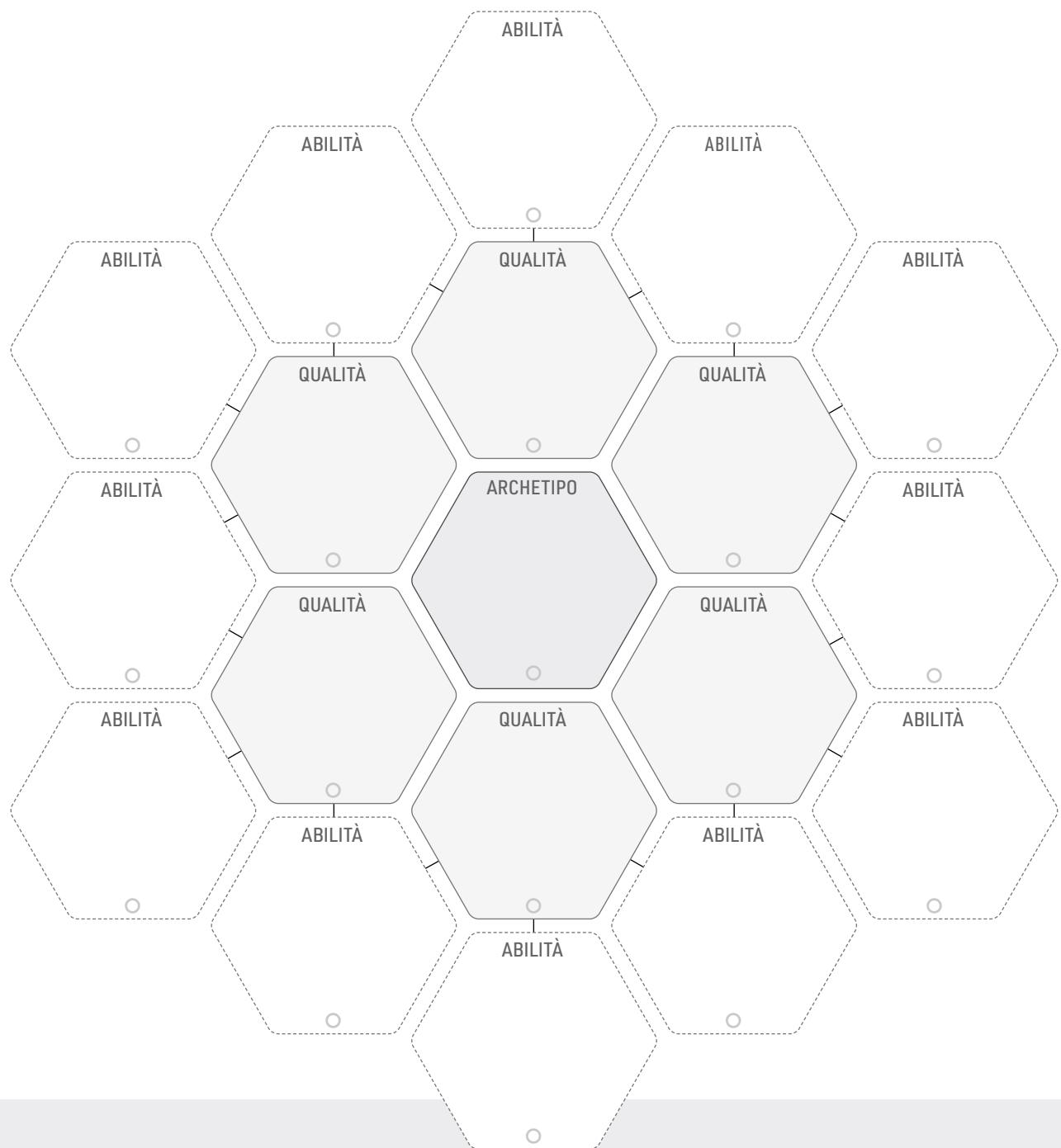


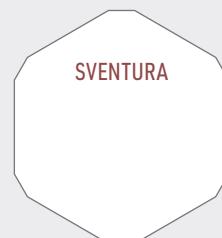
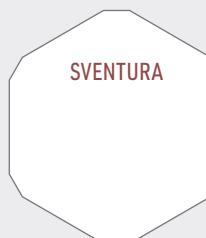
COME MI CHIAMO?



PER COSA SONO DISPOSTO A RISCHIARE?



QUALI SVENTURE MI AFFLIGGONO?



COSA MI ANNEBBIA LA MENTE?



**CONFUSIONE**

Nella prossima PROVA  
aggiungi al POOL ☀  
invece di ☀

**ADRENALINA**

Nella prossima PROVA  
dovrai ESTRARRE  
almeno 4 ☀

## 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. 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 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**