

LONE WOLF AND CUB

LIVET I MEIFUMADOS HELVETE



1600-talets Japan: Shoguns fred råder över landet. Freden upprätthålls av tre organisationer. Först, "de i trädgården", shoguns spioner som övervakar undersåtarna. Sedan, shoguns lönnmördare, som dödar dem som hotar shoguns makt. Slutligen, kaishakunin, shoguns skarprättare, som utför halshuggningen, efter att upproriska läns herrar skurit upp magen i seppuku-ritualen.

Kurokuwa-klanen är shoguns spioner. Yagyu-klanen är shoguns lönnmördare. Men rollen som skarprättare, den mest ärofyllda, tillföll Ogami Itto efter en duell mot Yagyu Gunbei, till Yagyu Retsudos stora förtret. Ända sedan dess suktade han efter att få ämbetet som skarprättare under sina vingar.

Och till slut...

Är det någon dygd som Yagyu har så är det tålmod. Efter lång tid, och med hjälp av sina allierade inom Kurokuwa, så kunde Yagyu plantera inkriminerande bevis mot Ogami Itto, som befalldes att begå seppuku. Ogami Itto vägrade och slog sig ut med sin nyfödde son på armen. Han svor att hämnas på dem som dragit ner hans namn, ätt och familj i fördärvet.

Nu vandrar Ogami Itto på Japans vägar som en smutsig ronin med sin son i en barnvagn, och säljer sina tjänster som lönnmördare för femhundra guldmynt. Han vandrar som en demon bland människor, längs med helvetets väg, och söker hämnd på klanen Yagyu. Han kallas för lönnmördaren med barnvagnen av vissa, och ensamvargen med valpen av andra.

Är det någonting som ensamvargen har lärt sig av Yagyu så är det tålmod.

VERKTYG

För att spela det här spelet så behöver du två sexsidiga tärningar och ett antal ploppar, marker eller andra saker som man kan satsa.

SPELLEDARE OCH SPELARE

Spelet handlar mest om dem som kommer i vägen för ensamvargen och valpen. Det är ett spel med mycket intriger och stämning, där spelarnas rollpersoner uppmanas att jävlas med varandra.

Lone Wolf and Cub spelas i avsnitt, där varje avsnitt motsvarar ungefär ett kortare spelmöte. Varje spelmöte har ungefär samma struktur – Ogami Itto kommer på besök, en massa konspirationer inträffar, eventuellt inträffar en tillbakablick, någon form av ninjahordslakt eller duell inträffar, och Ogami Itto drar vidare.

Spelledaren har faktiskt bara två spelledarpersoner: Ogami Itto och hans son Daigoro. Alla andra roller är antingen statister som inte gör något eller sköter sig själva, eller rollpersoner. Ogami Itto och Daigoro kan inte dödas av någon rollperson eller statist – ensamvargen är för hård för att dödas och valpen har världens hårdaste pappa.

KARMA

Centralt i det här spelet är karma, ett värde som representerar rollpersonens själs status i buddhismens reinkarnationer. En spelare börjar med 40 i karma, men värdet kan öka och minska med tiden. Varje rollperson man gör kostar en mängd karma att göra. Kom ihåg att hushålla med karma – det kan behöva räcka till flera rollpersoner.

ROLLPERSONER

En spelare får göra en ny rollperson precis när som helst. Man kan spela en enskild rollperson eller en hel grupp. Det finns inga begränsningar på vad man får spela, utom att man inte får spela Ogami Itto eller hans son Daigoro. Det kan förmodligen vara olämpligt att spela Ittos ärkefiende Retsudo Yagyu, åtminstone till en början, då denne borde ha tokmycket i insats. Efter en del äventyr så borde det gå, och spelledaren bör faktiskt låta Retsudo Yagyu överleva även om han besegras någon gång. Han är trots allt en ärkefiende.

Det första som man bestämmer är en insats. Insatsen är en mängd med karma som sätts in i spel för den här omgången. Ju mer karma man sätter in, desto mer kan man vinna. Den mängd karma som man sätter in fördelas sedan på fyra värden.

