

Le Azioni di Gioco regola

Set di regole che controllano lo svolgimento delle azioni dei Personaggi. Utilizzo delle Abilità Primarie e Secondarie, loro effetto in termini di gioco e risultati particolari del tiro di dado.

Il Personaggio in Azione

Una volta apprese le regole per creare il nostro Personaggio, è necessario prendere coscienza dei meccanismi che ne governano i movimenti e le azioni. Per Azione si intende qualsiasi atto effettuato dal PG, come aprire una porta, arrampicarsi su un albero, montare in sella ad un cavallo o muoversi senza compiere alcun rumore.

Le possibilità di successo o di fallimento di una Azione dipenderanno principalmente da due fattori:

- L'Abilità del Personaggio nel compiere quella determinata Azione.
- La Difficoltà dell'Azione che si desidera effettuare.

L'Abilità del Personaggio dipende in misura diretta dal Punteggio che egli avrà nell'Abilità Secondaria corrispondente (comunicata dal Master sulla base del tipo di Azione da svolgere) e nell'Abilità Primaria ad essa relativa: un PG con un punteggio alto in *Cavalcare*, unito ad una buona *Agilità*, avrà di certo maggiori possibilità di spronare un destriero alla massima velocità rispetto a un Personaggio con un punteggio inferiore o privo di quell'Abilità.

La Difficoltà dell'Azione dipenderà invece dalla valutazione del Master, che comunicherà di volta in volta il punteggio da raggiungere per compiere la manovra con successo.

Utilizzo delle Abilità

Nella maggior parte dei casi, per svolgere una qualsiasi Azione occorrerà sommare l'Abilità Secondaria ad essa relativa (es. *Cavalcare* per spronare il cavallo, o *Furtività* per muoversi silenziosamente) con l'Abilità Primaria corrispondente, ed aggiungere il risultato casuale del Tiro di 3 dadi a 10 facce *open-ended*:



Questo meccanismo è detto Tiro, e sarà il principale strumento con il quale i nostri Personaggi svolgeranno le loro Azioni.

Il punteggio totalizzato sommando **Abilità Primaria**, **Abilità Secondaria** ed il risultato di 3 dadi a 10 facce andrà confrontato con la Difficoltà stabilita dal Master per compiere quella determinata azione, secondo la seguente Tabella:

AZIONE	TIRO
Facilissima	10
Facile	20
Media	30
Piuttosto Difficile	40
Difficile	50
Molto Difficile	60
Difficilissima	70
Quasi Impossibile	80
Assurda	90
Miracolo	100

Esempio

Per ascoltare dei rumori sarà necessaria una prova di Intelligenza + Ascoltare + 3d10: la somma ottenuta, confrontata con la tabella delle difficoltà, indicherà la complessità dell'Azione effettuata dal Personaggio: se essa sarà uguale o superiore a quella stabilita dal Master per udire quei rumori, il Personaggio sarà riuscito a sentirli.

Tiro Open-Ended

Per *tiro open-ended* si intende un normale tiro di dado che prevede il tiro di un dado aggiuntivo (anch'esso *open-ended*) nel caso in cui il risultato ottenuto sia pari al massimo possibile per quel dado. Nel caso di *Myst*, la logica *open-ended* si applica tipicamente ai dadi a 10 facce (d10), quindi il risultato che provoca un *open-end* è, per l'appunto, un 10.

Esempio

Applichiamo la logica *open ended* al tiro di un dado a 10 facce (1d10): se tiriamo il dado e otteniamo un numero compreso tra 1 e 9, il risultato ottenuto sarà pari al numero stesso. Se invece otterremo un 10, il risultato ottenuto sarà pari a 10 + il risultato di un secondo dado a 10 facce che avremo cura di tirare di conseguenza. Nel caso in cui anche il secondo dado dovesse totalizzare un "10", il risultato ottenuto sarà pari a 10 + 10 + il risultato di un terzo dado a 10 facce che tireremo, e così via.

