

GJENGFERD

ET SURREALISTISK ROLLESPILL



av PETER COLLETT

INNHold

INNLEDNING.....	2	Motkast.....	7
Et rollespill?.....	2	Endringene.....	7
Nødvendig utstyr.....	2	Troll i terningen.....	7
Spilletts gang.....	2	Rollebytter.....	7
Forberedelser.....	3	SPILLEDEREN.....	8
ROLLELAGING.....	3	Eventyret.....	8
Rolleark.....	3	Skildringer.....	8
Personalìa.....	3	Biroller.....	9
Kropp, sinn og sjel.....	3	Statister og monstre.....	9
Eiendeler.....	3	Det vandrende tempelet.....	9
Kvintessens.....	3	Ånden i Usunkal.....	10
Sjlekort.....	4	Når roller dør.....	10
SJELEKRIGEN.....	4	Andre muligheter.....	10
Budbringeren.....	4	FLERE SJELEKORT.....	11
«Den».....	5	Barnet.....	11
Drømmerne.....	6	Vokteren.....	11
REGLER.....	6	Tvillingene.....	11
Tilbakeblikk.....	6	Martyren.....	11
Evnekast.....	6	Prosedyre.....	11

Tekst og layout av Peter Collett

Forside av Cristian Docolomansky

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Med bidrag fra Ole Peder Gæver, Andreas Hadsel Opsvik, Trond Ivar

Hansen, Lars Shunsuke Gulliksen Solbakken og Maja Kvendseth.

Med takk til Ronny Holm.

© 2015 Peter Collett

Begrenset rettighet gis herved til å utgi dette verk vederlagsfritt av enhver, så lenge verket står uendret. Alle andre rettigheter forbeholdt.

INNLEDNING

«Det er svart november, havet knusar mot strand.
Ein utviste draum frå ei avkappa hand.
Men eg hugsar enno lukt av elskovsliksir.
Langt vest utpå helvetes pir.»
Og dere skulle bare hjem fra byen...

GJENGFERD er et rollespill om en kollektiv reise i et flyktig drømmelandskap. I spillet inntar dere rollene som en kameratgjeng på vei hjem fra en fuktig kveld på byen. Men ingenting – absolutt ingenting – er som det burde være. I det skjulte utkjempes en sjelekrig i sløret mellom drøm og virkelighet, og dens krigere har tatt bolig i deres psyke.

ET ROLLESPILL?

Gjengferd er langt på vei et tradisjonelt rollespill. En av spillerne er spilleder. De andre er spillere. Riktignok kan dette endre seg underveis.

Har du ikke spilt rollespill før, ta en kikk på *Den lille boka om rollespill* av Ole Peder Giæver. Den finner du i gratis utgave på nettadressen <http://imagonem.org/den-lille-boka-om-rollespill/>. I disse reglene forutsettes det at du vet hvordan et tradisjonelt rollespill foregår.

NØDVENDIG UTSTYR

Dere trenger: blyant, papir og viskelær; en 20-sidet terning; og fire til åtte spillere. I tillegg trenger spillederen en datamaskin eller et nettbrett med tilgang til Internett. Alternativt kan man benytte et annet sett med egnede hjelpemidler. Dette er beskrevet nærmere senere.

SPILLETS GANG

I Gjengferd utforsker man et drømmelandskap i felleskap. I forsøk på å komme seg hjem støter man på historiske skikkelser – men de er alle forvridde, gale eller ugjenkjennelige.

De fleste av spillerne spiller Drømmere. Drømmerne vil egentlig bare å komme seg hjem fra byen, men de er i en slags transe, og de finner ikke hjem. Denne transen kan bare brytes av ånden i den eldste presten i Det vandrende tempelet, en vogn som trekkes av 36 hester langs med slettene i Abralistan.

Men noen av rollene er i hemmelighet sjelekrigere. De forsøker å gjøre drømmen om til et mareritt. Og hver gang terningene blir kastet, skjer det endringer. Omgivelsene forandrer seg, folk er ikke som de ser ut, ting blir annerledes. På denne måten kan spillergruppens kollektive underbevissthet styres i den retningen man ønsker å ta spillet.