- Heder är ett mått på rollpersonens lojalitet, heder, ära, familjehistoria och framför allt ansikte (kao).
- Inflytande mäter hur mycket man har att säga till om, antingen för att man har rätt kontakter, stor förläning eller mycket pengar.
- Viljestyrka mäter envishet, jävlar-anamma, eller esprit de corps.

- Skicklighet används enbart för enskilda rollpersoner. Egenskapen mäter hur skicklig man är inom sitt gebit. En skicklig krigare är bra att veva med svärd, en skicklig läns herre är bra på administration och diplomati, en skicklig hantverkare är bra på att tillverka saker, en skicklig geisha är vacker och bra på att dansa, spela musik och vara trevlig, och så vidare. En rollperson kan ha Skicklighet eller Antal, men aldrig båda. Stryk över det som inte används.
- Antal används för rollpersongrupper. Det är hur många personer gruppen består av. En rollperson kan ha Antal eller Skicklighet, men aldrig båda. Stryk över det som inte används.
- Slutligen så har en rollperson en vinstpott. Den är alltid 0 när en ny rollperson skapas, men kan öka med tiden.

Om en rollperson kan skrivas ut ur ståryn på ett passande sätt så får rollpersonen tillbaka den karma som han satsade i rollpersonen plus det som ligger i vinstpotten. Man kan ha hur många rollpersoner som helst igång samtidigt, men man förlorar insatsen för alla de som inte skrivs ut ur ståryn på ett passande sätt.

KONFRONTATIONER

Grundregeln är att alla handlingar som inte ställs mot någon annan person, exempelvis smida svärd, slipa klingor, så ris, be till Buddha eller något annat, lyckas om det vore troligt att rollpersonen kan klara av sådana handlingar. Det är inte troligt att en samuraj kan smida svärd, så han misslyckas med det. Däremot borde svärdssmeden klara av det, så han lyckas.

Det är person mot person som är intressant. Det kallas för en konfrontation och inleds med att ena parten helt enkelt ropar "konfrontation!" och vilken egenskap man använder i konfrontationen. Den andre parten väljer då en egenskap att svara med. Det behöver inte vara samma egenskap. Den klassiska konfrontationen är skicklighet mot skicklighet eller skicklighet mot antal, men man kan lika gärna ha en icke-fysisk konfrontation med heder, inflytande eller skicklighet inblandad, och om rollpersonen inte är ninja eller samuraj så kan skicklighet lika gärna innebära konstskicklighet, snarare än skicklighet med svärdet.

Båda förser sig med ett antal ploppar eller marker lika med vald egenskaps värde. Varje runda så satsar båda sidor en mängd av sitt värde i egenskapen, lämpligen med markerna eller plopparna. Man får inte satsa mer antalet ploppar man har.

Därefter bestämmer de sig för han (udda) eller cho (jämnt). Detta bör göras samtidigt, så att man inte väljer efter hur den andre väljer. Därefter slår spelledaren båda tärningarna. Om man valde rätt så får man tillbaka insatsen plus lika mycket till. Valde man fel så förlorar man insatsen. (Det här är faktiskt ett gammalt japanskt tärningsspel.)

Resultatet av rundan beror på i första hand vem som vann mest, och i andra hand vem som förlorade minst. Ju mer man vann desto bättre blev

EXEMPEL

När Ichigawa Hattori tänker höja skatterna så ställer sig indrivningsmannen i länet, Watanabe Kenzo, på böndernas sida och vägrar driva in skatterna. ”Med all respekt, vår regering står och faller med bönderna” säger han. ”Dör de av svält så får vi inga skatter alls.”

Hattori ger sig inte. ”Bönder överlever alltid. De har alltid mer undanstoppat än vad de betalar i skatt.”

”Om det vore så så hade de inte svultit och gjort uppror.”

De båda samurajerna stirrar varandra i ögonen.

”Konfrontation!” säger den ena spelaren. ”Viljestyrka!”

”Heder!” svarar den andre.

