

Myst Power System (MPS) regola

Il **Myst Power System** (noto anche come **MPS**) è un sistema di regole che determina le meccaniche di gioco alla base dell'utilizzo di incantesimi, poteri o abilità sovranaturali di qualsivoglia tipo.

E' stato messo a punto con l'obiettivo di fornire un'interfaccia comune alle seguenti **Regole Aggiuntive** di **Myst**: **Gli Incantesimi dei Maghi**, **I Poteri dei Druidi**, **I Doni dei Paladini**, **Le Invocazioni dei Sacerdoti**, **I Poteri Oscuri dei Sekhmet** e altre ancora.

L'interfaccia fornita dal *Myst Power System* può essere facilmente utilizzata per rendere compatibile con il Regolamento di **Myst** qualsiasi elenco o regolamento di incantesimi, poteri o abilità sovranaturali, compresi quelli provenienti da altri Giochi di Ruolo.

Scheda MPS

In termini di gioco il **Myst Power System** prevede che ciascun potere o abilità sovranaturale sia ricondotto ad una serie di parametri presenti in forma di scheda (la **scheda MPS**). Questi parametri consentono all'incantesimo o al potere di essere utilizzato all'interno di un *round* di gioco in modo compatibile con quanto descritto nelle **Regole di Combattimento** di **Myst**.

Difficoltà

Misura la difficoltà legata all'utilizzo del potere. Può essere espresso mediante un singolo numero o una serie di numeri, ciascuno dei quali riconducibile a un livello e/o grado di intensità del potere. In termini di gioco, la Difficoltà rappresenta il risultato che occorre eguagliare o superare con un tiro di Tiro di **Abilità Primaria + Abilità Secondaria + 3d10** per attivare il potere. Nella maggior parte dei casi, salvo diversamente specificato nella Descrizione del potere, l'Abilità Primaria da utilizzare è la Volontà mentre l'Abilità Secondaria corrisponde all'Abilità propria di quella particolare tipologia di poteri: *Sortilegio*, *Evocazione*, *Necromanzia*, *Fede* o altra abilità analoga; esistono tuttavia molti poteri dove l'Abilità Secondaria corrisponde a una normalissima abilità comune.

Nel caso si tratti di una serie di numeri, rappresenta i molteplici risultati che il Personaggio può (o deve) eguagliare o superare per ottenere effetti di potenza crescente.

■ Valori possibili:

- Un singolo numero (o una serie di numeri) compatibile con la **Tabella delle Difficoltà** presentata nel capitolo **Le Azioni di Gioco** del Regolamento di Gioco di **Myst**.
- **VS** (*versus*), in tutti i casi in cui la Difficoltà non è un numero fisso ma è legata a un confronto tra due Tiri, solitamente tra chi lancia il potere e chi lo subisce.
- **N/A** (*non applicabile*), se l'utilizzo del potere non richiede alcun Tiro.

Costo

Determina il costo del potere (in termini di punti) che andrà sottratto da una o più sorgenti di potere (*Potere Magico*, *Potere Druidico*, *Armonia*, *Concentrazione*, *Haji*, etc.) a seconda della regolamentazione specifica relativa alla tipologia di potere. Anche in questo caso può essere espresso mediante un singolo numero o una serie di numeri: in quest'ultimo caso il Personaggio potrà avere la facoltà o l'obbligo (a seconda di quanto indicato nella **Descrizione**) di pagare uno dei **Costi** previsti dando vita a una versione più o meno "potente" del potere.

■ Valori possibili:

- Un singolo numero: il costo che il Personaggio dovrà pagare per tentare di attivare il potere.
- Una serie di numeri e/o possibilità alternative: il costo che il Personaggio potrà scegliere di pagare (a seconda di quanto indicato nella **Descrizione**) per dar vita a una versione più o meno "potente" del potere.
- **Note:** Il **Costo** va pagato all'inizio delle attività di lancio (immediatamente prima del Tiro) e viene quindi perduto in tutti i casi in cui il potere non ha luogo, fallisce o viene interrotto nel corso del lancio (vedi **Tempo di Lancio**).

