



> 1 introduktion

LOOK!

IF YOU HAD ONE SHOT, ONE OPPORTUNITY
TO SEIZE EVERYTHING YOU EVER WANTED
- ONE MOMENT

WOULD YOU CAPTURE IT OR JUST LET IT SLIP?

Der er problemer på Århus Hovedbanegård. Travle folk med mål og mening med tilværelsen venter forgæves på tog, mennesker forsvinder og tilsyneladende anbringer mystiske hærværksmænd meget store sten på skinnerne, mens hidtil usete vejrfænomener medfører uventede tågedannelser i afgangshallen.

Det er tid til at ...vente, og tankerne presser sig uvilkårligt på: var det virkelig det, du ville? Dit mål med tilværelsen? Spørgsmål, som den daglige målrettede travlhed behændigt skjuler.



tak til:

Dette projekt står i en meget stor gæld til debattører og bidragydere på RPGforum.dk og til

Jacob Schmidt Madsen, hvis scenarie 'Spejlinger' har åbnet en Pandoras æske af muligheder

og til Spillerne på Viking Con samt til Frederik Berg Olsen for hans bondeavlere.

og til Sorten Muld, hvis CD 'Mark II' simpelthen indeholder Sporskiftes musikalske tema og inspirationskilde, sangen om Bonden og Elverpigen...

og til Min bedagede og virusramte computer: uden den ville dette have været noget andet.

og til Adam Bindslev, der lige smuttede en tur på banegården, hvorfra han forsynede mig med et rigt udvalg af billeder.

og til Diverse hekse, troldkvinder og enigmatiske elverpiger.

- Kort sagt kvinderne i mit liv...

Illustrationer og lay-out af forfatteren.
Foto af Adam Bindslev

'Sporskifte' samt Skarss-systemet er beskyttet af dansk lov om ophavsret og må ikke helt eller delvist kopieres eller efterlignes til kommercielt brug uden forfatterens foregående skriftlige tilladelse. Alle kan dog frit kopiere materialet til eget ikke-kommercielle brug og til evt interesserede venner og bekendte, forudsat denne notits ikke fjernes.

Men hvor kommer alle disse sære ting fra? - Hvad er det, der er ved at ske? Fra tidernes morgen har mennesket måttet dele verden med andre væsner. Guder, ånder, ildevarslende skikkelser fra natlige mareridt har hærget de små samfunds udkanter. Dybt i skovene og de uendelige vildmarker herskede skabninger, hvis mål og ideer lå så langt fra menneskenes, at enhver meningsfuld samtale var umulig. Kun sjældent krydsede menneskes veje åndernes områder, for man vidste instinktivt at kontakt mellem åndefolket og almindelige dødelige kun kunne medføre katastrofe. Der blev talt med dæmpede stemmer om disse frygtelige skovfolk og deres forræderiske løfter. Det skete dog, alligevel, at et eller andet ulykkeligt væsen udfordrede skæbnen. Drevet enten af nysgerrighed, udlængsel, fascineret af forehavendets farlighed, motiveret af ganske almindelig dumhed eller uvidenhed begav man sig ind på elverfolkets enemærker. I virkeligheden ved ingen nøjagtigt, hvad der er sket disse vovemodige mennesker, for selvom de er gjort til emne for utallige folkesagn og gamle vemodige sange, er der ingen af dem, der er vendt tilbage til den normale menneskelige tilværelse de kom fra.

Lige så uforklarlig grunden til, at de forlod deres tilsyneladende trygge tilværelse, ligeså uforstående må vi forholde os til det, der faktisk blev disse menneskers skæbne, - derude i det ukendte.

Efterhånden som menneskene har spredt sig og har lagt deres klamme hænder og tykke lag af beton og asfalt over større og større dele af verden, er det blevet trangt derude i det ukendte. Der er kun en vej. Det tabte terræn må tilbage-erobres. Et eksempel statueres. Menneskene må indse, at de ikke er alene, og at der stadig er grund til respekt - og frygt - for den del af verdenen.

Hvor man mindst venter det!

Velkommen til Sporskifte
- en anderledes rollespiloplevelse.

I Sporskifte er der ikke noget fastlagt plot og ingen forudbestemt historie. Det er op til spillerne at skabe scenariets handling og selv give begivenhederne den uundgåelige dybere mening. Men det er ikke et såkaldt fortælle-scenarie. Sporskifte er et rent eksperiment, og det du nu skal i gang med, er en slags forskningsudgave af et system, som meget gerne skulle kunne give en ny og mere interessant måde at spille rollespil på. Den nemmeste måde at forklare ideen på, er vel ved at sammenligne spillerne med en slags skæbneguder, der afgør personernes skæbne i et spil. Et spil, hvor de kan samarbejde og modarbejde hinanden, hvor de kan satse og hvor de kan vinde og tabe. Et spil som ingen af dem på forhånd ved, hvordan vil gå, og som kan kaste spillets personer ud i sære og uforudseelige forløb..