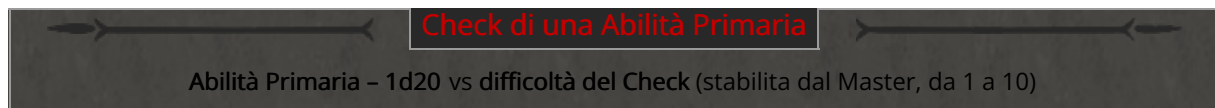
Come detto, il tiro di 3d10 effettuato per utilizzare qualsiasi Abilità Secondaria è sempre *open-ended*: questo consente a un Personaggio di poter totalizzare virtualmente risultati anche molto elevati, realizzando delle vere e proprie "imprese": si tratta comunque di eventualità relativamente rare, dei veri e propri colpi di fortuna che rispecchiano quelli che capitano talvolta nella realtà.

I Check delle Abilità Primarie

In alcuni casi particolari, il Master potrebbe avere il bisogno di misurare la *performance* di un Personaggio sulla base di una singola Abilità Primaria, senza dover ricorrere ad una Abilità Secondaria in particolare. Alcuni esempi:

- stabilire se il Personaggio si ricorda di un particolare nascosto nei meandri della sua memoria.
- stabilire se il Personaggio troverà del denaro per terra, incontrerà qualcuno lungo la sua visita al mercato.

Si tratta di eventualità che non si sposano bene con l'utilizzo di una Abilità Secondaria, e non è quindi opportuno ricorrere ad un Tiro. In questi casi il Master ha la possibilità di ricorrere a un *Check* nel seguente modo:



Un risultato negativo indicherà il fallimento del *Check*: un risultato negativo indicherà un successo, parziale o totale a seconda dell'entità del risultato e della difficoltà che il Master ha attribuito al *check*. Un risultato di 20 sul tiro del dado a 20 facce indicherà comunque un fallimento, mentre un risultato di 1 indicherà un successo automatico.

Risultati particolari

La tabella seguente mostra una serie di risultati particolari relativi al tiro dei tre dadi a dieci facce: in conseguenza dell'uscita di uno dei numeri indicati (o della *coppia*, o del *tris*) occorrerà considerare e quando possibile applicare gli effetti descritti. Particolare attenzione va prestata ai cosiddetti *tris* o *triple*, che nel regolamento di *Myst* rivestono una certa importanza: si tratta di risultati contraddistinti da un esito eccezionalmente positivo o negativo che può manifestarsi in modi particolari (con effetti collaterali, conseguenze negative, etc.).

Zero (0)

Noto anche come *Open-End*. Per ogni *zero* presente nel Tiro è possibile tirare un dado extra, sommandolo al precedente risultato; nel caso di un ulteriore *zero* si potrà tirare un ulteriore dado aggiuntivo, e così via.

Doppio Uno (1-1)

Fallimento Automatico. L'azione fallisce a prescindere dal risultato del Tiro, come se la Difficoltà minima richiesta non sia stata raggiunta. Il risultato numerico del Tiro potrà essere utilizzato per il calcolo di eventuali scarti o differenze rispetto alla Difficoltà (scarti di Attacco o di Difesa, calcolo del danno minimo, etc.): nel caso in cui la differenza tra Difficoltà e Tiro sia zero o negativa, si consideri un fallimento con lo scarto più lieve tra quelli possibili/elencati.

Triplo Uno (1-1-1)

Fallimento Critico. L'azione fallisce nel peggiore dei modi ripercuotendosi contro il Personaggio: quest'ultimo, oltre a ferirsi o danneggiarsi da solo, provocherà una situazione tale da compromettere o rendere impossibili ulteriori tentativi suoi e altrui.

Il risultato numerico del Tiro potrà essere utilizzato per il calcolo di eventuali scarti o differenze rispetto alla Difficoltà (scarti di Attacco o di Difesa, calcolo del danno minimo, etc.).

