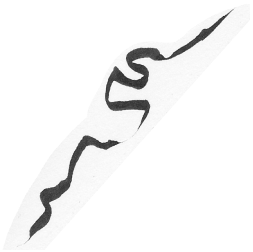
ZÂR

Et novellescenarie af Henrik Dithmer

Indholdsfortegnelse

Introduktion..... 3
Fortælling, tone og flow.. 4
Casting..... 5
Virkemidler..... 6
Udforske..... 6
Apokalypsekort..... 6
Uddrivelse..... 7
Hvis man er helt knækket 7
Apokalypsis..... 9



Tak til:

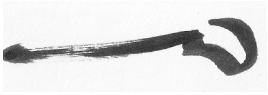
Mine spiltestere Henrik, Thomas, Jesper, Just og Matthias, og min forlovede Amra. Uden dem var spillet aldrig blevet til.

Introduktion:

Zâr er et ritualistisk novelle-scenarie, om fire åndemanere der forsøger at eksorcere en ond ånd fra Shahens drømme. Det tager en times tid at spille. Du faciliterer scenariet, forklarer regler, og er primus motor for at sætte scenariets stemning, men er derudover med som spiller på lige fod med de andre.

Introtekst (læses højt):
Det siges at solen altid skinner på Ashkar-bjergets tinder. For flere hundrede år siden blev Shahen foreviget i bjerghulens allerhelligste vande, og har siden opretholdt den hellige balance i riget, og holdt Angras onde ånder i skak.
Stigningen har været hård. Vinden og regnen har slebet bjergets klipper til knivskarpe klinger, syren i regnen har givet jer befængte mareridt, og en sværtet sky har omgivet selve toppen af bjerget. Da I kommer ind huletemplet har blæk sat sig i jeres tøj, jeres hud, og jeres sind.
Dronen fra de kæmpestore apparater danner en uvirkelig baggrundsmusik, mens ledningerne der fører ned i vandet knitrer med elektricitet. Hvad I frygtede viste sig at være sandt, de ellers klargrønne vande er nu mørke, og damper med falskhedens os. Den onde ånd i Shahens tempel skal uddrives. Det er tid, til en Zâr.

Før I kan komme i gang skal du briefe spillerne i følgende:
1. Scenariets rammefortælling, tone og generelle flow.
2. Roller og casting
3. Scenariets virkemidler.



Fortælling, tone og flow:

Scenariet omhandler fire eksperter der skal uddrive en ond ånd fra Shahens tempel. For flere generationer siden blev Shahen overført til et ritual-mekanisk apparat på toppen af et helligt bjerg hvorfra de opretholder en hellig balance i riget til evig tid. Scenariet starter når åndemanerne står foran de forplumrede vande og forbereder sig på at bevæge sig ind i Shahens drømme. Scenariet stopper efter alle 3 drømme er gennemført, eller én time i realtid er passeret - sæt en timer til at markere spillets begyndelse. Uddrivelserne vil presse jer til det yderste, og i værste fald vil I selv blive besat. Hvis I ikke når alle 3 drømme før tiden er udløbet, vil Shahens maskineri bryde sammen, og riget vil gå under.

Settingen er en verden hvor teknik og mystik er ufravigeligt forbundet. Menneskene bruger maskiner dedikeret til det allerhøjeste, fyldt med hellige symboler og aktiveret af mystiske riter, til at holde onde ånder væk, og opretholde orden i menneskenes verden. Altid i periferien lurer Angra, der hvisker i menneskenes ører, og opfordrer til ambition, tilranelse af magt, og taler om en verden der står ved afgrunden til intetheden.

Tonen er dyster og alvorlig. Hvis rollerne fejler, vil det ødelægge den hellige balance, og onde ånder vil kunne få frit spil i riget. Selv hvis det lykkes, vil de være ændret for bestandigt. Når det så er sagt er “ondskab” i spillet en relativt begrænset ting: Politisk vold (red. krig), indskrænkning af personlig frihed og vrede er for eksempelt fair game, mens ting som seksuel vold og misbrug ikke er.

