

Viandanti del Filo

Gioco di ruolo senza dadi con Game Master e 2-5 giocatori.

Eseguito da Luca Imbriani e Gianluca Poma, in occasione del Game Chef 2017.

Tema: confini

Ingredienti: eco, taglio e filato

Anno 850 dal "Collasso" che ha ridotto in pezzi la nostra realtà.

Tu sei un Viandante del Filo. Un individuo straordinario in grado di orientarti nel turbine dell'Oltre usando gli echi delle Città e di aprire un varco tra la Città e l'Oltre usando le Lame Sottili.

Trasporti comunicazioni, gestisci le carovane commerciali ed esplori l'Oltre in cerca di ricchezze perdute.

Ti occupi anche di annientare gli Estranei che infestano il il turbolento vuoto dell'Oltre o di asservirli ai tuoi scopi.

Il costo per questo immenso potere è la perdita dell'Io. Ad ogni viaggio il pericolo del "cambio" diventa più forte. Sono molti che, perdendo il filo, hanno dato all'Oltre tutta la propria essenza.

Le regole del gioco

1. La regola principale dei Viandanti dell'Oltre riguarda la decisione dell'azione da intraprendere e le sue conseguenze. Sotto ogni mossa vi sono scritte le conseguenze delle mosse sia dei personaggi che degli Estranei. Ogni conseguenza scelta costa 1 Punto Filo. Le conseguenze non "comprate" in questo modo possono comunque verificarsi a descrizione del Game Master. Questo rappresenta l'incertezza e l'enorme costo che ha l'intraprendere azioni nell'Oltre.
2. A turno, i giocatori decidono se e quali mosse intraprendere. I Viandanti agiscono sempre prima degli Estranei e, nel dubbio, di qualsiasi altro personaggio non giocante. Come regola opzionale, a discrezione del Game Master, è possibile utilizzare l'iniziativa. In questo caso agisce per primo chi ha più Punti Filo. In caso di parità si effettua un tiro con un dado a 6 facce (d6) e agisce per primo colui che ha effettuato il risultato più alto.
3. Ad ogni turno il personaggio può scegliere di effettuare una sola mossa.
4. Se un personaggio perde tutti i suoi Punti Filo diventa un Estraneo ed è considerato fuori dal gioco e dalla storia (non è più un personaggio giocante).

Filo

Il Filo è ciò che lega l'essenza vitale al corpo fisico. Non si tratta di salute fisica, o di vitalità. Si tratta del Filo che collega l'anima al corpo. Perdere il Filo significa perdere sé stessi. Nelle Città è impossibile perdere il Filo, a meno che gli Estranei non riescano ad oltrepassare il Confine.

Una volta nell'Oltre, ogni mossa che non sia fluttuare costa Punti Filo.

Per ogni Mossa dell'Oltre il personaggio deve spendere almeno un Punto Filo. Per ogni opzione scelta spenderà un Punto Filo in più, oltre ad eventuali sconti o rincari che verranno comunicati dal Master a seconda delle situazioni. Se il personaggio arriva a zero Punti Filo, esso diventa un esterno, e non può più continuare la storia. In genere è sempre possibile condividere (o cedere) i propri Punti Filo con un altro personaggio.

Risorse

I Punti che un personaggio spende per eseguire “Raccogliere Informazioni” nelle città. Il numero minimo di Punti Risorse per personaggio è 1.

Contatti

I contatti sono gli agganci del personaggio con associazioni e personalità delle città. Permettono al personaggio di ottenere incarichi oppure di risolvere situazioni altrimenti difficilmente risolvibili.

Tratti

I Viandanti hanno due tratti che ne descrivono il carattere.

Sarcastico, Cortese, Altezzoso, Curioso, Avventato, Pavido, Irascibile, Distaccato, Paziente, Misterioso, Inquieto, Bugiardo.