Kenzo har 12 i Viljestyrka och räknar upp 12 ploppar, och Hattori har 10 i Heder och räknar upp 10 ploppar. Kenzo satsar 4 och Hattori satsar också 4. Kenzo ropar ”han” och Hattori ropar

”cho”. Tärningarna rullar och hamnar på 3 och 2, summa 5, det vill säga udda, ”han”.

Kenzo får tillbaka de 4 viljestyrka som han satsade och vinner 4 till och har numera 16 ploppar. Hattori förlorade sina 4, och har nu sex ploppar kvar.

Spelledaren beskriver läget: Kenzo och Hattori stirrar varandra i ögonen. Hattoris underläpp börjar darra och en svettdroppe dyker upp i pannan.

Ny runda. Kenzo satsar två ploppar, medan Hattori satsar fyra. Både Kenzo och Hattori ropar ”cho” den här gången. Tärningarna rullar, och resultatet blir fem och två, det vill säga sju och därmed udda, ”han”. Båda förlorar: Kenzo är numera nere på 14 ploppar, och Hattori är nere på 2. Återigen beskriver spelledaren läget: även Kenzo börjar svettas, men Hattori har svårt att hålla skakningarna i kroppen under kontroll.

Den här gången så vill inte Hattori fortsätta konfrontationen, utan ger upp. Kenzo bugar sig artigt och lämnar rummet. De två överflödiga plopparna hamnar i vinstpotten.



resultatet. Spelledaren beskriver nu hur det gick, beroende på vem som vann mest eller förlorade minst. Därefter får båda sidor välja huruvida de vill fortsätta konfrontationen eller om de erkänner sig besegrade. En konfrontation kan ta slut av två anledningar. Den ena är att någon rollpersons värde tar slut, varvid rollpersonen är besegrad. Den andra är att någon rollperson ger sig.

Efter att en konfrontation är slut så för man in antalet ploppar som nytt värde på egenskapen. Spelaren får aldrig höja det till högre än vad han hade från början, så skulle han få ett överskott så hamnar överskottet i vinstpotten.

ENSAMVARGEN

Ensamvargen och valpen är som sagt var de enda spelardpersonerna i det här spelet. Dessutom är de ännu mer speciella än så – de kan aldrig skrivas ut ur stårn eller dödas. Trots allt så är det om dessa två som spelet handlar om. De kan besegras, men det är inte lätt.

Det går att anlita ensamvargen för ett lönnmord. Att anlita ensamvargen kostar alltid fem poäng Inflytande (en poäng per hundra guldmünt), men försätter att man berättar hela bakgrunden till varför man vill ha personen dödad. Spelaren som anlitar

ensamvargen måste därigenom komma på en bra bakgrund till varför han vill ha någon dödad. Kan han inte komma på någon bra bakgrund så kommer Ogami Itto inte åta sig uppdraget. Om han åtar sig uppdraget så är det upp till spelledaren att komma på hur hans spelardpersoner ska lyckas med sitt uppdrag.

Ogami Ittos värden ändras väldigt lite mellan äventyr. Skulle han besegras någon gång så sjunker värdet som han använde till 20 inför nästa äventyr. Annars är Heder, Viljestyrka, Skicklighet och Inflytande lika med 40 (dvs hela ensamvargen är värd 160 karma). Daigoro har på motsvarande sätt 8 i Heder och Viljestyrka och 4 i Skicklighet och Inflytande om han inte besegrades (dvs motsvarande 24 karma), och hälften av respektive värde i dem som han besegrades i något tillfälle under föregående stårn. Naturligtvis kan spelledaren öka på ensamvargens och Daigoros karma om han tycker att det behövs.

STORYNS AVSLUTNING

Efter att en stårn är slut så gör spelledaren en enkel bedömning huruvida rollpersonen är snyggt utskrivna ur stårn. Rollpersonen behöver inte ha överlevt, men ska vara ute ur stårn på ett tillfreds-

ställande sätt. Exempel på det skulle kunna vara att personen har dött på ett sätt som för stårn framåt (att bara dö räknas alltså inte), eller har klarat sig till slutet och bidragit till ett passande slut. Om en rollperson överlever till slutet så får man tillbaka insatsen. Utöver det så får man vinstpotten som extra bonus, oavsett om man blev snyggt utskrivna eller inte. Dessutom så tillkommer ensamvargens bonus till en eller flera spelare som på ett signifikant sätt bidragit till stårnens upplösning.

