

*Arguing when
money talks:
Der Söldner*

Een paar korte vragen met antwoord

Jan-Willem Boots

Wat is Der Söldner?

Een set miniature wargame rules voor het midden van de 14e tot het midden van de 17e eeuw. Het is nog volop in ontwikkeling en geïnspireerd op de bekende politiek-strategische MATRIX wargames.

Wat is een MATRIX wargame?

Allereerst wat niet. Het heeft niets te maken met de filmreeks The MATRIX. Het wordt niet op iets van een grid gespeeld. Het spel verloopt ook niet in beurten, maar op basis van argumenten. De MATRIX is een lijst keywords voor het onderbouwen van die argumenten.

Elk argument is een voorstel van een speler met daarin 1 actie, 1 resultaat en maximaal 3 redenen waarom de actie plaatsvindt en het beoogd resultaat heeft. Een game-master bepaald hoe waarschijnlijk dat is, de dobbelsteen of het gebeurt.

Is Der Söldner een MATRIX game?

Ja en beetje nee. Het is een hybride die wel volledig voelt als een MATRIX wargame. Het hybride stuk bestaat uit het gebruik van benchmark-waarden en regels voor het vaststellen van de hoeveelheid beschikbare tijd en wie het argument inbrengt. Daarnaast draait alles om gebeurtenissen (events).

Wat is een gebeurtenis?

Een gebeurtenis is een aanpassing op de actie en resultaat van de originele MATRIX wargame. Het is de omschrijving van een actie door 1 of meerdere eenheden op een bepaalde locatie, een gegeven moment, een bepaalde duur, de reactie daarop door anderen en het beoogd resultaat. Het is allesomvattend: plaats, tijd, duur en eenheden. Ongeacht van wie ze zijn. Vriend en/of vijand. Sterker, een speler mag een gebeurtenis voorstellen die enkel eenheden van de tegenstander betreft.

Doordat gebeurtenissen allesomvattend zijn is Der Söldner WeGo... dus niet IGYG.

Der Söldner voegt verder rondes met 1 of meerdere gebeurtenissen, ongoing events en de scope van een argument toe.

Hoe ziet een argument er uit in Der Söldner?

Een argument in Der Söldner bestaat uit een voorstel voor een gebeurtenis plus maximaal 3 redenen waarom deze zal plaatsvinden. Elke reden moeten tenminste 1 keyword uit de MATRIX bevatten.

Der Söldner kent ook tegenargumenten van andere spelers en game-master. Deze kunnen redenen toevoegen, en ook alternatieven voor, of toevoegingen aan, de gebeurtenis. Alle spelers zijn dus altijd en volledig bij alle argumenten betrokken. Zoals gezegd, Der Söldner is WeGo... niet IGYG.

De uitkomst van elk argument is zwart-wit, gebeurd wel of niet. Een tegenargument kan dit uitbreiden tot optie-A, -B, naast niet. Een uitkomst die is vastgesteld kan niet meer veranderen. Dit heet de integriteit van een afgerond argument.

Wat is de scope van een argument?

De scope heeft betrekking op de gebeurtenis van een argument. Het is de locatie waar het plaatsvindt, de tijd die nodig is, het moment waarop en alle betrokken eenheden. Met weer de nadruk op alle eenheden. Vriend en vijand. Al die betrokken zijn.

De scope van elk voorgesteld argument, of tegenargument, mag nooit de scope van een afgerond argument overlappen. Anders zou die laatste achteraf toch anders verlopen zijn, en dat kan niet. Een

afgerond argument is gebeurd, en waar en wanneer en zoals gebeurd. En ook hier weer, Der Söldner is WeGo. Het is belangrijk scherp te zijn op de vele mogelijkheden van argument en tegenargument, en zo geen kansen te laten liggen. Dit voorkomt menig oeps-, oh- en F-moment.

Wat zijn ongoing events?

