

Pedagogia di gioco a Polaris

Liberamente ispirato agli articoli su “Pedagogy of Play” nel sito del College of Mythic Cartography, a cura di Willem Larsen.

Leggete solo se volete fare un'esperienza di *roleplay* intenso e volete scaldarvi con qualche test narrativo. Insomma, preparatevi a un'esperienza intensa e predisponetevi a un atteggiamento forte.

Abituato a giocare di ruolo e a fare demo, ho avuto molte difficoltà a presentare una demo di *Polaris*. Con qualche ricerca, ho trovato questo articolo di Larsen, che propone un metodo di presentazione di giochi complessi. Considero quindi questo una piacevole aggiunta al manuale, che trae parte del materiale (il più già pubblicato in italiano sul sito di Janus Design: www.janus-design.it) e inserisce un orientamento ad alcuni esercizi narrativi, che consentono di sviluppare l'uso delle frasi rituali e la prima creazione dei personaggi.

Distribuite le schede ai 4 giocatori (A,B,C e D). Ciascuna carta rappresenta un momento dell'introduzione al gioco, con l'uso delle frasi rituali, un riscaldamento (ovvero un gioco narrativo che vi aiuta a inserirvi nel giusto stile) e testi da leggere, o da cui trarre spunto, legati all'ambientazione (alcuni li recuperate dal manuale, qui ho inserito i riferimenti) . Le schede aiutano a memorizzare e ad applicare le frasi rituali, essenziali allo sviluppo della narrazione in *Polaris*.

Sono previsti 7 momenti, ciascuno incentrato su uno degli elementi del gioco.

Chi effettua la 'demo' dovrà raccontare come è organizzato il gioco, ad esempio utilizzando una delle recensioni già pubblicate, e lasciarsi guidare dalle fasi descritte dalle singole schede.

Si inizia con la Sessione, ovvero come si articola una sessione di gioco.

Segue la creazione del personaggio. Dopo la scelta del nome, ogni giocatore ha nella propria scheda la descrizione di elementi del personaggio, dalla carica alle capacità.

Abbiamo poi le frasi rituali di una scena, un racconto che coinvolge come narrazione nell'ambientazione e un esercizio, rivolto ai giocatori prossimi di posto, per sollecitarli nei ruoli che avranno nelle scene.

Nella successiva scheda della negoziazione si esplora un ulteriore aspetto del gioco, con le frasi rituali che dettagliano e oppongono situazioni alla narrazione.

Con la carta della Luna si evidenziano maggiormente i ruoli nella narrazione condivisa.

Infine con il tema e con l'esperienza si vedono l'uso dei temi per poter compiere determinate azioni e come si avanza nel gioco, ovvero come cresce e compie il ciclo un personaggio.

Alla fine delle 7 fasi dovrebbero essere chiari molti aspetti del gioco e i giocatori sentirsi pronti per poter affrontare un ciclo completo di *Polaris*.

Spero vi siano utili.

I nomi delle stele A

ANDROMEDA / *Andromedae*: la figlia di Cassiopea
ALPHERATZ / *Sirrah*: l'ombelico dello stallone
MIRACH: i lombi
ALMACH / *Alamak*: la lince del deserto o la donnola
ADHIL: strascico dell'abito
ANTLIA / *Antliae*: la macchina pneumatica
APUS / *Apodis*: l'uccello del paradiso
AQUARIUS / *Acquarii*: il portatore d'acqua
SADAL MELIK / *Saad El Melik*: stella fortunata del re
SADAL SUUD: la fortuna delle fortune
SADACHBIA: stella fortunata delle tende
SKAT: la gamba
AL BALI: colui che inghiotte
ANCHA: l'osso dell'anca
SITULA: la brocca
SHEAT: la zampa
AQUILA / *Aquillae*: l'aquila
ALTAIR: colei che vola
ALSHAIN: il falco
TARAZED / *Reda*: il falco predatore
AL THALIMAIN: i due struzzi (due stelle)
ARA / *Arae*: l'altare
CHOO / *Shu / Qu*: l'asta, il pestello
ARIES / *Arietis*: l'ariete
HAMAL / *Ras Hammel*: l'ariete
SHERATAN: i due segni
MESARTHIM: i servitori o grasso ariete
BOTEIN: piccolo ventre
AURIGA / *Aurigae*: il cocchiere
CAPELLA: la capra
MENKALINAN: la spalla di colui che tiene le redini
PRIJIPATI: il Signore del Creato
AL MAAZ / *Al Anz*: il caprone
SADATONI: due caprette (due stelle)
KABDHILINAN: la caviglia di colui che tiene le redini
BOOTES / *Bootis*: il bovato
ARCTURUS: il guardiano degli orsi
NEKKAR / *Nakkar*: il bovato
SEIGNUS / *Signus*: colui che ara
MIRAK / *Izar / Pulcherrima*: Cintura dell'Urlante
MUPHRID: isolato / lanciere
ALKALUOPS: il bastone del pastore
CAELUM / *Caeli*: il bulino
CAMELOPARDALIS: la giraffa
CANCER / *Cancri*: il granchio
ACUBENS: la chela

TARF: lo sguardo, l'occhio
ASELLUS BOREALIS: l'asino del nord
ASELLUS ASTRALIUS: l'asino del sud
TEGMINE: la coperta
CANES VENATICI / *Canum Venaticorum*: i cani da caccia
COR CAROLI: il cuore di Carlo
CHARA: la gioia
CANIS MAJOR / *Canis Majoris*: il grande cane
SIRIUS / *Sirio*: incandescente
MIRZAM: colui che ruggisce
MULIPHEIN: la stella su cui giurare
WEZEN: il peso
ADHARA: le fanciulle
FURUD: i solitari
ALUDRA: la veginitÃ
CANIS MINOR / *Canis Minoris*: il piccolo cane
PROCYON: che precede il cane
GOMEISA: indistinta, appannata
CAPRICORNUS / *Capricorni*: il capricorno
AL GIEDI: la capra
DABIH: il massacratore
NASHIRA: il portatore di buone notizie, il campo
DENEK ALGIEDI: la coda della capra
CARINA / *Carinae*: la carena della nave Argo
CANOPUS: il timoniere di Menelao
MIAPLACIDUS: le acque calme
AVIOR: (significato sconosciuto, moderno)
SCUTULUM / *Aspidiske*: il piccolo scudo
CASSIOPEIA / *Cassiopeiae*: la moglie di re Cefeo
SCHEDAR / *Shedir*: il seno
CAPH: palmo della mano
TSIH / *Ci*: la frusta
RUCHBAH / *Rucha*: il ginocchio
SEIGN / *Navi*: (sconosciuto, 'Ivan al contrario')
ACHIRD: (Sconosciuto)
CENTAURUS / *Centauri*: il centauro
RIGEL KENTAURUS / *Rigilkent*: il piede del centauro

Carta Sessione A

Tanto tempo fa, il popolo periva ai confini del mondo.

Inizia il gioco. Un consiglio? Una musica di overture e accendete una candela.

Ma tutto ciò accadeva tanto tempo fa, e ormai non resta nessuno che lo rammenti.

Finisce la sessione di gioco.

Quando viene il momento di smettere di giocare, assicuratevi di prendervi il tempo per terminare la partita per bene. Chiedete a tutti se ci sono scene conclusive e, quando queste sono state giocate, uno dei giocatori deve usare la frase rituale che pone termine alla sessione di gioco. È il momento di spegnere la candela e far suonare la musica conclusiva. Ora potete prendervi un po' di tempo per parlare di ciò che è successo e per pianificare, magari pensando a cosa potrebbe accadere durante la prossima partita.

Riscaldamento: Alla prima sessione, il gioco è leggere a turno le frasi sottostanti, iniziando da un tema in grassetto. Appena un giocatore ha finito, inizia un altro giocatore. Non è possibile, però, ripetere schemi, come ad esempio: inizia Carla, poi Elisa, poi Riccardo, poi Paolo e, di nuovo, Carla, Elisa, Riccardo e Paolo. Occorre scombinare la sequenza dei narratori. Ciascuno deve leggere almeno tre frasi.

Il Popolo: C'era una volta, in un tempo prima che i cavalieri combattessero contro i demoni, una grandiosa città, eretta sulla sommità del mondo. **Il Re:** Saggio della sapienza d'antiche ere e colto nelle più squisite maniere cortesi, la grazia del suo giudizio gli meritava l'ammirazione d'ogni suo suddito. **La Regina:** L'esser presi nel suo sguardo mozzava il fiato, e qual sorriso aveva! Austera e placida, la sua risata rara come un raggio azzurro nella luce delle stelle. **I Suoi Cavalieri:** La regina era un tesoro troppo prezioso e, anche se nessuno della sua gente avrebbe mai ardito farle alcun male, il re, suo consorte, le diede per scorta, non un guerriero, ma un ordine intero. **L'Alba:** Avrebbe potuto quella bella notte durare per sempre? I primi ad avvisarla furono gli artisti. Uno a uno la scorsero, fuggevole e incerta, la luce che tingeva l'orlo del cielo, più rosso delle stelle. **Il Patto** fu stilato tra quanti non amavano l'Alba, prima fra questi la Regina e, a lei soltanto secondo, Algol, il primo a pronunciare il giuramento. **L'Errore** testimonia l'arroganza del passato quanto i demoni ch'esso vomita nel mondo promettono rovina per il futuro ineluttabile. **Il Sole** apparve dopo il compiersi dell'Errore e quanti lo videro furono accecati, quei ch'esso vide furon bruciati, e quanti furon colti nella sua radiosità furon assordati.

Carta personaggio A:

Ma la speranza non era Perduta, perché _personaggio_ ancora udiva il canto delle stelle.

