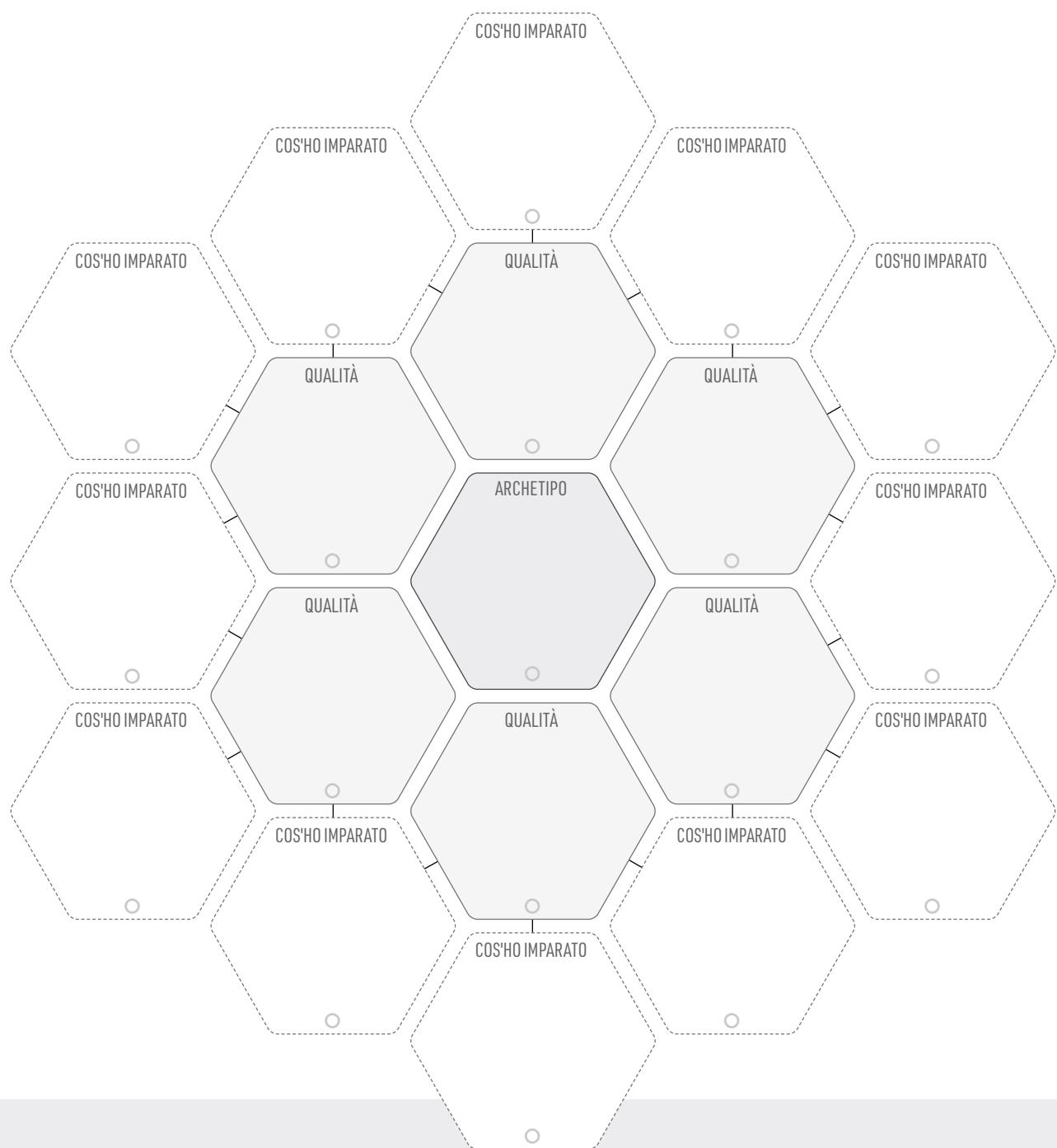


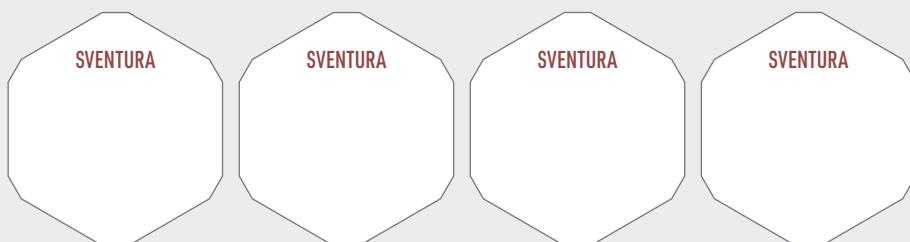
COME MI CHIAMO?



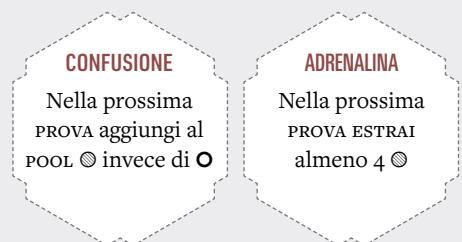
PER COSA SONO DISPOSTO A RISCHIARE?



QUALI SVENTURE MI AFFLIGGONO?



COSA MI ANNEBBIA LA MENTE?



## QUALI LEZIONI HO IMPARATO?

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 CONSIDERA 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**