De insteek van Der Söldner is dat eenheden blijven doen wat ze deden totdat er redenen zijn voor iets anders. Bijvoorbeeld een nieuw bevel, of een duidelijke dreiging die opdoemt, een kans, etc. In veel gevallen zal dit betekenen dat eenheden blijven staan waar ze stonden. Maar het kan ook zijn dat een eenheid onderweg is van A naar C en pas bij B is. In zo'n geval zal de eenheid, moet de eenheid, haar weg vervolgen mits zij niet bij iets anders betrokken raakt.

Ongoing events zijn niet volbrachte activiteiten met een doorlopend karakter die al eerder begonnen zijn. Als er verder niets gebeurd zullen en moeten eenheden deze activiteit voortzetten. Daar is geen argument voor nodig, en dus geen tegenargument bij mogelijk.

Naast verplaatsingen betreft dit artilleriebombardementen en onbesliste gevechten waarbij de eenheden nog in range of (bijna) contact zijn. Ongoing events kunnen niet gebruikt worden om oprukkende eenheden een gevecht aan te laten gaan. Dat is immers een andere en dus nieuwe activiteit.

Hoe zit command & control in elkaar?

Dit bestaat uit 2 onderdelen: player control dice en commanders & leaders. Command & control staat los van argumenten en tegenargumenten, maar heeft hier nadrukkelijk wel invloed op.

Elke speler heeft voor elke ronde hetzelfde aantal control dice. Meestal 9. Deze mogen gebruikt worden voor het beïnvloeden van de hoeveelheid tijd per ronde, en moeten gebruikt worden bij het bepalen van welke speler het argument inbrengt. Als alle control dice van alle spelers verbruikt zijn eindigt de ronde.

Elk leger heeft een commander voor de avant-garde, bataille en arrière-garde. Dit zijn de go-betweenen tussen speler en eenheden voor het geven van bevelen en andere vormen van leiding geven. Elke commander wordt gekarakteriseerd door een coup d'oeil, uitgedrukt in een aantal D6en en hoe minder hoe beter, een charisma en eventueel andere scenario specifieke karaktertrekken.

Hoe ziet een spelronde eruit?

Een ronde (ROSE = Round Of (near) Simultaneous Events) bestaat uit 1 of meerdere gebeurtenissen die, min of meer, tegelijkertijd plaatsvinden. De tijd die een ronde voorstelt is variabel en kan 1 minuut zijn, 2, 3, ..., 5, ..., 10, etc. Dit kan groot effect hebben op de (on)mogelijkheden die een ronde biedt.

De begin stap is het markeren van ongoing events. Opdat deze niet vergeten worden.

Vervolgens wordt bepaald hoeveel minuten de ronde voorstelt. Elke 100 passen tussen de dichtstbijzijnde vijandelijke eenheden is 1D6. Elke 4+ score 1 minuut. Een totaal resultaat van 0 = 1 minuut. Voor de worp mag elke speler geen, 1, een paar of alle (meestal onverstandig) control dice inzetten om te proberen het aantal minuten te verhogen of te verlagen. Elke control dice die zo ingezet wordt is niet meer te gebruiken tijdens de rest van de ronde.

Elke speler kiest daarna 1, een paar of alle resterende control dice voor het bepalen van wie het argument inbrengt. Zolang een speler nog command dice heeft moet er tenminste 1 ingezet worden. Er mag gepast worden, maar dan moet de speler direct alle resterende control dice afleggen. Het argument

wordt ingebracht door degene met de hoogste D6. Dit is de arguing player. Heeft een speler geen control dice, en anderen wel, dan wordt er 1D6 gebruikt. Deze speler is rolling on empty.

De arguing player mag als eerste een van de leiders iets laten doen. Daarna volgt pas het argument. Bij rolling on empty mag de speler niet eerst een commander iets laten doen.

Zijn alle control dice verbruikt dan wordt de ronde afgerond (o.a. ongoing events) en een nieuwe gestart.

