

# I Punti Incremento regola

Set di regole, consigli e suggerimenti che descrivono l'assegnazione dei **Punti Incremento** al termine di ogni sessione di gioco per consentire ai Giocatori di incrementare le abilità dei propri Personaggi.

## Assegnazione dei Punti Incremento

Al termine di ogni sessione di gioco il Master avrà cura di assegnare ai Personaggi un certo numero di Punti Incremento (P.I.), che rappresentano l'esperienza guadagnata nel corso dell'avventura.

Per mantenere una alta equità di gioco, in linea con il regolamento finora presentato, si consiglia di assegnare un numero di P.I. compreso tra 1 e 10, tenendo presente che:

- Non si tratta di "dare un voto" al Personaggio, o al Giocatore: in nessun caso sarà opportuno dare un maggior numero di Punti Incremento ad un Personaggio per il solo fatto che ha avuto più fortuna con i dadi, o che ha condotto con successo il maggior numero di azioni: i P.I. devono rappresentare l'incremento del bagaglio di esperienze del Personaggio, e non sono quindi un parametro di valutazione dell'abilità di gioco.
- Per esperienza di un Personaggio non si intendono, ovviamente, solo le conoscenze culturali apprese; ben si adatta a questa definizione anche un'intuizione, una manovra particolarmente rischiosa portata a buon fine, o più in generale qualsiasi atto o comportamento che metta il personaggio di fronte a eventi o a situazioni con cui difficilmente aveva avuto modo di misurarsi in precedenza.

## Utilizzo dei Punti Incremento

I Punti Incremento guadagnati possono essere utilizzati in diversi modi, tra cui:

- acquistare una **Abilità Secondaria** (pagandone il relativo *Costo di Base* o *CdB*)
- incrementare il proprio punteggio in un'Abilità Secondaria o Speciale che si possiede
- acquistare Poteri e/o Incantesimi (a discrezione del Master) secondo le regole specifiche descritte nel sistema corrispondente (vedi **I Doni dei Paladini**, **Myst Power System**, etc.)

## Limitazioni all'utilizzo dei Punti Incremento

In nessun caso dovrebbe essere permesso ad un Personaggio di acquistare un'Abilità Speciale o un Talento con i Punti Incremento guadagnati, in quanto si tratta di Abilità legate a filo doppio con la vita del Personaggio; per questo motivo si consiglia di renderne possibile l'acquisto unicamente durante la **Creazione del Personaggio**.

Per quanto riguarda l'incremento del punteggio di un'Abilità **Secondaria** o **Speciale**, il numero di P.I. necessario dipenderà dal punteggio che già si possiede in quella determinata Abilità. Si ricorda per comodità la tabella già presentata nel Capitolo dedicato alla **Creazione del Personaggio**:

ABILITA' SECONDARIE		
Punteggio	Costo in PI	
attivazione	Costo di Base*	
da 1 a 10	1**	2**
da 11 a 20	2	4
da 21 a 30	3	6
da 31 a 40	4	8
da 41 a 50	5	10

Come si può facilmente vedere, quanto più alto è il punteggio di un'Abilità **Secondaria** o **Speciale**, tanto più alto sarà il suo *Costo Progressivo* e di conseguenza sarà più costoso aumentarlo in termini di P.I..

## Altre possibilità di guadagno dei Punti Incremento

In aggiunta a quelli guadagnati in conseguenza delle Avventure, il Master potrà ideare modalità aggiuntive con cui procedere all'assegnazione di *Punti Incremento*. Alcuni esempi:

Assegnazione dei Punti Incremento in conseguenza di un Triplo Zero

La presente regola "premia" il Personaggio che riesce ad effettuare un'azione riuscita particolarmente bene, conseguendo con tutta probabilità un risultato determinante, tramite la realizzazione di tre o più zeri durante i Tiri.

- La realizzazione di 3 Zeri, anche a seguito di eventuali tiri aggiuntivi, ritiri o tiri o acquistati mediante Fortuna (o altro), farà guadagnare al Personaggio 3 **Punti Incremento**.
- Ogni Zero realizzato successivamente al terzo farà a sua volta guadagnare al Personaggio 1 **Punto Incremento** aggiuntivo.

## Incremento guidato delle Abilità Secondarie

Il Master può decidere di gestire personalmente gli incrementi dei vari Personaggi del Party, o di supervisionare direttamente la gestione e la spesa di *Punti Incremento* assegnati, ma nella maggior parte dei casi si consiglia di limitare controlli troppo oppressivi: migliorare le capacità del proprio PG è un compito che andrebbe lasciato ai gusti del Giocatore, fermo restando che nessun Personaggio dovrebbe subire incrementi esagerati o eccessivi.

Allo scopo di evitare questo, il Master potrà trovare utile fissare dei paletti, di comune accordo con tutti i Giocatori, per evitare che si vengano a creare situazioni surreali: una saggia decisione, ad esempio, può essere quella di impedire che un'abilità subisca incrementi superiori ai 2-3 punti al mese; questa limitazione eviterà che un Personaggio possa raggiungere in qualche settimana gli stessi risultati di chi si applica da anni in quella stessa Abilità.

E' consigliabile inoltre che ad essere incrementate siano soprattutto le Abilità che il Personaggio si trova effettivamente ad utilizzare: un'avventura ambientata in mare potrà dare ai Personaggi ottime nozioni di *Cartografia*, *Nuotare* e *Pilotare navi*, ma difficilmente li renderà migliori cavalleggeri o geologi.

Tali motivazioni non dovrebbero essere trascurate soprattutto per quanto riguarda incrementi di Abilità nelle quali il Personaggio possieda un punteggio già molto elevato: per un PG con 40 in *Corpo a Corpo* sarà molto difficile imparare qualcosa che già non sa, e le normali scaramucce da taverna non saranno certo motivazioni sufficienti per farlo diventare ancora più bravo. In ogni caso, le motivazioni andranno discusse di comune accordo con il/i Master di competenza.

## Voci correlate

---

### Manuale di Myst

- **Manuale di Myst**
  - **Creazione del Personaggio**
  - **Abilità Primarie e Abilità Secondarie**
  - **Abilità Speciali e Talenti**
  - **Le Azioni di Gioco**
  - **Il Combattimento**
  - **Il Combattimento (Regole Avanzate)**
  - **Danni e Ferite**
  - **Ambientazioni, Campagne ed Avventure**
  - **I Punti Incremento**
  - **Equipaggiamento**
  - **Armi, Armature, Elmi e Scudi**
  - **Modifiche Razziali**