



## **LA TOMBOLA DI MYST**

**versione 0.1b**

La Tombola di Myst è un “gioco nel gioco” che coinvolge i Giocatori, basato sui risultati dei tiri di dado che escono nel corso di una sessione: assolutamente da evitare nell’ottica di una campagna seria, può essere un passatempo simpatico per sessioni a breve termine senza troppe pretese.

## **REGOLE GENERALI**

All'inizio della sessione, il Master avrà cura di distribuire una cartella per PG. Il Giocatore avrà cura di "tappare", chiudendo le opportune finestrelle o facendo uso di oggetti come fagioli, ceci, etc., eventuali numeri presenti sulla tabella in corrispondenza di eventuali Tiri di Abilità Secondarie recanti il medesimo risultato numerico. Le cartelle non possono essere scambiate o regalate in nessun modo.

## **PARTNERSHIP – GIOCO A COPPIE**

Due giocatori (e non più di due) possono "accoppiarsi" nel gioco, unendo le loro cartelle ed aggiornandole entrambe con i risultati dei loro tiri; in questo caso, la possibilità di realizzare combinazioni vincenti viene più che raddoppiata, ma l'eventuale punteggio totalizzato verrà penalizzato di un gradino (un terno varrà come un ambo, e così via): in aggiunta a questo, ognuno dei due giocatori potrà decidere in modo del tutto autonomo di utilizzare entrambe le cartelle a suo piacimento (anche senza l'approvazione del partner).

Una partnership di gioco non potrà essere annullata fino alla fine della sessione; qualora ciò avvenisse, entrambe le cartelle verranno "resettate" al loro stato originale.

## **TIRI VALIDI**

I Tiri considerati validi sono:

- I risultati dei Tiri (Primaria + Secondaria + 3d10) richiesti dal Master\*.
- I risultati dei Check (d20) richiesti dal Master\*.

(\*) *Non sono validi tutti quei tiri richiesti dal giocatore o "estorti" al master in modo surrettizio dal giocatore.*

## I PREMI

RISULTATO	PREMIO (Uno a scelta)
UMBO	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 Punto di Fortuna, giocabile prima di un Tiro.</li> </ul>
AMBO	<ul style="list-style-type: none"> <li>2 Punti di Fortuna, giocabili prima di un Tiro.</li> <li><b>2ndTry</b>: possibilità di ritentare un'azione fallita (non a seguito di un doppio 1 o di un tris), con una difficoltà aumentata di 20 punti.</li> </ul>
TERNO	<ul style="list-style-type: none"> <li>3 Punti di Fortuna, giocabili prima di un Tiro.</li> <li><b>2ndChance</b>: possibilità di far ritentare ad un compagno (o ad un avversario) un successo o un fallimento (non a seguito di un doppio 1 o di un tris), con difficoltà aumentata o diminuita di 10 punti a scelta.</li> <li><b>JointRoll</b>: Possibilità di ritirare un dado di un compagno o di un avversario (ma non uno proprio!), anche in caso di doppio 1 (escludendo i tris).</li> </ul>
QUATERNA	<ul style="list-style-type: none"> <li>4 Punti di Fortuna, giocabili prima di un Tiro.</li> <li><b>CheckMate</b>: possibilità di realizzare con successo un check in un'Abilità Primaria (come se venisse tirato "1" su 1d20).</li> <li><b>Shield</b>: Il tiro del Giocatore (se stesso o altri) è "protetto" da interventi esterni; il Master non può ritirare alcun dado (perde cmq. I punti di fortuna spesi).</li> <li><b>TrisBoost</b>: Il Giocatore potrà tirare un dado aggiuntivo in caso di coppia (o di tris!), allo scopo di tramutare la coppia in tris, il tris in poker e così via.</li> </ul>
CINQUINA	<ul style="list-style-type: none"> <li>5 Punti di Fortuna, giocabili prima di un Tiro.</li> <li><b>SpellBreak</b>: L'incantesimo non ha alcun effetto sul giocatore (se stessi o altri); da giocare subito dopo il lancio di un incantesimo, e prima che il Master ne descriva gli effetti o tiri i danni.</li> <li><b>Speed</b>: Il Giocatore vince automaticamente l'iniziativa (si consideri come un risultato di -20).</li> <li><b>FiveDices</b>: Il giocatore potrà tirare 5 dadi (in luogo dei soliti 3) e scegliere i 3 che preferisce.</li> </ul>
TOMBOLA	<ul style="list-style-type: none"> <li>10 Punti di Fortuna, giocabili prima di un Tiro.</li> <li><b>BigBang</b>: Tutti i giocatori tirano 6 dadi nel Tiro prescelto, e scelgono i 3 che preferiscono.</li> <li><b>Revelation</b>: Il giocatore farà un sogno (o avrà una visione) a discrezione del Master, che gli rivelerà particolari sul futuro suo, dei suoi amici e/o della missione intrapresa.</li> </ul>

**N.B.:** Tutte le caselle corrispondenti ad ogni risultato (ad es., le tre caselle di un Terno) vengono "resettate" immediatamente dopo la riscossione del premio.