Riscaldamento: Scegliete il vostro nome. Al Cuore il compito di introdurre il personaggio in un minuto esatto, né più né meno, partendo dalla storia del proprio nome. Inserite nella scheda i quattro temi di base, più due temi a scelta.

Cariche

Rappresentano ruoli, funzioni o onorificenze del cavaliere all'interno della società delle Vestigia.

Cavaliere dell'Ordine delle Stelle

Descrizione: Il personaggio è un cavaliere dell'Ordine delle Stelle, chiamato a servire le stelle.

Come può aiutarti: Devi trovare delle prove durante un'indagine. Devi usare il tuo status di cavaliere per ottenere privilegi speciali. Devi compiere un'azione caratteristica dell'Ordine dei cavalieri.

Come può ostacolarti: Qualcuno mette in luce la cattiva reputazione dei cavalieri. La terribile maledizione dei cavalieri ti si pone innanzi. Scopri qualcosa di terribile sul passato dell'Ordine. Stai combattendo il Cavaliere Solaris o la Dama dei Ghiacci.

Carta scena A:

E fu così...

inizio scena

... e così fu.

conclusione scena

Riscaldamento: “Ancóra” e “Colore”: il giocatore alla destra usa “ancóra”, quello a sinistra “colore”, ad evidenziare maggiori dettagli o di proseguire ulteriormente su un tema o arricchirlo con espressioni e sensazioni.

Racconto: Geografia: Sud e Vestigia.

Carta negoziazione A:

... ma solo se...

Proponi un evento aggiuntivo o un prezzo da pagare per rendere vera l'affermazione dell'avversario, questi può rispondere con qualunque frase rituale dei conflitti. Sei quindi pronto a concedere l'avverarsi della dichiarazione se questo accetta contemporaneamente la tua controproposta, il conflitto continua.

... ma non era destino che ciò accadesse.

Neghi la tua ultima affermazione e l'ultima affermazione dell'avversario. Il conflitto si conclude. Può essere usata solo in risposta a "Ma Solo Se...". Non può essere usata all'inizio del conflitto.

Ed à così che accadde.

Accetti l'affermazione dell'avversario senza chiedere nulla in cambio. Il conflitto è concluso. Non si può usare in risposta a 'Chiedi Decisamente troppo' (vedi carta tema)

Riscaldamento: l'Errore introduce una situazione basandosi sugli esempi sottostanti e compie una dichiarazione sul personaggio del Cuore. Il Cuore, che userà la formula affermativa "Sì, e ..." per aggiungere dettagli e sviluppare il dettaglio di quanto è successo e come lo riguarda.

I demoni del Cuore e dell'Anima

Vi son demoni insidiosi, senza forma. Alcuni capaci di impossessarsi del corpo di una persone, altri non sono che un sentimento che sfiora il cuore, una sinistra sfumatura nella luce, una tinta accesa nell'arcobaleno dei raggi del sole.

Anche'essi hanno fame di cose che possono prendere dal popolo, ma non cose semplici: alcuni divorano gioia, altri banchettano a tristezza, altri pretendono sottomissione o oscuri patti.

Difficili da combattere se non impossibili, anche le spade di luce stellare dei Cavalieri a volte possono scalfirli.

I demoni di Carne e Sangue

I demoni che sono fatti di carne e sangue, d'ossa, e di putrefazione sono la varietà più palese e si riversano dall'Errore ogni primavera nei loro corpi improbabili, multiformi e orrendi.

Certuni, quelli più simili al nostro popolo se volete, indossan le sete sozze di sangue e i gioielli delle loro prede. Altri, che sono più alieni ancora, non si vestono che della pelle e di quanti hanno divorato.

Molti sono bestie senza intelligenza, ma alcuni sono astuti, e certi forse acuti addirittura. Non disdegnano gli assedi, né l'usare stratagemmi, l'infiltrarsi di soppiatto, e la pazienza.

Carta delle Lune A:

La Luna Nuova ricopre la sfera degli affetti, la guida è assunta dal giocatore alla sinistra del cuore.

La Luna Piena interessa le gerarchie e la società, la guida è assunta dal giocatore a destra del cuore.

Ma non era importante:

nega un'affermazione di una luna.

Vedremo cosa ne verrà:

usa come propria un'affermazione di una luna. Se Cuore ed Errore non concordano vi sarà conflitto.

Chiedi decisamente troppo:

se usata in un conflitto è compito delle lune decidere se la riduzione dell'avversario è appropriata.

Riscaldamento: Arricchire il cosmo di ciascuno e creazione condivisa. Creazione semicollaborativa e poi a caso, ognuno aggiunge dicendo cosa vede, mantenendo un riferimento alla descrizione iniziale e rimanendo coerenti con la stessa. La formula è “[nome personaggio] ha [le trecce/una spada con le rune/un dolore continuo da una vecchia ferita alla gamba/etc], “Io vedo [nome personaggio][pulirsi l'armatura/cacciare i demoni/dipingere un quadro], [nome personaggio][ama, odia, prova repulsione] per [...], ecc. Si prosegue per 3-5 minuti per ciascuno, a meno che qualcuno non scoperchi la pentola, dicendo qualcosa che qualcun altro proprio non riesce a vedere come appropriato. Se capita, chi ha il dubbio dichiara “Non lo vedo!” e si ferma la creazione.

Esempio

E fu così che Sir Suhail si ritrovò a scontrarsi violentemente con un grande demone, una massa amorfa di carne che sputava acido e non intendeva arrendersi davanti alla spada del cavaliere. Suhail e Shackleton, il suo valoroso destriero, combatterono per ore contro la Bestia, senza approdare a nulla.

Emma (Cuore): Suhail si lancia in aria, fermandosi per un attimo nell'apice del suo salto, dopodiché trafigge la bestia con la sua spada, fermandosi solo quando ne raggiunge il punto nevralgico, uccidendola.

Riccardo (Errore): Ma solo se Shakleton e' mortalmente ferito nella battaglia!

Emma (Cuore): Neanche per idea! Ma non era destino che accadesse, galoppo in ritirata lontano dal demone, sperando di avvertire in tempo Puntaustrale.

Carta del tema A:

Devi spendere un Tema appropriato per pronunciare queste frasi.

Chiedi decisamente troppo.

L'avversario deve ridurre o cambiare la sua ultima affermazione. L'avversario è obbligato a ridurre la portata della propria affermazione o a chiedere qualcosa di drasticamente diverso. Le lune devono confermare che sia sufficientemente minore o lontana dall'originale.

Ed Inoltre...

Accetti quanto proposto dall'avversario, ma ha un'ulteriore proposta che vuoi far avverare assieme alla prima. Imponi un evento aggiuntivo o un prezzo da pagare e rendi vera l'affermazione dell'avversario. Questi po' rispondere solo con le frasi "Ed inoltre", "Chiedi decisamente troppo", "Questo non accadrà", "Ed è così che accadde!".

Questo non accadrà.

Ti opponi all'ultima affermazione, non accettando compromessi e prendendoti dei rischi. Tiri i dadi per risolvere il conflitto.

Se il tema speso era carica o fato il valore di sfida è Ghiaccio, Luce al contrario. Se non è determinato decidono le Lune.

Se l'Errore ha speso il tema si somma zelo al valore di sfida, Se il Cuore ha speso il tema si sottrae Logoramento al valore di sfida.

Se cuore fallisce tirerà anche esperienza. Si può usare all'inizio di un conflitto, o dopo un *ed inoltre* o *ma solo se*.

Riscaldamento: la Graticola, ovvero il Cuore risponde alle parole stimolo a ripetizione degli altri giocatori con la prima parola che associa a ciascuna. Mantenetevi nel setting dell'ambientazione di Polaris!

Consigli di gioco

Il **conflitto** si verifica ogni volta che un giocatore fa compiere ad un personaggio un azione che un altro giocatore pensa dovrebbe essere difficile, dovrebbe avere un prezzo oppure non dovrebbe accadere affatto. Se ne Cuore o Errore vogliono fare un'affermazione abbastanza conclusiva da far partire un conflitto allora e' compito delle lune farlo notare. QUnaod un conflitto termina, puoi concludere la scena dicendo ... e così fu, oppure tornare al gioco libero. Spesso una scena è composta da molti piccoli conflitti, ma è altrettanto possibile un solo, importante conflitto che conclude la scena. Quando torni al gioco libero puoi giocare per esteso gli eventi appena negoziati o prendere atto del loro avverarsi e procedere oltre.

L'esperienza è più facile. Ogni volta che un cavaliere compie un'azione che mostri odio per il popolo, empatia verso i Portatori dell'errore, cinismo, insensibilità o apatia si deve tirare per l'esperienza. L'Errore è l'autorità riguardo l'esperienza e quando essa vada tirata e ha l'ultima parola in merito, ma tutti dovrebbero stare all'erta e notarla.

Carta dell'Esperienza A

Se il protagonista agisce in maniera indice di empatia per un demone, odio per una persona o per il popolo nel suo insieme, apatia, spietatezza, cinismo, dubbio o disperazione o in seguito ad un fallimento legato al conflitto. L'Errore ha l'ultima parola sulla necessità o meno di un tiro di esperienza.

tiro di esperienza :

Se risultato \leq zelo O logoramento \rightarrow avanzamento

Avanzamento = luce o ghiaccio +1, Se Novizio: Zelo-1 Altrimenti Se Veterano: Logoramento+1

Cuore: Aggiunge o toglie aspetti in senso appropriato alla narrazione (se meno aspetti di quanti ne vorresti aggiungerli).

Se risultato $>$ zelo o logoramento \rightarrow aspetti utilizzati tornano disponibili

Come si diventa Veterani:

Se zelo =1 allora luce e ghiaccio +1, logoramento =1 al posto di zelo.