Triplo Due (2-2-2)

Danneggiamento o Rottura. L'azione fallisce a causa del (o provocando il) danneggiamento o rottura di qualcosa. Se l'azione prevede l'utilizzo di un'arma o un'oggetto, quest'ultimo viene danneggiato, rotto o reso inutilizzabile; in caso contrario il danneggiamento può riguardare oggetti indossati dal Personaggio (abiti, scarpe, etc.) oppure oggetti e strutture presenti nel luogo circostante (strade, pavimenti, staccionate, terreno instabile, etc.). Il Master può inoltre valutare la possibilità di un danneggiamento fisico del Personaggio (storta, slogatura) ovvero di una "rottura" simbolica dell'azione (frintendimento, incomprensione, etc.).

Il risultato numerico del Tiro potrà essere utilizzato per il calcolo di eventuali scarti o differenze rispetto alla Difficoltà (scarti di Attacco o di Difesa, calcolo del danno minimo, etc.).

Triplo Tre (3-3-3)

Fuoco Amico. L'azione fallisce in malo modo, ritorcendosi contro un compagno o alleato del Personaggio che la compie. In tutti i casi in cui l'azione - o il suo fallimento - preveda possibili conseguenze negative (un attacco, il travaso di una sostanza bollente, etc.), queste hanno luogo ai danni di uno o più compagni o alleati determinati a caso. In tutti gli altri casi, l'azione fallirà provocando un impedimento generico alla prossima azione utile di uno o più compagni o alleati determinati a caso (rumore, distrazione, etc.).

Il risultato numerico del Tiro potrà essere utilizzato per il calcolo di eventuali scarti o differenze rispetto alla Difficoltà (scarti di Attacco o di Difesa, calcolo del danno minimo, etc.).

Triplo Quattro (4-4-4)

Caduta Rovinosa. L'azione fallisce provocando la caduta del Personaggio che la compie. In tutti i casi in cui l'azione - o il suo fallimento - preveda la possibilità di perdere l'equilibrio, il Personaggio cadrà vittima di questa eventualità. In tutti gli altri casi, l'azione fallirà provocando un rallentamento o un impedimento generico al Personaggio e alle sue prossime azioni.

Il risultato numerico del Tiro potrà essere utilizzato per il calcolo di eventuali scarti o differenze rispetto alla Difficoltà (scarti di Attacco o di Difesa, calcolo del danno minimo, etc.).

Triplo Cinque (5-5-5)

Brutta Figura. L'azione fallisce provocando un effetto comico, ridicolo o comunque inadeguato. Nel caso di azioni che riguardino l'interazione tra personaggi il Master potrà chiedere al giocatore di interpretare le circostanze di un "fraitendimento" stabilito da lui o proposto dal giocatore stesso; in caso contrario, l'azione del Personaggio verrà fraintesa e/o risulterà particolarmente inopportuna o fuori luogo (una gaffe più o meno grave, una mancanza di rispetto, una brutta figura, etc.). Il Master dovrebbe fare comunque attenzione a non alterare la caratterizzazione del Personaggio in modo incompatibile con l'interpretazione desiderata dal Giocatore, accettando eventuali correzioni formali e cercando di accordarsi con lui sull'effetto finale.

Il risultato numerico del Tiro potrà essere utilizzato per il calcolo di eventuali scarti o differenze rispetto alla Difficoltà (scarti di Attacco o di Difesa, calcolo del danno minimo, etc.).

Triplo Sei (6-6-6)

Nebbia Oscura. Il *Tris* non condiziona lo svolgimento dell'azione, che avrà o meno luogo a seconda del risultato ottenuto (contando un risultato di 18). L'azione scatena però conseguenze impreviste e sovranaturali, provocando il risveglio di qualcosa di antico e misterioso a seconda dell'**ambientazione**. Nel caso dell'**ambientazione di riferimento** questi eventi prendono il nome di **Nebbia Oscura** e sono descritti nella **voce relativa**.

