

## Sjelefangen

Et spill om menneskers tilbøyelighet til å kunne selge sin fremtid for tilfredsstillelse i nået. Og om hvordan dytte dem til å gjøre nettopp det.

– "Hell is empty and the devils are here".  
William Shakespeare, The Tempest.

## Om spillet:

"Quisque suos patimur Manes" ("Hver av oss bærer med seg sitt eget helvete").  
– Virgil, Æneiden

Spillet er ment for 3-6 spillere, hvor en tar på seg ansvaret som spilleder, de andre er spillere. Spillerne former hver sin rolle de tar med inn i leken, mens spillederen står bak omgivelser, andre rollefigurer og avgjør utfall av handlinger. Alle forteller hva rollene sine gjør, og snakker med rollenes stemme. Alt man trenger er 4 alminnelige terninger, en blyant, og litt papir å skrive ned karakteren sin på. Et spill vil normalt kreve en 4-5 timer, men dette kan variere stort alt ettersom spillets gang.

Rollen man skal ikle seg er en mindre djevel eller demon fra helvete, sendt opp til overflaten og menneskers rike for å fange en sjel til helvetes forlystelse. Om enn disse besitter noen overnaturlige krefter til å hjelpe dem oppnå dette målet, så må man mest av alt stole på sin egen kløkt for å triumfere i denne jakten. Den som stoler for meget på sin magi vil finne ut av at det finnes sterkere krefter enn ham eller henne.

Spillet følelse er først og fremst en av mørk humor, tidvis avbrutt av øyeblikk med kaldt alvor. Mye handler om å finne de svake punktene i et annet menneske, og vri disse til sin fordel, noe som ikke er en vakker opplevelse, men som samtidig er noe som de aller fleste av oss gjør i større eller mindre grad flere ganger i løpet av våre liv. Spillet handler derfor i mindre grad om å forsøke etterligne et umenneskelig monster enn det gjør om å plukke frem noen av de verste bitene i en selv.

Det er derimot ikke slik at man skal forsøke kaste absolutt all medmenneskelighet på båten. Selv i de verste sjeler og i de verste øyeblikk kan man av og til se et lite glimt av nestekjærlighet. Også i helvete, om enn de der nede aldri vil innrømme det.

## A. Spilletets virkelighet:

Det finnes et sted, fjernt fra Guds øye, hvor mennesket er redusert til et apparat for forlystelse, og hvor forlystelse er synonymt med smerte. Helvete, Satans domene, fylt med djevler, demoner og døde sjeler, er en virkelighet hvor håpet er det eneste som ikke slipper inn døren. Alt annet, og særskilt alle andre, er mer enn velkomment. Men i denne tid med ateister, new age, neo-old age, østlig mystikk og vestlig filosofi, så har antallet nye gjester blitt redusert til det kjedsommelige. Selv i Pandemonium, Lucifers hovedstad, har de symfonier man en gang spilte på de torturerte synderes strenger, blitt redusert til vuggesanger for de fordømte. Dette er selvsagt ikke en situasjon som de mektige setter pris på. Og som skjer både i himmel, helvete og alt som befinner seg mellom dem, så er det de laveste som må betale prisen for dette. Du er en djevelunge, det laveste stadiet noen infernalsk skapning kan befinne seg på. Og hva enn oppgave ingen av dine herrer selv vil ta seg av, har en lei tendens til å falle foran dine føtter.<sup>1</sup>

Du har akkurat fått oppdraget, sammen med noen av dine medskapninger, om å reise opp til en av helvetes forporter på jorden, en av de stedene hvor menneskeheten deler plass med diabolske energier, for der å lure til dere noen sjeler som Pandemoniums fyrster kan forlyste seg med. Beklageligvis er mennesket skapt med fri vilje og har en lei tendens til å ikke være lett overbevist om at en garantert fremtid i evig sorg og smerte er en god ting. At man ikke simpelthen kan true dem til underkastelse gjør også alt langt verre. Man må faktisk ta dem på alvor, inntil man kan ta dem på ordentlig.

