 25 pga. satsningen.*

**SPELLEDAREN:** [Kritisk skada.]

**BREAR:** Jag hugger först på hans knän, så att han knäböjer och sedan hugger jag huvudet av honom. (två beskrivna attacker, men endast ett slag krävdes. Helt OK enligt reglerna. Slutresultatet blev detsamma.)

**SPELLEDAREN:** Jahopp, bara en kille kvar. Han försöker fly. (Flyttar fem steg på grund av förflyttning. Brear och Morgrim faller in i samarbete, eftersom de är två mot en, och får därför värde [högsta värdet:  $22 + 2 =$ ] 24.)

**MORGRIM:** [Jag tar honom då.]

*Morgrim slår 12 och får +4 då han har värde 24.*

**SPELLEDAREN:** [Ja, du vet vad det är. Kritisk skada.]

**MORGRIM:** Han försöker undkomma och är på väg att öppna en dörr, när jag kastar mitt svärd. Det genomborrar honom och naglar fast honom vid dörren.

Såhär brukar det faktiskt låta när vi spelar och som du märker är spelet rejält dödligt. Varför spelledaren säger de kritiska skadegränserna innan spelaren slår, är för att spelaren direkt ska veta när denna får beskriva fritt. Här är faktiskt anledningen till varför namnlösa inte ska avvärja attacker. Slår man 10 eller mer är det jämförbart med perfekta slag i DoD. Spelaren ska (helst) jubla och får även förmånen att beskriva handlingen hur han eller hon vill. Inget ska få stoppa den känslan.