Scenariets **flow** forsøger at være intenst, og idealet er hermed at have så lidt snak uden for spillet som muligt. Hvis man er forvirret angående spillets virkemidler undervejs, stiller man selvfølgeligt spørgsmål til det, men min oplevelse er at efter første drøm er der rimeligt god styr på dem.

Meget af scenariet hviler på jeres drømmeagtige fortællinger, baseret på de indskud systemet kommer med. Ordene på kortene skal mere ses som forslag, end deciderede benspænd.

Scenariet starter med at du læser introteksten op, og I har en introduktion/opvarmning hvor I fortæller om jeres karakter (der er et prompt på jeres rolleark), og gerne også finder på en detalje om Shahens hule. Derefter går I skiftevis ind og ud af Shahens drømme. Når I er ude af drømmen er det frit spil, mens det er mere rammesat af spillets mekanik når I er inde. Efter I er kommet igennem alle 3 drømme, vil der være en epilog, hvorefter scenariet er ovre.

Scenariets casting er ikke så vigtigt, der er ikke mere pres på nogle roller end andre. Alle må gerne læse rollerne, men det er vigtigt at man ikke ser “bagsiden” af sin karakter eller deres “træk” - her står nemlig information om rollerne man først får når rollen bliver udsat for pres i drømmen.

Der er følgende information på hvert rolleark: Der er nogle hurtige stikord til hvordan man spiller karakteren, et prompt til introduktionen, og tre træk der skal klippes ud og ligge med startsiden opad. Trækkene har i stort noget man skal tage højde for når man spiller rollen, og med småt lidt inspiration man kan bruge når man skal beskrive drømmene.

(bemærk, det første i navnene er titler. De kan adresseres med begge navne. Man bestemmer selv køn)

Virkemidler:

Scenariet har ét centralt system, der træder i spil når man går ind i Shahens drømme. Der følger et sæt kort med pdfen, men hvis det bliver kørt til Fastaval skal jeg nok printe dem - Hvis du gerne vil køre det uden for Fastaval, kan jeg anbefale at printe kortene på karton, så man ikke kan se symbolerne igennem dem.

Før spillet starter, blander alle sine 5 scenekort. Når man starter en drømm, tager hver spiller et scene-kort fra deres rolle. Drømmen bliver introduceret af at alle læser op hvad der står på deres kort, en efter en. Den sidste der fortæller, begynder så at udforske drømmen ved at trække et kort og se på det - det har et stikord, og et plus eller minus. Man fortæller lidt om hvordan drømmen udfolder sig, baseret på det stikord der står på kortet. Herefter sender man hånden videre til en anden spiller, der kan vælge at udforske eller uddrive. Hvis den anden spiller vælger at udforske, trækker de ligeledes et kort fra bunken, uden at kigge på nogle af kortene i hånden, ser på det, og fortsætter fortællingen. Man ved hermed aldrig med fuldstændig sikkerhed hvilke kort der er i hånden. Herefter sender man hånden videre til den næste, der kan vælge at udforske eller uddrive, etc.

Hvis man trækker et af de to apokalypsekort, følger man instrukserne på kortet, som er følgende: Først beskriver man hvordan verden i drømmen ender. Herefter kan man vælge enten at knække et af sine egne træk (og vende det rundt med det samme) og blande kortet ind i bunken, eller fejle drømmen helt (og ignorere alle negative kort der er i bunken, se nedenstående).

Hvis man vælger at uddrive, blander man kortene, og vender det øverste så alle kan se det. Hvis det er et plus, så lægger man det i midten og fortæller hvordan man hjælper i uddrivelsen. Hvis det er et minus, lægger man den foran sig selv, og fortæller hvordan man bliver delvist korrumperet af drømmens ondskab. Herefter kan en anden trække et kort, og fortsætte processen. Den der valgte at uddrive skal trække det første og sidste kort i bunken.