Handlingsforløbet afgøres altså dels af dette indbyrdes spil, denne kamp mellem forskellige spillere og deres forskellige planer og synsvinkler og af regulært rollespil. Spillerne skal nemlig også spille alle roller undervejs. - Både hovedroller og biroller.

En anden måde at forklare ideen på er at sige, at sporskifte er et forsøg på at kombinere en slags blanding af ludo, poker og Magic™ med flere af de mest interessante sider af rollespil end vi er vant til.

De forestående timer vil afsløre om det er lykkedes.

For at komme i gang skal du først læse resten af dette hæfte samt teksten på de personkort, du vil få inden spillet.

Når du læser dette, vil du sandsynligvis allerede have fået en kort gennemgang af reglerne, men det kan klart anbefales at læse dem igennem, inden du begynder.

Hvis der dukker spørgsmål op undervejs, står jeg til rådighed med svar efter bedste evne.

I denne version regner jeg med, at Sporskifte varer omkr. fem timer.

God fornøjelse.

michael

-rollespilskonstruktør

*Der boede en pige i åens stride strøm
Aldrig man glemmer en skikkelse så skøn
Om natten hun listede sig ind i bondens drøm
- og jeg længes ud i alle mine dage*

*I den årle morgen måtte bonden hende se
Men strømmen var for stærk og gangeren gled
- og jeg længes ud i alle mine dage*

*Der boede en bonde lidt sønden for vor å
Alt hvad han havde at ønske kunne han få
Men aldrig mere ku' bonden elverpigen nå
- og jeg længes ud i alle mine dage**

Men det er alt sammen længe siden nu, og i den halvblinde belysning på Århus Hovedbanegård er alle elverpiger grå. Dit tog er frygtelig forsinket og mens livet flimrer forvirret forbi, ser du atter de store, sært stædige runesten rejse sig af uforklarlige tågetrævler. Glimt af halvnøgne dansende skygger i måneskin? Klokken er mange, tiden næsten gået og passagerer uden pladsbillet bedes benytte vogn 98. - Men hvor er du egentlig på vej hen?

2 - skarss

Sporskifte bygger på et nyudviklet og temmelig specielt rollespilssystem, som jeg har valgt at kalde 'Skarss'. Det er resultatet af en masse tanker om rollespil og især om hvad rollespillere er for nogen. Resultatet skulle gerne kunne danne grundlag for en helt ny og forhåbentlig ret interessant måde at spille rollespil på. Men først er der altså lige lidt regler, man skal kunne:

> 1 formål:

At involvere og aktivere spillerne mest muligt i så meget som muligt

At lade spillerne spille en række forskellige hoved- og bipersoner i et sammenhængende forløb.

At sætte spillerne i stand til at til at lade deres egne og hinandens spilpersoner deltage i uforudsete og måske delvist uønskede men spændende situationer eller episoder.

At indføre forskellige uforudseelige, potentielt fjendtlige og farlige elementer undervejs.



sporskifte



☐ > 2 spillerens værktøj:

☐ Det starter med, at du får 6 personkort. Disse kort udgør de personer, du primært kan råde over.

☐ Du får derudover en spillebrik og 13 små dimser. Dimserne er dine skæbnepoint, - din ressource i spillet. Dem kan du risikere både at vinde og miste nogen af undervejs, og som spiller har du brug for skæbne-point for at kunne 'gøre ting' i handlingen. Derudover skal du bruge 2 seks-sidede terninger, papir og en blyant.



Dit mål er at samle skæbnepoint og at vinde flest runder undervejs, for på den måde at få din brik så langt frem på brættet som muligt. Det er den spiller, hvis brik er længst fremme på spillebrættet efter 5. runde, der har vundet.

> 3 starten:

For at kunne spille 'rigtigt' rollespil, skal vi have en eller flere hovedpersoner, nogen bipersoner og et oplæg til en handling. Skarss*. Hver spiller får i starten 1 blankt personkort, 3 topoints-kort, 2 trepointskort og fire af De Sorte Kort. Systemet er opdelt i runder, der på mange måder svarer til et normalt scenaries 'scener', afsnit eller plot-punkter. Man kan frit vælge om man vil spille et givent kort som hovedperson i en scene eller som biperson.

4

Hovedpersonerne er et af de almindelige to- eller trepoints personkort, som dog skal aktiveres med mindst fem

skæbnepoint for at kunne blive en af rundens hovedpersoner. Hovedpersonerne er med til at afgøre om spillerne kan vinde eller tabe runden. Det foregår på følgende måde:

Forste spiller:

Den første spiller 'aktiverer' et af sine personkort. Det sker ved at kortet lægges ud midt på bordet sammen med mindst det antal 'skæbnepoint', det kræver at aktivere det pågældende kort. - Antallet fremgår af kortet. Hvis man ønsker at gøre personen til hovedperson i det forestående forløb, kræves der mindst fem skæbnepoint, samt en 'målsætning' (se senere).

De efterfølgende spillere kan nu vælge at aktivere et almindeligt personkort enten normalt eller som hovedperson med fem skæbnepoint eller at melde pas. Set fra handlingens synspunkt betyder dette, at ingen af den pågældende spillers personer er med fra rundens start.