Prossima scena: dama dei ghiacci o Solaris, Tradimento del Popolo in Tema del Fato. (si aggiunge logoramento alle sfide)

se Veterano:

Ma solo se _protagonista_ Muore

L'errore può opporsi.

Come si Cade nelle schiere dell'Errore:

Se Logoramento $>$ 4 \rightarrow personaggio demone

Alsafi, che fu moglie di sir Mirzam prima di tramutarsi in demone, giunge durante la notte per riprendersi il suo amore. Trovandolo nel talamo con Algieba, sua nuova amante, è preda della rabbia.

Carla (Errore) "Alsafi trascina Algieba giù dal letto, la afferra e la scaraventa contro il muro "Sgualdrina!". Quindi si gira verso di te e dice "Per tutti questi anni sono sempre stata fedele e tu mi ripaghi in questo modo?"

Paolo (Cuore) "Hai rinunciato a me quando hai voltato le spalle al nostro Popolo!". Estraggo la spada ed essa mormora sommessamente

Carla (Errore) "NO, ho fatto quel che ho fatto per loro, l'ho fatto per te!"

Paolo (Cuore) "La scaglio contro il muro, lei si accascia a terra.

Carla (Errore) "Ma solo se Alsafi e Algieba sono sorelle.

Paolo (Cuore) "Ed inoltre sono l'unico ad esserne a conoscenza. Vorrei spendere il mio tema Fato perché ho Alsafi come aspetto del Fato.

Elisa (Luna piena) "Suona bene.

Riccardo (Luna nuova) . Annuisce.

Carla (Errore) e così fu.

I nomi delle stelle B

HADAR / *Agena*: la terra stabile
MULIPHAIN: stella su cui giurare
MENKENT: spalla del centauro
KE KOUAN: ufficiale di cavalleria
CEPHEUS / *Cephie*: un re leggendario
ALDERAMIN: l'avambraccio destro
ALFIRK: il gregge
ALRAI / *El Rai*: il pastore
KERHAH / *Alkurhah*: la fiamma
LA STELLA DI GRANATO
CETUS / *Ceti*: la balena, o la minaccia
MENKAR / *Menkab*: la narice
DIPHDA / *Deneb Kaitos*: rana, coda della balena
KAFFALJIDHMAH: palmo di mano accorciato
BATEN KAITOS: il ventre della balena
SCHEMALI: il ramo nord della coda
MIRA: meravigliosa
CHAMAELEON / *Chamaeleontis*: il camaleonte
CIRCINUS / *Circini*: il compasso
COLUMBA / *Columbae*: la colomba
PHACT / *Phaet*: la colomba
WEZN / *Wazn*: il peso
ZI / Dz: il figlio
COMA BERENICES : la chioma di Berenice
CORONA AUSTRALIS : la corona del nord
CORONA BOREALIS : la corona del sud
GEMMA / *Alphecca*: la gemma, l'interruzione
NUSAKAN: le due sequenze
CORVUS / *Corvi*: il corvo
ALCHIBAH: la tenda
KRAZ: sconosciuto
GIENAH GHURAB: l'ala del corvo
ALGORAB: il corvo
MINKAR: il becco
CRATER / *Crateris*: la coppa
ALKES / *Alkres*: la coppa
CRUX / *Crucis*: la croce
ACRUX: alpha della croce
MIMOSA: la mimosa
GACRUX: gamma della croce
CYGNUS / *Cygni*: il cigno
DENEK: la coda
ALBIREO: il becco / l'iride
SADR: il petto
GIENAH: l'ala
AZELFAFAGE: la tartaruga (della Lira)

RUCHUBA: il ginocchio
X-1: il primo buco nero scoperto.
DELPHINUS / *Delphini*: il delfino
SUALOCIN: Nicolaus al contrario
ROTANEV: Venator al contrario
DENEK DULFIM / *Dhanab al Dulfim*: la coda del delfino
DORADO / *Doradus*: il pesce rosso
DRACO / *Draconis*: il drago
THUBAN: il serpente
RASTABAN / *Alwaid*: la testa del serpente
ELTANIN: il serpente, il mostro marino (arabo)
NODUS SECUNDUS / *Altais*: il secondo nodo
TYL / *Jin Yu*: sconosciuto / pesce rosso
EDASICH: la iena
GIAUZAR / *Gianfar*: il drago
ARRAKIS: il danzatore
KUMA: come l'ultima
GRUMIUM: la mandibola
ALSAFI: il treppiede per cucinare
DZIBAN: i due sciacalli
EQUULEUS / *Equulei*: il piccolo cavallo
KITALPHA: parte del cavallo
ERIDANUS / *Eridani*: il fiume
ACHEMAR: la foce del fiume
CURSA: la sedia o il poggiatesta (di Orione)
ZAUERAK: la barca
RANA: rana
AZHA: luogo della covata
ACAMAR: foce del fiume
BEID: uova di struzzo
KEID: guscio d'uovo rotto
ANGETENAR: l'ansa del fiume
FORNAX / *Fornacius*: la fornace
GEMINI / *Geminorium*: i gemelli
CASTOR: Castoreo (Castore)
POLLUX: molto vino (Polluce)
ALHENA / *Almeisan*: il marchio / colui che risplende
WASAT: il centro del cielo
MEBSUTA: la zampa allungata

Carta Sessione B

Tanto Tempo fa il popolo periva ai confini del mondo

Inizia il gioco. Un consiglio ? una musica di overture e accendete una candela.

Ma tutto ciò accadeva Tanto Tempo fa, ed ormai non resta nessuno che lo Rammenti

Finisce la sessione di gioco.

Quando viene il momento di smettere di giocare assicuratevi di prendervi il tempo per terminare la partita per bene. Chiedete a tutti se ci sono scene conclusive e quando queste sono state giocate uno dei giocatori deve usare la frase rituale. E' il momento di spegnere la candela e far suonare la musica conclusiva. Ora potete prendervi un po' di tempo per parlare di ciò che e' successo e per pianificare, magari pensando a cosa potrebbe accadere, la prossima partita.

Riscaldamento: Alla prima sessione il gioco è leggere a turno le frasi sottostanti, iniziando da un tema in grassetto. Appena un giocatore ha finito inizia un altro giocatore. Non è possibile però ripetere schemi, ad esempio inizia Carla poi Elisa poi Riccardo poi Paolo e di nuovo Carla, Elisa, Riccardo Paolo. Occorre scombinare la sequenza dei narratori. Ciascuno deve leggere almeno 3 frasi.

Il Popolo: Ammantati di stelle e vestiti di neve impalpabile vivevano una vita di idillio nutrendosi di delicate prelibatezze, vino distillato dalla notte e amandosi con l'energia che il mare cela sotto un manto di ghiaccio. **Il Re:** In un popolo i cui migliori poeti erano tanto eccellenti nella propria arte che il suo udire i loro versi vi ridurrebbe sordi, nessuno eccelleva nella sua arte quanto il re eccelleva nel regnare. **La Regina:** saettava nella vita di Re Polaris: ora con un cenno, ora con una dolce parola d'amore sussurrata nel mezzo della sala del trono mentr'egli teneva corte. **I Suoi Cavalieri** Dal primo all'ultimo ciascuno di loro l'amava, è evidente, giacché non era nelle loro forze di resistere alla sua beltà, per un suo sorriso ciascuno avrebbe dato la vita. **L'Alba** portava in cielo nuove e mai vedute sfumature, di giallo, verde e d'oro attraverso le mura di ghiaccio, bruciava e scacciava le stelle, fulgore impossibile d'aliena bellezza. In principio fu presa per pazzia. **Il Patto** avvenne nella corte ombra dove la maligna luce aliena non giungeva, dove si ragionava di ciò che accadeva. **L'Errore** non per tutti esiste, per alcuni si tratta addirittura di un miraggio d'estate. **Il Sole** ha più gran potere di lui su cieli e corre disegnando spirali attorno al cielo per tutta la lunga estate, senza ostacolo e senza canzone che abbia la forza di sbarrarlo o fargli mutar via.

Carta personaggio B:

Ma la speranza non era Perduta, perché _personaggio_ ancora udiva il canto delle stelle.

Riscaldamento: Scegliete il vostro nome. Al Cuore il compito di introdurre il personaggio in 1 minuto esatto, ne più ne meno partendo dalla storia del proprio nome. Inserite nella scheda i 3 temi di base più due temi a scelta.

Capacità

Le capacità rappresentano competenze specifiche del personaggio, cose che egli è in grado di fare personalmente. Sono divise a grandi linee in Conoscenze, tecniche, Attributi e Abilità.

Conoscenza dei demoni

Descrizione: Dal Cavalierato hai appreso la natura e le tipologie dei Demoni, e sai come combatterli.

Come può aiutarti: richiami alla mente una particolare vulnerabilità demoniaca e la sfrutti a tuo favore. Usi la tua conoscenza per diagnosticare una possessione demoniaca o compiere un esorcismo.

Come può ostacolarti: La tua conoscenza è inesatta. I demoni usano la tua conoscenza per manipolarti. La tua sapienza ti allontana dal popolo.

Carta scena B:

E fu così'...

inizio scena

...E così' fu

conclusione scena

Riscaldamento: Ancora e Colore: il giocatore alla destra usa ancora, quello a sinistra Colore, ad evidenziare maggiori dettagli o di proseguire ulteriormente su un tema o arricchirlo con espressioni e sensazioni.

Racconto: La primavera e l'estate.

Carta delle Lune B:

La Luna Nuova ricopre la sfera degli affetti, la guida è assunta dal giocatore alla sinistra del cuore.

La Luna Piena interessa le gerarchie e la società, la guida è assunta dal giocatore a destra del cuore.