Der er 3 tilfælde hvor uddrivelsen stopper:
1. Hvis man har trukket 5 plus kort, så fortæller den der trak kortet hvordan de endeligt uddriver ondskaben fra drømmen - denne drøm tæller nu som succesfuld.
2. Hvis man løber tør for kort uden at have opnået nok plusser, fortæller den der trak kortet hvordan uddrivelsen endegyldigt fejler. Den tæller nu som fejlet.
3. Når man trækker et minuskort, kan man altid vælge at give fortabt. Så ignorerer man det kort man lige har trukket, fortæller hvordan det giver sig til udtryk, og drømmen tæller som fejlet.

Når en uddrivelse stopper, uanset om den fejler eller ej, ser man på hvor mange minuskort der ligger foran hver spiller. For hvert kort skal man derefter knække et af de træk der følger med ens karakter. Når et træk knækker, vender man det rundt, og det er en "ny" måde du skal spille din rolle på, men det er egentligt din rollers skjulte sider der viser sig. Hvis alt andet er knækket, knækker selve karakteren og du vender hele rollearket om.

The Horror: Hvis man er helt knækket, kan man stadig være med til at uddrive, men ens beskrivelse skal være horribel. Når træk knækker, knækker man i stedet en af sine medspilleres træk.

Når uddrivelsen er ovre, tager man alle kort og blander ind i bunken igen. Herefter er der en scene med frit karakterspil, indtil spillerne vælger at gå i gang med næste uddrivelse. Den eneste regel er at hvis nogle af sine træk blev knækket under foregående drøm, holder man sin hånd på hjertet indtil alle de knækkede træk er blevet udtrykt, på den ene eller den anden måde - spillerne kan ikke gå i gang med næste uddrivelse, før alle knækkede træk på den måde er blevet bragt i spil.

Spillet fortsætter indtil I har været igennem alle 3 drømme, eller I løber tør for tid.

Apokalypsis:

Hvis Angra bliver udløst af tidsmangel, eller hvis alle drømme fejler, læser du følgende op:
Der var engang en hersker, der regerede retfærdigt og harmonisk i et stort rige. Til offerlam blev han gjort, da folket krævede at denne orden måtte vare evigt, så de fæstnede ham til alteret med alenlange spid, og i en handel for hans evighed, gav de ham evig pinsel.

Det stoppede i dag, da 4 bitre mennesker valgte ikke at give det samme offer, og mørket i Shahens hjerte blev så stadfæstet, at det trak hele riget ned i falskhedens mørke. Angra takker.

Hvis bare én drøm lykkes, udløses åbenbaringen. Her åbenbares fremtiden for alle til stede, og i rækkefølge af mindst til mest knækket, besvarer hver spiller et spørgsmål fra listen. Hvis man er helt knækket, besvarer man i stedet spørgsmålet på sit ark.

3 gode drømme:
- Hvordan vender orden tilbage til riget?
- Hvordan kan I mærke at Shahen våger over jer?
- Hvordan bliver de ondes sind ødelagt?
- Hvorfor bliver nogle grupper sendt i lejre?

2 gode drømme:
- Hvilken ny styreform bliver de nødt til at implementere i riget?
- Hvilke krigsmaskiner bygger rigets mekanikere til at bekrige Angras yngel?
- Hvilke stater løsriver sig fra riget?
- Hvorfor bliver I glemt?

1 god drøm:
- Hvilken kult opstår omkring jeres personer personrt?
- Hvordan lærer folk at leve med hungersnød og steppebrande?
- Hvordan bliver Lashkar-Bjerget Angras nye hovedsæde?
- Hvorfor ser resten af verden med bekymring på riget?

Efter Apokalypsis er der en sidste scene med frit spil. Når man har besluttet sig for at bevæge sig ud af grotten lægger man hånden på hjertet. Når alle har lagt hånden på hjertet er scenariet ovre.

Slutnoter:
Det er bedst hvis der er en tikkende bombe på bordet, men moderne telefoner hader at vi ikke engagerer os med dem og slukker nemt. Jeg anbefaler appen Caffeine, der kan holde skærmen tændt i den time det tager.

