

REGOLAMENTO RIASSUNTO

Tipi di prove:

Nome della prova	Utilizzo	Argomento	Può essere ripetuta dallo stesso PG?
Atletica	superare di una prova fisica	Comportamento di corpi nello Spazio	Sì
Destrezza	superare di una prova di manualità	Matematica e logica	Sì
Conoscenze (biologia)	esaminare un organismo o una persona	Biologia e medicina	No
Conoscenze (fisica)	esaminare un fenomeno fisico o un processo chimico	Fisica classica e chimica	No
Conoscenze (tecnologia)	esaminare un apparecchio elettronico o un software	Tecnologia, elettronica, informatica, fisica moderna	No
Percezione	accorgersi di qualcosa tramite vista o udito	Geografia astronomica	No
Interazione	Intuire qualcosa nel comportamento di una persona e trovare le parole giuste per interagirci	Storia dell'esplorazione spaziale	No

Per superare una prova di Conoscenze di può usare il **Gettone Conoscenza**, che garantisce un successo automatico. Il gruppo dispone di 3 Gettoni Conoscenza. Il fallimento di una prova può comportare il ferimento dei personaggi coinvolti o può richiedere un minuto di attesa

Altre azioni:

- **Cura** → permette a un giocatore di recuperare un Punto Vita; richiede 1 minuto di attesa; in quel minuto possono essere curati contemporaneamente tanti personaggi quanti la metà dei giocatori arrotondata per difetto (es. per cinque giocatori, se ne possono curare due).

Come funziona il **Minuto di Attesa**:

Il Master attiva la clessidra e si attende lo scadere di 1 minuto. In quel lasso di tempo viene fornita una curiosità a carattere scientifico.