

# Skjebnesystemet

*Et R.I.S.K.-bidrag fra Sigmund Marius Nilssen, Januar 2007*

Skjebnesystemet er et terningløst rollespillsystem som sikter på å støtte heroisk-realistisk rollespill både for frittstående scenarier og lengre kampanjer. Med heroisk-realistisk menes her at visse roller (spesielt hovedrollene) kan være større enn livet og utføre handlinger som er forbi hva et vanlig menneske ville klare, men at disse rollene likevel ikke er gudelignende sammenlignet med vanlige folk.

Skjebnesystemet er kun et rollespillsystem. Her finner du ingen beskrivelse av noe miljø (eller setting om du foretrekker det engelske uttrykket), bortsett fra i små eksempler. Men skjebnesystemet lar seg lett bruke til å spille i akkurat det miljøet du og de andre i spillgruppa har lyst til å spille i, enten det er Star Wars universet, Conan's verden, Det Skjulte Oslo eller en verden dere har funnet på selv! Skjebnesystemet kan også godt brukes som grunnleggende system om du har lyst til å lage dine egne, mer spesialiserte rollespill, men i så fall er det hyggelig om du nevner hvor du hentet systemet fra.

For å spille rollespill med Skjebnesystemet trenger du en haug (30 for hver spiller) med små markører, for eksempel steiner eller glassperler. Klinkekuler egner seg dårlig siden de ruller sin vei. Under spilltest brukte man store binders. Du trenger også mellom 3 og 6 spillere, hvorav en må ta på seg rollen som spilleleder og ha hovedansvaret for historien man skal spille. Til sist trenger du forskjellige mengder av papir, blyant, viskelær, et sted å spille, grandiosa (valgfritt), cola (også valgfritt) og masser av fantasi. Et stort lager av post-it lapper kan være nyttig, men ikke nødvendig.

Dette dokumentet har fire kapitler som beskriver hver sin viktige del av Skjebnesystemet:

**Kapittel 1: Rollebeskrivelse** forklarer hvordan roller beskrives i Skjebnesystemet, og hvordan man lager nye roller.

**Kapittel 2: Spillflyt** beskriver hvordan man faktisk spiller rollespill med skjebnesystemet, fra ideen om en historie ned til de enkelte handlinger og hindringer utført av rollene.

**Kapittel 3: Konfliktresolusjon** beskriver hvordan man avgjør hva som skjer når det er uenighet om utfallet av en handling.

**Kapittel 4: Avansement** beskriver hvordan roller kan bli systemmessig mektigere.

# Innhold

Skjebnesystemet.....	1
1: Rollebeskrivelse.....	3
Attributter.....	3
Kultur.....	4
Kulturløse personer.....	4
Kunnskaper.....	4
Tilstander.....	5
Rollemaking.....	5
2: Spillflyt.....	6
Skjebne.....	6
Kampanje.....	6
Scenarium.....	8
Spilling.....	8
Scene.....	8
Runde.....	9
Handling.....	10
Sammenslåtte handlinger.....	10
Lange handlinger.....	10
Resultater.....	10
Hindringer.....	11
Skjulte handlinger.....	12
3: Konfliktresolusjon.....	13
Sikkerhetsmarginer.....	13
Grunnsatsing.....	14
Risikosatsing.....	14
Desperat satsing.....	14
Tips til spilleleder og spillere (lagt til etter spilltest).....	14
4: Avansement.....	16

# 1: Rollebeskrivelse

En rolle beskrives ved et navn og en generell beskrivelse av utseende, bakgrunn, personlighet, osv. Videre beskrives roller i Skjebnesystemet med tallverdier i en rekke *Attributter*. De har en *Kultur* og et sett med *Kunnskaper*. Dessuten kan de ha en mengde *Tilstander*.

*Eksempel: Anina er en amasoneprinsesse fra jungelkontinentet Gwazada. Hun rømte fra stammen sin (Rinalaa-stammen) heller enn å bli giftet bort til en annen stamme. Nå er hun kommet til siviliserte strøk, og sliter med å akklimatisere seg. Hun er svært vakker, med gylden hud, sort hår og mørke, mystiske øyne.*

Alle roller skal være beskrevet på et *rolleark*. Dette er rett og slett et ark der det skrives ned ting om rollen. Det må minst inneholde navnet på rollen, attributtverdiene til rollen, kulturen, kunnskapene og tilstandene til rollen. Det må gjerne stå mer der også, som for eksempel beskrivelsen av rollens utseende, bakgrunn og personlighet.

## Attributter

Attributtene i skjebnesystemet beskriver hvor flink en rolle er innenfor en bred gruppe av handlinger. Intensjonen er at alle handlinger en rolle kan tenkes å utføre faller innenfor rammen av nøyaktig et attributt. Skulle tvilstilfeller om hvilket attributt som er viktigst for en handling likevel oppstå, må spilleder avgjøre hvilket attributt som skal benyttes. Avgjørelsen blir stående dersom tilsvarende handlinger skulle dukke opp i fremtiden, og kan kun gjøres om ved enstemmig vedtak i spillgruppen.

Roller i skjebnesystemet har følgende attributter: *Helse*, *Karisma*, *Kroppskontroll*, *Styrke*, *Vilje* og *Våkenhet*. Typiske roller har 10 poeng fordelt på disse. Det er mulig å ha verdien 0 i et attributt. Å ha verdien 10 eller høyere i et enkelt attributt er svært sjeldent, men kan forekomme.

**Helse** beskriver en rolles immunforsvar og evne til å helbrede sår og skader. Helse kan også brukes til å overleve forgiftning og sykdom, og til å tåle sult, tørste og annen nød. Merk at helse IKKE kan brukes til å tåle fysiske skader direkte, det vil si at hvis du først blir truffet av et sverd så spiller det ingen rolle hvor høy helse du har. Men dersom du overlever vil du leges fortere med sterk helse.

**Karisma** beskriver en rolles evne til å påvirke andre personer gjennom personlig opptreden, det være seg taler, samtaler, kroppsspråk eller til og med skrevne meldinger. Karisma gir også evnen til å skape kunstverk som andre vil beundre.

**Kroppskontroll** beskriver en rolles fingerferdighet, koordinasjon, balanse og generell kroppskontroll. Kroppskontroll benyttes for alle kroppslige handlinger der finkontroll er viktigere enn styrke og helbred. Kroppskontroll styrer *ikke* reaksjonsevne, Våkenhet styrer dette.