Og er ikke det ille nok, så har også de hvite krefter en tro på at man skal la Adam, Eva og endog Evens arvinger få anledning til å kunne utøve sin frie vilje uten at helvete skal blande seg inn så altfor direkte. Høyt hevet over menneskers verden befinner det seg engler med flammende sverd og glødende sinn, som er klare til å jage av gårde alle og enhver som våger å stikke nesen sin utenfor helvetes porter.

Som seg hør og bør en undersått så føler du deg rimelig urettferdig tråkket på. Livet er ikke enkelt for djevlyngel. Men livet er fremdeles å foretrekke frem for alternativet.

---

<sup>1</sup> Eller hover. Eller tentakler. Djevler har sterke motforestillinger ovenfor alt som smaker av harmoni, være det seg Mozart eller dette med å ha både to armer OG to ben.

## B. Rolle :

Alle spillere må lage seg hver sin rolle. Noter ned på et ark de opplysninger du kommer frem til gjennom den følgende prosessen:

### Trinn 1. Art :

**Djevler** stammer fra himmelriket, og valgte i sin tid å snu kappen med vinden når Lucifer blåste en lang marsj i sine ordre. Djevler er nå ledere i helvetes hierarki, og har ingen planer om å slippe andre til i sine rekker. En djevelunge med denne opprinnelse vil av sine egne anses som en altfor lite ambisiøs skuffelse.

**Demoner** er menneskers sjeler som har gitt avkall på all menneskelighet, og stilt seg på den andre siden av tommeskruene. Demoner utgjør den store masse av helvetes lavere stand, og tillates på ingen måte å klatre høyere oppover i rang, noe de fleste overhodet ikke verdsetter djevlene for, og demoner vil ofte samarbeide dersom de har en felles djevel som fiende. En djevelunge vil som oftest ha denne herkomsten.

### Trinn 2 : Personlighetstrekk.

Djevler var en gang engler, demoner var en gang mennesker. Hvem var du før du vendte deg mot den mørke siden av virkeligheten? Plukk ut tre karaktertrekk som utgjorde vesentlige kvaliteter ved din fortids sjel.

Den som faller til helvetes avgrunner fra himmelriket går fra en ytterkant til en annen. Følgelig endrer også din natur seg. Finn den rake motsetning for de tre karaktertrekkene du har funnet frem til. Disse er de kvaliteter du nå besitter. Var du en kjærlighetens engel, så hører du nå til hatet. Var du en listig snik er du nå direkte og brutal. Hørte du til de som foretrekk å se ting i sort og hvitt, så er nå nyanser av grått alt som er igjen.

For de som engang har vært mennesker, men nå tatt skrittet inn i demoners rekker, vil det være snakk om de kvaliteter som en gang brakte dem til ruin, som nå har blitt forsterket og raffinert. Var det griskhet som fordømte sjelen din for all evighet, så er du mer ivrig etter gull enn noensinne. Bidro raseriet ditt til at du tred inn i porten hvor man etterlater alt håp, så kan du nå bli sint nok til å koke vann i dine egne håndflater. **For alle terningkast hvor dine sjelelige kvaliteter kan være et gode, legger du til en ekstra terning. Bare en slik terning kan legges til, selv om flere personlighetstrekk kan være relevante.**

### Trinn 3 : Ferdigheter.

Velg en egenskap som du er spesielt dyktig til. Dette vil ofte (men ikke nødvendigvis) være tilknyttet til din posisjon i helvete. Tilhører du legionen til en erkehertug, vil du kanskje være en dyktig soldat. Er du en grå administrator som stabler pergamentruller på hverandre, vil du være flink med juss. Eller kanskje du hører med blant dem som forbereder maten til de infernalske, og vet 1001 måter å servere menneske på? Mulighetene er mange. **For alle terningrull hvor din egenskap er**

