

## Om att dunka bucklare

*Funderingar av Erik Sieurin, ursprungligen publicerade på [www.rollspel.nu](http://www.rollspel.nu) 's Gondica-forum.*

*Gondica* är allt som oftast ett spel i 'swashbuckling'-genren. Strid är dramatiskt, snabbt och visuellt, som i en gammal film med Errol Flynn eller en av Dumas' äventyrsromaner. Reglerna i *Gondica* är i stort sett avsedda att möjliggöra detta, men allt är ju inte regler. Här finns några riktlinjer som är bra att tänka på – som SL och spelare.

### **Som spelare**

Utnyttja terrängen. Rör på dig! Slag för Akrobatik eller Spänst må vara a-handlingar, men ibland är de häftigare än en attack (vilket ju ungefär är detsamma). Fråga spelledaren hur saker och ting ser ut på platsen, eller, om det är okej med spelledaren och din grupp, bestäm dig själv ('Jag hoppar upp på skottkärran så att handtagen flyger upp i fejsen på luminaten!') 'Vilken skottkärra?' 'Skottkärran med äpplen, förstås!' 'A-haa...'). Det är okej i min grupp, men en del gillar inte den sortens spelarstyrning.

Tillhyggen är också bra! Alla har väl en mantel, ett grytlock är utmärkt att försvara sig med, en eldgaffel kan man spetsa en bov med, en ölsejdel kan man kasta i fejsen på folk, en lykta är rent livsfarlig av mer än ett skäl. (Trivia: det fanns historiska fäktskolor som lärde ut att använda en lykta att slåss med!)

Att göra samma manöver mer än en gång per stridsrunda är för mesar! Byt åtminstone taktik – hugg istället för stick, sparka istället för slå, spring runt honom!

För den som inte är rent masochistiskt inriktad på rollspel som historieberättande är det naturligtvis roligt om detta manövrerande är till ens fördel också. Vilket leder oss till...

### **Som spelledare**

#### **Spelarna är värda uppmuntran**

Uppmuntra spelarnas vilda upptåg. Ett sätt är att vara frikostig med låga S-värden, men ett annat är att belöna djärva taktiska knep – så länge de inte blir utnötta. Några frivilliga regler följer här.

*"Titta DÄR! Ett grönt skepp!"*

Med ett Bluff-slag kan man finta någon i strid – om spelaren kommer på något lämpligt att skrika, förstås. Annars är det ett automatiskt misslyckande. Detta räknas som en fint. Man kan dock bara göra detta en gång per strid, eller något.

*"Aha, jag ser att du använder ran-Karts dubbla skenstöt!"*

Med ett slag för en vapenfärdighet mot S16 (lägre, om personen är känd) kan man som en c-handling bedöma en persons teknik om han använder samma vapenfärdighet själv. Detta ger en +1T på alla attacker och pareringar mot vederbörande tills han *gör detsamma*. ('Den garden är allt för välkänd, din kanalje! Mig lurar den inte!') Misslyckas man gör man bort sig oerhört.

*"Kom igen, era pultroner! En av oss är värd tio av er!"*

Inte en regel, ett tips: Utmanar man macho-busar, och hånar deras djärvhet, har de en kuslig tendens att möta en i envig istället för att komma *en masse* ('Flytta er grabbar! Jag skall visa honom att här hoppar inga halta löss!') Utmanar man patricier, Ädla Barbarer eller andra med någon sorts hederskodex, och hånar deras brist på ära, tenderar de att göra samma sak. Och om din motståndare har pistol och du ett svärd, eller om han är beväpnad medan du har dina tomma händer, sänker han sig på liknande sätt till din nivå av samma skäl. Fast det här bör bara gälla så länge RP betar sig likadant – två kan spela det spelet!

*"Vart tog hon vägen någ... \*AUCH!\*"*

Ett offensivt stunt är en a-handling – man använder Akrobatik eller Spänst för att skaffa sig en bättre position mot en viss fiende. Detta ger en +2T på alla attacker mot vederbörande denna runda om man klarar ett S-slag mot

S12 eller mer. Slår man perfekt har man bonusen mot alla attacker. Handlingen, liksom alla a-handlingar, minskar ens TK med 1T den rundan.