Re-meldingsrunden:

Efter sidste spiller kan man køre endnu aktiveringsrunde, hvor dem, der endnu ikke har fået aktiveret et kort, får mulighed for at gøre det. Der skal aktiveres mindst et kort med fem skæbnepoint i en runde, så hvis der ikke er nogen, der har valgt at gøre dette efter de to udmeldingsrunder, skal den spiller, der meldte først, spille og/eller opgradere et kort til fem points-status inden selve spillet begynder.

De efterfølgende runder følger naturligvis samme model, idet det dog er første rundes 'anden spiller' der starter i anden runde og så videre.

De Sorte Kort

Fem af de sorte kort er forsynet med en bemærkning om, at dette korts spiller, skal spille De Sorte Kort i en runde. Det fremgår af kortet, hvilken af de fem runder i 'Sporskifte', det drejer sig om. Det betyder, at ingen af de øvrige spillere ved, hvem der spiller de sorte kort i en runde før vedkommende afslører sig selv.

- Når man spiller De Sorte Kort i en runde, kan man ikke i samme runde spille 'fem-pointskort' - altså hovedpersoner.



Faktaboks om personkortene:

Personkortene har en forside og en bagside.

På forsiden står det, som alle mere eller mindre umiddelbart kan se på personen: Køn alder og nogen enkle oplysninger, samt naturligvis, hvor mange skæbnepoint (=skp) kortet kræver for at kunne aktiveres. På bagsiden står en længere beskrivelse af personen, hvis formål først og fremmest er, at give dig noget at spille rollespil ud fra. Hvis du finder det nødvendigt eller har lyst, skal du bare digte videre på beskrivelsen, tilføje detaljer osv. Normalt behøver spillerne ikke vise kortenes bagside til nogen.

Bemærk, at det kan være hensigtsmæssigt at bytte personkort med andre spillere for at fordele rollerne i de forskellige scener undervejs, og at et personkort, der er en af hovedpersonerne i et forløb, ikke behøver at blive ved med at være det, når dette forløb er afsluttet.

Kortene fordeles i starten således at alle får lige mange af hver type. Inden en ny runde startes, kan man omfordele ikke-benyttede kort. De spillere, der har kort, de ikke ønsker at bruge, kan lægge dem fra sig i en bunke. som så blandes og fordeles, således at alle igen har 6 kort.

Ingen spiller kan spille De Sorte Kort mere end en gang i løbet af spillet. Får en spiller, der allerede har spillet de sorte kort i een runde, et kort, der vil betyde, at han skal gøre det igen, må han vise kortet og forlange en ny bytte-runde:

Før hver ny runde kan man bytte ikke-anvendte og/eller uønskede kort bort. De samles i en bunke som fordeles sådan, at alle spillere igen har lige mange kort.

> 4 opgradering:

På et hvilket som helst tidspunkt kan en spiller 'satse' yderligere point på både sine egne aktiverede personkort og/eller de andre spilleres aktiverede personkort, for den måde fx gøre en ret ligegyldig biperson til en af hovedpersonerne i en scene. (Ligesom for alle andre fempoints-personer, skal kortets spiller i så fald selv lave en målsætningsbeskrivelse.)

Fempointskort kan ikke 'nedgraderes'. Alle kort kan 'rollespilles ud' af et handlingsforløb. Ligesom når man fx ønsker at trække sig ud af

en eller anden ubehagelig situation. For fem-pointskort vi det dog betyde, at man taber den pågældende runde. (se senere) Bemærk at ingen spiller kan have mere end et fem-pointskort aktiveret i en runde!

> 5 målsætning:

Inden vi kan komme i gang med selve rollespillet, skal vi bruge en eller flere målsætninger for det forestående afsnit i 'scenariets handling' - (runden). En 'målsætning' er en beskrivelse af, hvad den eller de aktiverede 5-points-personer regner med at gøre eller opnå i den pågældende runde. De spillere, der har aktiveret 5-points-personer skriver med højst fem ord på et stykke papir en målsætning for personen i den pågældende runde. Målsætningsbeskrivelsen lægges på bordet under de aktiverede kort og er hemmelig. Målsætningen kan være hvad som helst, blot den er relevant i sammenhængen, og udgør en entydig ændring af den pågældende persons situation.

Tip: Målsætningsbeskrivelsen er handlingens udgangspunkt og derfor ret betydningsfuld. Samtidigt skal man dog være opmærksom på, at systemet er sådan indrettet, at det nemt kan vise sig svært svært at få sine målsætninger opfyldt. De fleste personkort har desuden 'indbygget' en overordnet målsætning, som at komme med toget, møde nogen osv.

/Sporskifte: Målsætningen vil i starten have meget at gøre med, hvad man kan foretage sig, når man skal vente nogen timer på en banegård.

> 6 rollespillet:

Det skulle nu gerne være sådan, at vi på 5-10 minutter har fået samlet noget, der ret nøje svarer til alle de væsentligste elementer i en normal scene i et almindeligt scenarie eller en kampagne. Blot med den forskel, at spillerne også skal spille samtlige bipersoner undervejs. Vi har hoved og bipersoner og en ukendt modstand (i form af 'De Sorte Kort') der vil modarbejde hovedpersonerne undervejs mere eller mindre åbenlyst.