Spillederen bruker tilfeldige landskapsbilder som utgangspunkt for å beskrive omverdenen. Spilleder har også ansvar for å spille biroller, og disse alle er historiske personer. Man bytter relativt ofte om på hvem som er spilleder.

I løpet av spillet kan det skje at roller faser inn og ut av virkeligheten. Dette skjer hvis en rolle mister sin *kvintessens*, og da tar spilleder over denne rollen. Den rolleløse spilleren blir i stedet ny spilleder.

FORBEREDELSE

I forkant av spillet må spilleder avgjøre når og hvor handlingen skal begynne. Dette må være i en by og ikke for langt unna vår egen tid.

Så må hver spiller i hemmelighet skrive ned fem kjente, historiske personer på en lapp. Dette er vesentlig for spilleren som har rollen med sjelekortet Budbringeren, også hvis du

senere overtar denne rollen. Det er alltid lov å kikke på sin egen lapp, men ikke på andres.

Det er også lov å tillate litterære eller mytologiske skikkelser hvis man har blitt enige om dette på forhånd. Det kan skape et interessant spill, men det gjør Budbringerens oppgave mye vanskeligere.

ROLLELAGING

ROLLENE ER I utgangspunkt en vennegjeng på vei hjem etter en fuktig kveld på byen. Men dette er bare på overflaten. Noen er også sjelekrigere.

Lag rollene sammen, men ikke legg for mye arbeid i rollenes relasjoner sånn med en gang. En del av dette vil komme plass underveis. Litt er det likevel fornuftig å ha på plass allerede nå, sånn som hvor lenge rollene har kjent hverandre.

ROLLEARK

Finn frem et ark til å skrive ned rollen din på. Bruk blyant. Du vil kunne få bruk for å viske ut det du har skrevet tidligere.

PERSONALIA

Finn på et navn, et yrke og rollens alder. Skriv dette øverst på arket. Skriv også ned en liste på tre adjektiver som beskriver rollen, to positive og ett negativt.

KROPP, SINN OG SJEL

Fordel 32 poeng mellom evnene kropp, sinn og sjel. Du kan ikke sette mer enn 15 poeng i en enkelt evne.

KROPP. Kropp bruker du til å utrette fysisk krevende handlinger, som å løfte tungt, løpe fort eller slå hardt.

SINN. Sinn bruker du til å forstå sammenhenger, sanse dine omgivelser og til å gjenkalle informasjon.

SJEL. Sjel bruker du til å forstå og påvirke andre gjennom ord, kroppsspråk og intuisjon.

Skriv ned hvor mange poeng du setter i hver evne.

EIENDELER

Skriv ned inntil fem eiendeler som rollen bærer med seg, i tillegg til klær.

KVINTESSENS

Kvintessens er et mål på rollens vesentlighet i fortellingen. Roller med høy kvintessens er tydelige i lyd og bilde, roller med lav kvintessens blir diffuse og spøkelsesaktige. En rolle uten kvintessens forsvinner fullstendig fra historien, for så å komme tilbake litt senere – men aldri helt som den samme.

Roller starter med 8 i kvintessens. Marker dette ved å sette åtte kryss etter hverandre nederst på rollearket.

SJELEKORT

Lag en bunke med sjelekort. Dette er lapper der du har skrevet «Budbringer», «Den» eller «Drømmer». Det skal være like mange som antallet spillere (ikke inkludert spilleder): en med «Budbringer», en med «Den» og resten med «Drømmer». Del ut et sjelekort tilfeldig til hver spiller. Se på kortet ditt, men ikke vis det til noen andre. Hvis dere er få spillere kan det være lurt å bytte ut «Den» med en ekstra «Drømmer», men det bestemmer dere selv.

Sjelekortet avgjør hva du forsøker å oppnå i sjelekrigen. Budbringeren og «Den» er sjelekrigere som har tatt bolig i den kroppen du lagde tidligere. De er i besittelse av alle minner og personlighetstrekk fra personen de besetter, men de har i tillegg motivasjonene til sjelekrigerne de egentlig er. Drømmere er alminnelige folk.

