

- ◆ Discuti come il tuo Personaggio se "Cioè che è successo è stato un bene per Katy?"
- ◆ Quando l'Interludio termina, passa questo Ruolo alla tua sinistra e prendi quello alla tua destra.

Durante l'Interludio

- ◆ Segui i principi del tuo Ruolo.

Durante la Scena

- ◆ Fai domande mirate e suggerimenti fantasiosi.

Impostare la Scena

- ◆ Bere è sempre parte della conversazione.
- ◆ Puoi sempre usare le Meccaniche di Sicurezza.
- ◆ Il Mondo di Gioco e il Tea Party dovrebbero influenzarsi a vicenda. Gioca per riversarli l'uno nell'altro.

In qualsiasi momento del gioco

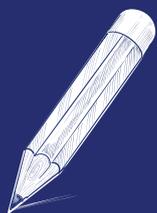
Sicurezza



Parla del Tempo se le cose sono troppo esplicite.



Parla di Zucchero per chiedere esplicito consenso.



Tira una Linea se non vuoi vedere quel tema.



Nome del Personaggio



Il tuo Nome

- ◆ Discuti come il tuo Personaggio se "Cioè che è successo è stato un bene per Katy?"
- ◆ Quando l'Interludio termina, passa questo Ruolo alla tua sinistra e prendi quello alla tua destra.

Durante l'Interludio

- ◆ Segui i principi del tuo Ruolo.

Durante la Scena

- ◆ Fai domande mirate e suggerimenti fantasiosi.

Impostare la Scena

- ◆ Bere è sempre parte della conversazione.
- ◆ Puoi sempre usare le Meccaniche di Sicurezza.
- ◆ Il Mondo di Gioco e il Tea Party dovrebbero influenzarsi a vicenda. Gioca per riversarli l'uno nell'altro.

In qualsiasi momento del gioco

Sicurezza



Parla del Tempo se le cose sono troppo esplicite.



Parla di Zucchero per chiedere esplicito consenso.



Tira una Linea se non vuoi vedere quel tema.



Nome del Personaggio



Il tuo Nome

- ◆ Discuti come il tuo Personaggio se "Cioè che è successo è stato un bene per Katy?"
- ◆ Quando l'Interludio termina, passa questo Ruolo alla tua sinistra e prendi quello alla tua destra.

Durante l'Interludio

- ◆ Segui i principi del tuo Ruolo.

Durante la Scena

- ◆ Fai domande mirate e suggerimenti fantasiosi.

Impostare la Scena

- ◆ Bere è sempre parte della conversazione.
- ◆ Puoi sempre usare le Meccaniche di Sicurezza.
- ◆ Il Mondo di Gioco e il Tea Party dovrebbero influenzarsi a vicenda. Gioca per riversarli l'uno nell'altro.

In qualsiasi momento del gioco

Sicurezza



Parla del Tempo se le cose sono troppo esplicite.



Parla di Zucchero per chiedere esplicito consenso.



Tira una Linea se non vuoi vedere quel tema.



Nome del Personaggio



Il tuo Nome

- ◆ Discuti come il tuo Personaggio se "Ciò che è successo è stato un bene per Katy?"
- ◆ Quando l'Interludio termina, passa questo Ruolo alla tua sinistra e prendi quello alla tua destra.

Durante l'Interludio

- ◆ Segui i principi del tuo Ruolo.

Durante la Scena

- ◆ Fai domande mirate e suggerimenti fantasiosi.

Impostare la Scena

- ◆ Bere è sempre parte della conversazione.
- ◆ Puoi sempre usare le Meccaniche di Sicurezza.
- ◆ Il Mondo di Gioco e il Tea Party dovrebbero influenzarsi a vicenda. Gioca per riversarli l'uno nell'altro.

In qualsiasi momento del gioco

Sicurezza



Parla del Tempo se le cose sono troppo esplicite.



Parla di Zucchero per chiedere esplicito consenso.



Tira una Linea se non vuoi vedere quel tema.



Nome del Personaggio



Il tuo Nome

- ◆ Discuti come il tuo Personaggio se "Ciò che è successo è stato un bene per Katy?"
- ◆ Quando l'Interludio termina, passa questo Ruolo alla tua sinistra e prendi quello alla tua destra.

Durante l'Interludio

- ◆ Segui i principi del tuo Ruolo.

Durante la Scena

- ◆ Fai domande mirate e suggerimenti fantasiosi.

Impostare la Scena

- ◆ Bere è sempre parte della conversazione.
- ◆ Puoi sempre usare le Meccaniche di Sicurezza.
- ◆ Il Mondo di Gioco e il Tea Party dovrebbero influenzarsi a vicenda. Gioca per riversarli l'uno nell'altro.

In qualsiasi momento del gioco

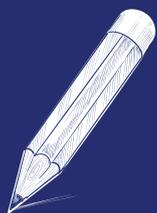
Sicurezza



Parla del Tempo se le cose sono troppo esplicite.



Parla di Zucchero per chiedere esplicito consenso.



Tira una Linea se non vuoi vedere quel tema.



Nome del Personaggio



Il tuo Nome