Ma non era importante:

nega un'affermazione di una luna.

Vedremo cosa ne verrà:

usa come propria un'affermazione di una luna. Se Cuore ed Errore non concordano vi sarà conflitto.

Chiedi decisamente troppo:

se usata in un conflitto è compito delle lune decidere se la riduzione dell'avversario è appropriata.

Riscaldamento: Arricchire il cosmo di ciascuno e creazione condivisa. Creazione semicollaborativa e poi a caso, ognuno aggiunge dicendo cosa vede, mantenendo un riferimento alla descrizione iniziale e rimanendo coerenti con la stessa. La formula è “[nome personaggio] ha [le trecce/una spada con le rune/un dolore continuo da una vecchia ferita alla gamba/etc], “Io vedo [nome personaggio][pulirsi l'armatura/cacciare i demoni/dipingere un quadro], [nome personaggio][ama, odia, prova repulsione] per [...], ecc. Si prosegue per 3-5 minuti per ciascuno, a meno che qualcuno non scoperchi la pentola, dicendo qualcosa che qualcun altro proprio non riesce a vedere come appropriato. Se capita, chi ha il dubbio dichiara “Non lo vedo!” e si ferma la creazione.

Esempio

Suhail sta litigando con il suo amante, El Nasl, ed il suo promesso, Fomolhaut.

Carla (luna nuova) El Nasl afferra come se niente fosse un vaso sul tavolo, e lo scaglia sulla testa di Fomolhaut, uccidendolo.

Elisa (Cuore) un attimo, “Ma non era importante!”, prima che possa colpirlo Suhail lo interrompe.

Riccardo(Errore) “Ma non era importante”, mi spiace Carla, ma ho troppi piani per Fomolhaut perché possa morire così.

Carla (luna nuova) ok.

Carta negoziazione B:

Ma solo se

Proponi un evento aggiuntivo o un prezzo da pagare per rendere vera l'affermazione dell'avversario, questi può rispondere con qualunque frase rituale dei conflitti. Sei quindi pronto a concedere l'avverarsi della dichiarazione se questo accetta contemporaneamente la tua controproposta, il conflitto continua.

Ma non era destino che ciò accadesse

Neghi la tua ultima affermazione e l'ultima affermazione dell'avversario. Il conflitto si conclude. Può essere usata solo in risposta a "Ma Solo Se...". Non può essere usata all'inizio del conflitto.

Ed à così che accadde.

Accetti l'affermazione dell'avversario senza chiedere nulla in cambio. Il conflitto è concluso. Non si può usare in risposta a 'Chiedi Decisamente troppo' (vedi carta tema)

Riscaldamento: l'Errore introduce una situazione basandosi sugli esempi sottostanti e compie una dichiarazione sul personaggio del Cuore. Il Cuore, che userà la formula affermativa "Sì, e ..." per aggiungere dettagli e sviluppare il dettaglio di quanto è successo e come lo riguarda.

I portatori dell'errore

Al centro delle vestigia, al centro esatto del mondo, il cielo è ammorbato dall'Errore. L'aria ribolle di fiati di fumo e vapore, che al fulgore del Sole s'accendon di bianco. Nel popolo i più non si dan pensiero e non volgon mai la mente all'errore, tanto impegnati nella sistemazione dei giardini o nelle composizioni o nelle decorazioni delle vetrate.

Per i cavalieri l'Errore è il simbolo del loro più empio peccato e del più grave dei fallimenti. Per altri tra loro è simbolo della giustizia della loro causa. Per tutti loro è chiaro come sia la fonte dei demoni che affliggono il mondo.

I Portatori dell'Errore sono demoniaci esseri corrotti. Ripugnanti incubi ambulanti, ciascuno dall'altro differente e invano tentereste in qualche modo di farvi trovar pronti al primo incontro: che sarà puro orrore è una certezza.

I due che sono caduti

I più grandi demoni fra tutti non sono demoni affatto, ma sono la Dama dei Ghiacci e il cavaliere Solaris. Il Cavaliere è uno della nostra gente, dai capelli dorati e brandisce una spada di luce che arde calda e abbagliante della fiamma del Sole. Il suo sangue talmente freddo da gelarsi in ghiaccioli aguzzi che gli foran la pelle, ma è alto e forte, ed e' del nostro popolo. Molte volte sconfitto e persino ucciso, ogni estate ritorna, immutato.

Lei vien vista ancor piu' di rado. Simbolo di beltà, esile, chioma d'argento, con occhi del bianco della più alta stella, vaga saziandosi di certi canti tristi come solo i più malinconici degli spiriti son capaci d'udire. Il più tremendo dei terrori è che, ad un solo sguardo nei loro occhi sapresti che un tempo, in un'era tanto remota da essere stata dimenticata, le loro intenzioni erano state benevole.

Carta del tema B:

Devi spendere un Tema appropriato per pronunciare queste frasi.

Chiedi decisamente troppo.

L'avversario deve ridurre o cambiare la sua ultima affermazione. L'avversario è obbligato a ridurre la portata della propria affermazione o a chiedere qualcosa di drasticamente diverso. Le lune devono confermare che sia sufficientemente minore o lontana dall'originale.

Ed Inoltre...

Accetti quanto proposto dall'avversario, ma ha un'ulteriore proposta che vuoi far avverare assieme alla prima. Imponi un evento aggiuntivo o un prezzo da pagare e rendi vera l'affermazione dell'avversario. Questi può rispondere solo con le frasi "Ed inoltre", "Chiedi decisamente troppo", "Questo non accadrà", "Ed è così che accadde!".

Questo non accadrà.

Ti opponi all'ultima affermazione, non accettando compromessi e prendendoti dei rischi. Tiri i dadi per risolvere il conflitto.

Se il tema speso era carica o fato il valore di sfida è Ghiaccio, Luce al contrario. Se non è determinato decidono le Lune.

Se l'Errore ha speso il tema si somma zelo al valore di sfida, Se il Cuore ha speso il tema si sottrae Logoramento al valore di sfida.

Se cuore fallisce tirerà anche esperienza. Si può usare all'inizio di un conflitto, o dopo un *ed inoltre* o *ma solo se*.

Riscaldamento: la Graticola, ovvero il Cuore risponde alle parole stimolo a ripetizione degli altri giocatori con la prima parola che associa a ciascuna. Mantenetevi nel setting dell'ambientazione di Polaris!

Consigli di gioco

Il Cuore e l'Errore. Non chiedete mai cose che non vorreste vedere avverate. Siate disposti ad ascoltare le Lune. Non perdetevi tempo proponendo alle Lune temi palesemente inadatti nella speranza che vengano accettati. Puntate alla Gola! Se chiedete grandi cose può succedere che riusciate ad ottenerle. Scoprite fino a che punto potete spingere un confronto prima che gli altri abbandonino. Ricordate che il bello di una storia è il coinvolgimento emotivo dei giocatori, e nulla è più coinvolgente delle scelte difficili. Analogamente rendetevi conto quando è finita. Quando siete soddisfatti del risultato fermatevi. Se gli eventi del gioco possono alterare il Cosmo o gli aspetti di un Tema, cercate di specificarlo nella dichiarazione. Generalmente se una richiesta ha effetti a lungo termine o sarà importante solo nel futuro, dovrebbe convertirsi nell'aggiunta di un Aspetto e/o un cambiamento nel Cosmo. Chiedete consiglio alle lune. Non chiedete consiglio all'Avversario, altrimenti l'intero sistema del conflitto crolla! Anzi fatelo sudare un poco!

Carta dell'Esperienza B

Se il protagonista agisce in maniera indice di empatia per un demone, odio per una persona o per il popolo nel suo insieme, apatia, spietatezza, cinismo, dubbio o disperazione o in seguito ad un fallimento legato al conflitto. L'Errore ha l'ultima parola sulla necessità o meno di un tiro di esperienza.

tiro di esperienza :

Se risultato \leq zelo O logoramento \rightarrow avanzamento

Avanzamento = luce o ghiaccio +1, Se Novizio: Zelo-1 Altrimenti Se Veterano: Logoramento+1

Cuore: Aggiunge o toglie aspetti in senso appropriato alla narrazione (se meno aspetti di quanti ne vorresti aggiungili).

Se risultato $>$ zelo o logoramento \rightarrow aspetti utilizzati tornano disponibili

Come si diventa Veterani:

Se zelo =1 allora luce e ghiaccio +1, logoramento =1 al posto di zelo.

Prossima scena: dama dei ghiacci o Solaris, Tradimento del Popolo in Tema del Fato. (si aggiunge logoramento alle sfide)

se Veterano:

Ma solo se _protagonista_ Muore

L'errore può opporsi.

Come si Cade nelle schiere dell'Errore:

Se Logoramento $>$ 4 \rightarrow personaggio demone

Enrica (errore): E fu così che Sir Mirzam affrontò il cavaliere Solaris sulla sommità delle Vestigia di Altastella. Colpi continui, parate e affondi fulminei. Ogni volta che le spade si scontrano immense fiamme balzano dalla spada di Solaris, salgono in cielo e diventano Aurora Boreale, oscurando le stelle. Non appena l'ultima stella svanisce lui abbatte la sua spada sulla tua con una stoccata, e quest'ultima si frantuma in mille pezzi.

Paolo (cuore) : Ma solo se la scheggia principale gli trafigge il petto inchiodandolo sul posto per sempre.

Enrica (errore): ma solo se il suo sangue viene assorbito dalle Vestigia, corrompendone gli abitanti.

Paolo (cuore) : Ma solo se io muoio!

Enrica (errore): Wow... sei sicuro ?

Paolo (cuore): sì

Enrica (errore):Ed e' così che accadde.