Triplo Sette (7-7-7)

Azione Spavalda. Il *Tris* non condiziona in alcun modo lo svolgimento dell'azione, che potrà riuscire o meno a seconda del risultato ottenuto (contando i tre 7 più eventuali altri dadi tirati). Il Personaggio avrà però modo di mettersi particolarmente in mostra, attirando l'attenzione di eventuali nemici o dando una forte impressione di sicurezza, competenza e/o spavalderia: il Master avrà il compito di fare in modo che questa attitudine sia causa di conseguenze impreviste (avversari che si gireranno in direzione del Personaggio, astanti impressionati, etc.), eventualmente chiedendo al Giocatore di aggiungere qualche dettaglio interpretativo per rendere meglio l'effetto (sentenze o dichiarazioni esclamate a gran voce, gesti di grande impatto scenico, etc.).

Triplo Otto (8-8-8)

Conseguenze Negative. L'azione avrà successo a prescindere dal risultato del Tiro, come se la Difficoltà richiesta fosse stata raggiunta. Il risultato numerico del Tiro potrà comunque essere utilizzato per calcolare l'entità del fallimento (scarti di Attacco o di Difesa, differenza tra Tiro e Difficoltà richiesta, etc.). Nel caso in cui sia un Attacco, il Tiro batterà qualsiasi Difesa salvo quelle basate a loro volta su un 8-8-8, 9-9-9 o 0-0-0. Nel caso in cui sia una Difesa, il Tiro batterà qualsiasi Attacco. L'azione avrà però delle conseguenze negative, che dovranno essere determinate dal Master a seconda della situazione: temporanea perdita dell'equilibrio, parziale cedimento dell'arma o di uno degli oggetti coinvolti, ansia, paura, batticuore, eccesso di sicurezza, percezione imprecisa di ciò che si è appena fatto, e così via. In termini di gioco si suggerisce comunque di non andare oltre a una penalità di -5/-10 alla successiva azione del Personaggio.

Triplo Nove (9-9-9)

Eccesso di Zelo. L'azione avrà successo a prescindere dal risultato del Tiro, come se la Difficoltà richiesta fosse stata raggiunta. Il risultato numerico del Tiro potrà comunque essere utilizzato per calcolare l'entità del fallimento (scarti di Attacco o di Difesa, differenza tra Tiro e Difficoltà richiesta, etc.). Nel caso in cui sia un Attacco, il Tiro batterà qualsiasi Difesa salvo quelle basate a loro volta su un 8-8-8, 9-9-9 o 0-0-0. Nel caso in cui sia una Difesa, il Tiro batterà qualsiasi Attacco. L'azione avrà inoltre un effetto di gran lunga superiore a quello previsto, cosa che potrebbe comportare dei

vantaggi e/o degli svantaggi al Personaggio che la esegue: un eventuale Tiro di Attacco di questo tipo potrà ad esempio infliggere una gran quantità di danni (massima o superiore al massimo) oppure distruggere l'oggetto adibito alla parata, ma anche danneggiare l'arma utilizzata o incastrarla in qualche modo; un Tiro di Atletica per scalare una parete provocherà il completamento dell'azione in metà del tempo previsto, ma potrebbe anche stancare oltremodo l'autore dell'arrampicata; un Tiro di Corpo a Corpo effettuato per far svenire un avversario potrebbe provocare danni molto più seri di quelli previsti; e così via. Il Master sarà libero di ambientare gli effetti che ritiene più opportuni, facendo attenzione a rendere le conseguenze positive più rilevanti di quelle negative: nella maggior parte dei casi un *Eccesso di Zelo* dovrebbe risolversi come a vantaggio del Personaggio, consentendogli di raggiungere traguardi a lui normalmente preclusi.

