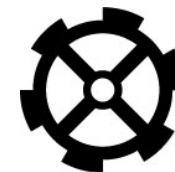


# PLUTONEN



Ett pluginsystem för storskaliga strider  
Simon Pettersson – [www.urverkspel.com](http://www.urverkspel.com)

## INTRODUKTION

Det här dokumentet beskriver ett pluginsystem för att hantera storskaliga strider i rollspel. Plutonen är designat för att kunna kombineras med de flesta hyfsat traditionella rollspelssystem, men just denna version är anpassad för att fungera med *Mutant: Undergångens Arvtagare*, utgivet av Järnringen förlag. Systemet är skalbart till olika storlekar på striderna, men är designat för att skildra stridigheter i vilka enskilda rollpersoners handlingar kan ha direkt och ibland avgörande påverkan på utgången. Så medan det kan användas till strider med tusentals soldater på vardera sidan, så är det inte optimalt, eftersom en enskild soldats (även en duktig sådan) har så liten påverkan på utgången. Strider med upp till 40 personer på rollpersonernas sida (en pluton) är roligast att spela, och reglerna utgår ifrån att det är den storleken som gäller. I slutet finns tips på hur systemet kan skalas till fler kombattanter.

## REGLER

Plutonen kan tyckas konstigt vid första anblick. Det är inte riktigt som man kanske förväntar sig. Det mest utmärkande är väl kanske att fiendetrupperna inte behandlas av reglerna överhuvudtaget. De finns med i spelledarens och spelarnas beskrivningar av striden, men reglerna talar endast om olika Mål som soldaterna försöker att uppnå. Detta har flera fördelar. För det första så innebär det en betydlig vinst i smidigheten för användning av systemet, eftersom man inte behöver gå igenom en massa fiendedrag. Varje drag är rollpersonernas sidas drag – fiendernas aktioner syns i vad som händer i dessa drag samt i ändrade förutsättningar i striden, mellan rundorna. Den andra vinsten är att man kan ta till intressanta och oortodoxa fiender och utmaningar för motståndarna. Vill du slåss mot ett enda jättemonster? Det går utmärkt. Eller så kanske gruppen med soldater kämpar mot en svärm av små insekter? Inga problem. Det krävs inga extraregler och inga anpassningar, utan systemet fungerar på samma smidiga vis.

Men nu har jag snackat runt tillräckligt. Det är dags att hoppa till själva reglerna!

## MÅL, STRAPATSER OCH GRÄNSVÄRDEN

Som jag skrev ovan är det centrala konceptet i Plutonen Målen. Ett Mål är någonting i striden som är värt att uppnå, som till exempel "Inta östra kullen", "Håll ställningarna!", "Aptera sprängmedel under bron" eller "Frita fångarna i cellblock B". Mål sätts ofta av befäl eller av situationen, och spelledaren sätter ofta upp ett par Mål i en strids början. Men Mål kan även sättas av enstaka rollpersoner, för saker som de vill uppnå, oavsett befäl. Exempel på sådana mål är "Ta mig till artillerikanonen", "Övertala kapten om att dra tillbaka grupp 2" och "Hitta ett bra gömställe".

Under stridens gång kan rollpersoner och andra soldater försöka uppnå dessa Mål. Varje Mål har ett Gränsvärde, som kan variera från ett eller två, för simpla, personliga Mål, till 10 eller 20 för riktigt svåra Mål som kräver en större grupp soldater och en del tid för att klara av. Varje runda bestämmer man vilket mål man vill satsa på (befäl tar besluten för grupperna av spelledarpersoner) och rullar tärningar. Beroende på tärningarnas utfall genereras ett antal Strapats. När antalet Strapats som genererats kommer upp i Målets Gränsvärde är Målet uppnått.

## ROLLPERSONER

Plutonen är byggt med grundtanket att rollpersonerna är det viktigaste i rollspelet. Eftersom de är viktigare än spelledarpersonerna, så är reglerna som gäller rollpersoner och spelledarpersoner olika. Detta gör att rollpersonernas handlingar kan spelas ut i högre detalj, medan spelledarpersonerna kan behandlas mer översiktligt. Nedan följer reglerna som gäller rollpersonerna. Regler om spelledarpersoner kommer senare.