Tempo di Lancio (TdL)

Misura il numero totale di azioni che è necessario effettuare per il completamento del lancio (e quindi, verosimilmente, il numero minimo di *round* di gioco necessari). Un valore pari a 1 (o *una azione*) indica quindi che il lancio del potere equivale a una qualsiasi azione di attacco. Un valore pari a 0 (o "istantaneo", *nessuno* o *N/A*) indica che il lancio del potere è immediato o automatico: colui che ne fa uso potrà quindi svolgere la sua azione in altro modo. Qualsiasi valore superiore a 1 sta a significare che la procedura di lancio si sviluppa nel corso di più *round*: il PG dovrà quindi spendere azioni aggiuntive nel corso dei *round* immediatamente successivi. Se non sarà in grado di farlo, ad esempio perché svenuto, stordito, gravemente ferito o altrimenti impossibilitato, l'incantesimo o potere sarà da considerarsi interrotto e non avrà luogo. Il **Costo** verrà comunque pagato a discrezione del Master e a seconda delle azioni già spese in rapporto al costo totale del potere (ad esempio: [Costo / TdL totale])

- TdL trascorso prima dell'interruzione).
- **Valori possibili:** Un certo numero di *Azioni* di gioco (generalmente corrispondenti ad altrettanti *round* di gioco) oppure *istantaneo*, *nessuno* o *N/A*.
- **Note:** Alcuni poteri o incantesimi collettivi, solitamente contraddistinti da una procedura di preparazione particolarmente lunga, consentono di "pagare" il Tempo di Lancio contando le Azioni di tutti i partecipanti coinvolti.

Tempo di Attivazione (TdA)

Misura il tempo che intercorre tra il termine del lancio e l'entrata in gioco del potere. Salvo diversamente specificato è espresso in *round* di gioco. Un valore pari a zero (o *istantaneo*) sta a significare che l'incantesimo o potere avrà luogo immediatamente dopo il completamento del **TdL**, in conseguenza dell'ultima azione di **TdL** del PG (e prima di altre eventuali azioni previste per quello stesso *round*); un valore pari a 1 significa che avrà luogo al termine di quello stesso *round*; un valore pari a 2 significa che avrà luogo alla fine del *round* successivo al *round* in cui viene completato il **TdL**, e così via. In conseguenza di questo, è possibile notare come un incantesimo o potere con **TdA** diverso da zero avrà sempre e comunque luogo al termine di un *round*.

Il **Tempo di Attivazione** funziona in modo molto simile al **Tempo di Lancio** con un a singola, importante differenza: il **TdL** è espresso in Azioni di gioco, il che significa che condiziona l'attività di chi si occupa della procedura o rituale di lancio (ed è dipendente da essa); il **TdA**, espresso in *round* di gioco, è totalmente indipendente dalle azioni e/o da quello che succede a chi ha completato il lancio e non vincola quest'ultimo in alcun modo. Si tratta quindi in buona sostanza di un lasso di tempo *impossibile da interrompere* con mezzi normali, trascorso il quale l'incantesimo o potere avrà luogo in ogni caso.

- **Valori possibili:** un certo numero di *round* di gioco oppure *istantaneo*.

Bersaglio

A seconda dei casi il bersaglio del potere può essere un singolo o un gruppo di creature o oggetti, una determinata area o volume (metri quadri, metri cubi, litri, etc.) o altri insiemi o sottoinsiemi specificati.

- **Valori possibili:** X creature, X oggetti, X metri quadri/cubi, X litri, etc.

Gittata

Indica a distanza massima entro la quale è possibile fare uso del potere (es.: X metri): talvolta include anche la distanza minima necessaria per attivarlo (es.: da A a B metri).

- **Valori possibili:** Un numero o un *range* di numeri (specificare l'unità di misura).

Durata

Indica la durata del potere in secondi, minuti, ore, giorni: può essere fissa o variabile, o dipendente da fattori particolari come la *Difficoltà* o il *costo* impiegato al momento del lancio.

- **Valori possibili:** Un numero o un *range* temporale (secondi, minuti, ore, giorni, etc.), oppure *variabile*.

Apprendimento

Indica il numero di **Punti Incremento** che il PG deve spendere per acquisire la possibilità di lanciare il Potere durante e/o successivamente al processo di Apprendimento: quest'ultimo può essere lungo, breve o persino istantaneo a seconda della tipologia di Potere. Il Costo di Apprendimento può essere pagato in qualsiasi momento, ma il Mago non potrà effettuare il Lancio del potere fino a quando non sarà stato interamente pagato.

Descrizione

Contiene tutte le informazioni tecniche, di gioco e di ambientazione dell'incantesimo o potere. Descrive sommariamente le modalità di utilizzo, il funzionamento, quello che viene visto o percepito dagli eventuali astanti, e tutto ciò che non è misurato dagli altri parametri o riconducibile ad essi.

La **Descrizione** è anche il posto giusto per indicare eventuali regole speciali o funzionamenti atipici dell'incantesimo o potere: qualsiasi eccezione, regola particolare o utilizzo non convenzionale dei parametri della scheda MPS dev'essere specificata e argomentata e motivata nella **Descrizione**.

Regole o Moduli che utilizzano il Myst Power System

- **Gli Incantesimi dei Maghi**
- **I Poteri dei Druidi**
- **I Doni dei Paladini**
- **Le Invocazioni dei Sacerdoti**
- **I Poteri Oscuri dei Sekhmet**