**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.
* Dichiara 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 minacciaottenendo 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 procuarti 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**