Wat kunnen leiders doen?

De meeste leiders zijn commanders die een van de legeronderdelen leiden. Daarnaast kan er een aparte C-in-C zijn. Deze zijn de go-betweens tussen speler en eenheden.

Mits er voldoende tijd beschikbaar is kan een commander naar een eenheid toe gaan en het een bevel geven. Dit hoeft niet beargumenteerd te worden. Eenmaal gegeven is het bevel van kracht totdat uitgevoerd of vervangen. Is er tijd om meerdere eenheden een bevel te geven dan kan dat.

Commanders en andere leiders kunnen eenheden ook op andere manieren beïnvloeden. Bijvoorbeeld door er te zijn, zichtbaar het zwaard te verheffen en dat gepaard laten gaan met allerlei theatrale uitdrukkingen en expressies. Deze vorm van beïnvloeding is momentaan en snel vervlogen.

2 keywords in de MATRIX verbinden argumenten met de acties van leiders: COMMANDER ORDERED en LEADER INSPIRED. De eerste heeft betrekking op bevelen, de tweede op alle andere aspecten van leiderschap.

Hoe werkt combat?

Combat wordt gezien als een gebeurtenis en wordt dus afgehandeld met een argument. Dit is een z.g.n. result induced argument, wat betekent dat een speler niet direct een combat argument kan inbrengen maar dat het ontstaat als een ander succesvol blijkt.

Het event van een combat argument staat vast: de actie is dat 1 van de partijen het gevecht aan gaat, de reactie dat de tegenpartij terug vecht en het beoogd resultaat is winnen. De spelers geven daarom enkel tot maximaal 3 redenen waarom zij, of de tegenstander, voor- of nadeel hebben. Hierbij gebruik makende van keywords uit de MATRIX.

Daarnaast ondersteund Der Söldner combat argumenten met benchmark-waarden.

Wat is een benchmark-waarde?

Voor zowel gevechten als bewegingen en bepaalde acties biedt Der Söldner benchmark-waarden. Dit zijn waarschijnlijkheden onder ideale omstandigheden. Met andere woorden, als geen van de keywords in de MATRIX effect hebben. Het doel is ondersteuning van de spelers en game-master bij het inschatten van waarschijnlijkheden. Bijvoorbeeld, hoe waarschijnlijk is het dat een typische eenheid lansiers het gevecht wint van een typische eenheid reiters als alles verder gelijk is, beide eenheden doen wat ze normaliter doen, het terrein perfect egaal en open, het weer super, etc.?

De benchmark-waarden voor bewegen geven een kleurschaal van groen-amber-rood-zwart. Eenheden mogen dus verder bewegen dan gebruikelijk, maar zal de waarschijnlijkheid daarvan lager zijn. Toch mag het geprobeerd en dus beargumenteerd worden.

Benchmark-waarden zijn startpunten voor het maken van de afweging over hoe waarschijnlijk een gegeven gebeurtenis is.

Tot slot

Alles kost tijd in Der Söldner, en de tijd per ronde is variabel. Zo maakt een ronde met veel minuten complexe en samengestelde acties en reacties van eenheden over grootte afstanden mogelijk, terwijl bij een korte bijvoorbeeld bevelvoering erg lastig is.

Omdat er niet een beurt is met een opgelegde volgorde van activiteiten is het belangrijk de tijd die iets kost (keyword: DURATION (sec/min)) en wat beschikbaar is mee te nemen bij elk argument. Ook combat heeft een tijdsduur die meegenomen en gewogen wordt. Bijvoorbeeld schieten. Eenheden stonden vele rijen diep en er werd per rij geschoten. Een hele eenheid laten schieten koste al snel meer dan 1 minuut, en dat afgezet tegen bijvoorbeeld de afstand die chargerende lansiers in 1 minuut afleggen...

Dus... Alles kost tijd.