**Styrke** beskriver hvor sterk en rolle er og hvor mye fysisk arbeid han kan tåle før utmattelse. Styrke benyttes for fysiske handlinger der styrke og utholdenhet er viktigst, så som i klatring, svømming, løping, boksing og lignende.

**Vilje** beskriver en rolles evne til å unngå å bli påvirket mentalt av ytre påvirkning, for eksempel av sterkt karismatiske individer. Viljestyrke er også basis for selvdisciplin i forhold til sterke følelser, drifter, tvangshandlinger, smerte og lignende.

**Våkenhet** beskriver hvor oppvakt en rolle er, og hvor mye han eller hun får med seg av verden omkring. Våkenhet danner basis for evne til å lese andres personlighet utfra deres oppførsel, legge merke til rare lukter og smaker og for å oppdage skjulte personer og ting. Våkenhet beskriver også reaksjonshastighet og reflekser, og er basis når man trenger å reagere kjapt.

*Eksempel: Anina har Helse 1, Karisma 2, Kroppskontroll 2, Styrke 1, Vilje 3 og Våkenhet 1.*

## **Kultur**

Miljøet rundt et barn merker det for resten av livet. Enhver rolle tilhører en enkelt kultur: Velg det folket i spillmiljøet som rollen ble oppdratt av og hører til. Kulturen gir rollen visse bonuser:

- Roller har +2 karisma overfor roller med samme kultur som dem selv.
- Roller kan automatisk snakke det eller de språk som er vanlig kjent i deres kultur. Kun morsmålet eller morsmålene snakkes flytende. Roller kan lese og skrive de språkene som folk flest i kulturen deres kan lese og skrive.

*Eksempel 1: En nordmann snakker automatisk Norsk og Engelsk i Skjebnesystemet. Dog snakker han engelsk litt gebrokkent og med sterk aksent, fordi det ikke er et morsmål for ham. Han kan lese og skrive begge språkene.*

*Eksempel 2: Anina snakker Gwazadansk, språket som brukes på hele hennes hjemkontinent. Hun snakker dialekten til Rinalaa-stammen flytende, men kan også kommunisere fint med de som snakker andre dialekter av Gwazadansk.*

- Roller har automatisk en kunnskap som er typisk for deres kultur. Denne må godkjennes av spilleleder.

*Eksempel 1: Nordmenn er født med ski på beina. Nordmenn er også kjente for Janteloven og at de spiser bederva mat som gravlaks og rakfisk. Nordmenn kan derfor velge mellom de følgende kunnskapene når de representeres i skjebnesystemet: «Stå på ski», «rakke ned på andre» og «spise ødelagt mat uten å bli syk»*

*Eksempel 2: Rinalaa-stammen er kjent for å være munnrappe handelsfolk, og Anina starter spill med kunnskapen «prute».*

## **Kulturløse personer**

Noen er så uheldige at de ikke vokser opp i en kultur, eller at de støtes ut av kulturen sin i tidlig alder. Disse ender opp som kulturløse personer. De får ingen karisma-bonus, men ingen får heller noen slik bonus overfor dem. De snakker tre språk fra omegnen de vokste opp i (dersom det finnes så mange), men ingen av dem flytende. Dersom de starter med færre enn 3 språk, kan de et av de de starter med flytende. De får ingen start-kunnskap fra kulturen.

## **Kunnskaper**

Kunnskaper er spesifikke ferdigheter som bare kan brukes i en enkelt type situasjon. En typisk rolle har 5 kunnskaper. Det eneste kravet til kunnskaper er at de skal være så spesifikke som mulig. (Dette kan komme litt an på kampanjen. I en kampanje om riddere og jomfruer i nød kan «gå på ski» være greit, og dekke både slalåmski, langrennsski og hopp ski. I kampanje om vinter-OL er det kanskje nødvendig å skille mellom «stå på ski», «gå på ski» og «hoppe på ski».

Språk er en spesiell type kunnskaper. Et språk kan velges som en kunnskap, og da kan personen dette språket, men gebrokkent. Et kunnskapspoeng til må brukes for å lære språket flytende. Et kunnskapspoeng kan også benyttes på å lære å lese og skrive språket.

*Eksempel: Anina starter med kunnskapene «Prute» og «Gwazadansk, flytende» fra sin kultur. I tillegg har hun fem kunnskaper. Spilleren hennes velger språkene «Brutonsk, gebrokkent» og «Grelmansk, gebrokkent» som de to første. Dette er de mest utbredte språkene i den delen av verden Anina har kommet til når spillet begynner. (Anina's spiller får vite dette av spilleleder.) I*

*tillegg skal anina være god til å kaste og slåss med spyd, så hun får kunnskapene «Kaste spyd» og «Nærkamp med spyd». Til sist får Anina kunnskapen «Gwazadansk politikk og geografi». Denne siste er egentlig alt for bred, men spilleder godkjenner det siden spillet etter all sannsynlighet ikke vil finne sted i nærheten av Gwazada.*

## **Tilstander**

En rolle kan ha en eller flere tilstander. En tilstand har en beskrivelse som legger begrensninger på, eller gir muligheter til, rollen. Den har også en varighet. Når varigheten er over, forsvinner tilstanden automatisk. Tilstander beskrives i spill (se kapittelet om spillflyt).

En tilstand må ha en av følgende varigheter:

**Runde:** Varer en runde, altså frem til alle roller har utført en handling, blitt hindret i en handling eller har stilt seg avventende.

**Scene:** Varer resten av scenen.

**Spilling:** Varer resten av spillingen.

**Scenarium:** Varer resten av scenariet.

**Kampanje:** Varer resten av kampanjen.

**Evig:** Varer til evig tid.

*Eksempel: Anina blir syk og får tilstanden «Forkjølet» med varighet «Spilling». Resten av denne spillingen har Anina -1 på Fysisk Form, Karisma og Våkenhet.*

*Eksempel: Anina blir slått i hodet og får tilstanden «Bevisstløs» med varighet «Scene». Hun kan ikke utføre handlinger eller aktive hindringer resten av denne scenen.*

Tilstander kan fjernes på andre måter enn at varigheten løper ut. Noen ganger er muligheter for dette beskrevet samtidig med tilstanden, men alle spillere kan også beskrive andre muligheter for fjerning av en hvilken som helst tilstand, til og med en som allerede er i spill. For slike nye beskrivelser har spilleder vetorett.

