Myst: Regolamento di Gioco regolamento

Myst è un sistema di gioco messo a punto da un gruppo di appassionati di Giochi di Ruolo nel tentativo di raccogliere gli spunti più interessanti presenti nei vari regolamenti commerciali e amatoriali sperimentati ed integrarli con meccanismi volti a valorizzare gli aspetti carenti, trascurati o non sufficientemente approfonditi.

Il progetto, nel corso di molti anni di lavoro e di *playtesting*, è cresciuto fino a diventare **un regolamento completo**, che fornisce al *Game Master* e ai *Giocatori* tutti gli strumenti necessari per ideare e giocare *Campagne* ed *Avventure* indipendentemente dall' *ambientazione* scelta: il sistema, pur essendo dotato di una ambientazione ufficiale di riferimento di stampo *fantasy* medioevale (il Continente di Sarakon), consente infatti di essere utilizzato con pressoché qualsiasi tipo di scenario o ambientazione.

Il Regolamento di Myst, così come la sua ambientazione ufficiale di riferimento, è interamente contenuto all'interno di questa **Wiki** ed è completamente gratuito per la consultazione e/o per il Download. Tanto le regole quanto i singoli aspetti dell'ambientazione vengono inoltre costantemente aggiornati nel corso del tempo sulla base dei *feedback* e dei contributi della community dei *Game Master* e dei *Giocatori*. Chiunque abbia voglia di collaborare o contribuire al progetto può farlo liberamente utilizzando le aree tecniche di discussione previste all'interno del Forum di Myst.

Indice dei Capitoli

Segue un elenco dei capitoli che compongono il Regolamento di Gioco di Myst. Prima di affrontare la loro lettura si consiglia di leggere la Prefazione contenuta in fondo a questa pagina.

- Creazione del Personaggio. Introduzione al concetto di Personaggio in un Gioco di Ruolo e guida alla sua costruzione: scrittura del *background*, definizione degli aspetti psicologici e caratteriali, idee e spunti interpretativi.
- Abilità Primarie e Abilità Secondarie. Elenco delle principali abilità a disposizione del Personaggio e regole per la definizione e la distribuzione dei *punti incremento* iniziali.
- Abilità Speciali e Talenti. Integrazione del capitolo precedente, descrive la possibilità di aggiungere abilità particolari al proprio Personaggio per regolamentare capacità straordinarie e/o fuori dal comune (poteri magici, facoltà extra-sensoriali, rigenerazione, etc.) a seconda di quanto consentito dall'ambientazione di riferimento.
- Le Azioni di Gioco. Spiegazione delle meccaniche basilari per lo svolgimento di tutte le azioni di gioco: tiro dei Dadi e calcolo del risultato, risultati particolari, successi automatici e fallimenti critici, incidenza del caso e distribuzione statistica dei risultati.
- Il Combattimento. Integrazione del Capitolo precedente volto ad approfondire le meccaniche basilari alla base di ogni sorta di Combattimento o Scontro tra due o più Personaggi (a mani nude, con armi bianche e con armi da lancio o da tiro, etc.). Definizione della *Priorità*, manovre di *Attacco* e di *Difesa* e modificatori legati a condizioni particolari dei contendenti e/o dell'ambiente circostante.
- Danni e Ferite. Metodo centralizzato per il calcolo dei *Danni* dovuti all'esito di uno *Scontro* o *Combattimento* tra Personaggi. Ferite, sanguinamento, primo soccorso, infezioni, amputazioni, arti inutilizzabili e penalità in termini di gioco dovute al dolore o alle menomazioni subite.
- I Punti Incremento. Spunti e linee-guida per il calcolo dell'esperienza accumulata dei Personaggi (e conseguente incremento delle abilità) nel corso delle loro Avventure.
- Ambientazioni, Campagne ed Avventure. Idee, suggerimenti e riflessioni che il *Game Master* più o meno esperto può utilizzare al fine di creare, impostare ed ambientare il proprio universo di gioco.