Hvis en rolle skifter hender i løpet av spillet, følger sjelekortet med. Det er alltid lov å kikke på sitt eget sjelekort, men det skal ikke vises til andre.

SJELEKRIGEN

DEN BISARRE VEIEN hjem fra byen er egentlig bare en kulisse og et slør trukket foran den egentlige konflikten i Gjengferd: sjelekrigen. En av dere er tross alt Budbringeren, og en av dere er «Den». Veien hjem er egentlig bare en metafor eller en drøm.

BUDBRINGEREN

Få vet at drømmer er minner fra avdøde kroppor som venter på å komme til sitt paradys. Du spiller Budbringeren, den som skal få drømmene til sin rette holdeplass for å hjelpe de lidende.

Nå har du tatt bolig i kroppen til en av kameratene i vennegjengen, men det er ikke slutten på din egentlige ambisjon. Husker du de kjente, historiske personene du skrev ned navnet på før du lagde rollen din?

Som Budbringer i spillet er målet ditt å sørge for at rollene kommer i kontakt med en av disse personene. Hvis dette skjer kan du øyeblikkelig vise frem sjelekortet ditt og lappen du skrev. Du blir da spilleder, og spilleder tar over den gamle rollen din, som nå bare er en Drømmer.

Spillet går derfra over til et skrekkscenario: den lidende avdøde forsøker å drepe alle rollene, for så å ta over kroppen til den siste gjenværende! Hvis en rolle nå går tom for kvintessens, så dør rollen i stedet for bare å fase ut og bytte spiller. Eventyret ender på dette tidspunktet nesten alltid i død og fordervelse.

I tillegg endrer den lidende avdøde fremferd. Kast en terning og konsulter skjemaet under. Dette er slik den lidende avdøde nå fremstår.

DEN LIDENDE AVDØDE...

1. ...begynner å blø fra øynene.
2. ...forsøker å spikke fingrene sine til klør.
3. ...får vinger, nebb og klør som en rovfugl.
4. ...får underkroppen til en edderkopp.
5. ...har nå seks armer.
6. ...vokser slanger ut av håret.
7. ...sikler og kan spytte etsende syre.
8. ...kan omgjøre hendene sine til knivblader.
9. ...får et ekstra ansikt i bakhodet.
10. ...vokser horn og får bein som en geit.
11. ...skjærer av seg huden og viser seg å være en robot.
12. ...skjærer ut sin egen tunge, øyne og brystvorter.
13. ...kan gjøre om hendene sine til tentakler.
14. ...skjuler en diger og giftig skorpionhale.
15. ...flår av seg sin egen hud, men overlever likevel.
16. ...skjærer av seg sitt eget hode og bærer det rundt.
17. ...brenner i flammer som ikke kan slukkes.
18. ...kan skyte øynene inn og ut av øyehulene sine, på stilker.
19. ...vokser sammen med berørte personer.
20. ...kast terningen på nytt, og så en gang til.

«DEN»

Du er skrekken i øyekroken, urkraften fra de mørkeste kroker av menneskets psyke. Og du har tatt bolig i en kamerat i vennegjengen, men du har egentlig et annet oppdrag: du må ta livet av Budbringeren, og deretter alle de andre i gjengen!

Som «Den» har du ikke anledning til å fysisk skade noen annen rolle. Men hvis du tror at en rolle som mister all sin kvintessens er Budbringeren, så er det bare å glimte til! Da kan du nemlig vise frem sjelekortet ditt, og spilleren med rollen uten kvintessens må gjøre det samme.

Hvis du hadde rett og dette er Budbringeren, så faller denne rollen død om på

stedet. Og nå kan du forsøke å myrde de andre rollene også! Etter dette, hvis en rolle mister all sin kvintessens, så møter denne rollen samme skjebne som Budbringeren. Videre har du nå lov til å gå fysisk så vel som psykisk til angrep på de andre rollene.

Men du må samtidig også røpe ditt sanne ansikt: «Den» er egentlig lang og naken. Den har store, sorte øyne. Den har ingen munn, og snakker aldri. Likevel lager den lyd, som en gammel sopelime med tynne kvister mot gulvet. Svisj. Svisj. Før den angriper peker den gjerne mot ofrene sine med en lang, tynn finger.