Bipersonerne spilles ud fra de personkort spillerne har til rådighed. Hvis han-

sporskifte



dingen udvikler sådan, at der undervejs er brug for en DSB-funktionær, skal den spiller, der råder over sådan en, stille vedkommende til rådighed i det omfang det vil være rimeligt i situationen. På samme måde kan spilleren aktivere sin DSB-funktionær i situationer, hvor det måske ikke er så hensigtsmæssigt for en eller flere af de andre personer i handlingsforløbet.



Hvordan gør man nu det efterfølgende handlingsforløb spændende og interessant? - Man sætter spillerne til at modarbejde hinanden.

Faktaboks om 'skæbneslaget':

Bruges til at afgøre udfaldet af handlinger og handlingsforløb eller runder hvis resultat ikke er indlysende og kan afgøre varigheden af visse magiske effekter. Udføres ved hjælp af to sekssidede terninger. De to involverede spillere slår og summen af de to terningers udfald lægges til det antal point, de involverede fempoints-person-kort har. Det er tilladt at booste (altså at lægge yderligere et antal point til) sit kort forud for afgørelsen.

For de sorte kort er udgangspunktet for skæbneslaget de involverede sorte korts pointværdi + værdien af de benyttede effekter.
dobbelts ens:

Uanset point-udfaldet, har man dog tabt sit slag, hvis man slår to ettere og vundet, hvis man slår to seksere!.

Som spiller kan man nemlig vinde eller tabe i Skarss*. Det er her spillebrikkerne og spillepladen kommer ind i billedet.

> 7 afgørelsen

Runder, der som nævnt svarer til scener eller afsnit i traditionelle scenarier kan vindes eller tabes. Det er kun de spillere som har aktiverede fempointskort eller som har fået opgraderet deres kort til fempointskort, der kan vinde i en runde. - Mens den spiller, der har de sorte kort kan vinde skæbnepoint.

6

Et handlingsforløb (en runde) er afgjort, når:

A: Det bliver indlysende sikkert, at den eller de opstillede målsætninger for samtlige rundens fempointskort ikke kan opfyldes.

I denne situation er det den sorte spiller, vinder. Spilleren får de skæbnepoint, der er satset på fempointskortene i den pågældende handlingsrunde og den sorte brik rykker et felt frem på spillepladen.

B: Det lykkes den/de aktiverede fempointspilpersoner at realisere deres opstillede målsætninger.

I denne situation beholder spillerne deres satsede point og rykker deres spillebrik et felt frem på spillepladen.

Det kan naturligvis tænkes, at det bliver tydeligt at nogen ikke vil kunne realisere deres målsætning i en runde samtidigt med, at andre kan. Spilleren af de sorte kort indkasserer i så fald kun de skæbnepoint, der er satset på det eller de ikkevindende personkort og rykker den sorte brik et felt frem, ligesom de spillere hvis fempointskort har opnået deres målsætning. Sidstnævnte beholder naturligvis deres point.

Afgørelse ved hjælp af et 'skæbneslag'

Som udgangspunkt vil forløbets udvikling og slutning være afhængig af rollespillet. Det



- ☐ afgørende er altså, hvordan personerne ville handle og reagere i de situationer, der opstår undervejs. Hvis det ikke er indlysende eller man ikke kan blive enige om, hvordan et forløb skal ende, slås der et 'skæbne-slag' for at finde afgørelsen.

☐ > 8 skæbneslaget:

- ☐ De uenige spillere - typisk med de sorte korts spiller som den ene part - slår et 'skæbne-slag' mod hinanden to af gangen. (Spiller et mod spiller tre, Spiller et mod spiller fire osv)

- ☐ For at kunne flytte den sorte brik frem i en runde behøver de Sorte Korts spiller kun vinde et enkelt af sine afgørende skæbneslag, mens det omvendte gælder for en 'almindelig' spiller: Man behøver altså kun tabe et enkelt af sine evt. flere afgørende skæbneslag for at have tabt i en runde.

Skæbneslaget kan dog også bruges undervejs i runden til at afgøre udfaldet af visse handlinger og konflikter og har i denne forbindelse naturligvis ingen indflydelse på rundens samlede resultat.

rollespil resultatet!

Resultatet af skæbneslaget bør altid rollespilles. Dels så man kan få afrundet forløbet, men også så man kan vide, hvor de involverede personer befinder sig, hvad de laver, og hvordan de har

det.

> 9 handlingens forløb

Man kan vælge at lade en situation, der er fastkørt eller bare er holdt op med at udvikle sig 'blive liggende': De aktiverede kort, (incl. De Sorte Kort) de forskellige formålsbeskrivelser og de tilhørende point bliver liggende på bordet i en samlet bunke, mens man blot starter en ny udmeldingsrunde. Set fra et handlingsmæssigt synspunkt svarer det til, at man laver en klipning som i film, eller at man skifter til et andet sted i geografien i en roman.

