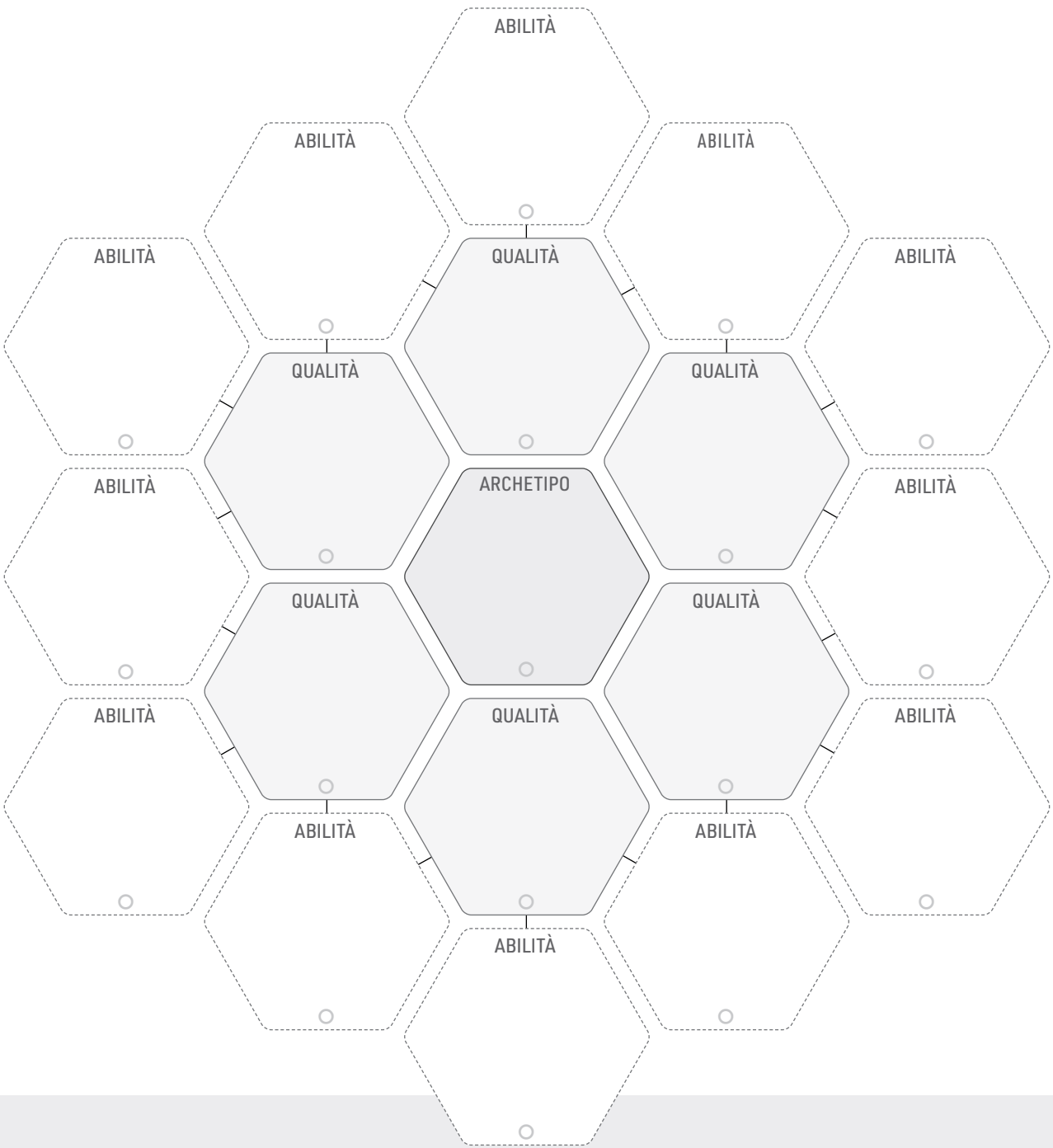


COME MI CHIAMO?



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
dovrai ESTRARRE
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. Se vuoi ESTRARRE altri ● puoi RISCHIARE
- 5. Spendi i ○ e i ● 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. Dichiarla 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