*Eksempel: Anina's spiller foreslår at hun kan bli frisk av forkjølelsen fordi hun har så sterkt immunforsvar. Spilleder er enig, og sier at hun kan gjøre en Helse-basert handling i slutten av hver scene for å forsøke å bli kvitt forkjølelsen.*

Tips: Om du har tilgang på et stort lager av post-it lapper, så er de geniale å skrive tilstander på. Når rollen din får en ny tilstand, skriv den på en post-it-lapp og heng på rollearket ditt. Om rollen mister en tilstand, ta vekk post-it-lappen igjen.

## **Rollemaking**

Å lage roller i skjebnesystemet er lett. Hovedroller lages (vanligvis) av spillerne, mens biroller lages av spilleder. I noen spill kan det være greit at spilleder lager hovedrollene og tilordner dem til spillerne for å spare tid. Spilleder må bestemme hvor sterke hovedrollene skal være: Hvor mange poeng de skal ha fordelt på attributter og hvor mange kunnskaper de skal ha. Det anbefales at hovedrollene i de fleste tilfeller starter som «typiske» roller, med 10 poeng fordelt på attributter og 5 kunnskaper (i tillegg til de som kommer fra kultur). Når dette er bestemt kan spillerne lage roller ved å fordele attributtpoeng, velge kultur og kunnskaper, beskrive rollen og velge utstyr. Utstyr kan velges uten begrensninger, men spilleder har vetorett.

## 2: Spillflyt

Rollespill med skjebnesystemet følger stort sett den tradisjonelle flyten for rollespill. Her er spillflyten i skjebnesystemet definert som et sett med regler som skal følges. Spilleleder er den som må kunne dette best, men spillere bør ha en viss kjennskap til spillflyten. Spillere trenger detaljkunnskap om spillflyten kun på Scene-nivå, Runde-nivå og Handling-nivå.

Spill består av faser, der hver fase består av en eller flere under-faser (med unntak av fasen «Handling»). I dette kapitlet beskrives hvordan hver fase settes opp, hvordan den deles opp i underfaser og hva den består av. Fasene er: Kampanje, Scenarium, Spilling, Scene, Runde, Handling.

### Skjebne

Spillet påvirkes av spillere og spilleleder hovedsaklig gjennom bruk av en enkelt ressurs, kalt «Skjebne». Skjebne er nødvendig for å påvirke spillet, men ved å påvirke spillet mister man skjebne. Hver spiller har sin pott med skjebne, og spilleleder har sin. Nøyaktig bruk av skjebne kommer an på situasjonen. I noen tilfeller kan man benytte skjebne til å påvirke fasene i spillflyten, eller fasene i spillflyten påvirker fordelingen av Skjebne. Den viktigste rollen til Skjebne finnes i konfliktresolusjonssystemet, se kapittel 3: Konfliktresolusjon.

Siden skjebne skal flyte mellom medlemmene av spillgruppa er det praktisk å ha en fysisk representasjon av hvert skjebnepoeng. Bruk steinene, glassperlene, bindersene eller hva du nå har tatt med for å representere skjebnepoeng, og del ut. Bruk disse til å vite hvem som har hvor mye skjebne på et hvilket som helst tidspunkt under spill. Mellom hver spilling er det greit å skrive ned hvor mye skjebne hver person har.

### Kampanje

Den øverste fasen i rollespillet heter *kampanje*. En kampanje er en mengde med historier om de samme hovedpersonene, og kan sammenlignes i kompleksitet med en roman. En kampanje består av en eller flere «Scenarier».

Ved oppstart av en ny kampanje må det utpekes en spilleleder. Spilleleder og spillere må så bli enige om den generelle sjangeren som skal spilles, og eventuelt hva kampanjen skal handle om. Spillerne lager så sine hovedroller, og spilleleder lager viktige bi-roller. Spillerne og spilleleder blir enige om hva forholdet er mellom de forskjellige hovedrollene, hvordan de skal møtes dersom de ikke allerede kjenner hverandre. Det er viktig at rollene har en grunn til å samarbeide, og at det er bestemt allerede før spill hvordan dette skal skje. Spilleleder kan deretter, dersom han ønsker det, introdusere spillerne for noen viktige biroller og fortelle dem hva slags forhold disse birollene har til hovedrollene. Spillerne må gjerne komme med innspill også her, men spilleleder bestemmer.

*Eksempel: Trym, Nina og Arn skal spille rollespill og bestemmer seg for å bruke skjebnesystemet. Trym vil være spilleleder, og det er greit for de to andre. De blir enige om at de skal spille et rollespill om amasoneprinsessen Anina som har kommet til den siviliserte verden, og hvordan hun forsøker å bedre kvinners kår i et land der de undertrykkes av kirke og stat. Spillet skal være satt i et middelaldersk fantasy-miljø, med mennesker som eneste siviliserte art, der fabeldyr og magi er uvanlige men kjente elementer. Merk at de ikke hadde behøvd å være så detaljerte, det er spilleleders oppgave å fylle ut det som ikke bestemmes i plenum.*

*Nina og Arn lager roller. Nina tar rollen som Anina, en opplagt hovedrolle. Arn bestemmer seg for å spille en mystisk mann som kaller seg Vrede og som søker hevn mot kongen i landet Triax. Han vil at grunnen til dette skal være hemmelig, og nevner kun for spilleleder hvorfor han ønsker hevn:*

*Soldatene til kongen drepte familien hans da han var liten, fordi de ikke hadde råd til å betale skatt. Nina og Arn blir enige om at rollene deres ved spilllets begynnelse ikke har møtt hverandre enda, men møtes når de konfronterer en gruppe på tre soldater som terroriserer folk på markedet i en liten småby. De bestemmer at de kommer til å lage bråk med soldatene og kanskje angripe dem, og at de kommer til å fortsette å samarbeide først fordi de begge må gjemme seg for soldatene, og senere fordi deres mål sammenfaller.*