Summan av insatser som går tillbaka plus vinstpotten blir ens nya karma, som används i nästa stårn.

EXEMPEL

Den här stårn är numera slut. Saeko och Kenzo är snyggt utskrivna ur stårn. Likaså är Hattoris horder av samurajer ute, efter att ha huggits ner av ensamvargen. Saekos och Kenzos spelare får tillbaka sina insatser, och även Hattoris horders spelare

Spelaren Taro är däremot inte snyggt utskrivna. Han dog rätt i onödan tidigt i äventyret, så den insatsen förloras. Hattoris lojala kapten skrevs heller inte ut ur stårn, men han dog inte. Han bara försvann, så den insatsen förloras också.

Hattori är ett tveksamt fall. Han överlever tills stårn är slut, men spelar ingen större roll efter att han anlidade ensamvargen. Spelaren säger dock att ensamvargen inte skulle kunna komma med sin sensmoral utan Hattori, och till slut ger spelledaren med sig: Hattori blev snyggt utskrivna ur stårn och insatsen kommer tillbaka.

Saeko hade ingen vinstpott alls, så där får hon ingenting. Kenzo vann två poäng mot Hattori och fem poäng mot Itto, så hans vinstpott på 7 tillfaller hans karma. Hattori, hans horder och Taro har liksom Saeko ingen vinstpott, så deras spelare får ingenting. Kapten Sakegawa hade däremot en vinstpott på åtta, som han får tillbaka, trots att han förlorade insatsen.

Slutligen så bedömer spelledaren att Saeko var den som ledde upp till stårnens avslutning, så Saekos spelare får Ogami Ittos hela vinstpott, 23 poäng stor.

EXEMPEL

När Kenzo dödat av ensamvargen på Hattoris uppdrag så plockar en tredje spelare upp rollen som Kenzos unga hustru, Saeko. Saeko tar upp Kenzos svärd. Spelaren ropar ”Konfrontation! Heder!”

Ensamvargen tvekar inte ens, utan ställer sig i utgångsläge för suio zanbato-skolan. ”Skicklighet” säger spelledaren – Ogami Itto har 40 poäng där. Saeko, som knappt ens har hållit i ett svärd förut, intar en hopplös utgångställning. Saeko satsar allt hon har, hela tio, medan Ogami Itto svarar med fem. Spelledaren ropar ”cho” och spelaren ropar ”han” och tärningarna rullar: ett och tre blir fyra, det vill säga jämt. Saeko förlorar insatsen, medan Ogami Itto vinner tillbaka sina fem plus fem till. I och med att Saekos egenskap nu är slut så förlorar hon konfrontationen. Saeko rusar framåt med svärdet i tvåhandsgrepp

och försöker spetsa Ogami Itto, som kraftfullt slår undan Saekos svärd och huggar ner henne.

Hon sjunker ner mot marken och hulkar fram ett ”jag... misslyckades...”

”Det finns inget misslyckande i dina handlingar” svarar Ogami Itto. ”Du valde att stå upp mot mig, trots att du visste att du skulle förlora. Genom att gå emot sin herre för böndernas skull så övergav din make krigarens väg, men räddade länet. Genom att lyfta hans svärd vann du hans heder åter. Lojalitet är det viktigaste budet i krigarens väg.”

Saeko ler, tårar faller ur hennes ögon, och hon faller ner död.

”En sådan ironi. En samuraj överger krigarens väg av kärlek till pengar, en annan samuraj överger krigarens väg av hänsyn till sina undersåtar, och den enda som visade sig vandra krigarens väg är ett flickebarn som aldrig har hållit i ett svärd.”

