

Viandanti del Filo

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

Tusei 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 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.

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. All'inizio del gioco uogni personaggio ne ha 3

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.

All'inizio del gioco sono 0.

Occorrente per giocare

Una copia dell'ultima pagina per ogni giocatore

Una o più matite e una gomma

Un Game Master e 2-4 giocatori

Fonti D'Ispirazione

GDR: Apocalypse World, Undying, Ghost Lines

Lettere: His Dark Materials, Brigada

Videogames: Dishonored, Bastion, Transistor

Crediti

Luca Imbriani, Gianluca Poma

Game Chef 2017

Confini | Filato, Eco, Taglio



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.

Modificatori

I modificatori rincarano o scontano la spesa di punti Filo che il personaggio deve spendere per compiere un'azione.

I modificatori della città e dell'oltre si sommano a quelli degli Estranei, al fine di determinare il costo finale di un'azione.

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

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.

Modificatori dell'Oltre

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

Tempestoso	Muoversi costa +2 PF
Silente	Percepire l'eco costa -2PF
Calmo	Muoversi costa -2 PF
Abbagliante	Usare le pistole costa +2 PF
Informe	Tagliare l'Oltre costa +2 PF
Scufo	Usare la pistola costa +1PF
Incombente	Le azioni per evitare gli estranei costano +3 PF
Bisbigliante	Percepire l'Eco costa +3PF



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.

I 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

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 vittima 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"

Modificatori degli Estranei

Prendine due che non siano in aperto conflitto. Il valore di Filo (P.F.) si somma.

Iroso	Asservire e intrappolare costa +2	6 P.F.
Subdolo	Asservire costa -2	4 P.F.
Orribile	Usare la lama costa +1	4 P.F.
Viscido	Usare la lama o l'arpione costa +1	4 P.F.
Fascinoso	Asservire e intrappolare costa +1, ogni mossa di combattimento costa +1	4 P.F.
Potente	Asservire e intrappolare costa +3	7 P.F.
Antico	Asservire e intrappolare costa +5 Le mosse di combattimento costano +2	10 P.F.
Debole	Tutto costa -2	3 P.F.
Superbo	Asservire e intrappolare costa +2	4 P.F.

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.

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

Le 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'inalicabile 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.

Missioni

- Recuperare un oggetto
- Salvataggio di una squadra
- Scortare dei profughi
- Trasportare delle merci
- Scortare qualche notabile
- Trovare un Estraneo
- Affrontare un'orda di Estranei

Ripercussioni

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

Modificatori delle Città

Una piccola città ha un modificatore, una metropoli ne ha due. Prendine due che non siano in aperto conflitto		Paga
Affollata	Un Contatto extra per spesa di Risorse	5 Ris.
Isolata	Ogni Contatto costa due Risorse	6 Ris.
Povera	Ricerca Informazioni costa due Risorse meno	3 Ris.
Splendente	Ogni Ricerca Informazioni costa doppio	7 Ris.
Sordida	Si usano solo le Risorse e non i Contatti	4 Ris.
Caotica	I Contatti di questa città sono validi solo per questa sessione di gioco	4 Ris.
Accogliente	I viandanti hanno 2 contatti in più.	4 Ris.
Ostile	I viandanti non possono accumulare più di 2 contatti	4 Ris.

Mosse della città

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

III 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

Tratti dei Viandanti

Scegli 2 cerchiandoli: Sarcastico, Cortese, Altezzoso, Curioso, Avventato, Pavidò, Irascibile, Distaccato, Paziente, Misterioso, Inquieto, Bugiardo

Mosse dell'Oltre: Spendi un punto Filo per ogni conseguenza

Muoversi nell'Oltre

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

- 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.

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

Riavvolgere il filo

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

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

Scegli due mosse tra le seguenti:

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.

- 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 l'Oltre

un'operazione che richiede precisione chirurgica e l'utilizzo di una Lama Sottile. Tagliare permette di raggiungere altre città, muovendosi velocemente nell'Oltre.

- 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

Asservire un Estraneo

Gli estranei sono entità capricciose ed egoiste che cercheranno in tutti i modi di liberarsi o di portare la situazione a proprio vantaggio.

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

Intrappolare l'Estraneo

Imprigionare un estraneo legandolo ad un oggetto, per garantirsi servizi e favori.

- 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.

- L'Estraneo perde 3 Punti Filo
- L'arma non s'inceppea
- 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.

- 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)