Equipaggiamento e oggetti di uso comune

Una serie di elenchi dettagliati contenenti le informazioni relative ai principali oggetti comunemente utilizzati nel corso di una Campagna di gioco: armi e armature, vestiti e generi alimentari, cavalcature e altro: in altre parole, tutto quello che i Personaggi si trovano a utilizzare per vivere (e sopravvivere) nel corso delle loro Avventure.
Per ciascun oggetto, oltre a una breve descrizione, vengono fornite le informazioni relative alla sua diffusione e reperibilità e il costo di approvvigionamento medio (in valuta di riferimento). Per gli oggetti legati a situazioni di gioco specifiche - armi, armature, elmi etc. - sono inoltre presenti i dati di gioco relativi al loro utilizzo secondo le regole descritte nei Capitoli dedicati al Combattimento, ai Danni e Ferite e così via.
Gli elenchi, per ovvi motivi, possono cambiare radicalmente a seconda dell'area geografica, del periodo storico, dell'avanzamento scientifico/culturale e/o di una serie altri fattori: per questo motivo sono stati divisi per tipologia di Ambientazione (*Medioevale*, *Contemporanea*, *Cyberpunk*, etc.). Per ciascuna tipologia è stata inoltre scelta una Ambientazione di riferimento in modo da poter determinare aspetti come la reperibilità, la diffusione e il prezzo. Il *Game Master* è libero di prendere spunto dagli elenchi realizzati, adottarli e/o modificarli secondo le sue esigenze.

Ambientazione Medioevale

L'ambientazione medioevale di riferimento è il Continente di Sarakon, ambientata in un universo *low-fantasy* ispirato

all'Europa alto-medioevale. La maggior parte degli oggetti disponibili su *Sarakon* corrispondono a quelli generalmente reperibili e utilizzabili presso qualsiasi altra Ambientazione di stampo medioevale.

- Le Armi e gli Scudi. Descrizione, reperibilità, costi e caratteristiche di gioco delle armi comunemente presenti nelle tipiche ambientazioni *fantasy* di stampo medioevale.
- Le Armature e gli Elmi. Descrizione, reperibilità, costi e caratteristiche di gioco delle principali armature ed elmi.
- Abiti, Oggetti, Animali, Locande, Mezzi di Trasporto e altro. Descrizione, reperibilità e costi di abiti, strumenti da lavoro, utensili, animali, generi alimentari, imbarcazioni, materie prime, medicamenti e altri oggetti di uso comune e non.

Per maggiori informazioni è possibile consultare la voce relativa all'Equipaggiamento e oggetti di uso comune del Continente di Sarakon.

Materiali di Gioco

- La Scheda del Personaggio. Il foglio (cartaceo o virtuale) su cui il Giocatore annota le caratteristiche fisiche, mentali e caratteriali del proprio Personaggio, gli oggetti che possiede e che trasporta e le sue condizioni di salute: contiene inoltre una serie di utili *player-aid* che riassumono le regole principali del gioco.

Regole Aggiuntive

A corredo del presente regolamento sono stati inoltre realizzate nel corso degli anni alcune Regole Aggiuntive che i Giocatori e *Game Master* più esperti potranno trovare utili per approfondire alcuni aspetti specifici del gioco, tra cui:

- Il Combattimento (Regole Avanzate). Set di regole modulari per approfondire particolari aspetti del Combattimento. Manovre di Attacco e di Difesa, Combattimento a Cavallo, Combattere con due Armi, etc.
- Animali, Mostri e Creature Leggendarie. Sistema centralizzato per la creazione e la gestione in termini di gioco di ogni sorta di creatura reale o leggendaria.
- Le Razze Umanoidi. Set di regole e modificatori generici per la gestione di razze intelligenti affini a quella *umana* come *Elfi*, *Nani*, *Giganti*, *Orchi*, etc.
- Incantesimi e Poteri: il Myst Power System. Sistema centralizzato per la gestione di incantesimi e poteri di ogni tipo.
  - Gli Incantesimi dei Maghi. Implementazione del Myst Power System per la gestione della magia nell'ambientazione del Continente di Sarakon.
  - Le Melodie della Natura. Implementazione del Myst Power System per la gestione dei Poteri dei Druidi nell'ambientazione del Continente di Sarakon.
  - I Doni dei Paladini. Implementazione del Myst Power System per la gestione dei Doni dei Paladini nell'ambientazione del Continente di Sarakon.
  - Le Invocazioni dei Sacerdoti. Implementazione del Myst Power System per la gestione delle Invocazioni dei Sacerdoti nell'ambientazione del Continente di Sarakon.

Per maggiori informazioni sulle regole aggiuntive di Myst si consiglia di consultare l'apposita voce.

Informazioni e licenza d'uso

Nato nel 1993 da un'idea di Valerio De Sanctis, Stefano Di Noi e Federico Mattei.

A cura di: Valerio De Sanctis, Stefano Di Noi, Federico Mattei, Matteo Coletti, Anna Milano, Gian Marco Spila.
Contributi: Luca Bruzzese, Pamela Pusceddu.