Triplo Zero (0-0-0)

Successo Totale. L'azione avrà successo a prescindere dal risultato del Tiro e al di là di ogni più rosea previsione, come se la Difficoltà richiesta fosse stata ampiamente superata. Ciascuno *zero* potrà inoltre essere tirato nuovamente (vedi *Open-End*) per incrementare il risultato numerico del Tiro, che potrà essere utilizzato per calcolare eventuali scarti di Attacco, Difesa o altre differenze rilevanti. Il Master avrà cura di descrivere l'entità del successo e, in tutti i casi dove questo è possibile, consentire un traguardo superiore alle aspettative. In conseguenza della realizzazione di questo *tris* il Master può inoltre decidere di assegnare Punti Incremento addizionali (vedi regola sui **Punti Incremento**).

Over

Con il termine *Over* si intende un Tiro con quattro o più risultati di dado uguali tra loro. In termini di gioco, un *Over* si verifica in modo analogo al rispettivo *Tris*, segue le medesime regole e provoca lo stesso tipo di effetti, i quali però avranno - a discrezione del Master - rilevanza, intensità e conseguenze incommensurabilmente superiori. Del resto, considerando che non è possibile ottenere un *Over* tramite dadi ottenuti mediante *open-end*, il numero di Tiri che danno la possibilità teorica di metterlo in gioco è molto basso. Il verificarsi di un *Over* è un evento straordinario, una vera e propria anomalia statistica diverse migliaia di volte più rara di un *Tris*: per questo motivo qualsiasi esagerazione, nei limiti della verosimiglianza cinematografica e dei limiti imposti dal grado *fantasy* dell'ambientazione, può eccezionalmente considerarsi ampiamente giustificata.

Regole particolari sui tris e sul "doppio uno"

- Per essere valido, un *tris* o un *doppio uno* deve essere necessariamente realizzato con i risultati utili del primo *set* di dadi tirati dal Giocatore, senza considerare i risultati dei dadi aggiunti al tiro grazie a risultati *open-ended*. In altre parole, i risultati che valgono ai fini dei *tris* e del *doppio uno* sono:
 - i 3d10 tirati inizialmente per effettuare l'azione.
 - eventuali dadi aggiuntivi acquistati prima del tiro spendendo punti di *Fortuna* o grazie ad altre abilità volte ad *aggiungere dadi* prima del tiro.
 - eventuali ritiri successivi di quegli stessi dadi, realizzati spendendo punti di *Fortuna*, **Talenti** o grazie ad altre abilità volte a *ritirare* uno o più dadi tra quelli presenti nel tiro iniziale.
- Nell'istante in cui viene realizzato un *tris* valido (di qualsiasi tipo, positivo o negativo) non è più possibile alterare o modificare il risultato dei dadi che lo hanno generato e/o operare in alcun modo per impedire ai suoi effetti di avere luogo: non sarà quindi più possibile spendere punti di *Fortuna*, utilizzare un eventuale **Talento** in quell'abilità o ricorrere ad altri modi per ritirare uno dei dadi interessati.
- A differenza di quanto accade per il *tris*, un risultato di *doppio uno* può sempre essere alterato mediante il ritiro di un singolo "1" o di entrambi grazie alla *Fortuna*, a un **Talento** o in qualsiasi altro modo previsto dal regolamento.

Esempio

Un tiro di *3d10* avente come risultato 8-8-0 non darà luogo a un *tris di otto* neppure se, in conseguenza dell'*open-end* dovuto allo zero, il giocatore totalizzerà un altro 8: viceversa, se il giocatore volesse ritirare quello zero utilizzando 5 punti di *Fortuna* e riuscisse a totalizzare un 8, il *tris di otto* avrebbe effettivamente luogo.

- Nei rari casi in cui vengono realizzati più risultati particolari all'interno dello stesso tiro, il Master ha il compito risolverli partendo dagli *Over*, quindi dai *Tris*, poi passando alle coppie e infine ai singoli dadi, ignorando del tutto eventuali risultati che portassero a situazioni in contraddizione rispetto a quelle già ambientate. Nel rarissimo caso in cui vi fosse più di un *Tris* e/o *Over*, la priorità dovrà essere data a quello avente valore nominale più alto: 0-0-0, quindi 9-9-9 e così via fino al 1-1-1.

