

# NOT THE END

## SCHEDA DEL NARRATORE

### DIFFICOLTÀ: IL NUMERO DI ● CHE IL GIOCATORE DEVE AGGIUGERE AL SACCHETTO

- Facilissima: 1 ●
- Facile: 2 ●
- Normale: 3 ●
- Difficile: 4 ●
- Difficilissima: 5 ●
- Quasi Impossibile: 6 ●

### PERICOLO: IL NUMERO DI ● CHE, SE ESTRATTI, FANNO USCIRE DI SCENA L'EROE

- Per niente: Non è possibile USCIRE DI SCENA
- Poco: 4 ●
- Abbastanza: 3 ●
- Molto: 2 ●
- Estremo: 1 ●

### SUGGERIMENTI PER SVENTURE

- Limita la capacità di agire dell'EROE
- Influenza la sfera emotiva dell'EROE
- Influenza la sfera sociale dell'EROE
- Influenza la percezione che l'EROE ha di sé
- Influenza la condizione fisica dell'EROE
- Limita il tempo che l'EROE ha a disposizione
- Limita le risorse che l'EROE ha a disposizione
- Dai all'EROE un vincolo
- Insinua il dubbio nella mente dell'EROE

### SUGGERIMENTI PER COMPLICAZIONI

- Un antagonista ha un asso nella manica
- Qualcuno o qualcosa è più pericoloso del previsto
- Arriva una nuova minaccia in SCENA
- Si innesca un conto alla rovescia
- Il contesto è, o sarà, più ostile del previsto
- Gli EROI vengono divisi
- Entra in gioco una variabile imprevista
- Qualcos'altro richiede l'attenzione degli EROI
- Il nemico scopre qualcosa
- Arrivano brutte notizie

### PER AFFRONTARE LE PROVE, IL GIOCATORE

1. **Describe l'obiettivo dell'EROE:** e le azioni con cui cerca di ottenerlo, in modo da rendere chiaro quali TRATTI metterà in gioco
2. **Compone il SACCHETTO:** dovrai inserire tanti O quanti sono i TRATTI che mette in gioco, e tanti ● quant'è la DIFFICOLTÀ indicata dal NARRATORE
3. **ESTRAE da 1 a 4 O a sua scelta:** i O vanno ESTRATTI alla cieca e tutti in una volta.
4. **Decide se RISCHIARE:** Quando RISCHIA deve sempre arrivare ad avere un totale di 5 a ESTRATTI
5. **Spende i O ESTRATTI e racconta l'esito della PROVA:** i O per superare la PROVA o migliorare i TRATTI, i ● per imporsi ADRENALINA o CONFUSIONE, o chiedere al NARRATORE di imporgli SVENTURE o complicare la scena. Se ha deciso di RISCHIARE, il NARRATORE spende i ● al posto suo

### PROVE DI GRUPPO

- Un GIOCATORE affrontandola la PROVA normalmente. Ogni altro GIOCATORE coinvolto nella PROVA AIUTA o OSTACOLA il GIOCATORE che la AFFRONTA

### AIUTARE UN ALTRO EROE

1. Il GIOCATORE che aiuta aggiunge 1 O al SACCHETTO del GIOCATORE che riceve l'aiuto
2. Se GIOCATORE il GIOCATORE ESTRAE almeno 1 ●, chi ha aiutato deve spendere immediatamente 1 ● a sua volta (massimo 1)

### OSTACOLARE UN ALTRO EROE

1. Il GIOCATORE che aiuta aggiunge 1 ● al SACCHETTO del GIOCATORE che riceve l'aiuto
2. Se GIOCATORE il GIOCATORE ESTRAE almeno 1 O, chi ha aiutato deve spendere immediatamente 1 ● a sua volta (massimo 1)

### COMPETIZIONI TRA EROI

1. Ogni GIOCATORE coinvolto nella competizione affronta la PROVA, ma non mostra quanti O ha ESTRATTO.
2. Ogni GIOCATORE decide quanti dei O che ha ESTRATTO spendere nell'esito della PROVA, tutti i GIOCATORI, dopo aver deciso, devono dichiararlo in contemporanea
3. Il GIOCATORE che ha speso più O nell'esito della PROVA