Ett defensivt stunt är också en a-handling. Den innebär också en användning av Akrobatik eller Spänst, för att undvika attacker från en fiende. Man får +2T på alla försvarsslag den rundan. Det hjälper naturligtvis inte mot fiender som har högre initiativ.

*\*Ljudet av krossat porslin när Birba välter skåpet\**

SL kan tillåta STY-slag istället för Akrobatik eller Spänst, om stundet är något i stil med att välta ett bord framför sig eller kasta en kolbox mot fienden. Räknas som ett offensivt eller defensivt stunt.

*"Se upp! Kandelabern i taket! Auuugh!"*

Hjältar i genren kan ofta dunka omkull hela högar av småskurkar åt gången. Ett S-slag mot STY (för styrkebedrifter) eller lämplig färdighet (som Akrobatik eller Spänst för att åka upp med ett rep samtidigt som seglet rasar ned på piraterna) slår tillfälligt ut en hel grupp motståndare (tills de rest sig, hämtat sig, etc. – de förlorar åtminstone totalt initiativet nästa runda). Upp till 5 motståndare kan man avverka med ett S16-slag, upp till 10 med S24, 15 med S32, och 20 med S40. Avrunda till närmsta antal sluskar. Finns några intressanta skurkar med dem (vaktchefen, t.ex.) kan dessa undkomma med ett Ducka-slag eller liknande. Detta är en d-handling.

*The Law of the Conservation of Piracy*

Denna dramaturgiska naturlag är en följd av den klassiska *Law of Conservation of Ninjas*, som givetvis alla känner till. Va? Och ni kallar er rollspelare... Denna lag säger att oavsett antalet är ninjor exakt lika häftiga. Slåss man mot trettio ninjor är de fjuttigt dåliga, slåss man mot en ninja är den fantastiskt skicklig. Eftersom ninjor är coola, och pirater ännu coolare, följer givetvis att detsamma gäller pirater (och för den delen orcher och stormsoldater, men vi pratar fortfarande om Gondica). Detta underlättas delvis av att det kan vara svårt att planera taktiskt när man måste hålla reda på 30 SLP, men ett lätt sätt att klara av saken är att förutsätta att varje attack som skadar slår ut en motståndare (de är mesar).

*"Mina ögon! Mina ögon!"*

Att förblinda eller på övrigt sätt distrahera motståndaren med en mantel, våldsamt svingad lykta, sejdel öl, etc., är en a-handling, en attack med Tillhygge eller Kast och S12. Den gör vanligtvis ingen skada, men den anfallne måste göra ett VIL-slag som ett T-slag mot anfallsslaget – misslyckas han tappar han koncepterna och kan inte ta några andra handlingar än b-handlingar den här rundan.

*"Stöt! Hugg! Fint! Parad!"*

Om man utför exakt samma attack (samma vapen, samma anfallssätt, etc.) mot en motståndare under samma runda, får man en kumulativ +1T bonus per attack på att försvara sig – detta uppväger avdraget för upprepade slag för att parera eller ducka. Motståndaren vet ju att nästa attack blir ännu en (gäsp) värjstöt.

*"Stoppa dem! De smiter med allt mitt guuuuuld!!!"*

Ett lämpligt slag för Akrobatik (S12) eller Spänst (S16) förflyttar rollpersonen samma sträcka som han springer eller går i vanliga fall, fast genom luften. Han måste ha något att svinga sig i, ta avstamp från, hänga i, osv. Typen av handling beror precis som i vanliga fall på hur långt man vill komma.

Ogina SL skulle naturligtvis kräva Virtus-poäng för att utföra dessa handlingar, såsom varande bragder, men det är ogina SL. *OGINA, säger jag!*

## Location, location and location

Enligt en gammal kliché finns det tre saker att tänka på när man handlar med fastigheter: läget, läget och läget. Det gäller strider i Gondica också. Att slåss blir bra mycket intressantare om man gör det på en intressant plats. Öppna fält är inte bara trista, de är faktiskt också orealistiska. (Jag ser ut över min stökiga lägenhet när jag skriver detta och undrar om det ens är möjligt att slåss här inne... ;) ) Det har säkert sagts förut, men det tål att upprepas.