Når «Den» er i sin sanne form får den +5 til alle evner. Og hver gang en annen rolle dør, så blir «Den» enda verre i sin fremtoning. Kast terningen og konsulter tabellen under beskrivelsen av Budbringeren for å se hvordan «Den» nå fremstår.

Det kan dog hende du tok feil og at det ikke var Budbringeren som mistet sin kvintessens. I så fall må du kaste sjelekortet ditt. «Den» forlater så kroppen den har inntatt, og rollen din er nå bare en Drømmer. «Den» er borte.

DRØMMERNE

Drømmerne er de uskyldige. De sivile. De naive. Likevel er det Drømmerne spillet på mange måter dreier seg om. Som Drømmer prøver du egentlig bare å komme deg hjem fra byen med vennene dine. Sjelekrigen vil nok imidlertid innhente deg til slutt. Kanskje er det noen der ute som kan bryte trolldommen og løsrive deg fra transen dere er i?

REGLER

REGLENE I GJENGFERD er enkle. Spillet foregår i hovedsak som en dialog mellom spillere og spilleder, slik tradisjonelle rollespill foregår.

TILBAKEBLIKK

Du kan når som helst stryke ett kryss fra din kvintessens for å kreve et tilbakeblikk. Da forteller du en kort historie om noe som har skjedd mellom rollen din og én annen rolle tidligere. Dette kan være hva som helst, f.eks. at dere ble adskilt ved fødselen, at dere er tidligere elskere eller at dere har telepatisk kontakt gjennom radioapparater.

Denne andre spilleren kan så velge enten å akseptere tilbakeblikket som sant og forsøke å spille deretter, eller å stryke ett kryss fra sin egen rolles kvintessens for å avkrefte historien som usann.

EVNEKAST

Dersom en rolle forsøker å gjøre noe krevende kan spilleder kreve et evnekast. Spilleder avgjør hvilken evne som er relevant for hand-

lingen, og spilleren må deretter kaste terningen. Målet er å komme likt eller under det antallet poeng rollen har i den relevante evnen, for da lykkes man.

Enkle handlinger fortjener +2 til evnen. Svært enkle handlinger fortjener +4 eller +6. Spilleder avgjør dette før terningen kastes. På samme vis fortjener vanskelige handlinger -2, 4 eller -6. Dersom andre hjelper til, legger du til +2 til evnen for hver assisterende rolle som lykkes i et hjelpsomt evnekast. Biroller som hjelper til legger til +2 automatisk. Spilleder kaster aldri evnekast.

Rollene er ikke begrenset på noen måte i hva slags handlinger de kan forsøke å foreta seg. Om en rolle vil bli en zombie, begynne å fly eller drepe Winston Churchill med bare lillefingeren, så er dette helt i orden. Spilleder står selvsagt likevel fritt til å sette vanskelighetsgraden etter eget forogdbefinnende.

Hvis rollen lykkes, så skal rollen faktisk lykkes. For eksempel: en rolle som leter etter en båt og lykkes med evnekastet finner en båt.

Det er ikke anledning for spillederen til å si «du ville funnet den hvis den var der». På dette punktet skiller dette spillet seg fra en del andre tradisjonelle rollespill.

MOTKAST

Hvis to roller ønsker å oppnå gjensidig utelukkende resultater, kaster man motkast. Hver spiller kaster terningen og legger til verdien av den relevante evnen. Den som får høyest resultat lykkes, den som får lavest mislykkes.

ENDRINGENE

Hver eneste gang terningen kastes, skjer det endringer. Sløret mellom fantasi og virkelighet blafrer, og detaljer ved omgivelsene endrer seg. Dette skjer i tillegg til at rollen lykkes eller mislykkes med det han eller hun prøvde på.