Paolo (cuore): E fu così che Mirzam perì, il suo cadavere accasciato sopra il cavaliere Solaris, ch'egli aveva imprigionato. Il loro sangue mischiato che avvelenava la sua dimora, sotto un cielo invernale senza stelle!

I nomi delle stelle C

ME

KBUDA: la zampa rannicchiata
 PROPUS / *Tejat prior*: il piede anteriore
 GRUS / *Gruis*: la gru
 AL NA'IR: la splendente, la luminosa
 AL DANHAB: la coda
 HERCULES / *Herculis*: un famoso eroe
 RAS ALGETHI: la testa dell'inginocchiato
 KORNEPHOROS: colui che porta la clava
 SARIN: sconosciuto
 MARFIK: la spalla
 CUJAM / *Kajam*: la clava
 HOROLOGIUM / *Horologii*: l'orologio
 HYDRA / *Hydrae*: idra femmina, un famoso drago
 ALPHARD / *Cor Hydrae*: solitario / il cuore dell'idra
 MINHAR AL SHUJA: il naso del serpente
 UKDAH: il nodo
 HYDRUS / *Hidri*: idra maschio, il serpente d'acqua
 INDUS / *Indi*: l'indiano
 AL NAIR: la splendente
 LACERTA / *Lacertae*: la lucertola
 LEO / *Leonis*: il leone
 RECLUS / *Cor Leonis / Kalb*: il cuore del leone
 DENEbola: la coda del leone
 AL GIEBA: la fronte
 ZOSMA: perizoma
 RAS ELASED BOREALIS: la testa del leone del nord
 ADHAFERA: il ricciolo di capelli
 COXA / *Chort / Chertan*: fianco / costola
 ZI CENG / *Tse Tseang*: il secondo generale
 AL TERF: lo sguardo
 RASALAS / *Ras Elased Australis*: la testa del leone del sud
 LEPUS / *Leporis*: la lepre
 ARNEB: la lepre
 NIHAL: i cammelli che bevono
 LIBRA / *Librae*: la bilancia
 ZUBEN EL GENUBI: Chela Meridionale (dello scorpione)
 ZUBEN EL SHEMALI: Chela Settentrionale (dello scorpione)
 MULU-LIZI: l'uomo di fuoco
 ZUBEN ELAKRIBI / *Zuben Hakrabi*: la chela dello scorpione
 LUPUS / *Lupi*: il lupo
 MEN: sconosciuto
 LYNX: la lince

LYRA / *Lyrae*: la lira
 VEGA: l'aquila in picchiata
 SHELIAK: l'arpa
 SULAFAT: la tartaruga
 ALADFAR: gli artigli (con Aladfar)
 AL ATHFAR: gli artigli (con Al Athfar)
 MENSA / *Mensae*: la tavola
 MICROSCOPIUM / *Microscopii*: il microscopio
 MONOCEROS / *Mnocerotis*: l'unicorno
 MUSCA / *Muscae*: la mosca
 NORMA / *Normae*: la squadra del carpentiere
 OCTANS / *Octanis*: l'ottante
 OPHIUCHUS / *Ophiuchi*: l'Ofiuco, il serpentario
 RAS ALHAGUE: la testa del serpente
 CHELEB / *Celbarai*: il cane da pastore
 YED PRIOR: la mano anteriore
 YED POSTERIOR: la mano posteriore
 SABIK: colui che precede
 MARFIK: il gomito
 ORION / *Orionis / Orione*: il cacciatore
 BETELGEUSE: la mano di Al-Jazwa
 RIGEL: il piede
 BELLATRIX: la guerriera
 MINTAKA: la cintura (ovest)
 ANLILAM: la composizione di perle
 ANLITAK: la cintura (est)
 NA'IR AL SAIF: la punta splendente della spada
 HEKA / *Meissa*: punto bianco / splendente
 THABIT: stella fissa
 PAVO / *Pavonis*: il pavone
 LA STELLA DEL PAVONE
 PEGASUS / *Pegasi*: il cavallo alato
 MARKAB / *Marchab*: la spalla
 SHEAT: la gamba
 ALGENIB: il fianco
 ENIF: il naso
 HOMAM: l'uomo dalla mente elevata
 MATAR: la pioggia
 BAHAM: il bestiame
 SADALBARI: la stella fortunata o l'eccellente
 PERSEUS / *Persei*: Perseo, l'eroico salvatore di Andromeda
 MIRFAK / *Marfak*: il gomito
 ALGOL: il ghou, la stella demone
 MIRAM: sconosciuto

Carta Sessione C

Tanto Tempo fa il popolo periva ai confini del mondo

Inizia il gioco. Un consiglio ? una musica di overture e accendete una candela.

Ma tutto ciò accadeva Tanto Tempo fa, ed ormai non resta nessuno che lo Rammenti

Finisce la sessione di gioco.

Quando viene il momento di smettere di giocare assicuratevi di prendervi il tempo per terminare la partita per bene. Chiedete a tutti se ci sono scene conclusive e quando queste sono state giocate uno dei giocatori deve usare la frase rituale. E' il momento di spegnere la candela e far suonare la musica conclusiva. Ora potete prendervi un po' di tempo per parlare di ciò che e' successo e per pianificare, magari pensando a cosa potrebbe accadere, la prossima partita.

Riscaldamento: Alla prima sessione il gioco è leggere a turno le frasi sottostanti, iniziando da un tema in grassetto. Appena un giocatore ha finito inizia un altro giocatore. Non è possibile però ripetere schemi, ad esempio inizia Carla poi Elisa poi Riccardo poi Paolo e di nuovo Carla, Elisa, Riccardo Paolo. Occorre scombinare la sequenza dei narratori. Ciascuno deve leggere almeno 3 frasi.

Il Popolo: Ad un loro cenno le stelle roteavano intessendo arcobaleni, negli intersizi d'ombra la gente danzava con le stelle, piroettando assieme alle note dell'empireo. **Il Re:** In un popolo i cui più grandi scultori erano tanto abili che se poteste sfiorare le loro opere fremereste d'estasi, nessuno eccelleva nella sua arte quanto il re eccelleva nel regnare. **La Regina:** il peso della corona di Re Polaris era arreviato solo dalla sua Regina: Mai tanto appresso da affaticarlo, eppure mai lontana, vibrante di leggerezza. **I Suoi Cavalieri** I Cavalieri avevano chiaro uno scopo che li faceva forti, fulgidi come stelle che bruciano il drappo del cielo per aprirsi una sede nel firmamento. Solo lei poteva piegarne la volontà. **L'Alba** raggiunse il culmine sommo, Polaris, e fu allora che il re la vide, e per la seconda volta da che era nato pianse per tanta beltà. E i sapienti scoprirono che l'Alba ancora da venire poteva esser prevista con calcoli e il Re ordino il Calendario. **Col Patto** si giurò, con formule antiche, sulla più alta stella, che avrebbero messo fine all'influsso nefasto dell'Alba. **l'Errore** si dice che sia sempre stato là e che l'era di Polaris, quando danzavano le stelle, sia una favola per fanciulli **La Luna** giunse nel foro lacero e bianco d'ustione lasciato dal Sole dove si aprì la via nel firmamento. Si erge nel buio cuore dell'inverno a memento della di lui luce assente.

Carta personaggio C:

Ma la speranza non era Perduta, perché _personaggio_ ancora udiva il canto delle stelle.

Riscaldamento: Scegliete il vostro nome. Al Cuore il compito di introdurre il personaggio in 1 minuto esatto, ne più ne meno partendo dalla storia del proprio nome. Inserite nella scheda i 3 temi di base più due temi a scelta.

Doni:

si tratta dei doni delle stelle: strani artefatti con poteri misteriosi. Coloro a cui sono affidati sanno intuitivamente come usarli, ma altri, a meno che non abbiano l'aspetto appropriato, potrebbero non esserne in grado.

Spada di luce Stellare

Descrizione: una spada trasparente, lucente, di un debole colore rosso, blu o bianco, appare nelle tue mani ogni volta che ne hai bisogno. Il suo filo è perfetto, e sibila leggermente quando viene usata.

Come Può aiutarti: Stai combattendo contro qualcuno in una mischia, con un cenno, il suo suono cristallino fa cessare ogni conversazione. Sollevi la tua spada come simbolo del tuo ordine.

Come Può ostacolarti: Il demone contro cui combatti è immune alla tua spada, Ferisci involontariamente un compagno con la lama

Carta scena C:

E fu così'...

inizio scena

...E così' fu

conclusione scena

Riscaldamento: Ancora e Colore: il giocatore alla destra usa ancora, quello a sinistra Colore, ad evidenziare maggiori dettagli o di proseguire ulteriormente su un tema o arricchirlo con espressioni e sensazioni.

Racconto: L'autunno e l'inverno /la tua battaglia /istanti ghiacciati

Carta negoziazione C:

Ma solo se

Proponi un evento aggiuntivo o un prezzo da pagare per rendere vera l'affermazione dell'avversario, questi può rispondere con qualunque frase rituale dei conflitti. Sei quindi pronto a concedere l'avverarsi della dichiarazione se questo accetta contemporaneamente la tua controproposta, il conflitto continua.

Ma non era destino che ciò accadesse

Neghi la tua ultima affermazione e l'ultima affermazione dell'avversario. Il conflitto si conclude. Può essere usata solo in risposta a "Ma Solo Se...". Non può essere usata all'inizio del conflitto.

Ed à così che accadde.

Accetti l'affermazione dell'avversario senza chiedere nulla in cambio. Il conflitto è concluso. Non si può usare in risposta a 'Chiedi Decisamente troppo' (vedi carta tema)

Riscaldamento: l'Errore introduce una situazione basandosi sugli esempi sottostanti e compie una dichiarazione sul personaggio del Cuore. Il Cuore, che userà la formula affermativa "Sì, e ..." per aggiungere dettagli e sviluppare il dettaglio di quanto è successo e come lo riguarda.