### ATT GENERERA STRAPATSER

En rollperson kan i grund generera en Strapats per runda. Detta kan dock variera på flera sätt. Det ena är genom att spelledaren meddelar att rollpersonen kan generera fler. Det kan bero på att rollpersonen har

en viktig nyckelroll i just det här Målet (till exempel om Målet är att aptera sprängämnen och rollpersonen är den som sköter själva apterandet, medan de andra mest skyddar henne) eller att spelaren hittade på ett smart sätt som gör att rollpersonen kan bidra mer än vanliga soldater (till exempel om spelaren inser att rollpersonen kan utnyttja en av fiendens kanoner). Det andra sättet är genom att rollpersonen är extra Modig, något som vi kommer tillbaka till senare.

Att generera Strapats är en enkel sak. Spelaren meddelar helt enkelt vad hennes rollperson gör för att bidra, och slår ett slag för lämplig färdighet. Ofta är detta någon stridsfärdighet, men så länge det ligger i linje med vad rollpersonen försöker att göra för att hjälpa till, så är det fritt fram att använda vilken färdighet som helst. Om slaget lyckas så bidrar rollpersonen med en eller flera Strapats, och om det misslyckas bidrar hon inte med något.

### FAROR

Det är inte helt ofarligt att springa omkring på ett slagfält och uppnå Mål till höger och vänster. Rollpersoner kommer att utsättas för attacker från fienderna, var så säkert. För att simulera detta tilldelar Spelledaren varje Mål en Riskvärde. Riskvärden är ett mått på hur farligt det är att försöka uppnå Målet. Att jobba med att reparera ett skadat fordon bakom linjerna är förhållandevis säkert, i jämförelse med att slå sig igenom fiendestyrkan för att nå deras befäl. En Riskvärde kan vara så låg som ett (vilket innebär runt en procents risk att bli skadad) till nio eller tio (självordsuppdrag). Runt tre eller fyra kan anses som någon sorts "normalvärde".

Varje runda skall spelarna rulla lika många T10:or som Riskvärden för Målet de jobbar mot. Tior skall rullas om tillsammans med en ny T10, tills inga fler tärningar visar tio. Det som är viktigt att titta på i resultatet är par, tripplar, fyrtalet och så vidare. Alla tärningar som visar unika siffror kan bortses ifrån. Varje par, triss och så vidare är ett anfall mot rollpersonen, vars skada, om det träffar, är lika med summan av tärningarnas värde. Så ett par i tvåor är ett anfall som ger fyra i skada, medan en triss i femmor ger femton.

Exempel: Kalle jobbar mot ett Mål med Riskvärde 5. Han har riktig otur och rullar 2, 2, 5, 6 och 0. Tian slås om tillsammans med en ny tärning och ger 2 och 6. Kalles rollperson träffas av ett anfall som ger  $6+6=12$  i skada, samt ett annat, kanske en granat som exploderar en bit bort, som ger  $2+2+2=6$ .

Spelaren kan rulla för Undvika för att klara sig ifrån skadorna, eller eventuellt för Närstrid eller en stridskonst om spelledaren avgör att det handlar om närstridsattacker. Om det inte motiveras av omständigheterna så behöver inga avdrag göras för flera handlingar i samma runda, eftersom en runda i den här typen av strid tenderar att vara betydligt längre än en vanlig stridsrunda. Spelledaren kan dock tänkas vilja ge avdrag på färdigheten baserat dels på vad rollpersonen gör (om Målet innebär att det är svårt att hålla koll på fienden så bör avdrag ges) och dels baserat på vad det är för typ av anfall. Generellt sett så innebär par lösa skott och vanliga närstridsanfall, men triss och uppåt är betydligt häftigare anfall, såsom granater eller till och med artillerield. Dessa kan motivera avdrag på Undvika.

### **MOD OCH FEGHET**

Det går att välja själv, till viss del, hur mycket risker man tar. Man kan hjälpa till att storma befästningen, men hålla sig i bakre ledet, eller springa framför alla de andra, vilt skrikande. I Plutonen kallas detta att vara Feg respektive Modig. En rollperson som är Modig ökar antalet tärningar hon slår för att bli anfallen, medan en som är Feg minskar det. För varje tärning man lägger till kan man välja att lägga till 15% på sitt färdighetsvärde under strapatslaget, alternativt lägga till en extra Strapats om slaget lyckas. För varje tärning man tar bort så drar man istället bort 15%, alternativt tar bort en Strapats om slaget lyckas (detta under förutsättning att minst en Strapats finns kvar). En rollperson kan som mest ta bort två tärningar från Riskvärdet genom att vara Feg, men kan lägga på så många hon vill genom att vara Modig. Vill man vara än mer säker så får man ta ett annat Mål med lägre Riskvärde.