**relevant, ruller du en ekstra terning.**

#### Trinn 4 Svakhhet

Husk at selv om Satan og hans nærmeste er svært endimensjonale, og er erketyper på en ytterliggående natur, så er dere bunnskrap av infernoet, og har en lei tendens til å tidvis vise at det er grenser for deres hat, avsky og forakt. Vennskap, omtanke og vilje til å gjøre felles sak kan alt sammen oppstå i deres sinn, dog det er sjeldnere vare enn disses egenskapenes motsetninger. Velg en svakhhet du vanskelig kan motstå å føle noe positivt for. **For å motstå dette behovet for å gjøre godt vil du måtte rulle en 5 eller 6 på en enkelt terning. Et lavere resultat vil for en tid medføre at du vil tenke mer på dette menneskets fremtid enn din egen.**

#### Trinn 5. Utseende og ytre staffasje.

Der nede har du kanskje et monsters ham, men du påkalles til overflaten med et menneskes utseende, dog alltid med (minst) ett avslørende kjennetegn. Dette kan være en bukkehov, dyreøyne eller endog en ekstra brystvorte. I utgangspunktet bør slike merker være mulige å skjule, men kan være en måte å avsløre deg på dersom noen studerer deg nærmere. Små og svært lett kamuflerte kvaliteter (f.eks. allerede nevnte tredje brystvorte) bør ha en bieffekt, f.eks. kraftig irritasjon i sammenheng med at man møter spesielt uskyldige og rene mennesker.

Din egen rolles ytre ellers er hovedsaklig opp til deg å bestemme, men må ha en viss sammenheng med dine personlighetstrekk. Din fysiske kropp "ovenpå" fungerer like meget som en abstrakt representasjon av deg, som det er en virkelig legeme.

Det er verdt å understreke at begrepet "djevelunge" henspiller på din sosiale status og makt, ikke på din alder. Du kan gjerne ha levd i millenium og være eldre enn Metusaleh. Det er derfor ingen nødvendighet i at du skal se ut som et barn, dog du gjerne kan gjøre det.

#### Trinn 6. Kraftpoeng.

Kraftpoeng er dine magiske ressurser, som du kan benytte til å utføre mirakler. Alle starter med 5 slike. Før spillets start er det også i tillegg en pott bestående av like mange poeng som det er spillere tilgjengelig, gitt fra deres overordnede som midler for å gjennomføre deres oppdrag. Det broderlige ville være å dele likt, noe selvfølgelig djevelunger sjelden gjør. Dersom -rollene- ikke blir enige om hvordan fordele disse, skjenkes de ut etter prinsippet om "djevler først", nemlig at djevlene får dobbelt så meget som demonene, og at demoner som underkaster seg djevler får hva enn som er igjen.

### C. Spillmekanikk :

#### 1. Terningkast.

For å avgjøre graden av suksess ved en handling, kaster spilleren eller spillederen et antall seks-sidete terninger. Enhver terning som gir enten en 5 eller en 6 anses som en suksess.

Dersom spilleren ikke besitter noen fordeler i form av særlige personlighetstrekk eller ferdigheter vil man normalt kaste to terninger. Anser spillederen at handlingen er særlig enkel kan han eller hun legge til en terning. Dersom noe overnaturlig vesen, eller eksepsjonelt individ skulle tre inn på scenen ville allikevel spillederen kunne legge til langt flere terninger, etter eget forgodtbefinnende.

Skulle spilleren ikke få noen suksesser vil man simpelthen ikke klare å gjøre hva man ønsket. Dersom det i tillegg er en eller flere 1'ere i kastet, så vil resultatet bli særlig dårlig for den som stod bak handlingen, for eksempel at man ikke bare bommer på å skyte en pistol, men at man skyter seg selv i foten.

En suksess er normalt alt man trenger, men flere suksesser vil lede til man oppnår sine mål på stadig mer spektakulært vis. For svært vanskelige handlinger kan allikevel spilleleder forlange at man skal produsere mer enn bare en suksess.

Dersom to roller, være det seg spilleres roller eller spilleders biroller, kjemper mot hverandre vil den mest flest suksesser vinne. Dersom begge oppnår tilsvarende mange suksesser vil de enten prestere tilsvarende resultater, eller konflikten fortsetter til et nytt terningkast.

