

COME MI CHIAMO?

Taichi Suzuki

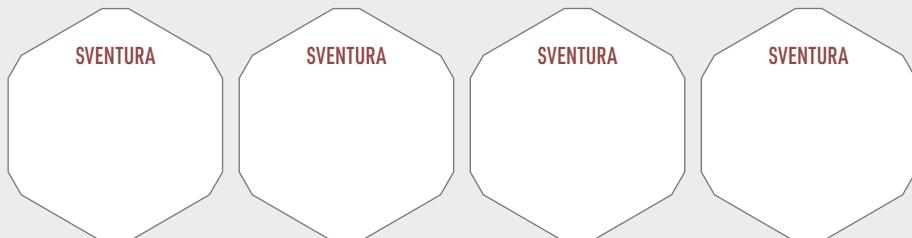


PER COSA SONO DISPOSTO A RISCHIARE?

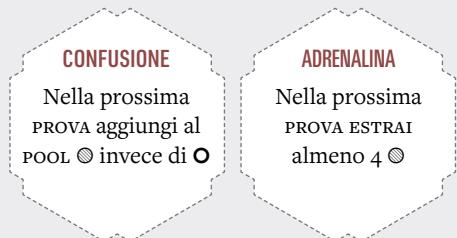
Un pezzo raro per la mia collezione



QUALI SVENTURE MI AFFLIGGONO?



COSA MI ANNEBBIA LA MENTE?



50 Kin

QUALI LEZIONI HO IMPARATO?

LEZIONE

LEZIONE

LEZIONE

AFFRONTI UNA PROVA QUANDO CIÒ CHE STAI TENTANDO DI FARE POTREBBE AVERE CONSEGUENZE NEGATIVE

1. Descrivi ciò che fai
 2. Aggiungi ● pari alla DIFFICOLTÀ che ti comunicherà il NARRATORE e ○ pari al numero di TRATTI che decidi di mettere in gioco
 3. ESTRAI da 1 a 4 ○ a tua scelta. Devi pescarli tutti assieme e alla cieca
 4. Decidi se RISCHIARE se vuoi ESTRARRE altri ○
 5. Usa ○ e ● che hai ESTRATTO per raccontare l'esito della PROVA

COME SI USANO I TOKEN POSITIVI E I TOKEN NEGATIVI

- Spendi il primo ○ per superare la PROVA
 - Spendi 1 ○ per migliorare l'esito della PROVA
 - Spendi 1 ○ e collocalo su un TRATTO messo in gioco durante la PROVA
 - Spendi 1 ● per accumulare ADRENALINA o CONFUSIONE
 - Spendi 1 ● come SVENTURA per fartene infliggere una dal NARRATORE
 - Spendi 1 ● come COMPLICAZIONE per far raccontare dal NARRATORE un esito imprevisto della SCENA

**RISCHI QUANDO VUOI ESTRARRE ALTRI TOKEN OLTRE A
QUELLI CHE HAI GIÀ ESTRATTO DURANTE UNA PROVA**

1. **ESTRAI** tanti ☀ quanti ne servono per arrivare a 5
 2. Consegnà tutti i ● **ESTRATTI** al NARRATORE, li spenderà al posto tuo
 3. Spendi i ○ **ESTRATTI** normalmente

AFFRONTI UNA PROVA CRUCIALE QUANDO LA CONSIDERI DETERMINANTE PER LO SVILUPPO DELL'EROE

1. Dichiara la **PROVA CRUCIALE** in qualsiasi momento prima di **ESTRARRE**
 2. Affronta la **PROVA** normalmente
 3. Scegli una di queste tre opzioni in base all'esito della **PROVA**
 - Guadagni un nuovo **TRATTO**, o ne cambi uno che hai già
 - Impari una **LEZIONE**
 - Vieni segnato da una **CICATRICE**

