

Introduzione:

Questo è un gioco di ruolo per 3-5 giocatori, uno di loro dovrà assumere il ruolo di narratore, mentre gli altri saranno i protagonisti.

Questo gioco vuole aiutarvi a raccontare storie di fughe intrise di segreti e dai finali misteriosi.

Cosa serve per giocare:

- Almeno 3d6, l'ideale è avere 7d6 per protagonista.
- Carta e penna
- Bigliettini su cui scrivere i segreti
- La mappa dello scenario scelto
- Bigliettini con i finali e le istruzioni

Narratore:

Il tuo ruolo è quello di gestire il mondo entro il quale si muovono i protagonisti, descrivendone ambienti e personaggi.

- Non pianificare le scene, lasciati trasportare dalle vicende e reagisci a quello che raccontano i protagonisti.
- Fai loro molte domande, per aiutarti a costruire le scene e per provocare una reazione (Cosa noti entrando nel ristorante? chi riconosci?)
- Usa gli elementi così raccolti costruire e arricchire le scene.
- Ricorda ai protagonisti che la minaccia è sempre dietro l'angolo.
- Dichiarare un conflitto quando incontrano un problema, i problemi sono specifici per ogni scenario e puoi trovare lì degli esempi.
- Stabilisci una posta per il conflitto assieme ai giocatori ed assicurati che tutti abbiano chiara la situazione.
- Quando introduci i problemi e imposti i conflitti tieni conto degli oggetti personali dei protagonisti e delle azioni dello scenario.
- L'ideale è coinvolgere ogni protagonista in 1-2 conflitti per ogni luogo, in modo da erodere le riserve di dadi.
- Tieni traccia dei png e della minaccia, aiutandoti con la mappa dello scenario. Su di essa trovi una serie di luoghi e possibili problemi ad essi associati. A parte il primo luogo e la Destinazione, gli altri sono facoltativi. Non limitarti agli esempi, ma cerca di creare problemi sfruttando le azioni e le risposte dei protagonisti.

I protagonisti:

Il vostro ruolo è quello di interpretare il personaggio che avete scelto fra quelli proposti dallo scenario, descrivendo le sue azioni, le sue emozioni e dandogli una voce.

All'inizio del gioco date un nome al vostro protagonista, descrivetelo brevemente e scegliete uno fra gli oggetti personali proposti dallo scenario; poi scrivete su due biglietti i vostri segreti e consegnateli ad altri protagonisti a vostra scelta, nessuno può ricevere più di due segreti in questo modo. Come ultima cosa prendete 5 dadi ed aggiungeteli alla vostra riserva, se non avete abbastanza dadi, basta tener traccia di quelli che vi rimangono con dei segni a matita.

Durante le scene rispondete alle domande del narratore, interagite fra voi e con il mondo che circonda i protagonisti e cercate di spingere la scena verso la risoluzione di uno dei vostri segreti.

Ricordatevi che siete in fuga, i vostri personaggi cercheranno di non lasciare tracce e di evitare i guai, ma come giocatori è vostro compito rendere la situazione complicata e giocare per vedere cosa succede quando le tracce vengono seguite e quando i guai vi trovano. Potete risolvere un segreto quando ritenete che sia stato messo in gioco ed esplorato a sufficienza durante la scena. Chiedete al protagonista che ve lo ha assegnato se concorda con voi e, in tal caso, cancellate il segreto e aggiungete un dado alla vostra riserva, altrimenti dovrete ritentare. Non dovete mai rivelare i segreti che avete ricevuto agli altri giocatori, nemmeno al narratore.

Affrontare i problemi (conflitti):

Quando i protagonisti incontrano un problema descrivono come lo affrontano, possono quindi spendere e lanciare fino ad un massimo di tre dadi dalle loro riserve per cercare di risolverlo. Se decidono di non spendere dadi i protagonisti ottengono automaticamente un successo parziale al costo di far avanzare la minaccia.