Hver spiller bortsett fra spilleleder beskriver etter tur et forslag til noe som plutselig endrer seg i historien, f.eks. at alt rosa nå er gult, at den du pratet med plutselig er en annen, eller at tidsperioden endres til 1920-tallet. Bare fantasien setter grenser, men beskrivelsen kan ikke være på mer enn én setning. Her er noen flere eksempler:

- Lyktestolpen blir til en kjempehånd som trasker bortover brosteinen på fingrene.
- Lyden av maskingeværild høres i det fjerne.
- Solen slukner og alt blir mørkt.
- Alle begynner å fly.
- Noen blir til en hund og bykser avgårde.
- Lommeboken min er nå et sverd.
- Det kommer tåke.

Spilleleder bestemmer i hvilken rekkefølge dere skal fortelle, og spilleleder avgjør etterpå hvilken foreslått endring som faktisk finner sted. Så fortsetter spillet videre.

TROLL I TERNINGEN

Dersom noen kaster 1 på terningen blir endringene enda drøyere – det går troll i terningen. Beskriv endringene som overfor, men i stedet for bare én endring, så skjer alle sammen!

Budbringeren kan ikke bruke troll i terningen til å tvinge frem at rollene støter på den lidende avdøde som er skrevet ned på forhånd.

ROLLEBYTTER

Hver gang du kaster terningen må du stryke ut et kryss fra rollens kvintessens. En rolle som ikke lenger har kvintessens er midlertidig fortapt. En slik rolle blafrer ut av virkeligheten og kommer så inn igjen – men noe er alltid annerledes.

Når dette skjer med rollen din, da er du som blir spilleleder, og den tidligere spillederen tar over rollen din. Rollen får tilbake like mye kvintessens som den startet med. Skriv rollen ut av historien, men la den dukke opp igjen på et passende tidspunkt. Fortsett deretter med spillet som før.

SPILLEDEREN

DET ER VIKTIG at dere alle er kjent og komfortabel med hva man gjør som spilleleder, siden man risikerer å måtte ta over på et øyeblikks varsel. Det er heldigvis ikke så vanskelig om man følger disse reglene og rådene.

EVENTYRET

Eventyr i Gjengferd skal ikke forberedes noe særlig. Alt spillederen egentlig trenger å avgjøre før spillet begynner er hvor og når handlingen skal foregå. Eventyret starter alltid med at rollene er på vei hjem fra en fuktig kveld på byen, så start med å beskrive hvor de har vært og hvor de egentlig er på vei. Reisemålet er gjerne i forstaden. Men ting er ikke som de ser ut som.

Her er noen forslag til hvordan eventyret kan starte:

- På vei hjem fra et diskotek i 1970-årenes San Francisco.
- Etter en karaokekveld i et av Tokyos notorisk Yakuza-styrte distrikter.
- I kjølvannet av julebordet til Politiets fellesforbund i 1999.

Det er også mulig å starte mer *in medias res*, for eksempel: «Dere stresser for å rekke siste avgang på t-banen. Nede på perrongen er det tomt og stille, foruten småpludringen deres. Det går et kvarter, og ingen vogn kommer. Dere snakker om å ta taxi. Så begynner plutselig alle taklysene å blinke i takt. Det blir isende kaldt, luften føles tyngre å puste i. Noe er helt klart galt.»

SKILDRINGER

Under spillet må du ha følgende nettside oppe: <http://photo.net/photodb/random-photo?category=Landscape>

Bla frem et nytt bilde herfra hver gang rollene forflytter seg til et sted du ennå ikke har beskrevet. Beskriv omgivelsene slik du ser dem på bildet, eller bare la deg inspirere til noe du finner på selv. Unngå likevel altfor brå overganger. En urskog kan godt befinne seg midt i Los Angeles, men den står neppe helt inntil rådhuset. Ta det gradvis. Blir det for vanskelig, hopp til neste bilde. Du kan også skildre etter fri diktning, dersom du synes det er bedre enn å bruke bildene – de er der som hjelpemiddel, ikke en tvangstrøye.

Som alternativ til denne siden kan man bruke tilfeldige *Magic: the Gathering*-kort med passende motiver, eller du kan bruke f.eks. en postkortsamling. Du kan til og med sette sammen en egen bildesamling, enten med fysiske fotografier eller ved tilfeldig lysbildeframvisning på datamaskin eller nettbrett. På denne måten kan man lage helt spesifikke «scenarier», uten at man låser for mye av handlingen på forhånd.