L'Errore

L'errore testimonia l'arroganza del passato, quanto i demoni che esso vomita nel mondo promettono per il futuro ineluttabile rovina.

C'è chi dice che è sempre stato là, altri che non c'è, non esiste. I più affermano che l'Errore fu commesso dalla gente di Polaris, e che il popolo stesso è dunque responsabile della propria rovina e deve farne ammenda.

Tutti sanno che prima dell'errore la loro città era perfetta mentre ora non resta che un cratere fumante, e il cielo è infuocato dal Sole fulgido e vi s'aggira la Luna spettrale, e la gente ha imparato cos'è l'orrore, e il terrore e diecimila altre devastazioni marcate dal tempo.

Adulterio e blasfemia

Certune persone affermano che con la fondazione dell'Ordine e la loro congiura contro l'Alba, la regina e il suo campione Algol s'avvicinarono sempre più uno all'altra, finché divennero amanti.

Il re divenne paranoico e stravagante e si richiuse nella torre alta della città con i sommi consiglieri e da lì officiavano grandiosi e terribili riti in onore del Sole: cose che non erano canti, e non erano neppure danze.

Carta delle Lune C:

La Luna Nuova ricopre la sfera degli affetti, la guida è assunta dal giocatore alla sinistra del cuore.

La Luna Piena interessa le gerarchie e la società, la guida è assunta dal giocatore a destra del cuore.

Ma non era importante:

nega un'affermazione di una luna.

Vedremo cosa ne verrà:

usa come propria un'affermazione di una luna. Se Cuore ed Errore non concordano vi sarà conflitto.

Chiedi decisamente troppo:

se usata in un conflitto è compito delle lune decidere se la riduzione dell'avversario è appropriata.

Riscaldamento: Arricchire il cosmo di ciascuno e creazione condivisa. Creazione semicollaborativa e poi a caso, ognuno aggiunge dicendo cosa vede, mantenendo un riferimento alla descrizione iniziale e rimanendo coerenti con la stessa. La formula è “[nome personaggio] ha [le trecce/una spada con le rune/un dolore continuo da una vecchia ferita alla gamba/etc], “Io vedo [nome personaggio][pulirsi l'armatura/cacciare i demoni/dipingere un quadro], [nome personaggio][ama, odia, prova repulsione] per [...], ecc. Si prosegue per 3-5 minuti per ciascuno, a meno che qualcuno non scoperchi la pentola, dicendo qualcosa che qualcun altro proprio non riesce a vedere come appropriato. Se capita, chi ha il dubbio dichiara “Non lo vedo!” e si ferma la creazione.

Esempio

E fu così che Suhail cercò di sfidare Dubbio, il demone che aveva preso il controllo del suo fidanzato, Fomolhaut.

Elisa (Cuore): Sollevo la mia spada, e la luce delle stelle brilla nei miei occhi, il demone è costretto a lasciarla, impaurito dalla forza e dal potere della stella.

Riccardo (Errore): *Ma solo se* Fomolhaut muore, privato dell'energia vitale dal demone

Elisa (Cuore): *Chiedi decisamente troppo:* spendo il mio tema Capacità, che ha Esorcista come aspetto.

Carla (Luna nuova) mi sembra corretto. Riccardo devi ridimensionare la portata della tua affermazione.

Riccardo (errore) *ma solo se* Fomolhaut ti abbandona e viene spostato nella sezione Errore del tuo cosmo.

Paolo (Luna Piena) Uhm... e' davvero meno grave della morte ? per Suhail ?

Carla (Luna Nuova) Di sicuro è differente.

Carta del tema C:

Devi spendere un Tema appropriato per pronunciare queste frasi.

Chiedi decisamente troppo.

L'avversario deve ridurre o cambiare la sua ultima affermazione. L'avversario è obbligato a ridurre la portata della propria affermazione o a chiedere qualcosa di drasticamente diverso. Le lune devono confermare che sia sufficientemente minore o lontana dall'originale.

Ed Inoltre...

Accetti quanto proposto dall'avversario, ma ha un'ulteriore proposta che vuoi far avverare assieme alla prima. Imponi un evento aggiuntivo o un prezzo da pagare e rendi vera l'affermazione dell'avversario. Questi po' rispondere solo con le frasi "Ed inoltre", "Chiedi decisamente troppo", "Questo non accadrà", "Ed è così che accadde!".

Questo non accadrà.

Ti opponi all'ultima affermazione, non accettando compromessi e prendendoti dei rischi. Tiri i dadi per risolvere il conflitto.

Se il tema speso era carica o fato il valore di sfida è Ghiaccio, Luce al contrario. Se non è determinato decidono le Lune.

Se l'Errore ha speso il tema si somma zelo al valore di sfida, Se il Cuore ha speso il tema si sottrae Logoramento al valore di sfida.

Se cuore fallisce tirerà anche esperienza. Si può usare all'inizio di un conflitto, o dopo un *ed inoltre* o *ma solo se*.

Riscaldamento: la Graticola, ovvero il Cuore risponde alle parole stimolo a ripetizione degli altri giocatori con la prima parola che associa a ciascuna. Mantenetevi nell'ambientazione di Polaris!

La **Guida:** se siete chiamati a guidare più di un personaggio nella stessa scena può essere comodo cedere la guida di uno o due ad un altro giocatore, almeno per la durata della scena. Unica eccezione del Cuore, che non può mai cedere la guida del proprio protagonista. Se un protagonista appare in una scena incentrata su un secondo protagonista, il cuore del primo protagonista mantiene la guida del proprio personaggio, indipendentemente dalla posizione del personaggio nel Cosmo. In effetti nessuna situazione può causare al cuore di un protagonista di perdere la guida delle azioni del proprio personaggio.

Quando viene chiesto di spendere un **tema** si presume che tu ti rivolga ad una delle lune dicendo "Mi piacerebbe spendere uno dei miei Doni" o qualunque altro tema. Puoi fornire una breve spiegazione sul perché pensi che il tema sia appropriato alla situazione, aiutando le Lune a ragionare sulle circostanze. Se approvano puoi procedere e fare la tua affermazione, se al contrario rifiutano può esserti negata la dichiarazione e non potrai ottenere quanto dichiarato o possono chiederti di spendere un tema ulteriore, a te accettare o meno. Il secondo tema non deve essere legato in alcun modo al conflitto in corso. Ogni tema può essere speso una volta, sia dal Cuore che dall'errore. Quando i temi si rinnovano con Esperienza possono essere nuovamente spesi.

Carta dell'Esperienza C

Se il protagonista agisce in maniera indice di empatia per un demone, odio per una persona o per il popolo nel suo insieme, apatia, spietatezza, cinismo, dubbio o disperazione o in seguito ad un fallimento legato al conflitto. L'Errore ha l'ultima parola sulla necessità o meno di un tiro di esperienza.

tiro di esperienza :

Se risultato \leq zelo O logoramento \rightarrow avanzamento

Avanzamento = luce o ghiaccio +1, Se Novizio: Zelo-1 Altrimenti Se Veterano: Logoramento+1

Cuore: Aggiunge o toglie aspetti in senso appropriato alla narrazione (se meno aspetti di quanti ne vorresti aggiungili).

Se risultato $>$ zelo o logoramento \rightarrow aspetti utilizzati tornano disponibili

Come si diventa Veterani:

Se zelo =1 allora luce e ghiaccio +1, logoramento =1 al posto di zelo.

Prossima scena: dama dei ghiacci o Solaris, Tradimento del Popolo in Tema del Fato. (si aggiunge logoramento alle sfide)

se Veterano:

Ma solo se _protagonista_ Muore

L'errore può opporsi.

Come si Cade nelle schiere dell'Errore:

Se Logoramento $>$ 4 \rightarrow personaggio demone

Carla (cuore): Suhail durante la crociata d'autunno abbatte demone su demone senza mai cadere, finchè di fronte a lei rifugge il chiarore del Sole: Il Cavaliere Solaris. "Dovesse costarmi la vita di distruggerò" pronuncia Shuail, ergendosi in tutta la sua altezza, sanguinate mille ferite e tuttavia ancora calda.

Riccardo (errore) : "Uccidimi, se vuoi" risponde Fomolhaut che riconosce dopo che getta l'elmo.

Carla (cuore): "Non pensare che l'amore non ti protegga, non ti ho mai amato!"

Riccardo (errore) : "Ma io ho amato te, mentre eri tra le braccia di El Nasl, ti amavo quando hai lasciato che i portatori dell'Errore mi catturassero, Ti amavo e ad ogni occasione in cui mi hai disprezzato ed ancora ti amo" dice gettando la spada e allargando le braccia.

Carla (cuore): Suhail lo trapassò da parte a parte. Shuail non dimostra alcuna pietà, Carla tira per l'avanzamento e si verifica che Suhail supera logoramento 4, ed ha ceduto alla corruzione.

Riccardo (errore) : Con Dolcezza lui ti accarezza i capelli, mentre l'elsa tocca il suo petto "Amor mio..."

