

# Stridszoner

Den här modulen innehåller frivilliga regler för positionering och förflyttning i strid. Tanken är att de ska erbjuda ytterligare möjligheter till taktiska överväganden och intressanta strider.

## Hur det fungerar

Dela in området där striden utspelar sig i zoner. Zonerna ska vara ganska små. Det ska kännas rimligt att en rollperson utan större problem kan ta sig från en zon till en annan i en runda.

En bar (fig. 1) skulle till exempel kunna delas in i *område med bord* (1), *framför bardisken* (2), *bakom bardisken* (3), *vid utgången* (4), *framför scenen* (5) och *på scenen* (6).

Hitta på vad som finns i respektive zon. Fundera på följande:

- Flyttbara föremål – verktyg, lätta möbler eller prydnadssaker.
- Skydd – tyngre och skrymmande möbler, pelare eller annat man kan gömma sig bakom och som erbjuder skydd mot skjutvapen.
- Miljöfaror – brand, syra, extrema temperaturer.
- Höjdförhållanden – är zonen högre eller lägre än andra? Att stå högt gör det lättare att få överblick och kanske även träffa med skjutvapen, men å andra sidan blir man ofta en måltavla.
- Ljusförhållanden – hur lätt är det att se in i zonen?

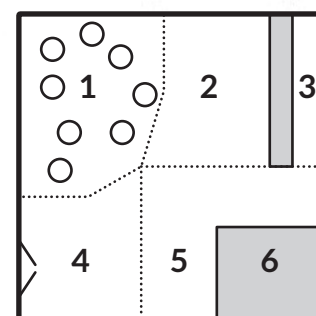


Fig. 1

Listan är givetvis bara ämnad som inspiration. Egenskaperna du bestämmer låter du sedan vara till fördel (+1) eller nackdel (-1) när personer befinner sig i zonerna. Om någon står i ett mörkt hörn och är svårare att träffa – ge de som skjuter mot hen -1 på slaget. Det ska kännas intuitivt vad som ger för- respektive nackdel. Försök inte lura spelarna – se till att de förstår hur saker och ting fungerar.

Stridszoner kan förändras under stridens gång:

**Villkorsförändrade stridszoner** har potentialen att förändras och få andra egenskaper under striden om och när dess *villkor* uppfylls. Villkoret kan vara att en viss tid gått eller att en specifik handling utförs. En bro som rasar så snart någon gått över den eller larm som aktiveras och stänger dörrar om rollpersonerna inte tystar vakterna tillräckligt snabbt.

**Rörliga stridszoner** förflyttar sig och tar med sig personer och föremål som befinner sig i dem. Fordon, lyftkranar och linbanor. Ute i vildmarken kan det handla om flytande stockar i floder eller stora djur som muterats av Grönskan.

Bestäm hastigheten för rörliga stridszoner på förhand. Ibland kan du som spelare kräva att spelarna lyckas med ett slag mot Rörlighet för att de inte ska ramla av när en rörlig stridszon gör en plötslig förflyttning.

**Situationsbaserade stridszoner** fungerar som rörliga stridszoner förutom att de inte tar med sig personer och föremål som befinner sig i dem. De definieras ofta genom en preposition: *bakom* en bil, *under* en helikopter.

## Stora fiender

Stora fiender är fiender som har egna stridszoner. Det kan röra sig om fordon, stora robotar och monster. Ett stort monster kan till exempel ha fyra benzoner, en bälzon och en huvudzon. Zonerna rör sig då tillsammans men kan i vissa fall byta inbördes position.

Monstrets huvudzon sitter till exempel visserligen alltid ihop med dess bälzon, men det är bara ibland den ligger nära någon av benzoner. Zoner rollpersonerna kan befinna sig på räknas som rörliga, medan många stora fiender också har en eller flera situationsbaserade zoner.

Stora fienders zoner kan och bör ha unika egenskaper som till exempel vapen eller svaga punkter.

## Förflyttning

Inom en zon finns inga restriktioner för hur rollpersoner eller spelledarpersoner får förflytta sig. För förflyttning mellan zoner gäller följande:

**Normal förflyttning:** personer kan röra sig över en gräns mellan två närliggande zoner och samtidigt utföra en handling som vanligt. Om handlingen innefattar ett tärningsslag så får hen -1 på slaget.

**Snabb förflyttning:** personer kan passera två gränser under en runda men kan då inte samtidigt utföra någon handling – inte ens för att försvara sig. Anfallare kan få -1 på sina anfallsslag. Svårframkomliga zoner kan inte passeras snabbt.