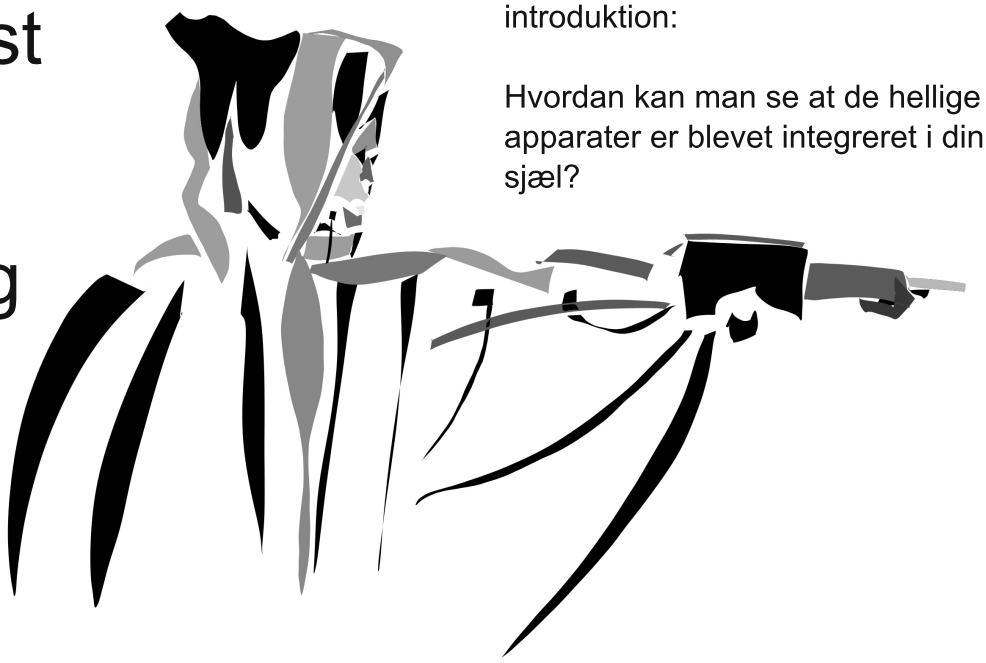
I er naturligvis velkomne til at sende mig spørgsmål på hdithmer@gmail.com.

Sufi Kairya

Teksorcist

Kølig

Nysgerrig



Kom ind på dette under din introduktion:

Hvordan kan man se at de hellige apparater er blevet integreret i din sjæl?

Venter altid lidt for længe før de besvarer et spørgsmål

Træer der bøjer sig som væsener i vinden, mentale skabninger gemt i skyggerne, og gamle biblioteker med forbudte bøger

Sufi Kairya Start

Ledninger der knitrer med rødlig strøm, fastmonteret til din krop, og et stålsat blik

Abstrakte former, skiftende billeder, dronende musik

Sufi Kairya Start

Drømmer om sandheder der bliver blotlagt, katastrofer der bliver modarbejdet, og kættere der bliver straffet

Mennesker der nægter at bøje nakken, cyborgs låst i evig kamp med interne ånder, og tankestrømme med lysets hastighed