Esempio

Un giocatore decide di spendere 10 punti di *Fortuna* per tirare 5 dadi: il Tiro realizza un risultato pari a 0-0-0-1-1: il Tiro va risolto dal Master partendo dal tris, quindi l'Azione è un *successo totale*: il doppio uno, che in condizioni normali prescriverebbe un *fallimento automatico*, è in palese contraddizione con il risultato precedente e quindi può essere ignorato. Una situazione leggermente diversa si sarebbe verificata qualora il giocatore avesse realizzato un risultato pari a 3-3-3-1-1: in quel caso il Master sarebbe con tutta probabilità riuscito ad ambientare una situazione in grado di contemplare entrambi i risultati, ovvero una azione che non soltanto fallisce ma provoca, contestualmente alla sua non riuscita, un grave disagio a un alleato del Personaggio.

Esempi di risultati comuni dovuti al tiro di 3d10

- Un Tiro di 4, 6 e 5 non presenta risultati particolari, e si traduce quindi in un risultato di $4+6+5=15$.
- Un Tiro di 1, 3 e 3 non presenta risultati particolari, e si traduce quindi in un risultato di $1+3+3=7$.
- Un Tiro di 1, 1 e 9 contiene un doppio uno, e si traduce quindi in un fallimento automatico a meno che il giocatore non abbia la possibilità di evitarlo utilizzando la *Fortuna*, un *Talento* o altri poteri o facoltà del proprio Personaggio che consentano di modificare il risultato di un dado.
- Un Tiro di 1, 0 e 4 contiene uno zero: il giocatore dovrà tirare un dado aggiuntivo e sommarlo al valore dei primi tre: se realizzerà un altro zero, dovrà tirarne un altro ancora, e così via. Se realizzerà un 1, la coppia di uno non dovrà essere considerata valida, poiché risultante da un dado tirato successivamente.
- Un Tiro di 0, 0 e 0 contiene un *tris di zero*, e si traduce quindi in un successo automatico.

Linee-guida per il Master

La responsabilità di stabilire l'impatto dei *tris* o *triple* in termini di gioco è del Master, che dovrà fornire al giocatore le necessarie linee-guida per consentire a quest'ultimo di poter interpretare nel migliore dei modi gli inattesi e/o sorprendenti risultati dell'azione del suo Personaggio.

F.A.Q.

Risultati Particolari

Cosa succede se, tirando 5 dadi o più, si verificano contemporaneamente un "tris" e un "doppio uno"?

- Come descritto nell'**apposito paragrafo**, il Master deve risolvere i risultati particolari partendo dagli *Over*, quindi dai *Tris*, poi passando alle coppie e infine ai singoli dadi, ignorando del tutto eventuali risultati che portassero a situazioni in contraddizione rispetto a quelle già ambientate. Nel caso specifico, dunque, il fallimento automatico prescritto dal *doppio uno* non si applica nel caso dei *Tris* che implicano un successo automatico (8-8-8, 9-9-9 e 0-0-0), mentre il Master dovrebbe cercare di tenerne conto in tutti gli altri casi.

Cosa succede se, tirando 6 dadi o più, si verificano contemporaneamente due "tris" ?

- Come descritto nell'**apposito paragrafo**, il Master deve risolvere i risultati particolari partendo dal *tris* numericamente più alto, scartando eventualmente *tris* che comportino situazioni di gioco palesemente contraddittorie. In altre parole, di fronte a un risultato di 0-0-0-3-3-3 si otterrà un *Successo Totale* senza alcun fallimento o conseguenza negativa, in quanto ciascuno degli effetti negativi prescritti dal secondo *tris* andrebbe a contraddire il successo incondizionato garantito dal primo.

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**