## 2. Krefter

"Every moment of light and dark is a miracle."

- Walt Whitman.

Enhver djevelunge besitter magiske ferdigheter, i spillet konvertert til kraftpoeng. Disse representerer den infernalske energien dere har i dere, som kan benyttes til å lure mennesker til fortapelse.

Dersom to eller flere velger å dele sine kraftpoeng vil hvert poeng telle som halvannet (totalen rundet av nedover), men dette er risikabelt, da begge parter kan stjele alle kraftpoengene for seg selv. (Tillit er ikke en vanlig egenskap blant Satans undersåtter.)

Kraftpoeng kan brukes til å :

1. Bevege seg utenfor forportene (1 poeng per fem minutter)

- En djevel bragt til jorden kan fritt bevege seg i en av helvetes forporter i en stund. Det å stikke nesen sin utenfor disse områdene har derimot en høy pris.

2. Mirakler: (Spillederen bestemmer selv hva et mirakel faktisk koster, og forteller

ingenting om dette til spillerne).

Utføre små mirakler (1 kraftpoeng)

- Gjøre et glass vann til vin, plukke en rose ut av ingenting, la musikk høres uten noen tydelig kilde.

Utføre betydelige mirakler (3 kraftpoeng)

Helbrede en skade, få en dukke til å bevege seg som et levende vesen, skade et menneske, forvandle en gjenstand til gull.

Utføre store mirakler (5 kraftpoeng)

Drepe et menneske, helbrede en blind, stum eller døv, foreta en drastisk endring av en persons livssituasjon.

For mirakler som utføres utenfor forporten, legg til 1 kraftpoeng for avstander innenfor de nærmeste ti mil, og 2 kraftpoeng for avstander over det. Dersom man forsøker å gjennomføre et ondsinnet mirakel ovenfor en virkelig god person kan antallet kraftpoeng bli stadig høyere, til det uoverkommelige for enkelte virkelige helgener. Dersom to magiske individer forsøker å utføre motstridende mirakler vil de måtte rulle om hvem som vinner.

Mirakler kan være svært mektige virkemidler, men de har sine begrensninger, i alle fall for svake djevelunger. Hva mirakler ikke kan gjøre er :

Å vekke en død til live, tvinge noen til å gjøre noe i strid med deres frie vilje, endre et fritt menneskes natur, preferanser eller følelser, så fremt ikke det er personen selv som ber om det. Ei heller kan mirakler gjøre noe som er tydelig i strid med en av djevelungenes personlighetstrekk.

### 3. Tidsrammer og spillets varighet

Spillets varighet er satt til 24 timer, slik **rollene** ser det. Disse timene kan spillmessig fordelaktig deles opp i et gitt antall bolker, hvor hver bolke kan tilby en (eller en liten gruppe) potensielle sjelselgere. Ønsker man et kortvarig spill, og har få spillere, vil det kunne lønne seg å bare la et offer dukke opp ca. hver 6.time. (Grovt sett, naturligvis). Har man derimot god tid, og vil holde på en stund, kan man oppjustere dette til et offer hver annen time, etter ønske. Dersom spilleder ikke ønsker å overraske spillerne sine kan det være nyttig å diskutere dette i forkant av spillet. De kan da selv være med på å bestemme hvor utfordrene de ønsker at spillet skal bli. Desto færre forsøk, desto vanskeligere blir jobben deres. Bruk gjerne en faktisk klokke til å telle ned gjenværende timer.