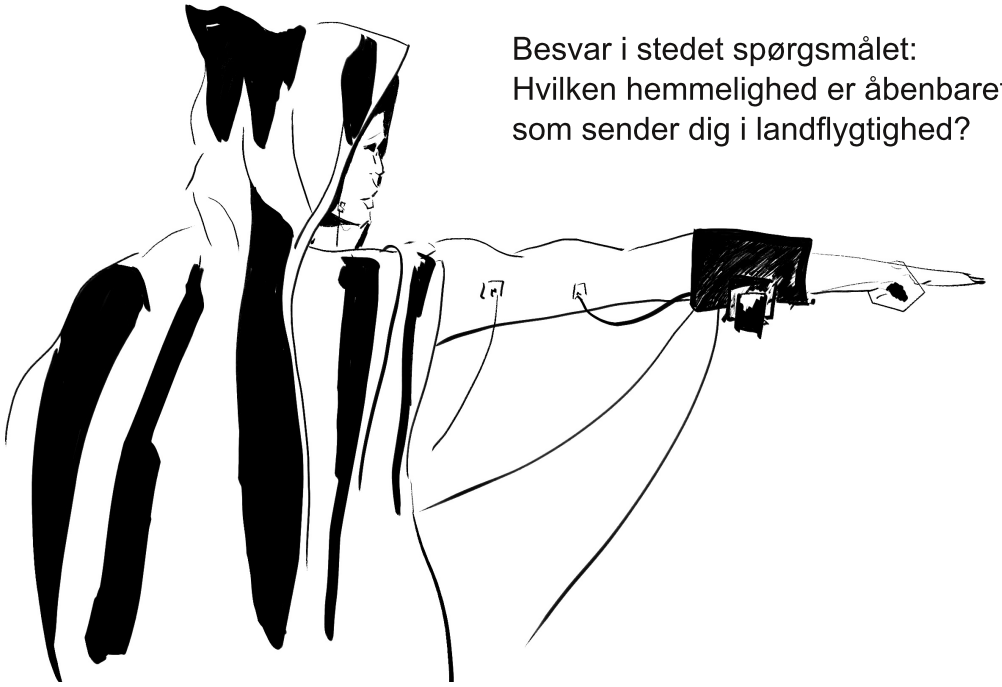
Sufi Kairya Start

Angra Kairya

Vågen

Fanatisk

Besat



Ændring til Epilog:

Besvar i stedet spørgsmålet:
Hvilken hemmelighed er åbenbaret, som sender dig i landflygtighed?

Drømmer om verdener der bliver omvæltet, profeter der bliver kronet, og galninger der bliver ophøjet

---

Fortabte skabninger der genfinder viljen, ånder der lever i harmoni med deres mestre, og tankestrømme der smukt bænder op

Ledninger der flår i huden, og sender letflydende blod strømmende ned af kroppen, og langsomt væder kjortlemn

---

Overdreven virkelighed, åbenlyse symboler, former der bryder sammen

Besvarer ikke spørgsmål direkte

Naturfænomener reduceret til grundlæggende linjer, ærketypiske figurer, og bøger skrevet på vægge og gulve

Pontifex Anahita

Ypperstepræst

Varm

Ordentlig

Kom ind på dette under din introduktion:

Hvordan gør stenen i din pande at du ser mere end de fleste?

Modarbejder aktivt at andre bliver afbrudt

Paladser der blidt bliver en del af naturen, faverige fester ved hoffet, og rolige øjeblikke blandt gode venner

Pontifex Anahita Start

Klare øjne, smilerynker, kåbe der trækkes over gulvet

Letflydende vandfarver, dybe motiver og levende figurer

Pontifex Anahita Start

Drømmer om normer der bliver bevaret, høje bygninger, og ægte kærlighed

Sind der forenes af hellig teknollgi, kunstig intelligens der lyssætter som en drøm, og kåber der kniter af elektrisk strøm

Pontifex Anahita Start

Angra Anahita

Dominerende

Følsom

Ængstelig

Ændring til epilog:

Besvar dette spørgsmål i stedet:
Hvordan ender du med at blive en ægte hykler?

Drømmer om retfærdige konger, dunkle fængsler, og forbudte venskaber

Sind der fornedres i okkulte ritualer, kunstig intelligens der ulmer i programmernes dyb, og klæder der kvæler deres ejere

Øjne der bliver formørket som af blæk, kulsorte striber i håret

Mudrede farver, personlighedsløse figurer, og manglende lys

Insisterer på at blive hørt

Paladser med hemmelige gange, kliker der underbevidst ekskluderer, og blanke øjne

Aurvanto Thragna

Livvagt

Loyal

Venskabelig

Kom ind på dette i din introduktion:

Hvordan har du opnået den sakrale aura der omgiver dig?

Griner når faren viser sig

Natur der bølger i rytmiske former, bjerge der skyder modigt op ud af jorden, og menneskekroppe der boltrer sig i solen

Aurvanto Thragna start

En hellig aura, en omstrømmende energi, der giver Thragna en varm glød

Fugleperspektiv, rene linjer, og sort på hvidt

Aurvanto Thragna start

Drømmer om episke slag, bånd der aldrig bliver brudt, og bjerge der strækker sig til himmelen

Sværd og spyd mnere trofast end den nyeste riffel, implantater der glider perfekt på plads, og muskler der spændes

Aurvanto Thragna start

Angra Thragna

Ændring til epilog:

Besvar følgende spørgsmål:
Hvorfor forsager du for altid sværdet, spyddet og buen?