*Trym, som spilleder, lager da en del viktige bi-roller, blant annet Kongen i Triax, et par landsbyfolk i landsbyen der kampanjen skal starte og så videre. Han bestemmer seg for å la Kongens høyre hånd og rådgiver Markus være den egentlige skurken i historien, mens kongen ikke vet hvordan hans folk lider. Han velger ikke å ha noen spesiell skurk innen kirken, men Erkebiskop Samuel kan bli en viktig rolle: Han er en god og rettferdig mann, men er redd for at det å endre verden vil kunne fornærme gud. Den siste viktige personen er trollmannen Nixil som ønsker selv å ta over makten i Triax. Nixil vil i utgangspunktet hjelpe Anina og Vrede, men vil forråde dem når han føler tiden er inne. Trym forteller selvfølgelig ikke Nina og Arn noe av dette.*

Når rollene er laget må spilleder bestemme seg for hvor mange Scenarium-faser kampanjen skal bestå av, og planlegge disse. Det er unødvendig å planlegge flere enn den første i detalj, de andre må kanskje endres likevel på grunn av rollenes handlinger i spill. Hvor mange scenarier som bør planlegges kommer an på hva spillet skal handle om, men også hvor mye tid spillgruppen har til rådighet. Likevel bør kampanjer uansett ikke være for lange, de kan utvides siden dersom de har suksess. (På samme måte som forfattere ofte skriver oppfølgere til bøker som selger bra.) Det anbefales at man i utgangspunktet ikke planlegger mer enn 5 scenarier.

*Trym, Nina og Arn har bestemt seg for en temmelig episk kampanje, og vet at de kommer til å ha mye tid til å spille fremover. Trym bestemmer seg for å sikte på fem scenarier. Han planlegger dem grovt som følger:*

*Scenarium 1: Anina og Vrede møtes i landsbyen Ria, erter på seg soldatene (som er lojale til Markus) og må flykte. Under flukten lærer de å stole på hverandre, og bestemmer seg for å samarbeide. De møter senere en gammel mann som tilbyr seg å hjelpe dem dersom de «virkelig» vil gjøre noe med landet. Dette er Nixil, men han presenterer seg som Pastor Klam, en prest som har sett for mye lidelse til å fortsette å arbeide for kirken. Trym antar at spesielt Anina vil ha protester og mistenksomhet mot Klam, men også at han kan klare å få de andre til å stole på Klam. Om han bommer på dette og Anina og Vrede velger å følge sine egne planer må han planlegge resten av kampanjen på nytt.*

*Scenarium 2: Nixil (Klam) lærer Anina og Vrede å oppføre seg i dannet selskap, gir dem klær og smykker av god kvalitet og får dem inn på hoffet. Markus legger her merke til Anina og blir forelsket i henne. Andre problemstillinger ved hoffet skal også legges frem, Samuel introduseres.*

*Scenarium 3: Diverse rollespill ved hoffet, Nixil forsøker å få Vrede til å drepe kongen. Vrede kjenner igjen en soldat som var med å drepe foreldrene hans. Soldaten rapporterer til Markus. Vrede har muligheten til å finne ut at Markus står bak elendigheten her.*

*Scenarium 4: Vanskelig å planlegge, men resolusjon må komme til slik at Anina og Vrede enten får kastet ned kongen eller avslørt Markus. Scenariet avsluttes med at Nixil viser sine sanne farger og tar makten.*

*Scenarium 5: Anina og Vrede finner en måte å ta seg av Nixil på. Evnen deres til å gjøre dette vil være sterkt avhengig av allierte de har funnet på veien.*

*Trym planlegger ikke mer enn dette til å begynne med, skjønt han kunne godt gi flere detaljer på Scenarium 1. Scenarium 2-5 er svært usikre og avhengige av hva Nina og Arn faktisk gjør i spill, så de trenger ingen flere detaljer. Når scenarium 1 er ferdigspilt vet han mer, og kan planlegge bedre.*

I begynnelsen av en kampanje får hver spiller 15 skjebne. Spilleleder får like mye skjebne som alle spillerne til sammen.

*Nina og Arn får 15 skjebne hver seg. Trym får 30 skjebne.*

Dersom man tar med en ny spiller midt i en kampanje, får denne spilleren 15 skjebne, og spilleleder øker sin pott med 15 skjebne. Dette er det eneste tilfellet hvor den totale mengden skjebne kan endre seg i løpet av en kampanje.

## **Scenarium**

Under planleggingen av kampanjen har spilleleder lagt en viss plan for *scenariene*. Hvert scenarium planlegges nøyere før det spilles, men ikke for nøye: Spillerne kommer garantert til å gjøre uforutsette ting. Det letteste er kanskje å planlegge hvor og i ca hvilket tidsrom scenariumet skal finne sted, og hvilke problemstillinger rollene skal stilles overfor. Man kan også lett planlegge hvilke hensikter, mål og planer birollene har i scenariet. Har man disse tingene klart for seg, vil det være rimelig enkelt å spillede scenariet.

## **Spilling**

Et scenarium utspilles igjennom en eller flere *spillinger*. En spilling er en samling av en spillgruppe der det spilles rollespill. Noen scenarier klarer man kanskje å spille igjennom ved hjelp av en spilling, andre kan kreve mange spillinger. Dette kan komme an på hva scenariet går ut på, og hvor lange spillingerne er. En spilling varer fra man begynner å spille til man slutter å spille, og har ikke noe forhold til tiden i spillmiljøet. En times spilling kan i teorien beskrive hva som skjer med rollene over en periode på 40 år, mens en 8-timers spilling kanskje ikke klarer å fortelle mer om rollene enn hva som skjer i løpet av en eneste dag.

Den eneste begrensningen for hva som gjøres i løpet av en spilling er at man ikke skal forholde seg til mer enn et scenarium i hver spilling. Blir man ferdig med det nåværende scenariet og har lyst til å spille videre med en gang, kan man selvfølgelig gjøre dette. Men det teller som at man begynner en ny spilling. Det anbefales at man tar en liten kaffepause mellom slike spillinger for å markere skillet mellom dem.

Dersom en spiller ikke dukker opp til en spilling, holdes hans skjebne utenfor i denne spillingen. Spilleleder og de andre spillerne spiller som vanlig med den resterende skjebnepotten. Skjebnepotten til den som ikke er tilstede påvirker ikke spillet og kan ikke påvirkes av spillet.

Rollen til en spiller som ikke er til stede, skal skrives inn i så få scener som mulig. Trenger man en unnskyldning for at rollen er inaktiv, så finn en. Typisk gode muligheter er at rollen er syk, måtte besøke familiemedlemmer, er blitt satt i fyllarrest, eller lignende.