Den som förflyttar sig väljer vilken zon hen ska anses befinna sig i under rundan. Vid normal förflyttning väljer hen alltså mellan ursprungs-zonen och mål-zonen och vid snabb förflyttning kan hen också välja den mellanliggande zonen. Hen påverkas bara av de egenskaper – skydd till exempel – som gäller för den zon hen väljer.

I slutet av rundan har hen kommit fram, och befinner sig i mål-zonen när nästa runda påbörjas.

## Exempelstrid

Rollpersonerna ska besegra en person som fått tag på en gammal spindelstridsvagn från korporationskrigen. Striden utspelar sig i en lång torrlagd betongkanal som korsas av broar med jämna mellanrum. Fig. 2-5 visar en av kanalens segment.

Kanalens botten delas in i fem zoner, som i fig. 5 numreras 1-5. Zon 3 är under bron, de andra fyra är höger och vänster sida av området föra respektive efter bron. Dessa fem zoner kan alla inblandade röra sig fritt mellan.

Kanalens kanter och bron sitter ihop i en H-form och är numrerade 6-8. Bron – zon 7 – kan bara nås från någon av kanterna – zon 6 eller 8. Rollpersonerna kan klättra upp på kanterna från botten (från 1 eller 4 till 6, från 2 eller 5 till 8), men det kostar dem deras handling den rundan. Från kanterna och bron går det att nå spindelstridsvagnens ovansida, om den befinner sig i en närliggande zon.

Spindelstridsvagnen kan inte klättra.

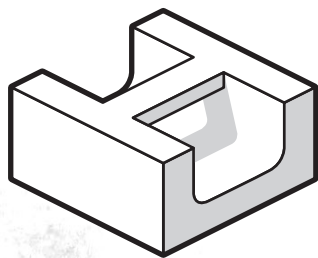


Fig. 2

Eftersom segmenten är kontinuerliga (fig. 6) så innebär en förflyttning nedåt från zon 4 på kartan att man dyker upp i zon 1 på en identisk karta. På samma sätt går det att röra sig från till exempel zon 6 till ett annat segments zon 6.

## Bepansrad spindelstridsvagn

Stridsvagnens beväpning består av två kraftiga kulsprutor (Avståndsvapen 3). De kan anfälla separata mål eller koncentrera sin eld i en sammanlagd attack med värde 6. De kan bara riktas mot mål som är framför stridsvagnens överkropp.

Överkroppen kan roteras en gång per stridsrunda, oberoende av benen. Stridsvagnen kan förflytta sig maximalt en zon per runda, och spelledaren bestämmer dess position och rotation i början av rundan.

Spindelstridsvagnen har två zoner:

**Ovanpå** – kan nå uppifrån eller genom att någon klättrar upp från sidorna (kräver att en handling offras). Här finns en lucka som leder in till cockpit, där piloten (obeväpnad) sitter. Lockan kan sprängas eller hackas upp. Den kan också brytas upp men det kräver rejäl råstyrka – tre lyckade tärningar i ett slag mot Styrka. Om stridsvagnen flyttar sig eller roterar måste den som befinner sig i zonen lyckas med ett slag mot Rörlighet eller kastas av till en zon som bestäms av spelledaren.

**Bakom** – kan nå från den zon stridsvagnen befinner sig i. Det här är den enda punkt där konventionella vapen har någon effekt. Gör ett vanligt anfall och läs av kaostärningen: 1-2 ingenting, 3-4 benen slutar fungera, 5 kylsystemen slutar fungera och piloten måste evakuera, 6 hela systemet slås ut och stridsvagnen sätts ur stridbart skick.

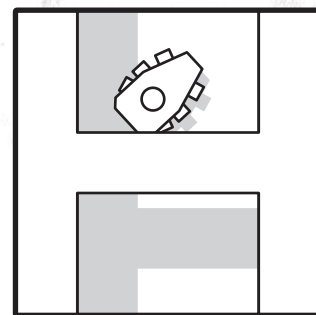


Fig. 3

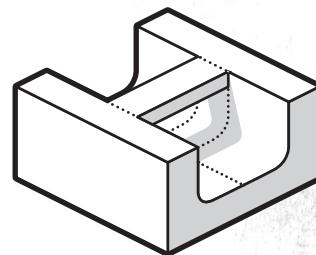


Fig. 4

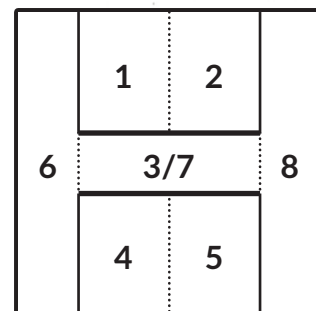


Fig. 5



Fig. 6