Du har mycket stort inflytande över spelvärlden. Även när spelarna bestämmer var en strid tilldrar sig – genom att det är de som börjar slåss – har du mycket stor kontroll över hur det ser ut på platsen. Alla SL har sitt sätt att beskriva saker. Själv är jag en konservativ typ som kluddar upp en karta – dock utan detaljerade avstånd, sådant ids jag inte – men följande funkar bra för dig som föredrar att köra allting muntligt också. (Om ni inte märkt det,

har kartskisser nackdelen att spelarna tänker sig att deras rollpersoner ser saker och ting uppifrån. Vilket de naturligtvis inte gör.)

När du beskriver platsen, **se till att det finns minst ett hinder per rollperson!** Hindren bör naturligtvis vara passande för platsen. Detta är förutom uppenbara företeelser – om rollpersonerna antrar fiendeskeppet i fören finns det en räcka tåg som löper ned till spiran där, det är självklart. Det är du som ser till att där också finns en stor rulle tågvirke, en spann slaskvatten, och skeppspojken som gick upp för att kasta ut den. Levande varelser, förutom fiender, räknas som hinder i det här fallet. De har fördelen att de inte nödvändigtvis står still.

Bra platser att slåss på är skepp (master, tackel och tåg, last), bankettsalar (stora uppläggningsfat, spett, uppappare), torg (torgstånd, kacklande höns, vagnar med tröga oxar), hustak (tvätt, skorstenar, lösa tegelpannor), tortyrkammare (kättingar från väggen, fyrfat, järnjungfrur), kringstrykarläger (tält, vagnar, grytor med soppa, skrikande barn), branta skogsbackar (träd, buskar, klippblock), boskapshjordar (en strid ström av gotrum räcker), laboratorier (ässjor, behållare med skumma vätskor, kedjade monster), kajer (packlårar, upphängda fisknät, mängder av förtöjda småbåtar), begravningsplatser (gravstenar, öppna gravar, filosofiska dödgrävare), teaterscener (kulisser, rep som kulisserna hänger i, skådespelare), fågelberg (repet du hänger i, ägg att halka på, tusen skrikande måsar) och gröna skepp (slemmiga utväxter från taket, sjöar av plasma, lövverk som rör på sig).

Det är mer intressant att slåss om slagskämparna är fulla, drogade, dolda av dimma, förklädda till gamla kvinnor, är mitt i maten, hämndlystna, ditlurade, har fått ögonen förbundna, slagit vad om vem som mejar ned flest, lovat sin älskade att inte döda hennes bröder, eller vill härifrån innan stadsvakten kommer. Se också till att det händer saker under striden. Vid sjö- och fältslag bör det åtminstone en eller två gånger rasa ned saker (master, tak, stridande på muren ovanför) på kombattanerna, och finns det risk för eld bör något börja brinna. Slåss man på ett fordon (eller än viktigare, jagar/jagas av ett fordon) kommer det alltid hinder i vägen för det – andra resenärer, fotgängare, djur, gropar i gatan, trasiga broar.

## Det är inte vad man gör, utan hur man gör det

Kom slutligen ihåg en sak: Det spelar ingen roll om man misslyckas, bara det är häftigt. Har du sett *De Tre Musketörerna* och *De Fyra Musketörerna* med Michael York som D'Artagnan? Om inte, gör det. I vilket fall, under den episka slutstriden klättrar vår hjälte in genom ett fönster. Han stöter på en hel hög fiender, och beslutar sig för det klassiska rycka-mattan-tricket... och lyckas bara rycka av kanten på mattan. Det lyckas i alla fall chocka folk så pass länge att han kan komma förbi ('Varför kommer det in en vilt främmande karl och börjar slita sönder inredningen?') Så länge de gör det spektakulärt, och så länge det inte saboterar hela äventyret, gör det inget om folk misslyckas – de kan alltid komma igen.

Som SL är det ofta du som beskriver resultatet av vad spelarna försöker göra. Försök att alltid göra det intressant, även om de misslyckas, eller om beslutet inte är det bästa.