## **Scene**

Kanskje den viktigste byggeklossen i en historie er en *scene*. En scene har et klart definert område den utspiller seg innenfor, og en klart definert begynnelse i spillmiljøets tid. Når en ny scene begynner, beskriver spilleleder først området scenen utspiller seg i. Dersom visse detaljer ikke vil være lette å oppfatte for hovedrollene (for eksempel noen som står gjemt bak et tre), kan han utelate disse i beskrivelsen. Deretter beskriver han hvilke roller som er til stede når scenen begynner. Spillere som ønsker at deres roller skal være til stede dersom de ikke blir beskrevet der i utgangspunktet, kan kjøpe seg inn i scenen ved hjelp av skjebne dersom det ikke er umulig (rollen er lenket fast et annet sted, befinner seg på andre siden av verden, etc). Spillere som gjør dette må beskrive hvordan de ønsker at rollen deres dukker opp.



For 1 skjebne vil rollen dukke opp i løpet av scenen, spilleleder bestemmer når.

For 2 skjebne vil rollen være tilstede i begynnelsen av scenen.

For 3 skjebne vil rollen dukke opp i scenen på nøyaktig det tidspunktet spilleren ønsker det, og spilleren behøver hverken beskrive når eller hvordan før rollen faktisk dukker opp.

Brukt skjebne betales til spilleleder.

Roller som ikke kjøpes inn på denne måten, og som ikke er med i scenen fra begynnelsen, kan dukke opp når som helst i løpet av scenen på den måten spilleleder ønsker. Dersom det er snakk om hovedroller må spilleleder fortelle spillerne hvordan rollene deres dukker opp der. Det må være mulig og sannsynlig at rollene dukker opp for at det skal kunne skje, gitt hvor de er i det tidsrommet scenen utspiller seg, og hva spillerne deres har sagt at de holder på med.

Når scenen er satt og man vet hvilke roller som er med i den, spiller man den ut. En scene består av flere runder. Scenen er over når det ikke lenger gjøres handlinger av betydning i det området scenen er satt til. Det kan være flere grunner til dette: Rollene har forlatt området, rollene har sovnet, rollene er blitt drept, rollene har begynt å drikke øl og prate dill med hverandre, osv.

En spiller som sitter med 0 skjebnepoeng etter at en scene er slutt, tildeles 5 skjebne. Disse skal taes først fra spilleleder dersom spilleleder har mer skjebne enn 15 per spiller. Deretter taes de fra andre spillere som har mer enn 15 skjebne, først fra den som har mest. Spilleleder skal ikke gjennom dette reduseres til mindre enn 15 skjebne per spiller, spillere skal ikke reduseres til mindre enn 15 skjebne.

Dersom spilleleder har 0 skjebnepoeng etter at en scene er slutt, tildeles han 10 skjebne. Disse taes jevnt fra spillere med mer enn 15 skjebnepoeng. Ingen spiller skal reduseres til mindre enn 15 skjebnepoeng som følge av dette.

## **Runde**

En scene deles opp i runder. Hver runde er lang nok til at alle rollene får forsøkt å utføre en handling. Handlinger utføres i tur og orden av roller. Rekkefølgen bestemmes i utgangspunktet av spilleleder, og gjelder for hele scenen. Spilleleder kan basere avgjørelsen på det han måtte ønske, være det seg fysisk plassering av spillerne i rommet eller våkenhet-verdien til rollene. Han behøver ikke være konsekvent fra scene til scene når det gjelder akkurat hvordan dette avgjøres, men han bør ikke favorisere visse spillere i scene etter scene uten en god og objektiv grunn. Spillerne har rett på å få vite kriteriene som lå bak avgjørelsen dersom de spør.

Når det er en rolles tur, må den som kontrollerer ham (spiller eller spilleleder) bestemme seg for hvorvidt rollen skal forsøke å utføre en handling (se nedenfor), fortsette en handling (lange handlinger, se nedenfor) eller avvente situasjonen. En rolle som avventer situasjonen står over denne runden uten å handle, men har muligheten til 1 ekstra *Aktiv Hindring* (se nedenfor) frem til neste gang det er hans tur (normalt har man bare lov til en 1 aktiv hindring) og hans aktive hindringer har en *sikkerhetsmargin* (se kapittel 3: Konfliktresolusjon) 1 høyere enn vanlig.

På slutten av en runde har spilleleder lov å forsøke en *Miljøhandling*. En miljøhandling er en handling som normalt utføres av det passive miljøet, slik som:

- Vinden blåser ut lyset
- Lysekronen faller ned
- Et jordskjelv rammer byen

Spilleleder er ikke nødt til å forsøke en miljøhandling, det kan ofte være både systemmessig lurere og bedre for historien å la være. Men slutten av runden er den eneste muligheten han har til å bryte inn

med miljøhandlinger. Jordskjelv rammer aldri midt i runden i Skjebnesystemet.

## **Handling**

At en rolle gjør noe av betydning, kalles en *handling* i skjebnesystemet. Det kan noen ganger være vanskelig å avgjøre hva som er av betydning. Å si noe, tenne et lys, trekke et sverd, krysse et rom eller sparke en fotball kan alle kvalifisere. Å klø seg i hodet, gjespe eller se fra en samtalepartner til en annen kvalifiserer som regel ikke, men spillere bør egentlig beskrive slike handlinger også ( gjerne ved hjelp av kroppsspråk), for å gjøre rollespillet mer levende. En spiller beskriver den handlingen rollen hans tar når det er hans tur i runden, spilleder beskriver handlingene til birollene og miljøet.

Spilleder har vetorett på alle handlinger, men denne vetoretten skal kun brukes dersom handlingen er fysisk umulig eller rett og slett for omfattende til å telle som en enkelt handling. Vetoretten kan også brukes dersom handlinger utføres som spilleder mener krever en viss kunnskap eller et spesielt verktøy, og rollen som prøver å utføre handlingen ikke har disse. Vetoretten kan også benyttes til å innføre begrensninger på handlinger i forhold til attributter, for eksempel ved å si: «Det er umulig å klatre opp den skråningen uten minst 3 i Styrke». Når vetoretten brukes til å innføre en husregel på denne måten, skal den brukes konsekvent for alle roller i samme situasjon.

Dersom handlingen bare er ubeleilig fra spilleders synspunkt i forhold til historie og lignende har han ikke lov å bruke vetoretten, men må forsøke å hindre som alle andre.