I protagonisti sono liberi di affrontare i problemi come preferiscono. Tuttavia, se la soluzione comprende una delle azioni dello scenario o l'utilizzo di un oggetto personale, è più facile ottenere risultati favorevoli

Esiti:

se i giocatori usano una delle azioni dello scenario o uno degli oggetti personali:

- Almeno un 6: Successo pieno.
- Almeno un 4+: Successo parziale, ottengono quello che vogliono, ma ad un costo.
- Nessun 4+: Fallimento.

se i giocatori non usano una delle azioni dello scenario:

- Almeno un 6: Successo pieno.
- Almeno un 5: Successo parziale, ottengono quello che vogliono, ma ad un costo.
- Nessun 5 o 6: Fallimento.

In caso di fallimento i giocatori devono scegliere fra:

- Spendere un dado aggiuntivo dalla loro riserva (se disponibile) per ottenere un successo parziale.
- Fare avanzare la minaccia ottenendo un successo parziale
- La situazione peggiora ed al fallimento successivo la minaccia avanzerà di 1 ed i protagonisti dovranno nuovamente scegliere una di queste opzioni.
- Fallire, rinunciando alla posta.

Il protagonisti raccontano i successi ed il narratore racconta i fallimenti e le complicazioni.

Condizioni:

Fallire nell'ottenere ciò che desiderano o nell'evitare un pericolo potrebbe portare i protagonisti ad ottenere delle condizioni. Le condizioni vengono appuntate dal giocatore e sono utilizzate come una traccia per indicare come il protagonista potrebbe comportarsi o cosa potrebbe desiderare. Le condizioni possono essere considerate dei problemi a tutti gli effetti e per rimuoverle è necessario agire in tal senso e, conseguentemente, lanciare i dadi. Alcuni esempi di condizioni: Affamato, Stanco, Spaventato, Paranoico, Arrabbiato, Sporco.

Prima ed Ultima scena:

La prima scena è definita per ogni scenario e si conclude quando i protagonisti decidono la destinazione verso cui stanno scappando e partono. Il narratore scrive il nome della destinazione sulla mappa.

Durante le scene successive i protagonisti possono decidere di cambiare destinazione, in questo caso il narratore deve semplicemente aggiornare la mappa.

L'ultima scena è quella di arrivo alla destinazione scelta; il narratore la descrive e poi assegna un finale ad ogni protagonista.

I protagonisti completano il proprio finale seguendone le istruzioni e poi lo passano al protagonista alla loro sinistra. In caso ci siano quattro protagonisti ogni biglietto deve essere passato e letto da 2 protagonisti. In caso ci siano solo due protagonisti, i biglietti non vengono passati ed il narratore ne legge solo uno. Da questo momento in avanti non dovete più parlare dei finali e dei segreti e non dovete leggere quelli che non sono stati utilizzati. Non tutti conosceranno tutti i finali ed il narratore avrà solo una vaga idea di cosa succede ad ognuno dei protagonisti, ma non ne conoscerà i dettagli.

La minaccia:

La minaccia viene definita nello scenario e rappresenta uno o più gruppi di inseguitori, a cui viene assegnato un contatore da 6 spazi. Ogni volta che la risoluzione lo richiede, il narratore fa avanzare il contatore. Se il contatore arriva a 6 la scena successiva è l'ultima e il narratore descrive come gli inseguitori raggiungono i protagonisti lasciandoli senza via di scampo; a questo punto la scena si interrompe. Da questo momento non potete più raccontare il finale o i segreti.

La minaccia può comparire in qualsiasi scena, ma la sua morsa sarà inesorabile solo nel caso in cui il contatore arrivi a 6.

Riconoscimenti:

Questo gioco è ispirato alle seguenti opere:

Lady Blackbird, Apocalypse World, 21 Guns, La torre nera, The End of The F***ing World, The Crimson Campaign.

Scenario: La Festa.

