

Kombat

Följande regelhack kan göra strid mer tillfredsställande, spännande, narrativt eller realistiskt beroende på önskemål. En del av hacken är inkompatibla med varandra, så det blir svårt att använda alla samtidigt. Bygg din egen remix!

Misslyckat är också ett slags lyckat

Tack till Leo Gunnemarsson för inspiration till denna.

Gäller enbart närstrid.

Även misslyckade anfallsslag ger 1 i skada. Detta minskar risken för evighetslånga strider mellan inkompetenta slagskämpar.

En variant på detta är att låta regeln enbart gälla beväpnad strid, med andra ord att det inte gäller knyt-nävsslag, sparkar eller danska skallar. Det gör att man som inkompetent kämpe gärna väljer att beväpna sig.

Slagväxlingar

Gäller främst närstrid.

Betrakta varje slag inte som “ett anfall” utan som en slagväxling. Om ingen lyckas med sitt slag, så backade någon av kombattanterna innan någon skada hann tillfogas. Alla försök till anfall blockerades. Om den ene lyckas, så fick den andre fortfarande in flera träffar – bara ingen som faktiskt gjorde skada.

Låt gärna de inblandade beskriva slagväxlingen efter tärningsslaget. Då vet ju båda hur den ska sluta, och kan passa på att låta sin rollperson se häftigt ut, och kanske även låta den andres rollperson se häftigt ut, på väg mot resultatet.

The first cut is the deepest

En person som fått minst 1 skada har -1 på alla slag. Det gör att det plötsligt blir värt besväret att anfalla även motståndare man inte kommer att kunna slå ut på första anfallet.

Försvara sig

Man får alltid ett “försvarsslag”. Även om man redan utfört ett anfall samma stridsrunda så får man slå ett slag när någon anfaller en. Det slaget är ett rent försvarsslag, som inte kan användas för att göra skada. Slå Närstrid eller Rörlighet.

Den här regeln gör sig bäst i närstrid, och innebär att strider riskerar att ta längre tid och bli mindre dödliga. Däremot kan den upplevas som mer “rättvis”. Om man inte bryr sig om att ha likadana regler för SLP:er och rollpersoner så kan regeln införas ensidigt för rollpersoner och kanske viktiga SLP:er.

En begränsad variant av denna regel skulle kunna vara att man bara får ett enda extra försvarsslag. Då kan man fortfarande övermannas av motståndare.

Snabbskott

Tack till Axel Martinsson för denna.

Gäller enbart i avståndsstrid. Du kan avfira flera skott mot mål som ligger någorlunda inom samma vinkel, men du måste bestämma hur många skott du tänker avfira redan från början och du får -1 per extra skott du avfyrar. Om du skjuter 3 skott så får du med andra ord -2 på samtliga slag.

Nedhållande eld

Tack till Axel Martinsson för denna.

Regeln innebär att man kan skjuta mot en motståndare som befinner sig helt i skydd, för att få hen att stanna kvar. Slå Avståndsstrid med +1. Om motståndaren väljer att skjuta tillbaks så tar hen den skada du slog fram.

Om motståndaren försöker förflytta sig från sitt skydd så slår hens spelare Rörlighet. Dra av resultatet från skadan du slog fram. Resultatet är hur mycket skada hen får.

Om flera fiender som befinner sig nära varandra sticker upp huvudet väljer du hur du vill fördela skadan du slog fram.