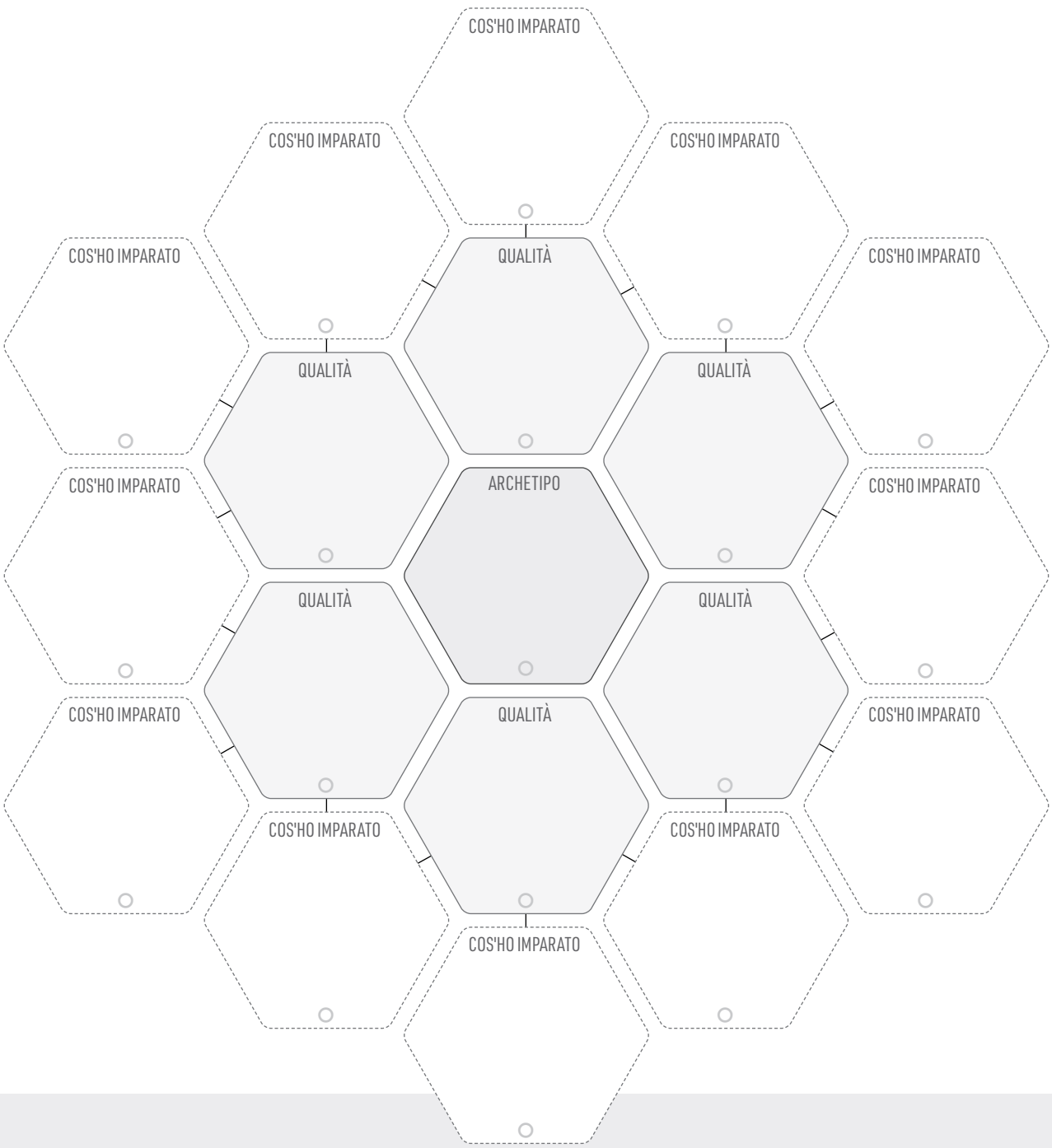


COME MI CHIAMO?



PER COSA SONO DISPOSTO A RISCHIARE?



QUALI SVENTURE MI AFFLIGGONO?

SVENTURA

SVENTURA

SVENTURA

SVENTURA

COSA MI ANNEBBIA LA MENTE?

CONFUSIONE

Nella prossima PROVA aggiungi al POOL ● invece di ○

ADRENALINA

Nella prossima PROVA ESTRAI almeno 4 ●

DI QUALI RISORSE DISPONGO?

APPUNTI

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 colloca 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. Consegna 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. Dichiarare 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