SPELARE _____ KARMA

ROLLPERSON _____

	nuvarande	start	
HEDER	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
INFLYTANDE	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
VILJESTYRKA	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
SKICKLIGHET ANTAL	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
	= <input type="text"/>	= <input type="text"/>	=
	vinstpott	insats	

	nuvarande	start	
HEDER	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
INFLYTANDE	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
VILJESTYRKA	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
SKICKLIGHET ANTAL	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
	= <input type="text"/>	= <input type="text"/>	=
	vinstpott	insats	

SPELARE _____ KARMA

ROLLPERSON _____

	nuvarande	start	
HEDER	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
INFLYTANDE	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
VILJESTYRKA	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
SKICKLIGHET ANTAL	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
	= <input type="text"/>	= <input type="text"/>	=
	vinstpott	insats	

	nuvarande	start	
HEDER	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
INFLYTANDE	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
VILJESTYRKA	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
SKICKLIGHET ANTAL	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
	= <input type="text"/>	= <input type="text"/>	=
	vinstpott	insats	

SPELARE _____ KARMA

ROLLPERSON _____

	nuvarande	start	
HEDER	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
INFLYTANDE	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
VILJESTYRKA	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
SKICKLIGHET ANTAL	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
	= <input type="text"/>	= <input type="text"/>	=
	vinstpott	insats	

	nuvarande	start	
HEDER	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
INFLYTANDE	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
VILJESTYRKA	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
SKICKLIGHET ANTAL	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
	= <input type="text"/>	= <input type="text"/>	=
	vinstpott	insats	

SPELARE _____ KARMA

ROLLPERSON _____

	nuvarande	start	
HEDER	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
INFLYTANDE	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
VILJESTYRKA	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
SKICKLIGHET ANTAL	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
	= <input type="text"/>	= <input type="text"/>	=
	vinstpott	insats	

	nuvarande	start	
HEDER	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
INFLYTANDE	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
VILJESTYRKA	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
SKICKLIGHET ANTAL	>0 <input type="text"/>	- <input type="text"/>	+
	= <input type="text"/>	= <input type="text"/>	=
	vinstpott	insats	

ROLLPERSONER

- Välj en mängd karma till insats.
- Fördela denna mängd på de fyra värdena Heder, Inflytande, Viljestyrka och Skicklighet/Antal (stryk en av Skicklighet och Antal).
- Skriv in insatsen i rutan ”insats”. Värdet ska vara lika stort som summan av egenskaperna.
- Minska mängden karma med insatsen.
- Skriv namn och en kort beskrivning.

KONFRONTATIONER

- Välj en egenskap.
- Förse dig med lika många marker som egenskapens värde.
- Satsa ett antal av markerna på han (udda) eller cho (jämnt).
- Spelledaren slår tärningarna.
- Gissade du rätt får du insatsen tillbaka plus lika mycket till.
- Gissade du fel förlorar du insatsen.
- Den som vinner mest gör bäst ifrån sig i rundan.
- Den som vinner minst eller förlorar mest förlorar rundan.
- Konfrontationer tar slut om någon ger sig eller om markerna tar slut.
- Överblivna marker förs in som nytt värde i egenskapens ruta för ”nuvarande”.
- Man får inte ha mer i ”nuvarande” än i ”start”. Eventuellt överskott förs in i rutan ”vinstpott”.

AVSLUTNING

- Om en rollperson har en vinstpott, öka karma med vinstpotten.
- Om en rollperson skrivs ut snyggt ur ståryn, öka karma med rollpersonens insats.
- Ensamvarens vinstpott tillkommer den eller de spelare som signifikant bidragit till ståryns avslutning.

ROLLPERSONER

- Välj en mängd karma till insats.
- Fördela denna mängd på de fyra värdena Heder, Inflytande, Viljestyrka och Skicklighet/Antal (stryk en av Skicklighet och Antal).
- Skriv in insatsen i rutan ”insats”. Värdet ska vara lika stort som summan av egenskaperna.
- Minska mängden karma med insatsen.
- Skriv namn och en kort beskrivning.

