

Polaris, av Ben Lehman

Hackad för Nordnordost, www.nordnordost.se.
Läs mer om Polaris på www.tao-games.com.

3-4 deltagare. En t6. Ett stearinljus. Rollformulär. Pennor och sudd. Stjärnnamn.

Spela på tre

Det går att spela Polaris på tre deltagare, då spelar samma person båda månarna, i övrigt gör man allt på samma sätt.

Början på spelmötet

Tänd ljuset och säg *För länge sedan gick folket vid världens ände mot sin undergång.*

Ögonblick frusna i tidens flöde

Turas om och läs ögonblicken högt.

En vacker flicka, ensam i ett ödeland av is, stirrar mot en skimrande stjärnbelyst stad. Hennes ansikte är uttryckslost, men snön som faller från hennes läppar förräder hennes avund.

Hans blod droppar från en främmande blomma som han inte kan härda ut att bära, medan hans syster håller om sin egen hand och väntar, nära till gråt, på kniven.

I en sådan snöstorm, kan du bara se dem genom ljuset från deras svärd.

Med en enda gest, och en enda ton ur hennes enda sång, slits skinnet från de korrupta senatorerna och blottar de krälände maskarna därunder.

Dansande på ett tjockt isgolv, stannar tusen par upp och ser genom regnbågsglas mot gryningens glödande kant, då den stiger vid horisonten.

Överväldigad, ser han inte dess klor.

Svärd blixtrar vid kanten av en ravin i glaciären, den ene blek och sjungande som stjärnljus, den andre het och brännande som solen. Vår riddare ser in i sin motståndares frusna och brinnande ögon, och känner igen sin bror.

I en krypta med sovande riddare lutar hon sig ned över en fallen krigare, förrädd av sina kamrater. "Hysh..." viskar hon och kysser honom ömt medan han förvandlas till is.

Med bara ett ögonblicks tvekan, driver hon sitt svärd genom sin älskades hjärta. "Förlåt mig." säger han, och saluterar henne medan han dör.

Gör riddare

Alla behöver ett rollformulär.

Välj namn

Måste vara namnet på en stjärna.

Skriv namnet under **Hjärtat** i kosmos.

Välj gemensamt Öde

Alla spelarna väljer gemensamt en person eller demon som skrivs in under **Öde**.

Lägg till två aspekter

Valfritt.

Fyll kosmos

Lägg in en person eller demon under **Misstaget**.

Lägg in en person vardera under **Fullmånen** och **Nymånen**.

Fritt fram att lägga till ytterligare några personer om man vill.

Vänta tills alla är klara.

Presentera och diskutera alla personer och demoner med de andra spelarna. Det behöver inte vara några detaljerade beskrivningar, en eller två meningar räcker långt. I bland är en titel tillräckligt.

Byt platser

Nu får man byta platser om man vill, fortsättningsvis skall alla sitta kvar på sina platser.

Spelaren mitt emot är **Misstaget**. Spelaren till vänster är **Nymånen**. Spelaren till höger är **Fullmånen**.

Utöka kosmos

Varje spelare lägger till en person i var och en av de andra spelarnas kosmos. Helst i sin egen sektion. Det blir häftigt om samma person finns i flera personers kosmos, det gör att historierna hänger ihop bättre.

Presentera riddarna

Varje spelare presenterar sin riddare med frasen:

Men hoppet var ännu inte ute, ty [namn] hörde ännu stjärnornas sång.

Spelet

Turas om att sätta scener, gå varvet runt, eller hoppa fram och tillbaka som ni vill.

Den som sätter en scen gör det antingen som Hjärtat för sin egen riddare, eller som Misstaget för spelaren mittemots riddare.

Scenen

Början

Spelaren vars tur det är säger *Och så kom det sig ...* och fyller i hur scenen börjar.

Fritt spel

Spela fritt rollerna enligt det aktiva Hjärtats kosmos. Misstaget är "spelledare", Hjärtat är "spelare" och Månarna spelar bificurer och fungerar som domare i regelkonflikter.

Spela djävt! Säg inte "Jag hugger mot honom med mitt svärd!", utan "Jag hugger ner honom med mitt svärd!", håll inte igen. Redogör för konsekvenserna av handlingarna. Om någon inte håller med kan man använda konfliktreglerna.

Slut

Spelaren vars tur det är säger *Och så kom det sig ...* och sammanfattar scenen.

Sedan är det nästa spelares tur.

Avslutning av spelmötet

Men allt detta hände för länge sedan, och ingen kan längre minnas det.

Släck ljuset.

Fraser

Fraser som lägger till

Men bara om ... - Ställ ett villkor för att den andres senaste utsaga skall gälla. Den andre kan svara med valfri fras.

Och dessutom ... - Kräv ytterligare någon händelse som kompensation och bocka ett Tema. Den andre kan svara med valfri fras *UTOM Men bara om ...* eller *Men ödet ville annorlunda*.

Fraser som drar bort

Det skall icke ske! Slå tärningen för att avgöra konflikten.

Du begär för mycket! Bocka ett Tema och den andre måste formulera om sin senaste utsaga. Välj sedan en av dem.

Fraser som avslutar en konflikt

Det skall icke ske! Slå tärningen för att avgöra konflikten.

Men ödet ville annorlunda... Som svar på *Men bara om ...* de två senaste utsagorna stryks och konflikten tar slut. Får inte användas i början på en konflikt.

Och det var så det skedde. Acceptera den andres sista utsaga och avsluta konflikten.

Fraser mot Månarna

Men det saknade betydelse. Om både Hjärtat och Misstaget säger frasen stryks Månens senaste utsaga.

Vi ska se vad det leder till. Används av Hjärtat eller Misstaget för att försvara Månens utsaga, inleder en konflikt.

Slå tärningen

Ljus eller Is, senast använda Temat styr, annars bestämmer Månarna.

(+Nit om Hjärtat har fördel)

(-Utmattad om Misstaget har fördel).

Slå under eller lika för att lyckas. Om slaget misslyckas, slå för erfarenhet också.

Erfarenhet

Slå erfarenhet varje gång ett Ljus/Is slag misslyckas, och varje gång en riddare visar sympati för en demon eller demonerna i allmänhet, eller visar hat mot en person eller folket i allmänhet, eller visar uppgivenhet, desperation eller cynism.

Slå under eller lika med Nit/Utmattning för att få erfarenhet. Annars sudda alla kryssade rutor. Alternativt slå alltid 1-3 för erfarenhet och 4-6 för att sudda, då går spelet fortare framåt.

Erfarenhet minskar Nit, eller ökar Utmattning. Öka Is eller Ljus med ett. Vid övergången från Nit till Utmattning öka båda, och riddaren möter Frostmön eller Solarisriddaren. Lägg till "Förräderi av Folket" som ett av riddarens Öden.