Mosse dell'Oltre

Nell'Oltre i Viandanti viaggiano e agiscono per compiere il loro dovere. Tuttavia, ogni azione ha un prezzo diverso. Ogni azione che non sia fluttuare seguendo i venti e le correnti dell'Oltre (in pratica ogni azione che richieda uno sforzo) ha come requisito il pagamento del prezzo dell'Io, ovvero il Filo che lega l'essenza del Viandante al suo corpo. Compiere azioni nell'Oltre significa sempre cedere il Filo.

- Muoversi nell'Oltre:

Tutti i Viandanti sono specializzati nell'attraversare l'Oltre. L'Oltre continua a mutare, ed è semplicissimo perdere il Filo, e quindi perdersi per sempre.

(Spendi un PF per ogni scelta più eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- Ti avvicini all'obiettivo
- Non ti allontani dal gruppo

- Rubare il filo:

Rubare Punti Filo ad un viandante o ad un altro Viandante, è un'azione violenta ma potrebbe salvarti la vita.

(Spendi un PF per ogni scelta più eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- Recupera i punti persi
- Non hai un Cambio
- Non vieni posseduto

- Riavvolgere il filo:

Cercare brandelli di filo per l'Oltre richiede tempo e fortuna.

(Spendi un PF per ogni scelta più eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- Recupera i punti persi
- Non ti allontani dal gruppo
- Non hai un Cambio
- Non attiri un estraneo

Mosse speciali

le mosse speciali sono ciò che distingue i Viandanti dalle persone comuni. Sono azioni estremamente complesse e, anche se ad un occhio inesperto possono sembrare banali, richiedono anni di addestramento ed esperienza per essere portate a termine con successo. Ogni viandante ne può scegliere due.

- **Percepire l'Eco:**

le città che vorticano nell'Oltre lasciano un'eco del loro passato, una traccia difficilmente visibile che però è una pista nella direzione giusta.

(Spendi un PF per ogni scelta più eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- Sai con chiarezza la direzione
- Percepisci tutte le città nei paraggi
- Percepisci eventuali Estranei non visibili nei paraggi (non vale con le possessioni)
- Riesci a capire la dimensione e la distanza delle città
- Riconosci con precisione le città note

- **Tagliare il Vortice:**

un'operazione che richiede precisione chirurgica e l'utilizzo di una Lama Sottile. Tagliare permette di raggiungere altre città, muovendosi velocemente nell'Oltre. Si tratta di un'azione delicata le cui conseguenze possono essere anche spaventose.

(Spendi un PF per ogni scelta più eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- Apri un varco nell'Oltre
- Il varco si apre in un luogo preciso
- Nessun pericolo esce dal varco
- Riesci a chiudere il varco

- **Asservire un Estraneo:**

Sconfiggere un estraneo è difficile. Asservirlo, per quanto sia comunque pericoloso, è spesso la scelta più indolore. Gli estranei sono entità capricciose ed egoiste che cercheranno in tutti i modi di liberarsi o di portare la situazione a proprio vantaggio.

(Spendi un PF per ogni scelta più eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- Ottieni un Servizio (tabella dei Servizi)
- Il Servizio è maggiore (tabella dei Servizi Maggiori)
- L'Estraneo non usa sempre il massimo dei Punti Filo
- L'Estraneo non prova a fregarti

- **Intrappolare un Estraneo:**

Imprigionare un estraneo legandolo ad un oggetto, per garantirsi servizi e favori. Intrappolare un Estraneo è rischioso, poiché cercherà in tutti i modi di fraintendere le richieste che il Viandante gli farà.

(Spendi un PF per ogni scelta più eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- L'Estraneo è prigioniero di un oggetto
- L'Estraneo è asservito a chi porta l'oggetto
- L'Estraneo non tenta di possedere chi porta l'oggetto
- L'Estraneo non ruba Punti Filo a chi porta l'oggetto

- Usare le pistole:

le pistole sono armi speciali create appositamente per essere utilizzate contro gli Estranei. Purtroppo utilizzare le pistole può provocare un rinculo. Se questa eventualità non venisse evitata, il Viandante si ritrova a dover ritrovare il percorso.