Naturligtvis måste spelaren kunna motivera varför hennes rollperson får bonus av att vara modig. I vissa situationer passar det inte alls, som till exempel när man försöker övertala sin befälhavare att tänka om. Situationen kan fortfarande vara farlig, men man kommer nog inte att lyckas bättre i sitt övertalningsförsök genom att utsätta sig för extra fiendeeld.

### **BESKRIVNING**

När spelaren har slagit för Strapats och faror, så får hon beskriva vad som händer. Här har systemet givit en del input som kan användas i beskrivningen. Beskrivningen bör inkludera hur eventuella Strapatsertjänas eller varför hon misslyckas med att intjäna några, samt eventuella anfall, varifrån de kommer och vad som händer sedan.

Exempel: Kalle lyckades undvika anfallet som gav 12 i skada, men träffades av granaten (dock lindrigt). Han lyckades även med sitt färdighetsslag och intjänade en Strapats i Målet "Driv bort fienderna från bron". Det är inte tillräckligt för att klara av Målet helt, men det är en framgång. Kalle beskriver:

"Okej, så mutanterna ockuperar bron, va, och vi har försökt att driva bort dem. Det går ju sådär, uppenbarligen, så jag ställer mig upp bakom vallen vi byggt upp, skrikande för full hals 'Här får ni, era sumpvargar!' Jag slänger upp geväret och prickar en av de större snubbarna som står längst bak och skriker order. Knappt har jag gjort det förrän en grismutant i främre ledet slänger iväg en kula mot min skalle. Jag kastar mig i skydd bakom vallen och lyckas precis undvika kulan, som susar förbi, men så hör jag en granat landa strax bakom mig. Jag kastar mig bort, men tar fortfarande en del av smällen, och landar på mage bakom en annan vall, med ringanden i öronen."

## SPELLEDARPERSONER

Spelledarpersoner kan knappast lyda under samma regler som rollpersoner; gjorde de det så skulle det här ta alldeles för lång tid. Istället kan man enkelt approximera andra soldater med ett gäng T6:or. Varje T6:a representerar en soldat. Detta gör att man enkelt kan lägga till namngivna spelledarpersoner genom att låta vissa specifika tärningar (helst i avvikande, unika färger) representera dem. Tärningarna placeras ut på olika mål, antingen av spelledaren eller av spelare eller en kombination, beroende på vem som har befälsgrad. Om en rollperson har befälet över en viss grupp så kan dennas spelare få välja var tärningarna som representerar gruppen skall placeras. Han hon befälet över alla närvarande soldater kan hon placera ut allihop. Soldater som ingen rollperson har befäl över placeras ut av spelledaren.

### ATT GENERERA STRAPATSER

När alla tärningar är utplacerade så rullas de, och alla femmor och sexor genererar en Strapats. Rullas tre femmor och två sexor så genererar alltså soldaterna i gruppen tillsammans fem Strapatser.

### FAROR

Även spelledarpersoner riskerar liv och lem när de ger sig ut i strid. På grund av detta så jämförs även deras slag med ett Riskvärde. Eftersom spelledarpersoner agerar på en lägre skala så måste dock Riskvärdet konverteras. Riskvärdet för en spelledarperson är lika med Riskvärdet för en rollperson delat i två, avrundat uppåt, minus ett. Ett Riskvärde anges därför alltid som två siffror, till exempel 4/1 eller 5/2. Nedan finns en lista på de möjliga Riskvärden som finns, om du inte orkar räkna.

1/0, 2/0, 3/1, 4/1, 5/2, 6/2, 7/3, 8/3, 9/4, 10/4

Detta Riskvärde jämförs helt enkelt med de tärningar som slagits. Du behöver alltså inte slå om några tärningar. Varje tärning som är lika med eller lägre än siffran efter snedstreckat är utslagen och tas ur spel. Det

betyder att soldaten ifråga inte kan delta mer i striden. Det kan innebära att hon är död, svårt skadad eller kanske bara tillfälligt försatt ur stridbart skick. Vilken av de tre det är behöver vi inte veta ännu.