Fangevogter
Underdanig
Dødsdreven

Drømmer om mørke huler, død af alderdom, og bånd der ikke kan brydes

---

Krigere der lider døden under artilleribombardement, implantater der overtager sjælen, og muskler der sprænges

Auraen bliver til blæksorte bånd, der klamrer sig til Thragnas krop

---

Frøperspektiv, Blødende tusch, og mølædte klæder

Griner af frygt (også sin egen)

Rovdyr der flokkes om en såret hjort, labyrintinsk vildnis, og mennesker der evigt søger ly

Zaya

Erkender af Mekanikkens Mystik

Ansvarlig

Detaljeorienteret

Tænk følgende ind i din introduktion:
Hvorfor fik du lavet så dybdegående operationer i din krop?

Drømmer om vidunderlige maskiner, verdener uden laster og krav, og mysterier i det velkendte

---

Byer der strækker sig hundredevis af kilometer, funktionsorienteret arkitektur, og maskiner med hellige symboler

Zaya start

Et mekanisk ansigt, der gør sit ypperste for at efterligne rigtig mimik, og kan interface med mystisk teknik

---

Farverige skærme, skarpe kanter, og klikkende mekanik

Zaya start

Øjne, der roligt sonderer alt og alle i lokalet

Mekaniske lemmer, metal der snor sig langs op af vægge og søjler, og mekanske øjne der ser ind i åndeverdenen

Zaya start

Angra Kairya

Besat af skæbnen

Bebrejdende

Ubeslutsom

Ændring til epilog:

Besvar spørgsmålet:
Hvordan igangsætter du rigets fald?

Øjne der stirrer bestemt, men aldrig på den Zaya snakker med

Software med dødsdrift, metal der smelter i helvedes hede, og mennesker ubevidste om egen mekanik

Huden bliver pillet af, og kun det mekaniske af Zaya består

Blinkende skærme, kanter der bryder med symmetri, og mekanik der smelter sammen med kød

Drømmer om verdens undergang, en verden uden mening, og døden i rutinen

Endeløse industrikvarterer, forældede bygninger, og computere der gløder med rød okkultisme

Thragna

Vi er de teknologiske vidundere

præsenteret i pomp og pragt

for Shahen øjne

Vi kan give rigdom til de fattige

Liv til de døende

og døden til verdens onde magter

Anahita

Vi er hoffets folk

Rigets allermægtigste officerer

og Shahens trofaste støtter

Vi hvisker, én for en, i Shahens øre

og forvandler hver beslutning

til en slagmark

Kairya

Vi er ofrene

for Shahens talrige beslutninger

Om de er i god tro, eller et decideret angreb

Vil beslutningerne tage liv

Vi kan ikke tale, hviske, eller skrige

Men vi påtrænger os altid

Shahens sind.

Zaya

Jeg er Shahen

Med rank ryg, på tronen

Højt hævet over det profane

Mit åsyn strækker sig ud

Ud fra tronen, ud over mængden

Og ser den lyse fremtids komme

Men mit sind forbliver forplumret af tvivl

Anahita	Thragna
Zaya	Kaiyria

Thragna

Jeg er Shahen

Min vilje er stål

Min næve er hugget i granit

Iklædt rustning fra top til tå

Går jeg i krig.

Verden vil føle min vrede

Anahita

Vi er krigerne

Vores røster stiger til himmelen

og overdøver selv fjendens buldren

Shahens navn er på alle læber,

Men hvert et hjerte bærer en tvivl

Vil vi se døden i øjnene

for Shahen?