## D. Spillelementer

**Forporter :**

"Lasciate ogni speranza, voi ch'entrate" ("Oppgi alt håp, du som trer inn her")  
- Dante Alighieri

Menneskers verden er av Gud skapt for mennesker alene, og det krever mye krefter

for å vandre inn iblant dem. Heldigvis for opposisjonen har mennesket en egen evne til å forkludre Guds planer. Steder hvor virkelig bestialske handlinger har foregått, hvor de mest groteske mord har funnet sted, eller hvor byråkrater har satt sine stempel i århundrer, utgjør forporter til helvete. Her kan en av de underjordiske ta menneskets form, og leve en dag iblant Darwins velutviklede apekatter, før de igjen må forsvinne ned i dypet. En jernbanevogn, et kontor, en terrasse eller et tilsvarende avgrenset område er riktignok alt hva man har å bevege seg på, men så lenge det er sted besøkt av mennesker, så er det et sted hvor man kan gjøre en god handel. Det er opp til spillederen å bestemme formen på den forporten dere vil befinne dere i for de nærmeste 24 timene. Ideelt sett bør det allikevel være en lokasjon med et begrenset antall mennesker, hvor det er en viss flyt i individer, og hvor det lar seg gjøre å ha en diskret samtale. Samtidig skal man ikke se bort i fra at å legge noen hindringer i veien for spillerne kan livne ting opp. Alle kan være en mystisk sjelekjøper på en kirkegård om natten. Den som evner å være det samme på McDonalds i dagslys har derimot en karisma langt utover det vanlige.

### **Kontrakter :**

"Any intelligent woman who reads the marriage contract, and then goes into it, deserves all the consequences"

- Isadora Duncan

Inngåelsen av en kontrakt er en komplisert juridisk affære, og et stort antall bibliotek har blitt dannet, hvor hver eneste bok er på behørig vis kledd i menneskeskinn<sup>2</sup>, ene og alene for å beskrive og diskutere de mange og kompliserte lovene som ligger bak en slik affære. Litt av årsaken til dette ligger i at Gud selv har lagt visse retningslinjer for hva som må til for at noen skal kunne selge sin egen sjel, og Jahve er ikke mannen som liker å gjøre det enkelt for sine kritikere.

**a. Ingen avtale anses som gyldig dersom ikke vedkommende har blitt overbevist, eller burde ha blitt overbevist, om at sin forhandlingspartner er fra helvete.**

- Det holder ikke simpelthen å fortelle det potensielle byttet hvem man er, man må også gjøre sitt for at motparten enten blir overbevist, eller har fått det diabolske nærværet så tydelig demonstrert, at det ikke kan skyldes djevelungen at man har feilet i å overbevise.

**b. Ingen avtale anses som gyldig dersom vedkommende tilbys noe han ikke kan få.**

- Det holder ikke å lyve om at man f.eks. skal vinne en vakker kvinnes kjærlighet, dersom man faktisk ikke kan skaffe personen det. Noe han skaffer seg på egen hånd, uten infernalsk innvirkning, gjelder ikke

**c. Helvete skal gi sin betaling øyeblikkelig, mennesket skal først betale ved sin**



**død.**

- Dersom ikke djevelungen kan sørge for at hva enn mennesket ber om skaffes til ham eller henne der og da, så er kontrakten ugyldig.

**d. Det er ikke tillatt å true hverken mennesket eller noen han bryr seg om for å tvinge mennesket til å underskrive.**

- Selv å true vilkårlige mennesker vil gjøre kontrakten ugyldig dersom dette vil medføre at mennesket vil føle seg presset til å skrive under.

**Engler :**

Livets skytsengler flyr av og til så høyt at de er ute av syne, men de ser alltid ned på oss”.

- Jean Paul Richter

Seierherren skriver ikke bare historien, men sørger for at ingen skribler upassende notater i margin. De holder et våkent øye med jorderik, og bruker gjerne sine flammende sverd mot enhver som ikke hører til der. Engler avskyr sine motstandere, og finner stor glede i å redusere deres antall noe, for å holde seg i form til det endelige slaget. Gud ønsker dog at menneskeheten skal kunne utvikle seg å ta sine valg relativt fritt, så engler vil bare stige ned til jorden der hvor de kan merke nærværet av infernalsk energi. Har de ingen grunn til å mistro Helvete for å ha tatt trappen opp til jorden, vil engler forbli i de eteriske sfærer.