Der kan ske ting i de efterfølgende forløb som gør det nødvendigt at gå tilbage til det første forløb og færdiggøre dette. Hvis man fx får brug for at vide, hvordan den tidligere runde endte, eller de to forløb kan pludselig støde sammen - konkret fx ved at involvere nogen af de samme personer. Det kan også være nødvendigt at gå tilbage og afslutte et forløb, simpelthen fordi nogen spillere kommer til at mangle skæbnepoint.

For at kunne frigøre et kort (og de tilhørende skæbnepoint) må man rollespille sig ud af det pågældende forløb. Det man vælger at gøre, skal altså passe med både situationen og personen. (Bemærk at også fempoints kort kan rollespilles ud af en situation på denne måde, men at det vil være ensbetydende med, at man taber den pågældende runde.) Alle kan frit genoptage gamle ikke-afgjorte forløb, men man er naturligvis nødt til lige at aftale de nærmere omstændigheder med de andre spillere. - Den spiller, der spillede de sorte kort under det pågældende forløbs start, fortsætter naturligvis med det - også hvis forløbet genoptages senere.

overblik:

Det kan måske lyde lidt indviklet at skulle holde styr på flere forskellige forløb undervejs, men man skal huske, at de ikke-afgjorte runder eller plotpunkter fremgår af de kort og de tilhørende målsætninger, der stadig ligger på bordet.

kronologi _____
Kronologien er normalt ubrydelig. Ting



sporskifte



☐ der har fundet sted i handlingens i første runde,
☐ har således fundet sted i alle senere runder.
☐ Folk kan ikke befinde sig to steder på samme tid osv.

> 10 de sorte kort

☐ De sorte kort er spillernes eneste mulighed for at vinde skæbnepoint fra de øvrige spillere.
☐ Selve kortene indeholder beskrivelser af, hvordan de bruges. Det koster skæbnepoint at bruge de sorte kort. (Se nedenfor).

De Sorte Korts Anvendelse:

I 'Sporskifte' er De Sorte Kort konstrueret som et slags modulopbygget system, der gerne skulle være nemt at bruge, samtidigt med at der er mange kombinationsmuligheder. Kortene indeholder en beskrivelse kort af et væsen - en af de overnaturlige skabninger, der i Sporskifte hemsøger banegården. Disse væsner har overnaturlige evner, der også fremgår af kortet.

Deres formål er altid det samme. De skal bruge 'sjæle'. Hvilket betyder, at de bliver nødt til at få almindelige dødelige til at give sig frivilligt hen til deres fortryllelse, tro på deres løfter, give efter for deres pres. Alle kneb gælder, men selve overgivelsen skal være bevidst og fuldt ud umisforståelig, selvom den dog gerne må ske på baggrund af halve sandheder, tricks og bedrag.

For at få fat i en 'sjæl' skal De Sorte Korts væsner have den pågældende person til at opgive den overordnede målsætning, der fremgår af beskrivelsen på personkortet. Lykkes det, bliver det pågældende kort bagefter et af De Sorte Kort kontrolleres af De Sorte Korts spiller.

overnaturlige kræfter?

Man kan spille mange af De Sorte Kort som relativt almindelige 'personer', der tilsyneladende bare henvender sig til andre folk på banegården men hvis man vil bruge deres særlige kræfter, foregår det efter ret enkle regler: Man skal blot svare på spørgsmålet: hvem gør hvad ved hvor mange?:

'Hvem' skal være den/det væsen

eller person, der beskrives på et af De Sorte Kort, man har trukket.

'Hvad' skal være en af de kræfter, der beskrives på et af De Sorte Kort, man har trukket. Det sidste hvem er så modtageren eller offeret for handlingen.

'Hvor mange' er det antal fempointskort, der skal udsættes for effektens virkninger.

Bemærk, at væsnerne kun kan bruge kræfter, der hører til samme 'princip' som de selv, men at de derudover godt kan bruge kræfter fra andre sorte kort og at nogen kort tilhører flere principper. (Udover at fungere som en opdeling beskriver princip-betegnelsen den måde væsnerne optræder på i generelle vendinger. Det er op til spillerne selv at forklare/forestille sig, hvad der konkret sker.) Modtageren eller modtagerne kan være et eller flere af de aktiverede kort i den pågældende runde. - Effektens varighed er normalt omkring en times tid, eller indtil en spiller kan frigøre deres person(er) fra effektens virkning ved hjælp af et 'skæbneslag'.

Man kan også lave sine egne effekter, hvis man har ideer, der passer ind. De vil koste 3 skp og må ikke være direkte fysisk skadelige.

Det 'koster' point, at aktivere (bruge) De Sorte Kort. Hvor mange afgøres af, hvordan du vælger at bruge dem. Du lægger blot pointværdien for det pågældende væsen sammen med pointværdien for den ønskede effekt og et point for hver af de fempointskort, der skal påvirkes. Hvis du undervejs i forløbet ønsker at bruge flere effekter, lægger du blot pointprisen for den ønskede effekt til. De betalte point får man først tilbage, når runden er afsluttet. Det gælder også, hvis man i mellemtiden har påbegyndt en ny runde.