Målet du har som spilleleder er uansett å prøve å føre rollene til gress-slettene i Abralistan, der Det vandrende tempel ferdes. Dette er den eneste måten eventyret kan få en lykkelig slutt. Det er bare én hake: en spilleleder kan ikke føre rollene hit med mindre han eller hun allerede har spilt en av de andre rollene. Rollebytter må derfor ha skjedd for at ting skal kunne ende godt.

BIOLLER

Som spilleleder står du ikke fritt til å introdusere biroller som du vil. Du kan *kun* introdusere biroller som er kjente, avdøde personer. Det er også lov å bruke litterære eller mytologiske skikkelser hvis dere har blitt enige om dette.

La deg inspirere av hva slags omgivelser som er etablert og hvilke endringer spillerne har kommet med. Prøv å sørge for at birollene noenlunde hører hjemme i miljøet, ellers blir Budbringeren sur! Oppgaven er å bringe rollene i kontakt med personer de bevisst – eller helst underbevisst – allerede har tenkt på å møte. Likevel er det selvfølgelig lov å be om litt tenketid hvis du ikke kommer på noe i farten, og det kan være lurt å ha en liste skrevet ned på forhånd.

Røp imidlertid aldri hvem en birolle er før rollene finner ut av dette på egenhånd. Beskriv heller hvordan de oppfører seg, hva de sier og hvordan de ser ut. Det er heller ikke sikkert at rollene i sin drømmetilstand helt greier å kjenne igjen selv ganske kjente personer øyeblikkelig.

I tillegg er en birolle alltid et slags blafrende gjenferd, et mentalt skall eller en grotesk parodi på sitt tidligere selv – gjerne fysisk deformert, underlig eller regelrett sinnsforvirret. Og en birolle *vil* alltid noe, om det så bare er et glass vann. De fleste av dem er også villige til å yte gjentjenester dersom rollene hjelper dem. Noen vet kanskje også noe om Det vandrende tempelet.

Den eneste birollen som ikke trenger å være en historisk person, er Usunkal fra Det vandrende tempelet og statister.

STATISTER OG MONSTRE

Ninjaer, tiggere, pirater og roboter – dette er ikke biroller, de er statister. De trenger derfor

ikke å være historiske personer. Monstre som kjempeskorpioner, drager og hippogriffer er heller ikke underlagt noen slike begrensninger; de kan dukke opp når som helst. Slå opp tilfeldig i en *Monster Manual* fra en hvilken som helst utgave av *Dungeons & Dragons* hvis du føler spillet trenger noen slike.

Noen ganger vil likevel rollene ønske å finne ut mer om en statist, og da blir dette en birolle. Som spilleleder må du på dette tidspunktet velge én av følgende mulige løsninger:

- Statisten er en birolle i forkledning.
- Statisten blir spontant omdannet til en birolle.
- Statisten forsvinner i løse luften.

DET VANDRENDE TEMPELET

På gress-steppene i det fjerne Abralistan finner man Det vandrende tempel, også kalt Abral-a-koltyr, «folkets helse», eller «folkets hjerte». Tempelet er en enorm vogn, dratt av 36 hester. Det reiser rundt på steppene mellom de temporære bosettingene til abralistanerne. Disse er nomader, hestefolk, som med sine bølinger med hester, kyr og geiter har holdt til i området i evigheter.

Øverst oppe under tempeltaket bor en liten flokk med halvtamme falker. For dem er dette et godt og trygt tilholdssted i et landskap som ellers er helt flatt.

For øyeblikket er den eldste presten en kvinne kalt Usunkal. Hun er særlig dyktig når det gjelder å trøste og å løse konflikter. Hun er så krokrygget at hun må gå med to staver, men hodet er klart og blikket mildt.

ÅNDEN I USUNKAL

Usunkal er besatt av en sjelekriger ikke helt ulik Budbringeren, men den har en heller annen oppgave. Bare denne ånden kan bryte Drømmernes transe og få en ende på mareritt-

tet. Usunkal forklarer dem gjerne dette, men det vil kreve en pris å få det utført – og dette er gjerne et eventyr i seg selv. Når ånden i Usunkal bryter transen er spillet over og Drømmerne kan vende tilbake til sine alminnelige liv. Men det Usunkals legeme påvirket av å være i besatt av denne ånden: kast en terning i hemmelighet og konsulter tabellen under beskrivelsen av Budbringeren for å se hva denne påvirkningen har gjort med henne.

