

Primo Contatto

Un enorme oggetto celeste si è abbattuto sul Sud America, decimando la popolazione e disabilitando qualunque interfaccia radio. Sarà noto nella storia come Primo Contatto: la creazione della prima bolla di magia.

(Gioco in sviluppo, soggetto a modifiche)



Giocare una situazione

1. Il game master propone un luogo fantastico, l'aspetto di un antagonista o un problema da risolvere.
2. Tutti i personaggi forniscono un contributo, i rispettivi giocatori hanno equo spazio di parola.
3. Se il game master propone una prova i personaggi tentano di risolverla, eventualmente con 1d20 (diventi, o dado a venti facce).
4. Il game master sintetizza gli accadimenti e narra le conseguenze.

Avventura. Più situazioni, una di seguito all'altra.

Quando lo spazio conta

Zona. Area astratta, decisa dal game master, delimita lo spazio di una situazione. I personaggi possono spostarsi da una zona all'altra spendendo azioni.

Luogo. Più zone, una adiacente all'altra.

Prove

Prova di interazione. Il GM stabilisce la difficoltà.
1d20 + caratteristica indicata dal GM

Prova di attacco. Attaccante cerca di superare la difesa, bersaglio cerca di superare l'intensità.
1d20 + caratteristica preferita di ciascuno

Prova di difesa. Bersaglio cerca di superare l'intensità.
1d20 + caratteristica preferita dell'attaccante

Doti

Sono le capacità fondamentali o paranormali del personaggio. Una dote è suddivisa in:

- Un **flusso**, che attiva la dote e ne influenza la forza.
- Un **potere**, che definisce cosa la dote fa.
- Un **attrezzo**, che descrive in che modo la dote si propaga nello spazio.

Caratteristiche. Audacia, Maestria, Destino.
Da -5 a +5, una va scelta come preferita.

Intensità. 8 + caratteristica preferita + n. flussi.

Difesa. 12 o valore attrezzatura.

Economia delle azioni

Modalità libera. Le situazioni si susseguono senza limiti di tempo o ordine particolari.

Ok per: esplorazioni, interazioni, bassa tensione.

Modalità a turni. Ogni turno: 1 azione primaria + 1 secondaria. La primaria può fungere da secondaria.

Ok per: combattimenti, eventi frenetici, tattiche.

Azione	Costo
Interagire con l'ambiente	1 azione secondaria
Muoversi in 1 zona	1 azione secondaria
Cambiare zona	2 azioni secondarie
Invocare una dote con 1 flusso	1 azione primaria
Invocare una dote con n flussi	n azioni, una deve essere primaria