Spillederen vil føre et hemmelig regnskap over hvor mange kraftpoeng som brukes, og hver gang nok kraftpoeng total har blitt brukt, er det en risiko for at trusselnivået for himmelsk intervensjon økes. Dette avgjøres ved å rulle en Engleterning. En Engleterning er en i utgangspunktet enkel terning, som hever risikoen for at engler skal gripe inn i handlingen et nivå hver gang det oppnås en suksess. Alle slike kast gjøres av spillederen i hemmelighet. Spillerne skal aldri være sikre på hvor mange kraftpoeng de har brukt, ei heller hvor nærme de eventuelt er undergangen.

**Hvorvidt spillederen skal kaste en Engleterning eller ei regnes ut på følgende måte :**

- Hver gang antall kraftpoeng tilsvarende antall spillere har blitt brukt, rulles det en Engleterning.
- Hver gang noen utfører et mirakel verdt 4 kraftpoeng eller mer, rulles det en Engleterning. Dersom et mirakel verdt 8 eller flere kraftpoeng utføres, rulles det 2 Engleterninger.
- Hver gang antall kraftpoeng tilsvarende antall spillere X 3 har blitt brukt, skal antallet Engleterninger i hvert kast påfølgende kast økes med en.

- Trusselnivået, uansett hvor mange terninger som kastes, vil aldri øke med mere enn ett trinn per kast.

### **Trusselnivåer for himmelsk inngrepen:**

Nivå 1 : Englestanden begynner å interessere seg for hva som skjer på dette stedet, men griper ikke direkte inn ennå.

Nivå 2 : En etterforsker sendes til stedet. Vedkommende vil ikke vite med sikkerhet at det finnes djevler på stedet, men vil mistenke det, og vil på diskret vis forsøke å avsløre hvem det kan være. En slik etterforsker vil skjule sin engleaktige natur, både for mennesker og fiender.

Nivå 3.: En gruppe engler sendes til stedet i menneskeham, med det formål av å forsøke jage fienden uten at noen faktiske mennesker skal legge merke til at det pågår en kamp mellom himmel og helvete midt i blant dem. De vil mistenke djevelungene for å være de skyldige, men ikke være helt sikre i sin sak.

Nivå 4 : Diskresjon faller i viktighet og en ny flokk engler vil sendes til stedet, denne gangen uten silkehansker, men til gjengjeld med fjærvinger. Englene vil besitte sterkere krefter enn djevelungene, og kan bare beseires eller unngås dersom man bruker stor kløkt. De vil automatisk vite hvem sine fiender er.

Nivå 5 : En erkeengel tar seg av saken. Etter at denne ankommer vil djevelungene reduseres til støv i løpet av korte, men smertefulle sekunder.

### **E. Oppdraget :**

Det var med stor skadefryd dere ble fortalt hva dere skulle utføre der oppe blant homo sapiens. Hver og en av dere skulle minst ha med seg en sjel hver, som deres overordnede skulle overrekke til sine overordnede igjen, og så videre til i alle fall noen helt der øverst ville bli midlertidig fornøyde, i den grad slikt lar seg gjøre.

Dere fikk følgende instruksjoner :

- Dette er et kollektivt oppdrag, hvor suksess bare gjelder dersom alle har med seg en sjel hver. En slik praksis har vokst frem etter at man har gått litt for lei av at de ulike utsendingene fra Pandemonium har brukt mer tid på å stikke hverandre i ryggen enn de har brukt på å sanke sjeler.