## **Sammenslåtte handlinger**

Noen ganger kan det være greit å slå sammen to raske og dynamiske handlinger til en, som i «Jeg løper bort og slår ham», «Jeg drikker ut og kaster flasken ut av vinduet» eller «Jeg trekker henne til meg og kysser henne». Spilleder skal likevel være påpasselig med ikke å la dette gå for vidt, og med å passe på at han er konsekvent i forhold til hva som går an å kombinere og hva som ikke gjør det. Det går an å se an hvilken rolle som prøver å kombinere to handlinger, en rolle med høy kroppskontroll kan kanskje trekke sverdet og angripe med det i samme handling, mens en rolle med lav kroppskontroll ikke får det til. I slike situasjoner skal grensen skrives ned når spilleder har gjort avgjørelsen, og grensen skal gjøres kjent for spillerne

## **Lange handlinger**

Andre handlinger kan være spesielt lange, og ikke alltid passe til enkelthandlinger. Eksempler kan være å lage et måltid, svømme over et vann eller å utføre et samleie. Slike handlinger må fortsettes over flere runder, og kan hindres i hver eneste av de rundene.

## **Resultater**

Resultater av handlinger gis ofte naturlig i beskrivelsen av handlingen, som i «Jeg løper bort til statuen av guden Tor», «Jeg kaster flasken til ham» eller «Jeg trekker sverdet». Man må dog være påpasselige med å si hva resultatene av sine handlinger er. Handlingen «Jeg slår ham» er for eksempel ikke egentlig bra nok. Dersom handlingen ikke blir hindret så har den ene rollen slått den andre, men hva har dette egentlig å si, og hvordan ble det gjort? Handlingen «Jeg svinger rundt og kjører albuen opp i nesa på ham så den brekker og han faller bevisstløs om» er derimot helt grei. Resultatet dersom handlingen ikke hindres er klart: Den som blir truffet faller om, og får tilstandene «Brukket Nese» og «Bevisstløs». Merk at spilleder kan bruke vetoretten mot en handling basert på hva slags resultater som blir beskrevet, dersom disse virker umulige eller usannsynlige.

Dersom en handling ikke er helt ferdig definert, kan den som eventuelt ønsker å hindre be om nærmere beskrivelse. I tilfellet over lurer den som slås på hvor lenge han vil være bevisstløs, og den som slår spesifiserer: «til du klarer den vilje-baserte handlingen «Å våkne»». Dette gir tilstanden evig varighet, men gjør også at den kan avbrytes allerede neste runde ved en vilje-basert handling. (Se kapittel 3: Konfliktresolusjon for beskrivelse av hvordan handlinger er basert på attributter.)

Dersom spesifisering ikke finner sted, bestemmer spilleleder resten av det som er nødvendig. I tilfellet over bestemmer spilleleder at tilstanden «Brukket Nese» reduserer rollens Karisma med 2 frem til den leges, og at en brukket nese må leges med en helse-handling som kun kan forsøkes en gang per spilling. Dersom noen innen den tid har satt nesen på plass forsvinner tilstanden da. Hvis ikke gror nesen feil, og tilstanden «Brukket Nese» fortsetter å redusere Karisma med 1 til evig tid eller til nesen blir satt på plass. (Dog, da må den leges på ny.)

Det er ikke alltid nødvendig å beskrive alt med en gang. I eksemplet over kan spilleleder godt vente til scenen har roet seg ned med å bestemme hvordan en brukket nese må leges og hvilke langtidseffekter den har. Kun de effekter av handlinger som kommer i effekt med en gang må defineres med en gang. For eksempel må det at en uleget brukket nese gir -2 Karisma beskrives med en gang i scenen over, i fall den uheldige rollen skulle forsøke en karisma-basert handling i samme scene.

## Hindringer

Handlinger (og fortsatte handlinger) møtes i utgangspunktet med automatisk suksess. Men noen ganger kan et medlem av spillgruppen ønske å annullere en handling som et annet medlem av spillgruppen fremsetter. For å oppnå dette kan man beskrive en hindring. Eksempler på handlinger og passende hindringer er gitt i følgende tabell. Tabellen har kun eksempler, man kunne selvfølgelig tenke seg mange flere muligheter for hver eneste handling. Forskjellen på aktive og passive hindringer beskrives kort etter.

Merk at hindringer aldri kan ha noen betydningsfull effekt på den som utfører handlingen utenom det å stoppe handlingen. Spilleleder har også vetorett på umulige hindringer på samme måte som han har vetorett på handlinger.

Handling	Aktive Hindringer	Passive Hindringer
Rolle A sier: «Drep meg gjerne, fule demon, men slikt avskum som deg vil ikke leve lenge i denne verdenen!»	Rolle B slår en hånd for munnen til rolle A slik at han ikke får sagt noe. ELLER Demonen avbryter rolle A. (Demonen må bruke sin egen neste handling på å si det han faktisk vil avbryte med.)	Den gamle statuen i hjørnet faller plutselig sammen med et slikt brak at ingen hører hva rolle A sier. ELLER Et vindkast fører svoveldunsten fra demonen i ansiktet på rolle A når han trekker pusten, og han blir for opptatt med å hoste til å si noe.
Rolle A trekker Rolle B til seg og kysser henne slik at hun smelter i armene hans og blir forelsket.	Rolle B liker ikke kysset, holder kroppen stiv og motstår å bli forelsket (men blir fortsatt kysset). ELLER Rolle B bruker armene og holder rolle A på avstand så han	Rolle A nyser plutselig og ødelegger øyeblikket. ELLER Rolle B nyser plutselig, uten egentlig å ville det, og ødelegger øyeblikket. ELLER

	ikke får kysset henne. ELLER Rolle C tar tak i jakkekragen til rolle A og trekker ham vekk fra rolle B.	Taklampa faller ned i hodet på rolle C og distraherer rolle A og B. Rolle C slipper selvfølgelig unna uten men, siden dette bare er en hindring.
Taklampa faller ned i hodet på rolle A og gir henne kraniebrudd.	Rolle A ruller vekk fra taklampa like før den treffer gulvet. ELLER Rolle B roper «Se opp!» til rolle A tidsnok og med nok kraft til at hun får flyttet på seg.	En fugl flyr inn igjennom vinduet og treffer den fallende taklampa slik at den endrer retning og bommer på rolle A. ELLER Taklampa treffer rolle A i skulderen i stedet. Hun får vondt, men er uskadd.