Carla (cuore): E mentre spira Suhail lo accoglie tra le sue braccia, piangendo per entrambi... *e così fu!*

I nomi delle stelle D

MENKIB: la spalla	ALYA: la coda della pecora
ATIK: la spalla	SEXTANS / <i>Sextantis</i> : il sestante
PHOENIX / <i>Phoenicis</i> : la fenice	TAURUS / <i>Tauri</i> : il toro
ANKAA: grande uccello mitologico	ALDEBARAN: il seguace, colui che segue
PICTOR / <i>Pictoris</i> : il cavalletto del pittore	EL NATH: il corno che cozza
PISCES / <i>Piscium</i> : il pesce	PRIMUS HYADUM: il primo Hyad
AL REISCHIA / <i>Alrischa</i> : la corda, il nastro	AIN: l'occhio del toro (<i>Le seguenti sono nelle Pleiadi</i>)
FUM AL SAMAKAH: la bocca del pesce	ALCYONE: regina che protegge da male e tempeste
PISCIS AUSTRINUS / <i>Piscis Austrini</i> : il pesce del sud	ATLAS: colui che osa soffrire (il padre)
FOMALHAUT: la bocca del pesce	ELECTRA: ambra
PUPPIS / <i>Puppis</i> : il ponte di poppa della nave Argo	MAIA: madre, balia, la grande
NAOS: la nave	MEROPE: eloquente, mortale, mangiatore di api
ASMIDISKE: il piccolo scudo	TAYGETA: dal lungo collo
PYXIS / <i>Pyxidis</i> : la bussola della nave Argo	PLEIONE: la regina che naviga
RETICULUM / <i>Reticuli</i> : la rete (o il reticolo)	CELAENO: dal colorito scuro
SAGITTA / <i>Sagittae</i> : la freccia	ASTEROPE: scintillante
SAGITTARIUS / <i>Sagittarii</i> : l'arciere	TELESCOPIUM / <i>Telescopii</i> : il telescopio
RUKBAT: il ginocchio	TRIANGULUM / <i>Trianguli</i> : il triangolo
ARKAB: il tendine del ginocchio	RASALMUDALLAH / <i>Motallah</i> : il vertice del triangolo
EL NASL: la punta di freccia	TRIANGULUM AUSTRALE / <i>Trianguli Australis</i> : il triangolo meridionale
KAUS MEDIA: l'arco centrale	ATRIA: l'altezza del triangolo
KAUS AUSTRALIS: l'arco meridionale	TUCANA / <i>Tucanae</i> : il tucano
ASCELLA: l'ascella	URSA MAJOR / <i>Ursae Majoris</i> : l'orsa maggiore
KAUS BOREALIS: l'arco settentrionale	DUBHE / <i>Dubh / Dubb / Alruccabah</i> : l'orso
NUNKI: proprio di Enki	MERAK / <i>Mirak</i> : i lombi
SCORPIUS / <i>Scorpii</i> : lo scorpione	PHAD / <i>Phecda</i> : la coscia
ANTARES: anti-Ares (rivale di Marte)	MEGREZ: il punto di inserzione
GRAFFIAS / <i>Akrab</i> : granchio / chela	ALIOTH: il cavallo nero / il toro nero
DSCHUBBA: la fronte	MIZAR: fasciatura del perizoma, corruzione di "Mirak", lombi
SARGAS / <i>Seizer</i> : colui che colpisce o l'arma del dio della guerra	ALCOR: indegno, vile
SHAULA: la coda alzata	ALKAID / <i>Benetnasch</i> : il capo delle figlie in lutto
JABBAH: la fronte	AL HAUD: il laghetto, lo stagno
AL NIYAT: lo scudo del cuore	TALITHA BOREALIS / <i>Dnoces</i> : il quarto balzo della gazzella
LESATH / <i>Lesuth</i> : il pungiglione, l'aculeo	TALITHA AUSTRALIS: il terzo balzo della gazzella
JABHAT AL AKRAB: la fronte dello scorpione	TANIA BOREALIS: il primo balzo della gazzella
SCULPTOR / <i>Sculptoris</i> : lo scultore o lo studio dello scultore	TANIA AUSTRALIS: il secondo balzo della gazzella
SCUTUM / <i>Scuti</i> : lo scudo	MUSCIDA: il muso / la museruola
SERPENS / <i>Serpentis</i> : il serpente	
UNUK AL HAI / <i>Unukalhai</i> : il collo del serpente	
ZHOU / <i>Chou</i> : una dinastia imperiale	

Carta Sessione D

Tanto Tempo fa il popolo periva ai confini del mondo

Inizia il gioco. Un consiglio ? una musica di overture e accendete una candela.

Ma tutto ciò accadeva Tanto Tempo fa, ed ormai non resta nessuno che lo Rammenti

Finisce la sessione di gioco.

Quando viene il momento di smettere di giocare assicuratevi di prendervi il tempo per terminare la partita per bene. Chiedete a tutti se ci sono scene conclusive e quando queste sono state giocate uno dei giocatori deve usare la frase rituale. E' il momento di spegnere la candela e far suonare la musica conclusiva. Ora potete prendervi un po' di tempo per parlare di ciò che e' successo e per pianificare, magari pensando a cosa potrebbe accadere, la prossima partita.

Riscaldamento: Alla prima sessione il gioco è leggere a turno le frasi sottostanti, iniziando da un tema in grassetto. Appena un giocatore ha finito inizia un altro giocatore. Non è possibile però ripetere schemi, ad esempio inizia Carla poi Elisa poi Riccardo poi Paolo e di nuovo Carla, Elisa, Riccardo Paolo. Occorre scombinare la sequenza dei narratori. Ciascuno deve leggere almeno 3 frasi.

Il Popolo: Le genti non misuravano ancora il tempo, perché non conoscevano la paura. Quanto fu lunga quella notte? Un istante, come un fiocco di neve, o un'eternità, eterna finché non finì? **Il Re:** il nome era Polaris, giacché regnava sovrano di tutti come la città s'ergeva in capo al mondo, e come la stella guardiana splendeva assisa nel sommo dei cieli. **La Regina:** I più intimi amici della famiglia reale la chiamavano semplicemente "Regina delle Nevi". Il suo nome, nessuno lo ricordava. **I Suoi Cavalieri** Fra i suoi cavalieri uno era più grande degli altri, non il più forte ne più valoroso, non il più bello quando stillava dalle sue labbra poesia, ma egli era il primo nel suo amore per la dama, il loro comandante "Algol". **L'Alba** ammaliava. Sedevano immobili a guardarla, fissa, intenta a soffondere il cielo dei propri colori chiassosi. E venne più lunga e ancora e il re disse che era compiaciuta, e così fu padrona del cielo. **Col Patto** nacquero i Cavalieri dell'Ordine delle stelle, la spada di Algol, ch'egli cingeva sempre, ne divenne il simbolo. **l'Errore** si dice che ebbe principio con il giuramento, dato che secondo il più antico degli usi fu siglato con un bacio. **La Luna** bianca e pallida, colorita del chiaror di stelle, e i cavalieri più bisognosi e disperati si appellano a lei, quando più terribile si fa l'odio che tutti loro nutrono per il Sole.

Carta personaggio D:

Ma la speranza non era Perduta, perché _personaggio_ ancora udiva il canto delle stelle.

Riscaldamento: Scegliete il vostro nome. Al Cuore il compito di introdurre il personaggio in 1 minuto esatto, ne più ne meno partendo dalla storia del proprio nome. Inserite nella scheda i 3 temi di base più due temi a scelta.

Fato

Il fato riguarda eventi, azioni, luoghi, persone od organizzazioni indissolubilmente legati alla tua storia. Possono sommariamente essere divisi in Eventi Idee e Relazioni.

Evento : Tradimento del proprio Popolo

Descrizione: sei un Cavaliere dell'Ordine delle stelle e il tuo destino si fa ogni ora più vicino. Quelli tra voi che non cadono nei sanguinosi assedi di Primavera, o nella ancora più sanguinose crociate autunnali, si rivolteranno contro il Popolo, diventando essi stessi demoni. Un tempo consideravate questo fato un evento remoto, facilmente ignorabile, ma ora esso striscia nei vostri cuori ed infesta i vostri incubi. I volti inaciditi degli amici vi affrontano in battaglia, e non osate nemmeno sperare di dimostrarvi più valorosi.

Come può aiutarti od ostacolarti: Stai combattendo contro un cavaliere caduto. Si presenta la tentazione di voltare le spalle al tuo Popolo. Stai impedendo la corruzione di un Cavaliere. Qualcuno tra il Popolo e i Portatori dell'Errore preannuncia il tuo destino.

Carta scena D:

E fu così'...

inizio scena

...E così' fu

conclusione scena

Riscaldamento: Ancora e Colore: il giocatore alla destra usa ancora, quello a sinistra Colore, ad evidenziare maggiori dettagli o di proseguire ulteriormente su un tema o arricchirlo con espressioni e sensazioni.

Racconto: E' così' fu.

Carta negoziazione D:

Ma solo se

Proponi un evento aggiuntivo o un prezzo da pagare per rendere vera l'affermazione dell'avversario, questi può rispondere con qualunque frase rituale dei conflitti. Sei quindi pronto a concedere l'avverarsi della dichiarazione se questo accetta contemporaneamente la tua controproposta, il conflitto continua.

Ma non era destino che ciò accadesse

Neghi la tua ultima affermazione e l'ultima affermazione dell'avversario. Il conflitto si conclude. Può essere usata solo in risposta a "Ma Solo Se...". Non può essere usata all'inizio del conflitto.

Ed à così che accadde.

Accetti l'affermazione dell'avversario senza chiedere nulla in cambio. Il conflitto è concluso. Non si può usare in risposta a 'Chiedi Decisamente troppo' (vedi carta tema)

Riscaldamento: l'Errore introduce una situazione basandosi sugli esempi sottostanti e compie una dichiarazione sul personaggio del Cuore. Il Cuore, che userà la formula affermativa "Sì, e ..." per aggiungere dettagli e sviluppare il dettaglio di quanto è successo e come lo riguarda.