Her er et eksempel på hva ånden i Usunkal kan finne på å kreve av rollene for å bryte transen: spyttet fra Myrsangeren.

«Myrsangeren er ingen fugl, men et vesen som lever på fuktige steder med god kamuflasje, som i myrer, i nærheten av skogstjern, og lignende. Myrsangeren kan ligge rolig i dagesvis av gangen, og når den først må bevege seg gjør den det sakte og møysommelig som en snegl, og den etterlater seg et spor av fettete slim.

Den lever av intelligent bytte, og spiser ikke vanlige dyr eller planter. Den legger seg som regel i skjul og tiltrekker seg byttet ved å synge en ordløs melodi med sin helt utrolig vakre sangstemme.

Sangen er av en slik art at den først lokker byttet nærmere, før den antar en så dyp tristesse at offeret forhekses og gradvis mister viljen til å leve, og dermed til slutt lar seg villig sluke av myrsangeren. Når offeret først har gitt opp, blir

det langsomt trukket inn i myrsangerens store gap, og levende fordøyd.

Fordøyelsen kan ta flere dager, og er svært smertefull. Myrsangerens spytt fungerer som en sterk gift som lammer bevegelser men ikke evnen til å føle smerte. Spyttet er etterspurt som verktøy av mange torturister over hele verden.»

(Beskrivelsen av Myrsangeren er hentet fra Maja Kvendseths upubliserte arbeid og er brukt med tillatelse.)

NÅR ROLLER DØR

Det kan skje i løpet av spillet at roller dør, hvis Budbringeren eller «Den» lykkes i oppdraget. Da er det ofte greit om spilleren kommer inn med en ny rolle hvis spillet kommer til å være stort lenger, og dette burde som oftest være en Drømmer. Man kan imidlertid tenke seg å gjøre det tilfeldig om dette blir en sjelekriger eller ikke, særlig hvis «Den» allerede er bekjempet eller har forlatt kroppen sin – da kan det godt skje at «Den» dukker opp på nytt.

ANDRE MULIGHETER

Det vandrende tempelet og ånden i Usunkal er ment som et eksempel. Det kan være at det er andre måter å bryte transen på, men dere må bli enige om dette på forhånd. Det nytter ikke om forskjellige roller prøver å trekke giengen i helt forskjellige retninger.

FLERE SJELEKORT

MED FLERE ENN fire spillere kan det bli kjedelig med mange alminnelige Drømmere. I tillegg til en eller flere Drømmere kan du erstatte Drømmere med følgende sjelekort.

BARNET

Barnet vet i utgangspunktet hvem som er «Den».

VOKTEREN

Vokteren vet i utgangspunktet hvem som er Budbringeren.

TVILLINGENE

Tvillingene kjenner i utgangspunktet til hverandre, og de vet at de begge er harmløse Drømmere. De kommer alltid i par.

MARTYREN

Martyren kommer tilbake under sin opprinnelige spillers kontroll første gang rollen mister all sin kvintessens. Hvis dette skjer, vis frem sjelekortet. Martyren blir deretter en Drømmer.

PROSEDYRE

Å spille med de ekstra sjelekortene endrer litt på forberedelsene man må gjøre. Før spillet må spilleleder gå gjennom følgende rutine:

1. Alle lukker øynene.
2. Be Tvillingene om å åpne og deretter lukke øynene for å se hvem som er den andre Tvillingen.
3. Be «Den» om å løfte tommelen.
4. Be Barnet om å åpne og deretter lukke øynene for å se hvem som er «Den».
5. Be Budbringeren om å løfte tommelen.
6. Be Vokteren åpne og deretter lukke øynene for å se hvem Budbringeren er.

Så kan alle åpne øynene og spillet begynne. Hopp over overflødige steg dersom ikke alle sjelekortene er i bruk.