(Spendi un PF per ogni scelta più eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- L'Estraneo perde 3 Punti Filo
- L'arma non s'inceppa
- Il rinculo non ti allontana
- Il colpo non lancia l'estraneo fuori tiro

- Usare la lama:

la lama non ha problemi di rinculo ma molto più complessa da usare. Essa richiede infatti di arrivare molto vicini all'Estraneo e di combatterlo in corpo a corpo.

(Spendi un PF per ogni scelta eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- L'estraneo perde 5 punti filo
- L'Estraneo non ruba Punti Filo
- L'Estraneo non prova a possederti
- Non perdi la lama (muoversi nel vortice)

Mosse del Cambio

Quando un personaggio Riavvolge il Filo o Ruba il Filo, e non paga i Punti Filo necessari ad evitare il Cambio, allora, perde una parte dei propri ricordi. Deve sostituire una delle sue mosse con quelle del Cambio, o con quelle degli Estranei. Non è reversibile.

- Ricordi Assillanti

I ricordi di un viandante ora scomparso ti ossessionano.

(Spendi un PF per ogni scelta più eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- Una volta per ogni ingresso in una città nuova, puoi spendere Punti Filo invece che risorse per ottenere Contatti. Non funziona nelle Città sordide.

Modificatori Temporanei

Il game master può sempre aggiungere o togliere un punto alla spesa necessaria di punti, a seconda della situazione.

Città

Le città sono ciò che rimane di vivibile dopo il Collasso. Questo misterioso cataclisma ha diviso il pianeta in una grande quantità di spiragli di terre e mari separati gli uni dagli altri dall'Oltre. Ogni Città è una sorta di bolla isolata dalle altre Città, confinata dall'Oltre. Gli abitanti hanno reagito come hanno potuto, ma infinite vittime sono state mietute nei decenni di assestamento in cui le popolazioni hanno dovuto far fronte ad aperture nell'Oltre. Al presente ogni luogo abitato viene definito Città, un vero e proprio piccolo mondo separato dalle altre Città dalle barriere naturali ed artificiali che formano l'invalidabile Confine. Superare questo confine significa entrare nell'Oltre. Gli uomini più industriosi hanno fortificato il Confine attraverso marchingegni sempre più sofisticati e precisi, creati per prevenire le invasioni degli Estranei, sempre assetati di Filo.

Non è possibile quantificare le Città, ed ogni Viandante che si rispetti soddisfa i propri desideri di conoscenza e scoperta intraprendendo rischiosi viaggi attraverso l'Oltre.

Le Città possono essere anche estremamente diverse le une dalle altre, a livello di etnia, tecnologia, religione e politica in generale. Bisogna sempre ricordare che i centri abitati sono rimasti separati tra loro per secoli, prima che qualche coraggioso non riuscisse nell'impresa del viaggio attraverso l'Oltre. Al momento gli abitanti delle Città possono avere molti interessi in luoghi remoti, ora raggiungibili poiché in movimento continuo nell'Oltre. Nonostante ciò non possa essere percepito dall'interno, le Città si spostano nello spazio conosciuto come l'Oltre, ed è assolutamente impossibile fermare questo movimento.

Durante il loro infinito viaggio nell'Oltre le Città lasciano un'Eco del loro passaggio. L'Eco è una traccia del loro passato che i Viandanti migliori sono in grado di decifrare e seguire per raggiungere altre Città.