Man behøver ikke lægge de point, der bruges på denne måde frem på bordet, og derved afsløre sig. Ved rundens slutning skal det dog kunne kontrolleres, at man ikke har brugt flere skæbnepoint, end man har haft til rådighed.

De Sorte Kort og skæbneslaget:

Man slår med den samlede pointværdi af den effekt, der påvirker den/de personer, man slår 'imod'. Det vil sige, at hvis man bruger et

- ☐ væsen med to point og en effekt med to point, slår man således med fire point.

> 11 vinderen findes

- ☐ Der spilles fem runder. Vinderen eller vinderne er den som efter femte runde har fået sin brik længst frem på spillepladen.
- ☐ Hvis man undervejs mister så mange skæbnepoint, at man ikke kan aktivere nogen af sine ikke-aktiverede personkort, og ikke har mulighed for at frigøre point fra tidligere påbegyndte runder, har man tabt og må udgå af spillet. Den pågældende spillers kort fordeles mellem de øvrige spillere.

> særligt for denne version:

Hvis en eller flere af spillerne får deres spillebrik ind på brættets sidste felt, begynder togene igen at køre. Kommer den sorte brik først i mål stopper dette spillet. Ingen af personerne vil komme videre, og den spiller, hvis brik er længst fremme, når det sker, er afte-nens vinder.

> 12 normalt:

Jeg antager, at fire eller fem spillere er det mest optimale antal, og anbefaler, at man spiller enten et fast antal runder eller til første brik er i mål på en spilaften. Du kan holde regnskab fra spilaften til spilaften, så man kan finde den samlede vinder, hvis du ønsker at spille længere kampagnelignende forløb.

Jeg har som forfatter valgt en setting og lavet de nødvendige personkort, de sorte kort m. v.. Jeg forestiller mig dog, at det normalt vil være spillerne, der skal gøre disse ting, ligesom man kan forestilles sig, at der vil være interesse for at udveksle forskellige korttyper til bestemte settings på tværs af spillergrupper.

Du kan læse mere om, hvordan man måske kan bruge Skarss til hjemmebrug bagerst i hæftet.

> 13 om handlingen:

Der er fire vigtige regler om handlingen i Skarss-systemet:

Hvis du synes handlingen er uinteressant eller kedelig, må du selv gøre den mere spændende.

Hvis du synes handlingen virker alt for spredt og usammenhængende, må du selv gøre noget for at få tingene til at hænge sammen.

Hvis du synes, der mangler en dybere mening undervejs, må du selv gøre noget for at få tingene til at give mening.

Lad dig inspirere af dine med- og modspillere, og prøv samtidigt at give dem noget, de kan inspireres af.

> taktiske råd og overvejelser

Skarss bygger på en ide om, at man ved at indføre et element af spænding og konflikt mellem spillerne, kan bruge dette til at skabe



en ny form for spænding, konflikt og ikke mindst uforudsigelighed i rollespilshistorier, som vi kender dem. Det er altså meningen at man som spiller skal prøve at vinde samtidigt med at man spiller de forskellige roller undervejs efter bedste evne.

Her følger nogen taktiske tips, som bygger på de teoretisk overvejelser, jeg har haft undervejs, og som derfor ikke er blevet testet i praksis.

For at vinde skal du sørge for at få en hovedperson i spil, for det er din eneste mulighed for at få brikken frem på spillebrættet. Men du risikerer at tabe de satsede skæbnepoint, så man skal heller ikke overdrive. Det burde kunne betale sig at gå ind i forløb, der ser ud til at passe til din spilperson. Lav ikke dine målsætninger for



ambitiøse. De kan nemt vise sig meget sværere at gennemføre end man skulle tro.



Det kan betale sig at opgradere andre spilleres person-kort til fempointstatus, (altså



gøre dem til hovedpersoner), hvis de pågældende personer står dårligt i situationen.



Det er især en god taktik, hvis man selv har flere skæbnepoint end man har brug for, eller hvis den spiller, hvis kort man opgraderer, er kommet for langt foran.

Det kan betale sig at opgradere et af sine egne kort til fempoint-status, hvis man føler at ens person er kommet til at stå godt i situationen.

Generelt kan det betale sig at samarbejde med en spiller, hvis denne er kommet for langt foran, eller har fået samlet for mange skæbnepoint.

De Sorte Kort er spillets eneste rigtige mulighed for at vinde skæbnepoint, og det er derfor vigtigt, at du spiller dem, så godt du kan.

For at være en god Skarss-spiller skal man være god til at vurdere mulighederne i de forskellige situationer og have en fornemmelse for, hvordan de kan udvikle sig. De spillere der i længden vil kunne vinde de fleste spil, er dem, der bedst forstår, hvornår det kan betale sig at satse, samt naturligvis dem der kan udnytte de muligheder, der er i situationer og personer undervejs i spillet.

