

Så fungerar cykeln:

På sävcon har jag lagt upp det så att det finns 5 spelgrupper, alla spelgrupper spelar samma karaktärer men i olika tidsperioder och världar. Låt spelarna välja karaktärer, sen ska man dra kort.

- Dra först sessionens fasa, det finns fem stycken som alla anspelar på en negativ aspekt av mänskligt beteende. Om spelarna misslyckas besegra fasan under sitt pass så kommer fasan att vara aktiv tills en annan spelgrupp tar hand om den, fasa kort dras oavsett om det är ett eller flera redan i spel.
- Spelarna ska sen få dra varsitt dramatik kort. Dramatik korten hjälper strukturera spelet, de består av; Antagonist, föremål, vändning, klimax och slut.
- Spela sen ut spelet som ett vanligt friform pass, kom ihåg, att återfödas är smärtsamt, på ett sätt eller ett annat så bör spelarna tycka att deras karaktärens tillvaro är asdeprimerande.
- Om du tycker att karaktärerna gör saker som är förenbart med deras karma så ge dem karmapoäng, de kan under spelet köpa sig till korta stunder av upplysning, där de kan få reda på varför de återföds, vem den aktuella fasan är eller bara samla på dem. Alla karaktärer samlar individuellt på karmapoäng.