Det er, som man ser i tabellen over, to typer hindringer: Aktive og Passive. Aktive hindringer er ting som faktisk utføres av en rolle for å hindre en annen rolles (eller miljøets) handling i suksess. Passive hindringer er ting som bare skjer for å hindre en eller annen handling, og kan godt sees på som hindring-varianten av miljøhandlinger.

Alle roller kan utføre kun *en* aktiv hindring per runde, og denne hindringen kan fritt benyttes av den som kontrollerer rollen. Antall aktive hindringer en rolle kan utføre kan økes i gitte situasjoner, for eksempel har I tillegg kan alle spillere benytte en passiv hindring per runde. Spilleleder kan benytte så mange passive hindringer han måtte ønske.

Enhver handling kan forsøkes hindret et hvilket som helst antall ganger (per runde i tilfellet med lange handlinger), men maks en gang av hvert medlem av spillgruppa. Når en handling er deklareret må de som eventuelt vil hindre den fortelle hvordan de vil gjøre det, og spilleleder bestemmer hvilke hindringer som må avklares før hvilke andre. Spilleleder må prøve å sortere hindringene i en fornuftig kronologisk rekkefølge dersom de ikke lykkes, og avgjøre konfliktene som oppstår i denne rekkefølgen.

Kombinasjonen av en handling og en hindring skaper nemlig en *konflikt* og må løses ved hjelp av konfliktresolusjonssystemet. Dette beskrives i kapittel 3: Konfliktresolusjon.

## Skjulte handlinger

Skjulte handlinger er handlinger som utføres uten at hovedrollene vet om det. Dette kan være noen som gjemmer seg for dem, som forgifter maten deres, eller lignende. Slike handlinger forteller ikke spilleleder spillerne at utføres. De kan ikke hindres, men kan feile dersom en spiller mistenker at en skjult handling finner sted og gjør en handling for å avdekke den. For eksempel: «Jeg holder våkent øye etter banditter som ligger i bakhold bak de store steinene oppe i åsen.» eller «Jeg kjenner nøyte etter om denne maten smaker som den skal.»

Gjør spillerne dette, starter de uansett en konflikt. Dersom noen faktisk utfører den skjulte handlingen, teller dette som en aktiv hindring. Hvis ikke er muligheten for at rollen som utfører handlingen tar feil en passiv hindring. Spilleleder forteller ikke hva som er tilfellet. Konflikten avgjøres ved hjelp av konfliktresolusjonsmekanismen. Dersom spiller vinner konflikten, får han vite om den skjulte handlingen han prøver å finne faktisk utføres eller ikke. Dersom spiller taper konflikten, får han enten ingen informasjon, korrekt informasjon eller feilinformasjon. Spilleleder bestemmer hva som passer ham best å gi i hver enkelt situasjon.

### 3: Konfliktresolusjon

Hvis en handling blir forsøkt hindret, har vi definisjonen på en konflikt i Skjebne.

Konfliktbehandlingssystemet er til for å løse slike, og for å bestemme hva som skjer. Etter at både handling og hindring er utførlig definert slik det er beskrevet i kapittel 2: Spillflyt, må man beregne handlingens og hindringens *sikkerhetsmarginer*. Deretter utføres konflikten i opptil tre faser: *grunnsatsing*, *risikosatsing* og *desperat satsing*. I hver av disse fasene satses en eller annen mengde skjebne. Utfallet av konfliktresolusjonen kommer an på hva som satses, og i hvilken fase konflikten avgjøres.

#### Sikkerhetsmarginer

Å beregne sikkerhetsmarginen for en handling eller hindring er som regel ganske lett. For aktive handlinger og hindringer finner man først ut hvilket attributt handlingen eller hindringen er basert på. Spilleleder avgjør i tvilstilfeller. Man tar verdien av denne fra den rollen som utfører handlingen eller hindringen. Så legger man til 1 dersom rollen har en kunnskap som er relevant for handlingen eller hindringen. Til slutt legger man til 1 for hver tidligere beskrevet del av scenen som er direkte positivt for handlingen eller hindringen, og trekker fra 1 for hver tidligere beskrevet del av scenen som er direkte negativt for handlingen eller hindringen. Tilstander kan telle her, dersom de ikke har nærmere beskrivelse når det gjelder plusser og minuser til attributter, sikkerhetsmarginer eller lignende.

*Eksempel: Vrede angriper Markus med hensikt å drepe. Spilleleder sier at Markus bruker sin aktive hindring denne runden for å parere angrepet. Vrede bruker en klubbe, Markus er utstyrt med rustning (stålplater over brynje), skjold og sverd. Vrede har styrke 4, kroppskontroll 2, og kunnskapen «slåss med klubbe», i tillegg har han tilstanden «kvalm» fordi han spiste bedervet mat i forrige scene. Markus har kroppskontroll 3 og kunnskapene «fekte med sverd» og «bruke skjold». Spilleleder ber Vredes spiller beskrive handlingen sin nærmere, og spilleren sier at vrede slår med brutal kraft og lite finesse, og ikke bryr seg om hvor han treffer Markus hen. Spilleleder beslutter at handlingen hans er basert på styrke, og at hindringen er basert på kroppskontroll.*

*Sikkerhetsmarginen for Vredes aktive handling er 4 (styrke) + 1 (kunnskap) + 1 (klubbe) – 1 (kvalm) = 5*

*Sikkerhetsmarginen for Markus' aktive hindring er 3 (kroppskontroll) + 2 (kunnskaper) + 1 (skjold) = 6. Spilleleder avgjør at han ikke får bonus for sverdet i seg selv, men at det er en fordel å kunne fekte for å kunne bruke det til å parere med. Rustningen spiller ingen rolle siden hindringen er beskrevet som å parere.*

For passive handlinger og hindringer er det enda enklere. Man starter med 0, og legger til 2 for hver tidligere beskrevet del av scenen som er direkte relevant og positiv for handlingen eller hindringen. Til slutt trekker man fra 1 for hver tidligere beskrevet del av scenen som er direkte relevant og negativ for handlingen eller hindringen.