Versione 3.04.130816 del 16 Agosto 2013
Per aggiornamenti, informazioni o altro: http://www.myst.it/

È garantito il permesso di copiare, distribuire e/o modificare questo documento seguendo i termini della GNU Free Documentation License, Versione 1.1 o ogni versione successiva pubblicata dalla Free Software Foundation; con le Sezioni Non Modificabili PREFAZIONE e RINGRAZIAMENTI, con il seguente Testo di Copertina, e senza Testo di Retro Copertina. Una copia della licenza è acclusa nella sezione intitolata "GNU Free Documentation License".

Prefazione

Il seguente manuale viene rilasciato pubblicamente dopo numerosi anni di modifiche e rielaborazioni: il progetto iniziale, nato quasi per gioco in un'estate di molto tempo fa, è maturato mese dopo mese, grazie al contributo di persone eccezionali che si sono avvicendate sul tavolo da gioco, trasportando in queste pagine il loro tempo e la loro fantasia.
E' stato grazie a loro che, nel corso degli anni, questo Manuale non ha smesso di crescere, raccogliendo (spesso a fatica) la mole di idee e di suggerimenti che accompagnavano, sessione dopo sessione, gli innumerevoli lanci di dadi. Ed è nel

ricordo di tutte le discussioni, le avventure, i Personaggi e le storie finite e non finite che abbiamo deciso di lanciare questo ennesimo dado, con la scelta di diffondere gratuitamente un Sistema di Gioco che è stato in grado di regalarci ore indimenticabili: nella speranza che il risultato sia il più alto possibile, e che molti altri Personaggi prendano vita per il divertimento di chi, malgrado tutto, non si è ancora stancato di tirare i dadi.

Giocare di Ruolo

La parola "Gioco di Ruolo" ha assunto nel corso degli anni un numero sempre maggiore di significati: giochi per computer, di carte collezionabili, combattimenti e rappresentazioni dal vivo sono soltanto alcuni degli esempi a cui oggi viene associata la sigla GdR (o il suo corrispettivo anglosassone RpG, Role-playing Game).
Il manuale che state per leggere spiega il regolamento di un Gioco di Ruolo "classico": un gruppo di persone sedute attorno a un tavolo, muniti di dadi, carta e matite è tutto ciò che serve per prenderne parte. Ma come si fa a Giocare di Ruolo?
Il modo migliore per comprenderlo è pensare al set di un film o di una rappresentazione teatrale: ciascun Attore/Giocatore interpreta il ruolo di un Personaggio (PG), che agisce liberamente all'interno di un set/Ambientazione messo a punto e animata dal Regista/Master. Sarà proprio questa Ambientazione a costituire il palcoscenico di una serie di storie aperte (le cosiddette Avventure), introdotte dal Master e nelle quali i Giocatori ricopriranno il ruolo dei protagonisti.
A differenza di quanto accade in un film, la trama di ogni Avventura verrà costruita collettivamente, a seconda delle azioni del gruppo di Personaggi (il party) ed alla loro interazione con l'ambiente ed altri comprimari interpretati e mossi dal Master (Personaggi Non Giocanti o PNG). Tali Avventure possono articolarsi in un numero variabile di sessioni di gioco, fino a costituire una vera e propria Campagna, termine che verrà utilizzato per designare una serie di Avventure aventi luogo nella medesima Ambientazione e proposte allo stesso party.
Questo, in sintesi, è quello che si intende con la frase Giocare di Ruolo. Come si può facilmente comprendere, lo scopo non è quello di vincere, di primeggiare o di raggiungere un traguardo, bensì quello di contribuire all'evoluzione della Campagna, delle sue molteplici storie, degli intrecci e delle relazioni di ciascun Personaggio con il mondo esterno e con gli altri membri del party.

Regole e Ambientazione

In un qualsiasi Gioco di Ruolo, il Regolamento (inteso come meccaniche di gioco) rappresenta quella che possiamo definire come la componente teorica: un insieme di regole più o meno generiche, scritte magari per essere utilizzate all'interno di una Ambientazione specifica ma di fatto esportabili per qualsiasi altra (scelta o creata ad hoc dal Game Master).

L'Ambientazione rappresenta quindi una delle tante applicazioni pratiche del Regolamento, e non di rado è proprio con la pratica che alcune meccaniche di gioco riescono ad essere assimilate nel modo migliore. Per questo motivo, nonostante Myst sia un sistema indipendente da una Ambientazione specifica, abbiamo scelto di inserire degli esempi concreti relativi ad un generico scenario low-Fantasy, sia pure senza scendere nei dettagli e limitandosi all'inserimento di razze generiche, abilità standard ed oggetti di uso comune.
E' importante precisare che tali esempi non vincolano in alcun modo il presente Manuale, che resta compatibile con qualsiasi Ambientazione in grado di fornire un nuovo set di razze, abilità e così via (o di integrare quelle già esistenti).