KONFRONTATIONER

- Välj en egenskap.
- Förse dig med lika många marker som egenskapens värde.
- Satsa ett antal av markerna på han (udda) eller cho (jämnt).
- Spelledaren slår tärningarna.
- Gissade du rätt får du insatsen tillbaka plus lika mycket till.
- Gissade du fel förlorar du insatsen.
- Den som vinner mest gör bäst ifrån sig i rundan.
- Den som vinner minst eller förlorar mest förlorar rundan.
- Konfrontationer tar slut om någon ger sig eller om markerna tar slut.
- Överblivna marker förs in som nytt värde i egenskapens ruta för ”nuvarande”.
- Man får inte ha mer i ”nuvarande” än i ”start”. Eventuellt överskott förs in i rutan ”vinstpott”.

AVSLUTNING

- Om en rollperson har en vinstpott, öka karma med vinstpotten.
- Om en rollperson skrivs ut snyggt ur ståryn, öka karma med rollpersonens insats.
- Ensamvarens vinstpott tillkommer den eller de spelare som signifikant bidragit till ståryns avslutning.

ROLLPERSONER

- Välj en mängd karma till insats.
- Fördela denna mängd på de fyra värdena Heder, Inflytande, Viljestyrka och Skicklighet/Antal (stryk en av Skicklighet och Antal).
- Skriv in insatsen i rutan ”insats”. Värdet ska vara lika stort som summan av egenskaperna.
- Minska mängden karma med insatsen.
- Skriv namn och en kort beskrivning.

KONFRONTATIONER

- Välj en egenskap.
- Förse dig med lika många marker som egenskapens värde.
- Satsa ett antal av markerna på han (udda) eller cho (jämnt).
- Spelledaren slår tärningarna.
- Gissade du rätt får du insatsen tillbaka plus lika mycket till.
- Gissade du fel förlorar du insatsen.
- Den som vinner mest gör bäst ifrån sig i rundan.
- Den som vinner minst eller förlorar mest förlorar rundan.
- Konfrontationer tar slut om någon ger sig eller om markerna tar slut.
- Överblivna marker förs in som nytt värde i egenskapens ruta för ”nuvarande”.
- Man får inte ha mer i ”nuvarande” än i ”start”. Eventuellt överskott förs in i rutan ”vinstpott”.

AVSLUTNING

- Om en rollperson har en vinstpott, öka karma med vinstpotten.
- Om en rollperson skrivs ut snyggt ur ståryn, öka karma med rollpersonens insats.
- Ensamvarens vinstpott tillkommer den eller de spelare som signifikant bidragit till ståryns avslutning.

ROLLPERSONER

- Välj en mängd karma till insats.
- Fördela denna mängd på de fyra värdena Heder, Inflytande, Viljestyrka och Skicklighet/Antal (stryk en av Skicklighet och Antal).
- Skriv in insatsen i rutan ”insats”. Värdet ska vara lika stort som summan av egenskaperna.
- Minska mängden karma med insatsen.
- Skriv namn och en kort beskrivning.

KONFRONTATIONER

- Välj en egenskap.
- Förse dig med lika många marker som egenskapens värde.
- Satsa ett antal av markerna på han (udda) eller cho (jämnt).
- Spelledaren slår tärningarna.
- Gissade du rätt får du insatsen tillbaka plus lika mycket till.
- Gissade du fel förlorar du insatsen.
- Den som vinner mest gör bäst ifrån sig i rundan.
- Den som vinner minst eller förlorar mest förlorar rundan.
- Konfrontationer tar slut om någon ger sig eller om markerna tar slut.
- Överblivna marker förs in som nytt värde i egenskapens ruta för ”nuvarande”.
- Man får inte ha mer i ”nuvarande” än i ”start”. Eventuellt överskott förs in i rutan ”vinstpott”.

AVSLUTNING

- Om en rollperson har en vinstpott, öka karma med vinstpotten.
- Om en rollperson skrivs ut snyggt ur ståryn, öka karma med rollpersonens insats.
- Ensamvarens vinstpott tillkommer den eller de spelare som signifikant bidragit till ståryns avslutning.