

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 é 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. **Descrive l'obiettivo dell'EROE:** e le azioni con cui cerca di ottenerlo, in modo da rendere chiaro quali TRATTI metterà in gioco
2. **Componi il SACCHETTO:** dovrà inserire tanti ○ quanti sono i TRATTI che mette in gioco, e tanti ● quant'è la DIFFICOLTÀ indicata dal NARRATORE
3. **ESTRAE da 1 a 4 ● a sua scelta:** i ● 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 ● ESTRATTI e racconta l'esito della PROVA:** i ○ 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 affronta la PROVA normalmente. Ogni altro GIOCATORE coinvolto nella PROVA AIUTA o OSTACOLA il GIOCATORE che la AFFRONTA. EROI costretti a partecipare e senza TRATTI per AIUTARE, devono OSTACOLARE.

AIUTARE 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 ●, 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 ○, 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 ○ ha ESTRATTO.
2. Ogni GIOCATORE decide quanti dei ○ 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 ○ nell'esito della PROVA ha vinto la competizione