Ett Mål som har riskvärdet 0 för spelledarpersoner är inte nödvändigtvis helt ofarligt. Det finns fortfarande en viss risk. Slå om alla tärningar som visar ettor. Om någon av dem visar en etta även efter omslag, så är personen utslagen. Detta omslag genererar såklart inga Strapatser, även om de landar på fyror eller femmor.

### BESKRIVNING

Även vad som händer med spelledarpersonerna bör ju såklart beskrivas. Om en rollperson för befäl över en grupp kan dennas spelare gärna beskriva vad som händer. I annat fall är det upp till spelledare, om man inte bestämmer annorlunda inom gruppen.

### UTSLAGNA SPELLEDARPERSONER

Spelledarpersoner som har blivit utslagna deltar generellt inte i resten av striden. Efter att striden är över så rullas samtliga tärningar som blivit utslagna. Varje tärning jämförs med tabellen nedan:

1-2	Död
3-4	Svårt skadad
5-6	Lätt skadad

Lätt skadade kan komma tillbaka i stridbart skick ganska snart. De döda är inget att göra åt, annat än att begrava och sörja dem. De svårt skadade kan leda till intressanta situationer. De klarar sig inte utan läkarvård. Vissa kanske kan, med hjälp av läkare, återvända till stridbart skick, men många är lemlästade eller har fått andra permanenta men. Om du vill kan du justera tabellen för att anpassa dödlighetsnivån.

## DAGS ATT KNYTA IHOP SÄCKEN!

Så hur spelar man igenom en taktisk strid? Det börjar rimligtvis med att spelledaren lägger upp ett antal Mål med Gräns- och Riskvärden. Det bör ske i samtal med spelarna, så att de kan föreslå taktiker. Om en spelare säger att det vore vettigt att försöka ta sig upp i byggnaderna för att få skydd och överblick, så lägg till ett sådant Mål.

Därefter bör spelledaren tala om vad som krävs för att striden skall vinna. Ofta kan det krävas att ett visst, eller gärna flera olika, Mål uppnås, men man kan även lägga in tidsbegränsningar i form av rundor eller andra intressanta varianter. Det får gärna finnas flera sätt att vinna striden, så att spelarna får en taktisk utmaning i att lista ut vilka Mål som är värda att satsa på. I slutet av det här dokumentet finns tips på saker man kan göra för att få till intressanta strider. Om man vill kan man rita upp en enkel karta och placera ut de olika Målen för att få en bättre överblick.

Därefter placeras roll- och spelledarpersoner ut på olika Mål, och första rundan sätter igång. Under spel så behöver spelledaren vara med och göra en hel del avgöranden. Det är inte säkert att alla Mål kan påbörjas från början. Vissa kanske kräver andra Mål för att "aktiveras". Justeringar av olika Mål kan behöva göras mitt i striden. Om man misslyckas med att hålla porten så kanske Riskfaktorn för att göra en utbrytning ökar. Den typen av avgöranden är inte alltid helt enkla att planera in från början, och kan därför behöva göras fortlöpande. Och det är okej. Förutsättningarna kan ändras mitt i striden, vilket håller den levande. Strid kan ofta vara en process där samma saker händer om och om igen. Det faktum att det finns olika Mål att uppnå och att spelledaren kan ändra på sakerna mitt i striden (tänk på scenen i Sagan om Ringen-filmen: "They have a cave troll!") gör att striden bli varierad och intressant och spännande.

## KNEPIGHETER, TIPS OCH TRICKS

Det här systemet är väldigt fritt och kan hantera många olika saker. En del saker kan dock tyckas vara svåra att hantera inom systemet. Jag tar upp ett par sådana här, och om du kommer på fler, skicka ett epostmeddelande till [postmaster@urverkspel.com](mailto:postmaster@urverkspel.com) och tala om det för mig, så skall jag se om jag kan hitta en lösning. Och har du själv en smart lösning på en knepighet, skicka ett meddelande så tar jag med det i dokumentet, och ger dig all äran.

Förutom knepigheterna har jag här inkluderat ett par intressanta saker som du som spelledare kan leka med för att få till intressanta strider.

