

Rompere il ghiaccio

~ Emily Care Boss ~
Tre emozionanti giochi su passione, relazioni e sentimenti

Nome personaggio
Colore preferito
Conflitto (3 dadi)

Tratti (1 dado l'uno)

Sé

Scambio:
.....
.....
.....

Lavoro

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

Svago

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

Promemoria:

Dadi bonus: narrazione che mette in vantaggio il personaggio.
massimo = 3

Ritiri: narrazione che mette in svantaggio il personaggio.
Massimo = numero fallimenti

Conflitto: inserisce il Conflitto nella scena.

Compatibilità: narrazione in due parti, una per ogni giocatore.

Attrazione

aumenta con tre successi



Compatibilità (2 dadi l'una)

aggiungi con quattro successi

Tiro di Attrazione

1. **Impostare la scena:** dove, quando, cosa
2. **Tirare i dadi Attrazione** (= Attrazione)
3. **Tirare i dadi bonus**
4. **Rtirare**

In un qualunque momento (una volta per turno):

5. Invocare il **Conflitto** (3 dadi)
6. Invocare una **Compatibilità** (2 dadi)

Non ritirare i dadi Conflitto o Compatibilità.

Successi: ☐ e ☐

Tutti i dadi sono dadi a sei facce.

Nome personaggio
Colore preferito
Conflitto (3 dadi)

Tratti (1 dado l'uno)

Sé

Scambio:
.....
.....
.....

Lavoro

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

Gioco

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

Assegna dadi bonus e Ritiri quando il Giocatore Attivo:

- Invoca uno dei suoi Tratti (può essere creato al volo).
- Descrive un elemento dell'ambientazione che arricchisce la scena.
- Descrive il personaggio fare qualcosa di carino/stupido (bonus/ritiri)
- Mette in luce uno dei tuoi Tratti.
- Narra qualcosa di genuino o creativo.
- Accetta un suggerimento della Guida.