

De fem fasorna och de fem frälsarna

Spelet fungerar så att varje pass ska ett fasakort och ett frälsarkort dras. Dessa kort kommer att bli npc:er som spelas under äventyret, bestäm inte i förväg utan låt spelarna spela sina introduktion, tvinga dem att hitta på npc:er eller hitta på dem själv om du måste. Självfallet får inte spelarna vilken av npc:erna som är en fasa eller frälsare. Frälsaren och fasan kommer aktivt att arbeta för eller emot spelarnas försök att komma ur återfödelsens cykel.

Fasor:

Vanjun

Vanjun är likgiltighetens och förtvivlans demon, demonen plågar sina offer genom att långsamt ta ifrån dem deras tro på framtiden. Vanjun kommer aktivt att få spelarna att förlora hopp på att deras handlingar förändrar någonting.

Hur besegras Vanjun:

Att i slutet på sin återfödelse så tror spelarna på att de kan förändra sin livssituation.

När vinner Vanjun:

Om spelarna uppnår sitt mål men inte tror på att det i slutändan kommer förändra deras omgivning.

Vad utmärker Vanjuns återfödelse:

Saknar tånaglar.

Har inga föräldrar.

Benju:

Bengu är själviskhetens demon, demonen söker övertyga sina offer om att livet handlar om att ta vara på sig själv och endast sig själv.

Hur besegras Benju:

När spelarna avslutar återfödelsen med ett beslut som inte gynnar de själva.

Hur vinner Benju:

När spelarna väljer det som gynnar dem mest i slutet av deras återfödelse.

Vad utmärker Benjus återfödelse:

Bor underjord

Äter bara stulen mat

Yar:

Yar är glättighetens demon, den får sina offer att glömma sitt mål i förmån för tom glädje.

Hur besegras Yar:

Att spelarna avstår från nöjen eller "konstruerade äventyr" för att istället välja det riktiga och svåra.

Hur vinner Yar:

Spelarna väljer den framlagda glättiga upplevelsen som är full av klichéer.

Vad utmärker Yars återfödelse:

En andedräkt som luktar kanel
Kommer väl överens med fåglar

Kreshva

Kreshva är våldets demon, den kommer att uppmuntra spelarna till att hänge sig till ett liv fyllt av våld.

Hur besegras Kreshva:

Genom att spelarna bryter våldets onda cirkel.

Hur vinner Kreshva:

Om spelarna fortsätter våldets cirkel.

Vad utmärker Kreshvas återfödelse:

Ett ärr i form av en cirkel
Kan inte sova på mjukt underlag.

Uada

Uada är hemlighetens demon, den uppmuntrar spelarna att hålla och sprida hemligheter.

Hur besegras Uada:

Om spelarna i slutet av sin återfödelse berättar sanningen.

Hur vinner Uada:

Om det är fler hemligheter än sanningar som är berättade i slutet av spel.

Vad utmärker Uadas återfödelse:

Skrattar istället för att skrika och tvärtom.
Ogillar skarpa ljud o ljus.