Kairya

Vi er slagmarken

En ødemark, vædet af talrige krige

med soldaternes blod

og maskinernes olie

Vi sender okkerøde støvskyer

Til vejrs, så alle bliver blændet

Og solens lys pludseligt bliver slukket

Zaya

Vi er fjenden

Med afgrundens blasfemiske mekanik

Går jeg Shahen i møde

Hans våben vil jeg knuse

Hans vilje vil jeg betvinge

Hans soldater vil vende sig imod ham

Anahita	Thragna
Zaya	Kaiyria

Thragna

Vi er forfølgelsen,

Inkvisitionen, der skal påtvinge

Etik, moral, og hæder

På alle rigets folk

Vi er kommet på færten

Af korruption i rigets top

Den skal renses

Anahita

Jeg er Shahen

Håbløst forelsket, langt under stand

Søger jeg det forbudte, det ægte

Under dække mødes jeg

Med min elskede, for få minutters glæde

Til tårerne triller ned af min kind

Kairya

Jeg er elskeren

Rigets ypperste skønhed

I sindet, i øjet, og i hjertet

Men født i den laveste kaste

Er min ambition lænket til sølet

Min vrede vil ødelægge kæderne

og min kærlighed til Shahen

vil bestå

Zaya

Vi er paladsets mørkeste steder

Fløjl, silke, marmor, cedertræ

Hemmelige rum, og skjulte passager

Hvor hoffets folk kan skjule

Intentioner

Vi vil gemme alt det uperfekte

Fra omverdenens åsyn

Anahita	Thragna
Zaya	Kaiyria

Thragna

Vi er mørkets dunkleste dæmoner

I århundreder har vi ventet

på tærsklen til denne verden

Hvor utallige herskere har udført

Et ritual der holder os væk

De frygter os, selvom vi hvisker

vores sandheder i deres ører

Og beder dem om at lukke os ind

Anahita

Vi er lammet

Født ind i denne verden for tidligt

Og skal nu sendes for tidligt bort

Vrælende på alteret

Vrider vi os, under Shahens kniv

Og vores dyriske øjne bønfalder

Ham om at skåne

os

Kairya

Jeg er Shahen

Min sølvkniv hævet, beredt

til at søle den til

med lammets blod

Jeg skælver, når jeg tænker

På smerten jeg påfører

men intet andet kan holde

Mørkets dæmoner væk

Zaya

Vi er er ritualet

Lys, alter, symboler, trommer

Hellig maskinolie

En evig procedure, hvis mål

Er den hellige balance, i hele verden

Med vores regler

Binder Shahen sig

Til alt

Anahita	Thragna
Zaya	Kaiyria

Thragna

Jeg er Shahen, dagen før nedsænkningen

I evighedens storhed på bjergets top

Skal jeg tage kontrol over verdens skæbne

Jeg stirrer ned i det opalfarvede vand

Og skælver i frygt, for hvad der venter.

Hvad ser jeg?

Anahita

Jeg er Shahen, dagen før nedsænkningen

I sandhedens renhed på bjergets top

Skal jeg renses for alt hvad der er af jorden.

Men den jordiske hvisken, der har fulgt mig gennem livet

Håner mig, rakker mig ned, og ydmyger mig.

Hvad plager mig?

Kairya

Jeg er Shahen, dagen før nedsænkningen

I søens dyb, på bjergets top.

Skal jeg erkende verdens dybeste hemmeligheder.

I profetisk henrykkelse, fabler jeg om fremtiden.

Men i ensomheden vælder tårene frem.

Hvad vil jeg opnå?

Zaya

Jeg er Shahen, dagen før nedsænkningen

I hellig mekanik, på bjergets top

Skal jeg smeltes sammen, mine tanker foreviget

Jeg føler mig fremmed, som om mine tankers tandhjul

Løber afsted, uden mit samtykke.

Hvad frygter jeg?

Anahita	Thragna
Zaya	Kaiyria

Instinkt

Modstand

Dyd

Åsyn

Helt

Sværd

Kunstig

Retfærdighed

Udnyttelse

Tålmodighed

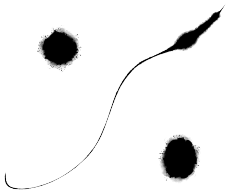
Paradoks

Apokalypsis

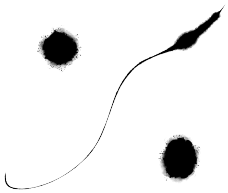
Beskriv verdens undergang og vælg:

Knæk et træk og bland tilbage i bunken; eller fejl drømmen

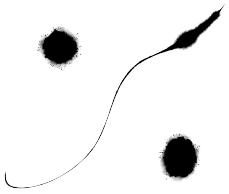
Soldat



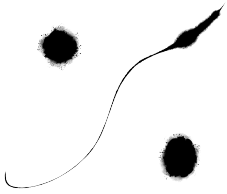
Retfærdighed



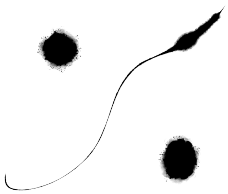
Apati



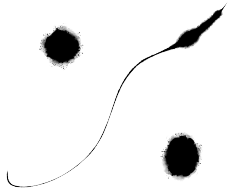
Nonsens



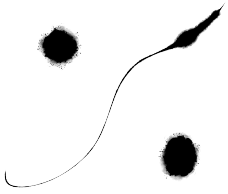
Skam



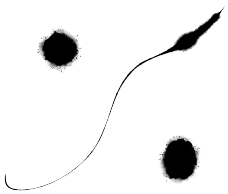
Kunstig



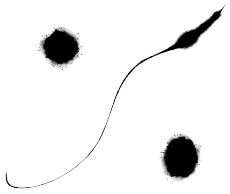
Ynk



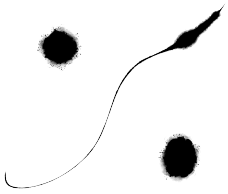
Fremmed



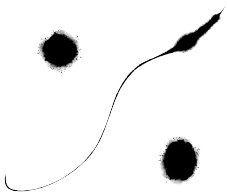
Overfladisk



Sump



Undfangelse



Apokalypsis

Beskriv verdens undergang og vælg:

Knæk et træk og bland tilbage i bunken; eller fejl drømmen

Virkelighed (start her)

Første scene: Introducer karakterer + frit spil.

Når alle føler sig klar, bevæg jer til drøm.

Mellemscene: Frit spil, men fik man træk knækket i foregående drøm lægger man hånden på hjertet. I kan ikke gå videre til næste drøm før alle nyligt knækkede træk er kommet i spil, på den ene eller den anden måde. Når alle er klar, bevæger i jer videre til næste drøm.

Epilog: Se kapitlet i reglerne. Flere udfald, alt efter hvor mange drømme I har fejlet, eller om I løb tør for tid.

Drøm

A. Alle trækker et vilkårligt drømmekort fra deres bunke, og læser højt.
B. Den sidste, der læser højt, begynder med at udforske
C. Hånden bliver givet videre til en anden, der kan vælge enten at udforske eller uddrive

---

Udforske:
Når du vælger at udforske drømmen, trækker du et kort og ser på det. Er det et plus eller minus, fortæller du noget der sker i drømmen baseret på ordet, og giver hånden videre.

Trækker du et af de to Apokalypsekortet, skal du beskrive verdens undergang i drømmen, hvorefter du enten kan:

a. Knække et af dine egne træk med det samme, blande kortet ind i bunken igen, og give hånden videre, eller:

b. Fejle drømmen, og ignorere alt hvad der ligger i hånden.

Uddrive:
Når du vælger at uddrive, er det hvad der sker resten af drømmen. Du blander hånden, trækker et kort så alle kan se det, og fortæller hvordan du begynder uddrivelsen. Herefter skiftes i til at trække kort, og beskrive uddrivelsen.

Hvis man trækker et plus, lægges det så alle kan se det. Hvis man trækker et minus, lægger man det på sit eget karakterark.

Hvis 5 plusser bliver trukket, lykkedes drømmen med det samme, og du beskriver hvordan du uddriver ånden. Alle knækker et træk per minuskort der ligger på deres ark.

Hvis der ikke bliver trukket 5 plusser, fejler drømmen, og man knækker stadig et træk per minuskort.

Man kan altid, så længe det ikke er sidste kort i bunken, når man trækker et minuskort, give fortabt. Så fejler drømmen, men man ignorerer det minuskort man trak.

Hvis alle ens træk er knækkede, vender man hele sit ark om.