Skarss står for 'Skæbne KAotisk Rollespils-System'. Skæbne-betegnelsen dækker over tanken om, at noget eller nogen styrer vigtige dele af menneskers tilværelse, mens kaosbegrebet skal forstås som den matematiske kaos-teori. - Altså teorien om, hvordan meget komplekse systemer fungerer, hvor man blandt andet ser mikroskopiske påvirkninger have monumentale resultater.

bemærkning om spilleren

Sporskifte bygger på et system, der er beregnet til at kunne generere spændende og forhåbentligt meningsfulde rollespils-handlingsforløb uden hverken forfattere eller spillere. Det er altså principielt spillet. Oprindeligt var det dog ikke meningen, at 'sporskifte' skulle

have kørt uden spillere på Fastaval. For at give folk de bedste muligheder for at få en god oplevelse, havde jeg nemlig valgt at gå både med livrem og seler. Formålet med Skarss og sporskifte-projektet har nemlig aldrig været at lave et system, der kan køre uden spillere, men derimod at forsøge at lave en ny slags mere indvolverende og anderledes spillooplevelse. Tilstedeværelsen af en spiller i et ellers spilletløst system, medførte dog en vis grad af mangel på indre logik, og da det samtidig viste sig, at der var meget få tilmeldte spil-ledere til Sporskifte, valgte jeg derfor at tage springet og køre scenariet helt uden.

Til gengæld vil alle tilmeldte spillere være blevet indkaldt til en instruktion i reglerne, og jeg vil under spillet stå til rådighed for samtlige grupper som en slags sagkyndig overdommer og konsulent, der kan tilkaldes, hvis der skulle opstå spørgsmål eller problemer.

hvad er egentlig meningen?

(For de nysgerrige)

Konstruktionen bag 'Sporskifte' er kommet til verden ud fra et sammenhængende mudderkul af mange forskellige tanker om hvad rollespil er, og ikke mindst hvad rollespillere er for nogen, når man ser rent teknisk på det.

Det viser sig fx, at de får en god oplevelse ud af at være aktive også på flere planer. Det ser blandt andet ud til at kunne opnås både ved at lade dem spille flere roller altså både hovedroller og biroller. Det som Dennis Gade Kofoed og senere Frederik Berg Olsen har lanceret som 'biperson-rollespil'. Men også i forbindelse med vigtige dele af handlingens indhold har det vist sig, at et øget spiller-engagement kan give en bedre oplevelse. Sådan som det eksempelvis kan ses i fortællescenarierne.

Spillerne har flere ønsker: De beder om ting, der udvikler sig på en relativt uforudsigelig måde, og at der opstår interessante spændinger og konflikter undervejs. Konflikter som skal løses og bearbejdes og som i bedste fald kan give nye synsvinkler og gøre et blivende indtryk på de deltagende spillere. - Altså en 'meningsfuld' handling. Oven i alt dette, kræver mange af dem desuden reel handelfrihed og indflydelse på rollespillet handling. Hvis man

tænker nærmere over det, er disse krav svære
☐ at forene og det ser næsten ud til at være
☐ odsatrettede. Men så var det Max Møller kom
 til at skrive på RPG-forum: 'Kan man forestille
☐ sig et scenarie uden et plot?' Brikker begyndte
☐ at falde på plads, og det du sidder med nu, er
 resultatet.

☐ Det er ikke meningen med selve Skarss-sys-
 temet, at man skal spille med færdiggener-
☐ erede kort. Det vil blot være en af flere
☐ muligheder. I 'Sporskifte' har jeg dog valgt at
 stille nogen rammer op for temaer og han-
☐ dlingsmuligheder, som jeg håber folk vil finde
 spændende. Takket være Skarss-systemet kan
 spillerne få mulighed for at dreje disse temaer i
 alle mulige retninger og se dem fra de sider, der
 for dem er de mest meningsfulde.

Man vil også have opdaget, at systemet
 betyder, at spillerne i en vis udstrækning vil
 spille imod hinanden. Det er relativt forbudt i
 normalt rollespil, men i denne sammenhæng er
 det på handlingsplanet en kilde til de
 spændinger og frustrationer, den helt almin-
 delige virkelighed kan være så fuld af. Dette
 indbyrdes modspil giver forhåbentlig den
 fornødne drivkraft til udvikling, spændinger og
 overraskelser undervejs. Fuldstændig som i et
 normalts 'forfatterskabt' scenarie.

Skarss er en slags en kaos-teoretisk rolle-
 spilsgenerator. Et system hvor et forholdsvist
 enkelt sæt af regler og hjælpemidler giver et
 meget stort antal uforudsigelige kombinations-
 muligheder. Hvor man på den ene side system-
 atiserer og tematiserer nogen meget
 overordnede mål og rammer og på den anden
 side tager udgangspunkt i spillernes (bevidste
 og ubevidste) forhold til disse emner, men hvor
 den måde dette konkret kommer til udtryk i
 de enkelte tilfælde er fuldstændig uforudsigelig
 - både for mig som forfatter/konstruktør og for
 spillerne undervejs. En slags delvist styrbart,
 men alligevel fuldstændig uforudseelig automa-
 tisk spilleder/forfatter.

