

Sinonimo di *livello*. Il termine viene utilizzato dal **Regolamento di Myst** in riferimento ai livelli delle **Abilità Secondarie**, dove a un *Tier* maggiore corrisponde un punteggio maggiore e quindi una maggiore padronanza/conoscenza dell'abilità (*the higher, the better*). All'interno del regolamento il *Tier* è solitamente indicato dalla lettera **T** seguita dal numero corrispondente: ad esempio, la dicitura **T2** sta ad indicare una Abilità Secondaria con un punteggio corrispondente a *Tier 2*, ovvero compreso tra 11 e 20.

Il Tier delle Abilità Secondarie

Il **Regolamento di Myst** prevede che le **Abilità Secondarie** abbiano un punteggio variabile da 0 a 50 punti. Tale punteggio è a sua volta raggruppabile nei seguenti Tier:

- 0 punti: Tier 0
- da 1 a 10 punti: Tier 1
- da 11 a 20 punti: Tier 2
- da 21 a 30 punti: Tier 3
- da 31 a 40 punti: Tier 4
- da 41 a 50 punti: Tier 5

Utilizzo del Tier

Il Tier va preso in considerazione ogniqualvolta un giocatore intende incrementare il punteggio di una Abilità Secondaria: i Punti Incremento necessari sono infatti pari al Costo Progressivo dell'Abilità Secondaria moltiplicato per il Tier raggiunto in conseguenza dell'incremento. Ad esempio, per incrementare una Abilità Secondaria da 39 a 40 punti (T4) sarà necessario un numero di PI pari al CP moltiplicato per quattro.