Modificatori delle città

Tratto	Effetto	Retribuzione
Affollata	1 contatto extra per risorsa spesa	5 Risorsse
Isolata	Ogni contatto costa due risorse	6 Risorsse
Povera	Ricerca Informazioni costa due Risorsse meno	3 Risorsse
Sordida	Si usano solo le Risorsse e non i Contatti	4 Risorsse
Spendente	Ogni Ricerca Informazioni costa doppio	7 Risorsse
Caotica	I Contatti di questa città sono validi solo per questa sessione di gioco	4 Risorsse
Accogliente	I viandanti hanno 2 contatti in più.	4 Risorsse
Ostile	I viandanti non possono accumulare più di 2 contatti	4 Risorsse

Mosse in Città

Le città non fanno parte dell'oltre, quindi i viandanti non possono utilizzare il proprio Filo per compiere le loro azioni. Tutti i viandanti possono compiere queste mosse.

- **Tessere Contatti:**

in città è fondamentale trovare persone disposte a collaborare prima di ogni altra cosa.

- Ottieni 1 contatto ogni 2 risorse pagate

- **Raccogliere Informazioni:**

la città è un ottimo posto per reperire informazioni e incarichi.

Scegli un'opzione per ogni Punto Risorse speso

- Ottieni un incarico
- Ottieni molte informazioni
- Le informazioni sono affidabili

- **Riscuotere:**

Il Viandante abile è anche bravo farsi pagare per il lavoro svolto. Non è semplice, ma può dare molte soddisfazioni.

Scegli un'opzione per ogni punto contatti speso

- Vieni retribuito
- Il lavoro è stato apprezzato (Ora la città è ospitale)
- Non ci saranno ripercussioni

Esempi di missioni

- Recuperare un oggetto dall'Oblio
- Salvataggio di una squadra persa
- Scortare una carovana di profughi da una città all'altra
- Portare delle merci in una città
- Scortare una personalità importante
- Trovare un Estraneo specifico
- Affrontare un'invasione di Estranei

Esempi di Ripercussioni

- L'artefatto richiesto ha posseduto qualcuno, che è scappato nell'Oltre
- Il personaggio salvato o scortato era posseduto.
- La merce era rubata, la città di partenza ora è ostile.
- Il personaggio scortato/salvato era un fuorilegge (la città ora è ostile e sordida)
- L'artefatto consegnato ha ucciso l'obiettivo.

L'Oltre

E' ciò che si trova al di là dei Confini. Un mondo fuori dal mondo, le cui regole sono diverse da quelle delle Città. Nell'Oltre la realtà è un vortice di isole volanti, di distese nebulose e di correnti di energia. Può variare da oscuro a estremamente luminoso, da etereo a solido, un po' come i suoi abitanti, gli Estranei. Lo spazio ed il tempo dell'Oltre non possono essere paragonati a quelli delle Città. Vigono regole diverse e sconosciute e questo può significare sia pericolo che opportunità.

L'Oltre collega le Città, ed è lo spazio che separa i frammenti del mondo. I Viandanti devono attraversarlo per poter raggiungere altre Città.

Per accedere all'Oltre è necessario tagliare il Confine, ovvero la barriera invisibile che separa le Città dall'Oltre. Questo taglio deve essere effettuato con delle speciali lame, conosciute come Sottili, forgiate con un materiale sconosciuto prima del Cataclisma. I Fabbri che sono specializzati nella costruzione di queste lame tanto fragili quanto rare sono ricercatissimi dai Viandanti.

Tratti dell'Oltre

Una situazione semplice ha un modificatore, un pasticcio ne ha due. Prendine due che non siano in aperto conflitto.

Tratto dell'Oltre	Effetto
Tempestoso	Muoversi nell'oltre costa +2
Silente	Percepire l'eco costa -2pf
Calmo	Muoversi nell'oltre costa -2
Abbagliante	Usare le pistole costa +2
Bisbigliante	Percepire l'eco +3 PF
Informe	Tagliare il Vortice +2 PF
Scufo	Usare arpione e pistole costa +1
Incombente	Le azioni per evitare gli estranei costano +3

Le Lame Sottili

Durante il Collasso sono comparsi una serie di nuovi materiali. Uno di questi, un metallo conosciuto attualmente come P14, è in grado di tagliare gli invisibili confini verso l'Oltre, se preventivamente lavorato in un certo modo. Nel corso dei secoli l'arte di lavorare il P14 ha preso il nome di Forgiatura, e si sono creati veri e propri culti e religioni che hanno avuto come oggetto di venerazione il P14.

