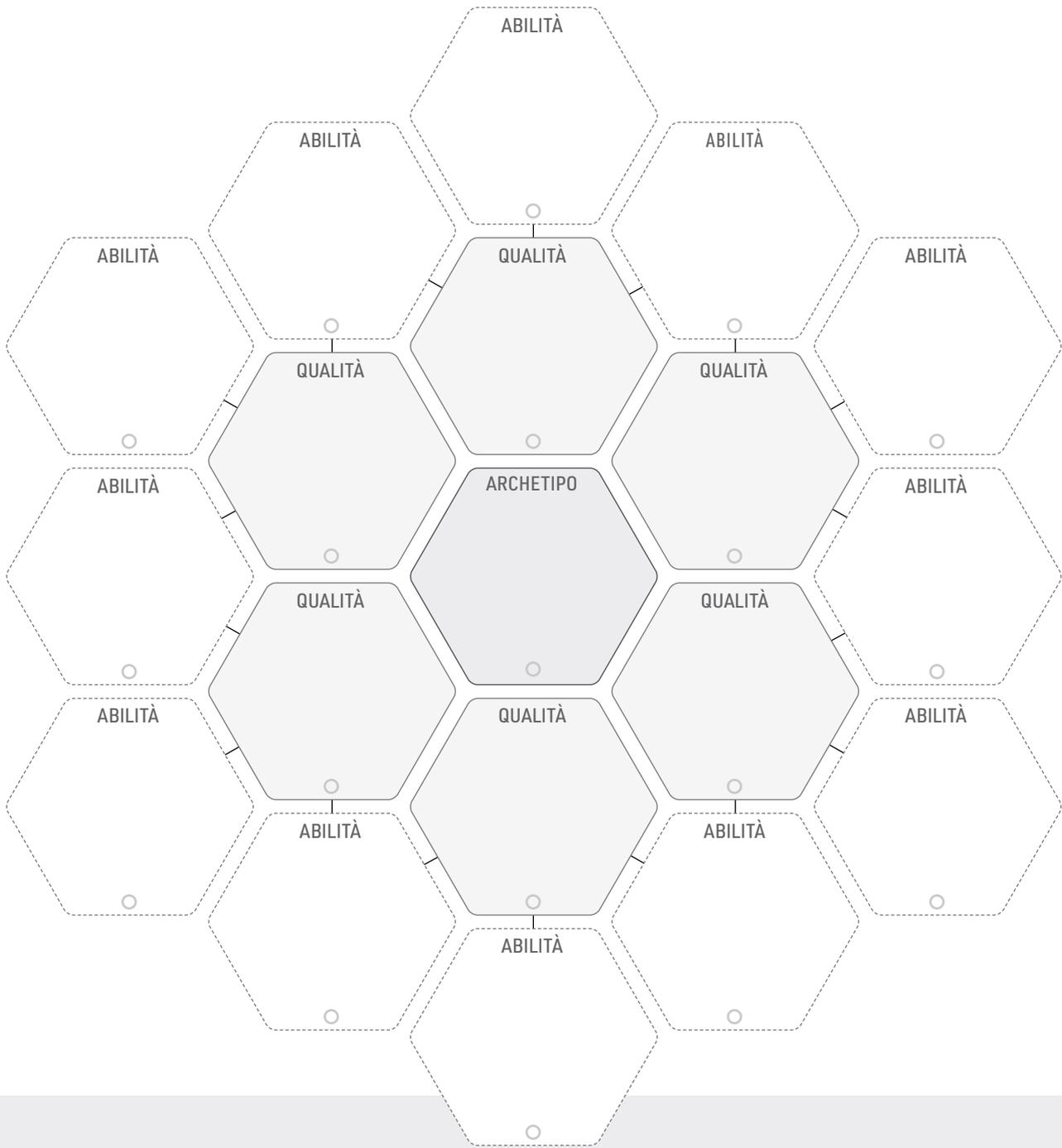


COME MI CHIAMO?



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 ●



## 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 farti 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. Dichiarala **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**