### SMYGA

Att smyga kan tyckas vara svårt att hantera i systemet. Kan man öka chansen att lyckas genom att vara Modig? Om man blir träffad, har man då inte automatiskt blivit sedd? Här är ett enkelt sätt att hantera det på:

Säg helt enkelt att om strapatslaget lyckas så sänks Riskvärdet för Målet till ett när det är dags att slå för anfall. Kompensera genom att sätta ett något högre Riskvärde, så att det är en ordentlig fara förenat med att misslyckas. Om du vill kan du tillåta att spelaren ökar Riskvärdet med ett för att få större chans att klara sig genom att vara Modig, men mer än så bör inte tillåtas, och det bör finnas en god motivering bakom. Att agera Fegt är däremot fullt acceptabelt och kan göras fritt.

### KOMPANISMYG

Men vad händer om jag vill att en hel grupp med soldater skall smyga? Mitt förslag är som följer:

Sätt ett tröskelvärde och säg att om antalet soldater som blir utslagna understiger detta värde, så blir de inte upptäckta, och soldaterna klarar sig. Det ger en intressant taktisk utmaning till en rollperson som för befäl. Hur många soldater vågar hon skicka in? Ju fler, desto större är risken att de blir upptäckta. Sätt upp ett viktigt Mål som endast kan försökas på om man först smygit sig förbi det första Målet (som rimligtvis bör ha Gränsvärde 0). Man kan laborera med att höja Riskvärdet men samtidigt höja



tröskelvärde. Det innebär att det är ungefär lika stor risk att bli upptäckt, men om man blir det, så är dödligheten desto större.

### **ATT SÄTTA RÄTT SIFFROR**

När det gäller att sätta upp lagom stora siffror som Gränsvärde och Riskvärde på de Mål man satt upp så är matematiken ganska enkel. Tre soldater genererar en Strapats per drag, och en rollperson kan sägas generera ungefär en per drag. Är det ett Mål som skall kunna klaras av av en ensam person så läggs Gränsvärdet företrädesvis på max två eller tre. Ofta är ett tillräckligt för sådana mål.

Är det ett mål som bör kräva fler mannar så kan det vara värt att titta på hur många soldater de har att tillgå. Dela detta värde på tre, så har du ett grundvärde att utgå ifrån. Två gånger detta grundvärde kan vara lagom för ett mål som är viktigt, men inte ensamt. Ett sådant mål kan klaras på två rundor om alla hjälper till, men tar längre tid om gruppen delas upp. Justera upp något om Målet är ensamt, och ned om det inte är så viktigt.

Riskvärden är svårare att ge råd om. För spellearpersoner är matematiken enkel. Är värdet ett så blir en sjättedel av trupperna utslagna per runda. Är det två är siffran en tredjedel. Vid tre är det självmordsuppdrag, då styrkan som sysslar med målet halveras varje drag. Använd endast så höga siffror på Mål med låga Gränsvärden.

För rollpersonerna är matematiken för krånglig för att enkelt räkna ut hur mycket stryk de kommer att ta av vissa värden, speciellt med tanke på att de har olika många KP och rustningsabs. Börja med att sätta de flesta Riskvärdena på 3-4 och höj sedan om du märker att det är för farligt. Bättre att göra det på det viset än att upptäcka att man satte dem för högt.

### **FÖRMÅGOR**

I Mutant finns ett antal olika Förmågor som rollpersoner har tillgång till. De flesta av dessa är enkla att ta hänsyn till. Förmågor med färdighetsvärden fungerar som vilka andra färdigheter som helst, och andra kan helt enkelt ge extra Strapatser om spelledaren tycker att de är relevanta.

Vissa Talanger kan dock kräva en närmare titt. Talangen Befäl är intressant i sammanhanget, då den ger rollpersonen (och därmed spelaren) möjligheten att bestämma vad olika spellearpersoner skall ta sig för.

Ledare kan komma till användning om man är befäl, när trupperna börjar fly på grund av förluster. Spelledaren kan ju alltid även tillåta att man skapar Mål i stil med "Eldtal!" som, om de lyckas, gör att spellearpersoner genererar Strapatser även på fyror.