- En av dere ble plukket ut til å være gruppens leder. Også blant opprørere finnes det struktur, og det skjer her som alltid blant Satans undersåtter, at en djevel har blitt valgt til å lede en flokk demoner. Bare dersom det ikke er noen djevler overhodet i gruppen, vil en demon kunne bli valgt til å ta styringen, da gjerne den av disse som har vist seg å være den største spyttlikkeren ovenfor djevelstanden.
- Dere vil befinne dere på overflaten i nøyaktig 24 timer. Turen opp og turen ned er det helvetes egne mystikere som tar seg av, og alt hva dere behøver å gjøre er å til enhver tid holde armene innenfor pentagrammet.
- Skulle noen ha det uhell av å bli drept der oppe vil de komme tilbake til igjen i infernoet, til spott og spe for alle. En helvetesmystiker vil sørge for å sende dem opp igjen kort tid etter at de har avgått med døden der oppe, for å fullføre sitt oppdrag. (Vedkommende vil da komme opp uten et eneste kraftpoeng.)
- Skulle noen dø på spissen av en engels flammende sverd vil de for evig og alltid forsvinne inn i ingenting, og aldri noensinne vende tilbake til noe sted overhodet.
- Selv om alle plikter å ha med seg en sjel, så vil helvete se med særlig blide øyne på den som klarer å fange den mest uskyldsrene sjelen. Det å få en lystmorder til å skrive en kontrakt er ingen stor bragd, slike vil mest sannsynligvis havne i kjelleren uansett. Det å få et tvers gjennom godt menneske til å bli redusert til et kjøttstykke under høygaflene dog, er noe som kan lede til berømmelse, rikdom og endog en forfremmelse.

## F. Slutt :

Spillet er slutt når det :

- Har gått 24 timer i spill, og djevelungene må vende tilbake til helvete.
- Dersom de har skaffet nok sjeler, for deretter å bli drept, slik at de ikke har noen grunn til å vende tilbake.
- Dersom engler kutter dem ned med flammende våpen.

Epilog :

Når spillet er over vil spilleder forklare hvordan resultatet av oppdraget får konsekvenser for rollene.

Basert på hvor godt de gjorde sine oppgaver vil de bli belønnet eller straffet. Enhver djevel som gjør noe positivt vil bli dobbelt så høyt belønnet som noen demon, men det vil også kunne dryppe litt også på de lavere klasser. Skulle de derimot ikke klare oppdraget vil de selv måtte ta menneskesjelenes plass i torturkammeret, og tilbringe de nærmeste fem hundre år med å forlyste helvetes fyrster på det vis helvetes fyrster verdsetter.

Demoner får både lavere belønninger, men også lavere straffer, siden helvete sjelden forventer stort av dem i utgangspunktet. Den største belønningen for en demon kan dog være å se en djevel havne i den verste tenkelige klemme..

Og selvfølgelig. Skulle djevelungene ende sine liv spiddet av engler fylt med rettferdig vrede? Så består epilogen av intet mer enn ett eneste, forstummende punktum.

Du vet nå nok til å sette i gang med å spille "Djevelunge". Lykke til!

### **Appendiks. Til spilleleder :**

Det som hittils har vært skrevet er nok til at man fint skal kunne fungere som spiller i "Djevelunge". Som spilleleder har man litt andre oppgaver å ta seg til derimot, så det er på sin plass å komme med noen råd til ham eller henne. Det viktigste rådet er dog alltid : Vær klar til å improvisere, endre planer og følge de mange (og tidvis vanvittige) påfunnene til dine spillere. Aldri vær redd for å bevege deg utenfor det planlagte.

### **Om biroller :**

Det vil kunne dukke opp mange slags biroller i dette spillet, men en særlig plass må naturligvis skjenkes til nettopp ofrene, de mennesker som potensielt kunne tenke seg å selge sin sjel. Litt avhengig av lokasjon vil det trolig være godt med mennesker på de steder hvor rollene tilbringer tiden, men det antallet mennesker som frivillig går med på en avtale hvor de tar på seg evig lidelse for evig og alltid er et fåtall. Slike

individer er normalt preget av en sterk **Svakhet**.

Alle roller du introduserer som tiltenkte mål for korrupsjon bør ha en Svakhhet. I denne sammenheng betyr Svakhhet en egenskap ved personen som de har mye følelser rundt, og som kan brukes til å overbevise vedkommende om at en raskt avtale er verdt tapet av en sjel. Disse kan ta form av personlige kvaliteter, behov, fysiske lidelser eller en rekke andre mangler.

