SCHEDA DEL PERSONAGGIO

**Nome**: [iniziale del nome del giocatore]............................................................

**Autobiografia**

............................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................

**TRATTI DEL PERSONAGGIO e Livelli di Rigidità.**

1. .........................................................................................................................................
   1. ..............................................................................................................................
   2. ..............................................................................................................................
   3. ..............................................................................................................................
   4. ..............................................................................................................................
2. .........................................................................................................................................
   1. ..............................................................................................................................
   2. ..............................................................................................................................
   3. ..............................................................................................................................
   4. ..............................................................................................................................
3. .........................................................................................................................................
   1. ..............................................................................................................................
   2. ..............................................................................................................................
   3. ..............................................................................................................................
   4. ..............................................................................................................................
4. .........................................................................................................................................
   1. ..............................................................................................................................
   2. ..............................................................................................................................
   3. ..............................................................................................................................
   4. ..............................................................................................................................

SCHEDA DEL GUARDIANO

## *Tabella del divertimento*

SOGLIA DI RIGIDITÀ

TAGLI NARRATIVI

GIOSTRE

1.    Tiro a segno *essere presi di mira 3*

2.    Ruota panoramica *essere in balia degli eventi 3*

3.    Casa degli Specchi *essere trasparenti 4*

4.    Punching-ball *subire violenza 4*

5.    Seggiolini Volanti *paura 5*

6.    Autoscontro *cattiveria 5*

7.    Tunnel degli Orrori: *disgusto, orrore 6*

8.    Montagne Russe: *perdere il controllo 6*

SCHEMA DELLA PROCEDURA

1. Scegli un Taglio per il flashback e quindi una giostra con la relativa Soglia di Difficoltà. Più questa Soglia è bassa, maggiori difficoltà avranno i giocatori. Scegli un protagonista.
2. Imposta la scena di un Eco del Passato.
3. Attendi la risposta del protagonista
4. Narra le Criticità / nascondi un dado:
   1. Attendi le votazioni:
      1. La Criticità passa: per adesso tieni il dado. Il protagonista racconta.
      2. La Criticità non passa: elimina il dado. Tu racconti.
5. Tira i dadi che hai
6. Il protagonista cercherà di rubarti i dadi
7. Per ogni eventuale dado rubato, il protagonista creerà prima un Tratto, poi ulteriori livelli di rigidità.
8. I dadi che ti lascia, distribuiscili ai votanti
9. Passa a descrivere l’entrata del gruppo nella Giostra scelta.
10. Chi ha dadi tuoi li tirerà uno alla volta per vedere come vanno le narrazioni e confronterà il risultato con la Soglia di Rigidità.
11. Se tutti i dadi tranne quelli del guastafeste hanno successo lascia loro dire: “Ora siamo così felici che potremmo anche morire”. Il gioco è finito.