Strateg, till slut, är en svårare nöt att knäcka. Jag skulle rekommendera att man hanterar det på följande vis: För varje poäng i Strateg får rollpersonen justera ett Måls Gränsvärde med två, eller dess Riskvärde med ett, någon gång under striden. Gränsvärden kan naturligtvis inte reduceras till noll. Naturligtvis bör detta motiveras med en beskrivning av hur rollpersonens briljanta strategi är till fördel i situationen.

### **RÄDDA ERA KAMRATER!**

Om det går dåligt för en grupp soldater som försöker uppnå ett Mål kan spelledaren tillkännage att de är omringade av fiender och behöver yttre hjälp för att ta sig ut. Någon måste slå sig igenom eller på annat sätt skapa en utväg för att de skall få komma därifrån.

Alternativt så bestämmer de sig för att fly hals över huvud, och befälhavaren måste sätta upp ett nytt Mål för att få dem under kontroll.

### **TIDSPRESS**

Sätt gärna upp tidsgränser på ett visst antal rundor. Ett Mål kanske måste uppfyllas inom två rundor, eller så kanske fienderna får förstärkning på runda fyra. Sådana saker kan skapa intressanta, svåra avvägningar för rollpersonerna.

### **HÅLL STÄLLNINGARNA!**

Prova att sätta upp Mål som förnyas varje runda. Ett Mål kanske bara har ett Gränsvärde på 1, men den enstaka Strapatsen som krävs måste genereras varje runda. Om den i någon runda inte fixas så händer något hemskt. Det här kan kombineras med "tidspress" ovan, för en situation där gruppen måste hålla ut tills förstärkningar kommer. Eller så kan man

behöva hålla ut tills ett annat Mål uppnås. Då måste befälhavaren fördela trupperna optimalt, och kanske flytta soldater mellan de två målen allteftersom.

### **VETERANER OCH ELITSOLDATER**

Vill man ha stöd för bättre soldater så kan man enkelt göra detta genom att för dessa använda T8:or eller T10:or. Dessa löper mindre risk att bli utslagna, och genererar också Strapatser på 5 och över. Naturligtvis slår man samma tärning för att se hur allvarligt sårade de är om de blivit utslagna, där fortfarande 1-2 är död, 3-4 svårt skadad och fem och uppåt lätt skadad.

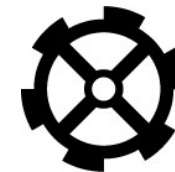
### **GALET BEFÄL**

Om ingen rollperson är befäl så kan man få in klassiska krigsfilmsdilemman genom att befälet ger order som är uppåt väggarna. Rollpersonerna kan försöka övertala befälet att tänka om, övertala trupperna att gå emot order, själva trotsa ordena och lämna de andra åt sitt öde, eller kanske till och med ta livet av befälet ifråga (inget är omöjligt när det gäller rollpersoner).

## **ATT SKALA SYSTEMET**

När man börjar komma upp i hundra deltagare på rollpersonernas sida så kanske man inte har ork eller tärningar nog att låta var och en representeras av en T6. Man kan då enkelt gruppera ihop folk i mindre grupper, som var och en representeras av en tärning. Om varje tärning representerar två soldater så ger den naturligtvis två Strapatser om den landar på en femma eller sexa, och bägge soldaterna är utslagna om tärningen så visar. På detta sätt kan man spela igenom riktigt stora bataljer, och om rollpersonerna är i befälsposition så kan det fortfarande vara intressant. Dock kommer den stora mängden Strapatser som genereras göra att Gränsvärden hamnar mycket högt, och enstaka rollpersoners insatser som soldater blir närapå betydelselösa. Men rollpersoner kan fortfarande delta i striden, jobba mot Mål och bli anfallna. Och man kan kanske fortfarande påverka genom smarta personliga Mål. Det hela är upp till spelgruppen. Systemet kan hantera strider av riktigt stora ordningsgrader utan att knaka i fogarna, så frågan är bara vad som är roligt att spela.

Man kan även göra tvärtom och använda systemet i vanliga strider, där inga spelledarpersoner finns på rollpersonernas sida. Man kanske helt sonika inte gillar stridssystemet i Mutant, eller har en strid som är knepig att hantera med de reglerna. I så fall så fungerar Plutonen lika bra utan spelledarpersoner som med, så länge spelledaren är bra på att sätta upp intressanta Mål.



Urverk speldesign  
–rollspel för bättre berättelser–  
[www.urverkspel.com](http://www.urverkspel.com)