perspektiver

Hvis man ser lidt længere end til Fastaval
 2003, kan man forestille sig mange anvæn-
 delsesmuligheder: Systemet burde med ganske
 få modifikationer kunne benyttes både til

enaftens-forløb og lange kampagneagtige
 fortællinger. Der kræves for det første en
 rimelig velkendt ramme, en setting som de
 deltagende spillere stort set er enige om, hvor-
 dan skal fortolkes. For mig vil det være
 nærliggende at nævne Fusion men udvalget er
 ret ubegrænset. Kendte spilsystemer og pop-
 ulære film er andre oplagte muligheder. I
 teorien kan Skarss kombineres med alle kendte
 spilsystemer. De forskellige personkort skal så
 blot suppleres med relevante stats og De sorte
 kort tilpasses systemet.

styrker og svagheder:

Uden at vide noget konkret om det, vil jeg
 antage, at rollespilsoplevelser, der bygger på
 dette system, vil være ret stærkt fokuseret på
 roller, personer, udvikling og personlige konflik-
 ter snarere end decideret action. Hvis man
 spiller længe sammen med den samme gruppe
 af ikke særligt fantasifulde medspillere, vil man
 formodentlig også kunne konstatere, at de
 forskellige handlingsforløb har en tendens til at
 udvikle sig ret forudsigeligt. På samme måde
 som hvis man har en fantasiløs GM - På kort
 sigt, altså over enkelte eller meget få spilaften-
 er, skulle man derimod gerne opleve, at tingene
 slet ikke går som forventet og at eksempelvis
 en Happy End ikke bør tages som givet. Noget
 der alt sammen kan være med til at gøre
 spillets forløb mere spændende end både det
 traditionelle GM/forfatterstyrede spil og det
 velkendte fortællescenarie. ☐

Opbygningen i enkeltrunder, og med De
 Sorte Kort på skift vil medføre, at handlingen i
 fx kampagne-udgaver vil være noget
 anderledes, end vi er vant til. Der vil ikke være
 den samme fast sammentømrede gruppe af
 eventyrerere, der følger hinanden i tykt og
 tyndt, men snarere mindre grupper, der skiftes
 til at gøre ting sammen alt efter, hvordan tin-
 gene udvikler sig. Hovedpersonerne og dermed
 synsvinklen vil kunne skifte hurtigere end vi er
 vant til, og resultere i langt mere afvekslende
 oplevelser indenfor ellers velkendte rammer. ☐



indhold:



1 introduktion	s.1
2 tak til	s.2
2 skarss/formål	s.3
3 starten	s.4
4 opgradering	s.5
5 målsætning	s.5
6 rollespillet	s.5
7 afgørelsen	s.6
8 skæbnelaget	s.7
9 handlingens forløb	s.7
10 de sorte kort	s.7
11 vinderen findes	s.8
12 normalt	s.9
13 om handlingen	s.9
taktiske råd og overvejelser	s.9
hvad er meningen	s.10
principper	s.12



principper

De Sorte Kort repræsenterer forskellige principper. For overskuelighedens skyld finder du her en oversigt over de fire typer sammen med en kort forklaring.

Natur:

Det harmoniske, forudsigelige og/eller systematiske modstykke til menneskehedens kultur og civilisation. Det handler om naturlige processer, årstidernes skiften, cyklisk tidsopfattelse stilstand og ro i modsætning til udvikling og stress.

Ro, kærlighed, harmoni og balance er nogen af princippets fremherskende følelser/stemninger.

Lys:

Skønhedens og det strålendes princip, virker umiddelbart tiltrækkende og interessant på de fleste dødelige.

Ro og balance kombineret med en følelse af velbehag. Men lys kan også være afslørende og trænge ind i sindets dybeste afkroge eller være så stærkt og klart, at det reelt er blændende. Lyset er også logikkens og fornuftens princip - på godt og ondt.

Kaos:

Hverken ondt eller godt. Uforudsigeligt, tilfældigt ofte voldsomt med pludselige skift. Uro, aggression, humor, spænding, ubalance er nogen af princippets fremherskende følelser/stemninger.

Mørke:

Uhygge, angst og frygten for det ukendte. Men også og måske ikke mindst frygten for det velkendte. Mørket skjuler ting og væsner, og gør det svært at orientere sig. Mørket rummer hemmeligheder som kan virke tiltrækkende, men som det måske er bedst at lade være. Mørket er følelsernes og ufornuftens princip - på godt og ondt.

nyt i denne version:

Nye og forbedrede regler for brug af De Sorte Kort, samt en gennemredigering af visse afsnit, der dermed gerne skulle være blevet lettere at forstå samt renset for de værste selvmodsigelser og uklarheder.

Desuden er antallet af de såkaldte sorte kort ændret i forhold til tidligere, og spillerne kan nu spille disse kort, langt hen ad vejen uden de andre spillere automatisk behøver at være klar over det.

Endelig er der også nu kommet et spændende nyt personkort, nr. 25: 'Guds frygt'.

advarsel:

Brikker og andre dele til 'Sporskifte' er ikke beregnet til legetøj for mindre børn. De består af løsele, der under uheldige omstændigheder vil kunne være meget farlige.