Per i viandanti, invece, il P14 non è altro che un metodo per ottenere le Lame Sottili.

Forgiare una Lama Sottile è un processo lungo e dispendioso, sia in termini economici che in termini di energia. Il risultato finale è una lama generalmente lunga intorno ai trenta centimetri.

Purtroppo queste Lame sono anche molto fragili e l'avventurosa vita dei Viandanti richiede il continuo reperimento di Lame Sottili.

Gli estranei

Gli estranei sono ombre di vita. Sono echi di forme di vita che hanno perso completamente il proprio Filo. Per continuare ad esistere sono costretti a rubare il Filo di coloro che si avventurano nell'Oltre oppure a tentare di penetrare i Confini delle Città.. La loro forma è variabile: eterea o solida, grande o piccola. Si tratta comunque di creature che i Viandanti più saggi cercano di evitare. Controllarli è infatti difficile e pericoloso, e può sempre comportare un risvolto negativo.

Talvolta, anche se raramente, può capitare che gli Estranei riescano ad entrare nelle Città. In questi luoghi si nutrono come parassiti del Filo degli inermi abitanti, possedendoli per mimetizzarsi tra di loro. Quali siano i loro scopi, sempre che ne abbiano davvero, è ancora oggetto di ricerca.

Ancora oggi, e nonostante i numerosi tentativi di studio, nessuno sa se gli Estranei esistessero già prima del Cataclisma, o se sia stato il Cataclisma stesso a crearli. Altri ancora ipotizzano che siano stati gli Estranei stessi a causare il Cataclisma.

Modificatori degli estranei

2 tratti per ogni estraneo, se in aperto conflitto, scegli nuovamente il secondo tratto. Il valore di Filo si somma.

tratto	Filo	Modificatore
Iroso	+6	Asservire e intrappolare costa +2
Subdolo	+4	Asservire costa -2
Orribile	+4	Usare la lama costa +1
Viscido	+4	Usare la lama o l'arpione costa +1
Fascinoso	+4	Asservire e intrappolare costa +1, ogni mossa di combattimento costa +1
Potente	+7	Asservire e intrappolare costa +3
Debole	+3	Tutto costa -2
Antico	+16	Asservire e intrappolare costa +5 Le mosse di combattimento costano +2
Superbo	+4	Asservire e intrappolare costa +2

Le mosse degli estranei

- Rubare il filo

Per gli Estranei il Filo è nutrimento, gioia, ricchezza e motivazione.

- La vittima perde 5 punti filo
- L'estraneo recupera 5 punti filo

- Possedere

Quando un estraneo inserisce il proprio Filo dentro il corpo di un Viandante.

- La vittima perde momentaneamente l'io.
- La vittima non dà segno della possessione
- La vittima perde 1 punto Filo per turno.

- Svanire nell'Oltre

Quando un estraneo si confonde con l'oltre, diventando invisibile e impalpabile.

- Spendi un punto filo per ogni personaggio a cui vuoi celarti
- Spendi un Punto Filo per ogni azione in cui sei invisibile.

- Creare un gorgo

Quando un estraneo smuove con la propria volontà le correnti dell'Oltre, creando un vortice.

- L'estraneo attira a sé un Viandante per ogni punto filo speso
- L'Oltre adesso ha il tratto "Tempestoso"

Esempi di Servizi

I Servizi sono compiti che un Viandante richiede ad un Estraneo asservito o intrappolato. Un estraneo è tenuto a svolgere un solo compito nei termini posti dal Viandante, al termine del quale è nuovamente libero. Un Estraneo asservito è costretto a portare a termine il proprio compito nei limiti delle proprie possibilità.

- Guidare nell'Oltre
- Trovare un artefatto
- Trovare una persona
- Protezione
- Attacco