Eksempelvis : Grådighet, Maktsyke, Invalid, Kjærlighetsulten, Mindreverdighetskompleks, Hat, Blindhet, Skrivesperre, Rebell, Idealist.

Ovenfor en grådig person vil djevelunger kunne tilby penger, ovenfor en blind anledningen til å kunne se på ny, ovenfor en idealist anledningen til å redde andres liv.

Spillederen bør legge ut hint i disse rollenes væremåte og / eller utseende som kan sette rollene på rett spor. Et blindt individ, i tillegg til fysiske merker, vil kanskje snuble over et uventet stykke bagasje foran føttene hans. En grisk person vil muligens forsøke å lure til seg ekstra veksler fra kelneren i restauranten. En idealist vil kunne ha jakken preget av et symbol som representerer saken hun brenner for. Tilsvarende kan slike Svakheter avsløres gjennom dialog, f.eks. hvor forfatteren forteller om hvordan hun aldri får skrevet ferdig boken sin, eller når du spiller ut medpassasjeren med lav selvfølelse som til enhver tid titter ned i gulvet mens du snakker til ham.

**Engler** er en annen og viktig type birolle. De er mektige vesener med sterk magi som kan gjøre ting riktig hett for rollene. Trenger du å rulle terninger for dem bør utgangspunktet være lignende av hva djevelungene har, dvs. at de får en ekstra terning for sin ferdighet og enda en for sine sjelsevner. Men for å understreke at disse er hakket mektigere enn djevelunger bør de allere i utgangspunktet trille tre terninger i tillegg til bonusene, og enda fler dersom du vil inkludere en særskilt mektig engel. (For erkeenglers del trenger du ikke å trille overhodet, men om du skulle ønske det, vil det trolig involvere en bøtte).

Mer viktig dog er hvordan å spille dem. Engler er rene vesen, som avskyr det infernalske, og er svært interessert i å demonstrere sin lojalitet ovenfor det etablerte. Få ting tilbyr like stor prestisje i himmelriket som å ha tatt livet av en djevel, eller i alle fall forpurret deres planer. Demoner anses mindre viktig, og en engel vil alltid prioritere djevler som mål, dersom de vet hvem det er.

Alle lavere grads engler er allikevel svært like djevelunger, de har også sin Svakhhet. Hver engel som kommer med i spill bør ha en Svakhhet, som djevelungene kan manipulere til sin fordel. (Spesielt gjelder dette trusselnivå 2 og 3). Engler har aldri noen form for fysiske mangler, men kan til tider besitter sjelelige kvaliteter som bedre hører hjemme i helvete, eller i alle fall ikke i soldater.

Eksempelvis : Arroganse, Lyst, Raseri, Grådighet, Maktsyke, Menneskeforakt, Pasifisme, Kjærlighet til en tidligere engel (nå djevel), etc.

En lysten engel kan bli forledet ved hjelp av noen lange øyenvipper, en menneskehater vil kunne overbevises til at de som selger sine sjeler fortjener hva de får, osv.

En engel som blir lurt eller overbevist til å sette til side sitt guddommelige kall vil bli regnet som "fallen", da de mister noe av sin Guds kjærlighet for dem. En fallen engel blir ikke en djevel, men vil miste mye av sin glød. De vil bare sjeldent være nevneverdig interessert i å forfølge djevelungene videre, men vil være mer opptatt av å sette spørsmålstegn ved alt hva han holdt som sikkert tidligere. Slike engler vil oftest raskt forsvinne ut av spill, og vil ikke skape videre hindringer for rollene.

Om lokasjon :

Spilleleder bør velge spillsted med omhu. Spillet foregår på et begrenset geografisk område, med en begrenset tidsramme, og det er naturligvis lett at det blir begrensninger på hvor mange og hva slags mennesker som kan komme innom dette stedet.

Mest fordelaktig, dersom man ikke har andre planer, vil steder hvor publikum vil kunne komme forbi hele døgnet, og hvor man kan få en stor variasjon i hva slags mennesker som vil spasere inn, f.eks. i form av en jernbanevogn.