Sabotaggio e sacrificio

In un tremendo assalto contro il re e il culto dell'Alba, i cavalieri dell'Ordine delle stelle attaccarono il Calendario e lo fecero a pezzi.

Gli adoratori non sapevano più con certezza il ritorno della Dea e in loro con il protrarsi delle tenebre crebbe la loro paura di non rivederla mai più.

Il re esplose acceso di follia e offrì all'Alba quanto aveva di più prezioso, la sua regina. Ma Algol accorse per salvarla dal sacrificio e nella lotta brutale il sangue di entrambi si mischiò agli arcani ingranaggi.

Costruzioni e poteri proibiti.

Si dice che il re seppe di un cristallo che poteva ingigantire l'Alba, e ne fece erigere uno colossale nella sua alta torre sopra il Calendario. Prima che fosse ultimato il Calendario venne distrutto ma mentre ancora la battaglia infuriava l'Alba venne e si specchiò e formò il Sole.

Terrorizzati il re e tutto il suo popolo si levarono a combattere contro il possente astro, ma perirono insieme alla città.

L'Ordine delle stelle scavò in profondità nei ghiacci, scappando dall'Alba ma verso gli abissi più profondi, in un luogo terribile d'acqua e fiamme. Incontrarono i Portatori dell'Errore e li condussero con se per muovere guerra al re perché il timore dell'Alba era più grande della paura dell'Errore.

Ma pare anche che il tramutarsi dell'Alba in Sole infuocato sia nella natura dell'Alba, tanto quanto ciò che si osserva diventa musica.

Carta delle Lune D:

La Luna Nuova ricopre la sfera degli affetti, la guida è assunta dal giocatore alla sinistra del cuore.

La Luna Piena interessa le gerarchie e la società, la guida è assunta dal giocatore a destra del cuore.

Ma non era importante:

nega un'affermazione di una luna.

Vedremo cosa ne verrà:

usa come propria un'affermazione di una luna. Se Cuore ed Errore non concordano vi sarà conflitto.

Chiedi decisamente troppo:

se usata in un conflitto è compito delle lune decidere se la riduzione dell'avversario è appropriata.

Riscaldamento: Arricchire il cosmo di ciascuno e creazione condivisa. Creazione semicollaborativa e poi a caso, ognuno aggiunge dicendo cosa vede, mantenendo un riferimento alla descrizione iniziale e rimanendo coerenti con la stessa. La formula è “[nome personaggio] ha [le trecce/una spada con le rune/un dolore continuo da una vecchia ferita alla gamba/etc], “Io vedo [nome personaggio][pulirsi l'armatura/cacciare i demoni/dipingere un quadro], [nome personaggio][ama, odia, prova repulsione] per [...], ecc. Si prosegue per 3-5 minuti per ciascuno, a meno che qualcuno non scoperchi la pentola, dicendo qualcosa che qualcun altro proprio non riesce a vedere come appropriato. Se capita, chi ha il dubbio dichiara “Non lo vedo!” e si ferma la creazione.

Esempio

E fù così che al ballo d'autunno, Ser Mirzam incontrò per caso Algieba, che amò in gioventù.

Paolo (Cuore): Algieba! Mi si rallegra il cuore, è così tanto tempo che non vi vedo!

Riccardo (Luna nuova): Ella fa una smorfia colpevole, velata da un'ombra di paura. Solo più tardi raggiunge Mirzam sussurrandogli: “Mi duole dirvelo, Ser Mirzam, ma ho infranto il giuramento d'infanzia. Sono promessa ad un altro”. E in quell'istante sai che ti stai innamorando nuovamente.

Paolo (Cuore): *Ma non era importante*, sono in cerca del demone, non ad inseguire amori perduti.

Carla (Errore) “*Vedremo cosa ne verrà*”! Dai Paolo, dove e' finito il tuo senso del romanticismo ?

Paolo (Cuore): Concedo. Rinasce in Mirzam l'amore, ma solo se trovo ugualmente il demone.

Carla (Errore) *ma solo se* il demone è dentro di lei.

Paolo (Cuore): Ma dai! Va bene, *ma solo se* alla fine lei non muore.

Carla (Errore): *E così fu*. Mentre vi fissate intensamente, vedi il volto del dubbio riflesso nei suoi occhi. “Come vedi, non c'e' nulla di tuo che io non possa prendere, se lo voglio.”

Carta del tema D:

Devi spendere un Tema appropriato per pronunciare queste frasi.

Chiedi decisamente troppo.

L'avversario deve ridurre o cambiare la sua ultima affermazione. L'avversario è obbligato a ridurre la portata della propria affermazione o a chiedere qualcosa di drasticamente diverso. Le lune devono confermare che sia sufficientemente minore o lontana dall'originale.

Ed Inoltre...

Accetti quanto proposto dall'avversario, ma ha un'ulteriore proposta che vuoi far avverare assieme alla prima. Imponi un evento aggiuntivo o un prezzo da pagare e rendi vera l'affermazione dell'avversario. Questi può rispondere solo con le frasi "Ed inoltre", "Chiedi decisamente troppo", "Questo non accadrà", "Ed è così che accadde!".

Questo non accadrà.

Ti opponi all'ultima affermazione, non accettando compromessi e prendendoti dei rischi. Tiri i dadi per risolvere il conflitto.

Se il tema speso era carica o fato il valore di sfida è Ghiaccio, Luce al contrario. Se non è determinato decidono le Lune.

Se l'Errore ha speso il tema si somma zelo al valore di sfida, Se il Cuore ha speso il tema si sottrae Logoramento al valore di sfida.

Se cuore fallisce tirerà anche esperienza. Si può usare all'inizio di un conflitto, o dopo un *ed inoltre* o *ma solo se*.

Riscaldamento: la Graticola, ovvero il Cuore risponde alle parole stimolo a ripetizione degli altri giocatori con la prima parola che associa a ciascuna. Mantenetevi nel setting dell'ambientazione di Polaris!

Consigli di gioco

Consiglio alle **Lune** di essere oneste. Ricordate che il vostro ruolo è essere giudice, non partecipante. Se un tema è appropriato non rifiutatelo perché non approvate la direzione che il giocatore sta facendo prendere al conflitto. Giudicate i temi sulla loro attinenza con la situazione presente, al contrario se un tema è inappropriato non temete di rifiutarlo o di chiedere l'utilizzo di un secondo tema. Analogamente se dovete decidere sul Valore da usare in un tiro di dado siate ugualmente imparziali. I conflitti legati al Ghiaccio hanno a che vedere con ciò che sta immediatamente oltre la portata del Cavaliere, i contatti con altre persone, ecc. Quelli legati alla Luce riguardano il Cavaliere e le sue capacità. Se proprio non riuscite a decidere scegliete il valore più vantaggioso per il Cavaliere. Siate spettatori attivi. I conflitti sono uno spettacolo molto divertente ed il feedback è ottimo per stimolare creatività: applaudite, sospirate, ridete, digrignate, commentate, suggerite. Mantenete FLUIDO il racconto. Controllate che tutte le affermazioni siano prese in considerazione. Se alla fine di un conflitto i giocatori sembrano voler ignorare una dichiarazione, ricordateglielo e nel caso offrite consigli su come incorporarla nella scena.

Carta dell'Esperienza D

Se il protagonista agisce in maniera indice di empatia per un demone, odio per una persona o per il popolo nel suo insieme, apatia, spietatezza, cinismo, dubbio o disperazione o in seguito ad un fallimento legato al conflitto. L'Errore ha l'ultima parola sulla necessità o meno di un tiro di esperienza.

tiro di esperienza :

Se risultato \leq zelo O logoramento \rightarrow avanzamento

Avanzamento = luce o ghiaccio +1, Se Novizio: Zelo-1 Altrimenti Se Veterano: Logoramento+1

Cuore: Aggiunge o toglie aspetti in senso appropriato alla narrazione (se meno aspetti di quanti ne vorresti aggiungili).

Se risultato $>$ zelo o logoramento \rightarrow aspetti utilizzati tornano disponibili

Come si diventa Veterani:

Se zelo =1 allora luce e ghiaccio +1, logoramento =1 al posto di zelo.

Prossima scena: dama dei ghiacci o Solaris, Tradimento del Popolo in Tema del Fato. (si aggiunge logoramento alle sfide)

se Veterano:

Ma solo se _protagonista_ Muore

L'errore può opporsi.

Come si Cade nelle schiere dell'Errore:

Se Logoramento $>$ 4 \rightarrow personaggio demone

Carla tira esperienza per il suo personaggio, Suhail, il cui Zelo e' 1. Tira il dado e ottiene 1, che è sotto la soglia di 2. Suhail ottiene un Avanzamento, lo Zelo scende ad uno e Carla sceglie di aumentare la Luce di Suhail da 3 a 4. Non sentendo il bisogno di modificare gli aspetti di Suhail, Carla li lascia intatti. Se il risultato fosse stato di 3 o più avrebbe invece azzerato i temi spesi (sia per il Cuore che per l'Errore).

In Seguito Suhail affronta un nuovo tiro d'Esperienza. Il suo zelo e' 1, e solamente un tiro di 1 genererà un Avanzamento, ma alla fine accade. I suoi valori di Luce e Ghiaccio aumentano entrambi di 1: Ghiaccio a 2 e Luce a 5. Il suo zelo e' completamente scomparso e non tornerà più, rimpiazzato da un valore di Logoramento di 1. Carla scrive Tradimento del Popolo assieme agli altri aspetti del tema del Fato di Suhail.

Riccardo (Errore) E fu così che Suhail, vagando tra i ghiacci si imbattè in una ragazza impaurita, accoccolata nella neve. La ragazza solleva lo sguardo verso di te e la neve scende dalle sue labbra mentre pronuncia le parole "Non lascerò che me lo porti via".