*Eksempel: Anina angriper Markus med hensikt å treffe mellom platene i rustningen og kastrere ham. Markus har som sagt rustning på seg, stålplater over brynje. Anina bruker en kårde, har kroppskontroll 2 og ingen relevante kunnskaper eller tilstander. Markus har brukt sin aktive hindring tidligere i runden (for å parere et slag fra Vrede), så spilleleder velger å bruke en passiv hindring: Anina treffer rustningen og skader ham derfor ikke.*

*Aninas aktive handling har sikkerhetsmargin 2 (kroppskontroll) + 1 (kårde) = 3*

*Markus passive hindring har sikkerhetsmargin 2 (platerustning) = 2. Han får ingen bonus fra brynjen, fordi spilleleder sier at den ikke er tett nok til å stoppe spissen på en kårde.*

Noen ganger kan mangel på et verktøy være grunn for at spilleleder nedlegger veto mot en handling. Andre ganger kan en handling være fint mulig uten å ha et visst verktøy, men verktøyet hjelper. I så fall teller verktøyet som en beskrevet og relevant del av scenen. Spilleleder kan kreve at en rolle har visse kunnskaper for å bruke visse verktøy, for eksempel kunnskapen «skyte med bazooka» for å bruke en bazooka (uten bruksanvisning) eller kunnskapen «smi hestesko» for å bruke en hammer og en ambolt for å smi hestesko.

## **Grunnsatsing**

Første fase av konflikthåndteringen er *grunnsatsing*. Dette er den eneste fasen hvor sikkerhetsmargin spiller en rolle. Den som hindrer starter med å satse et antall skjebnepoeng, men må beholde minst 1 (har hindreren kun 1 skjebne igjen kan han gå direkte til *desperat satsing*).

Den som handler kan velge å la handlingen hindres. Han mottar i så fall så mange skjebnepoeng som hindreren satset *over* sin sikkerhetsmargin, mens hindrer beholder resten. Ellers må han selv satse et antall skjebnepoeng som er høyere enn det hindreren satset.

I det siste tilfellet kan hindreren velge å la handlingen gå igjennom. Han beholder i så fall all skjebne han har satset så langt, og mottar så mange skjebnepoeng som handleren satset *over* sin sikkerhetsmargin. Handler beholder resten. Ellers kan hindrer gå til *risikosatsing* dersom han har nok skjebne til å øke satsingen sin slik at den er høyere enn det handler har satset, eller til *desperat satsing* ellers.

## **Risikosatsing**

Risikosatsing er fase 2 av konfliktresolusjonen. Konflikter som løses her er svært alvorlige, men enda ikke desperate. Hindrer må nå høyne sin satsing slik at den er høyere enn det handleren har satset. Han må beholde minst et skjebnepoeng selv. Handler kan så velge å la handlingen bli hindret, men mottar i så fall *all* skjebne som er satset til nå, uavhengig av sikkerhetsmarginer. Ellers kan han også høyne, dersom han har nok skjebne til å øke satsingen til mer enn det som hindrer har satset til nå.

Dersom handler høyner kan hindrer velge å la handlingen gå igjennom. Gjør han dette vil han motta *all* skjebne som er satset til nå, uavhengig av sikkerhetsmarginer. Ellers må han gå til *desperat satsing*.

## **Desperat satsing**

Ved desperat satsing satser hindrer all skjebne han har igjen. Handlingen hindres, uavhengig av om handler har satset mer. Til gjengjeld mottar handler all skjebne som er blitt satset, og hindrer sitter igjen uten skjebne. En spiller som er uten skjebne kan ikke utføre hindringer (hverken aktive eller passive) og kan kun gjennomføre handlinger som ikke hindres. Det er svært vanskelig å få tilbake skjebne på dette stadiet, da dette kun kan skje dersom noen utfører hindringer i situasjoner der de ikke har sikkerhetsmargin.

Det anbefales ikke å benytte desperat satsing dersom det ikke er snakk om liv eller død.

## **Tips til spilleleder og spillere (lagt til etter spilltest)**

Konfliktresolusjonen i Skjebnesystemet er slik at det er svært lett å satse for hardt, og tvinge motspillerne i kne. Spesielt kan spilleleder svært lett la en pinglete lommetyv drepe en sterk hovedrolle bare ved å satse masse skjebne. Det er to ting man må passe på for at systemet skal fungere: For det første må man passe på ikke å overdrive effektene av sine handlinger. I kamp er det

sjelden nødvendig og ofte urealistisk å drepe. I sosialt samvær bør man kanskje ikke la første interaksjon med noen være en handling med det utfall at vedkommende forelsker seg i deg. Spilleleder må være påpasselig med å oppmuntre spillere til å bruke mildere effekter, for eksempel ved å avpasse effektene av birollenes handlinger til å passe med de effektene hovedrollene forårsaker. For eksempel vil noen som får rykte på seg som noen som alltid dreper motstanderne sine i kamp ikke kunne vente noen nåde fra sine fiender, mens de som behandler fiendene sine med respekt og ikke skader dem mer enn «nødvendig» kan vente å bli behandlet på samme måte.

Dersom man holder seg til dette vil spillet flyte bedre, virke mer realistisk og sjeldnere føre til konflikter som avgjøres ved desperat satsing. I tillegg kan spillgruppa bruke mer ekstreme handlingseffekter som et svært effektivt virkemiddel, når det ikke er noe som foregår til daglig: Bitre fiender prøver faktisk nådeløst å slå hverandre ihjel, legendariske casanovaer forfører kvinner med knapt et blikk og McGyver sprenger et fabrikkkompleks ved hjelp av en binders, to strikker og en kaffetrakter.

## 4: Avansement

Avansement i skjebnesystemet er enkelt. Å lære noe, enten for å øke et attributt eller for å lære en ny kunnskap, er en handling som kun kan utføres dersom man i løpet av en scene mottar betydelig instruksjon eller øvelse i det relevante attributtet eller kunnskapen. Lære-handlingen kan hindres passivt av spilleder. Sikkerhetsmarginen for denne hindringen er lik attributtets tidligere verdi for økning av attributter, og lik antall kunnskaper rollen allerede har for nye kunnskaper. Sikkerhetsmarginen for lære-handlingen er alltid 0.

Biroller kan ikke gjøre lærehandlingen, men spilleder kan endre deres attributter og kunnskaper mellom scener dersom det er en god grunn til det, som for eksempel at de har brukt mye tid på øvelse.

Det var alt, ha det gøy!