Introduzione:

Vi svegliate a mattina inoltrata, la festa è finita e la villa è un disastro. Carrie è accasciata sul tavolo della cucina, davanti a lei il revolver del padre e sulle sue spalle la giacca di Alex macchiata di sangue. Manca poco tempo ormai all'arrivo dei genitori di Carrie e per paura di essere accusati e finire in galera decidete di nascondere le prove e scappare con quel poco che avete. I protagonisti iniziano con gli stessi oggetti che i giocatori hanno nelle loro tasche o borse.

In questo scenario deve essere presente Alex.

Minaccia:

La polizia indaga sulla scomparsa del gruppo e sulla morte di Carrie, se il suo cadavere è stato trovato.

Azioni dello scenario:

I protagonisti usano un'azione dello scenario quando:

- Nascondono gli indizi
- Cambiano il proprio aspetto
- Commettono reati lievi
- Evitano o fuggono dalla polizia
- Mentono
- Si proteggono a vicenda

Oggetti:

In questo scenario i protagonisti possono decidere di perdere il loro oggetto personale per ottenere 2d6 aggiuntivi durante la risoluzione di un problema, anche se l'oggetto non è utilizzato direttamente.

Segreti:

Se uno dei segreti richiede di spingere un protagonista ad agire in qualche modo, non assegnatelo al giocatore di quel protagonista.

Finali:

Il narratore ne sceglie uno per ogni giocatore

- In tribunale dopo la cattura della polizia, chi c'è? quanto è dura la condanna?
- Da solo in fuga, dove stai andando?
- Tornato a casa, i tuoi ti accolgono? ti nascondono o sei stato assolto?
- Ucciso durante la cattura. Perché gli agenti ti hanno sparato? cercavi di proteggere qualcuno?

Personaggi:

Alex

Oggetto personale: La tua giacca, macchiata dal sangue di Carrie. Non vuoi separartene.

Segreti, scrivine due su dei biglietti ed consegnali ad altri protagonisti.

- Convinci Julie a rinunciare al proprio oggetto per aiutare il gruppo
 - Non aiutare qualcuno in difficoltà
 - Crea una falsa pista
-

Mike

Oggetto personale: La macchina fotografica. / Lo smartphone.

Segreti, scrivine due su dei biglietti ed consegnali ad altri protagonisti.

- Convinci Alex a distruggere la giacca.
 - Convinci gli altri a trovare un posto sicuro in cui riposare.
 - Spingi Ash ad usare il revolver.
-

Julie

Oggetto personale: Il portafogli di Carrie / I gioielli di Carrie

Segreti, scrivine due su dei biglietti ed consegnali ad altri protagonisti.

- Prepara delle prove per incastrare uno degli altri.
 - Cerca di procurarti più risorse di quante necessarie.
 - Mettiti in una situazione pericolosa.
-

Ash

Oggetto personale: Il revolver di Carrie

Segreti, scrivine due su dei biglietti ed consegnali ad altri protagonisti.

- Spingi un membro del gruppo ad allontanarsi.
- Cerca di convincere un membro del gruppo a stare dalla tua parte.
- Lascia degli indizi per il gusto di farlo.

Mappa

La villa di Carrie

Nascondere gli indizi, Rubare un'auto, Nascondere il corpo, Evitare i vicini, Scappare prima dell'arrivo dei genitori.

La strada

Evitare una pattuglia, Trovare un posto dove dormire, Incidente, Prestare soccorso.

La stazione di servizio

Evitare occhi indiscreti, Farsi riconoscere, Rifornire l'auto, Ottenere del cibo.

I sobborghi

Evitare la polizia, Finire invischiati in situazioni pericolose, Essere seguiti, Trovare nuovi vestiti, Trovare un posto sicuro.

Ospedale (se qualcuno è malato o ferito)

Essere riconosciuti, Incontrare un dottore, Rubare medicinali, Scappare.

Il villaggio

Attirare l'attenzione, Informarsi sullo stato delle indagini, Riposare in un luogo tranquillo.

Destinazione