L'ambientazione di riferimento, il Continente di Sarakon, è tutt'ora utilizzata per il playtesting del sistema: essa nasce proprio dall'integrazione di tali esempi e dall'aggiunta progressiva di elementi ad essi complementari: quella di Sarakon è un'ambientazione di tipo medievale, situata in un continente di un pianeta immaginario con alcuni elementi *low-fantasy* come la presenza di più razze, magia e poteri divini. E' una lettura particolarmente consigliata a chiunque intenda dar vita ad una ambientazione nuova partendo dal regolamento di Myst.

Perché Myst?

Prima di affrontare la lettura di un nuovo Sistema di Gioco il Giocatore di Ruolo è legittimato a porre agli autori una semplice, inevitabile domanda:*Perché avete sviluppato questo regolamento, e per quale motivo dovrei adottarlo?*Oppure, per dirla in altri termini:*In che modo il vostro sistema è migliore di quelli che lo hanno preceduto?*Non abbiamo la presunzione di affermare che il nostro sistema sia migliore di altri. Quello che possiamo affermare con ragionevole certezza, però, è che tutti i sistemi che abbiamo provato finivano inevitabilmente per porsi all'interno dei seguenti due estremi:

- la ricerca di un criterio di verosimiglianza e realismo nella gestione "meccanica" delle situazioni, spesso a discapito della semplicità e dell'immediatezza narrativo/interpretativa (Runequest, Rolemaster, M.E.R.P., Cyberpunk 2020, alcune implementazioni di GURPS, Deadlands, etc).
- la ricerca costante della semplicità e dell'immediatezza narrativo/interpretativa, non di rado a discapito della verosimiglianza e del realismo situazionale (Amber, Elish, la maggior parte dei giochi di narrazione).

Con questo non intendiamo dire che la soluzione ideale stia nel mezzo: al contrario, siamo partiti dal presupposto che entrambi gli aspetti possano e debbano necessariamente coesistere nella loro massima espressione. In altre parole, si può dire che Myst sia nato proprio dall'esigenza di poter disporre di una dimensione narrativo/interpretativa pressoché

totale, senza però rinunciare alla presenza di un *framework* di regole oggettive che consentisse una risoluzione "oggettiva", determinata dal caso e dalle decisioni prese dal Giocatore - e quindi a nostro giudizio innegabilmente più appagante - relativamente ad alcune situazioni specifiche.

Volendo quindi rispondere alla domanda iniziale: abbiamo sviluppato questo sistema perché, da Giocatori, sentivamo l'esigenza di poter caratterizzare e interpretare i nostri Personaggi e le loro interazioni in piena libertà, potendo simulare una struttura sociale sufficientemente profonda e verosimile senza bisogno di dover tirare un solo dado... e al tempo stesso sentivamo l'esigenza di poter determinare in modo sufficientemente preciso la possibilità che - per fare un esempio - un colpo di spada colpisca il suo bersaglio oppure no tenendo conto di una serie di fattori legati alle capacità di chi lo sferra, alla capacità di reagire di chi si difende, alle condizioni di salute di entrambi e magari, perché no, a una inevitabile componente casuale.

Se condividete soltanto la nostra prima esigenza è molto probabile che Myst non faccia per voi: vi troverete senz'altro meglio con regolamenti orientati alla narrazione, dai sistemi ibridi della *White Wolf* a quelli dichiaramente *diceless* come Amber.
Se condividete soltanto la seconda Myst potrebbe piacervi comunque - visto che l'interpretazione può sempre essere ridotta ai minimi termini - ma probabilmente vi troverete meglio con un sistema deterministico/esplorativo orientato alla ricerca (più o meno riuscita) della verosimiglianza come Runequest, Rolemaster o G.U.R.P.S.
E' anche possibile che non condividiate alcuna delle due esigenze, nel qual caso è probabile che siate degli estimatori degli aspetti più prettamente competitivi e meccano-centrici del Gioco di Ruolo. Stando così le cose, le situazioni frenetiche e quasi da board-game tipiche di giochi come *Advanced Dungeons & Dragons*, *Deadlands* e *Cyberpunk 2020* riusciranno quasi certamente a coinvolgervi maggiormente rispetto a un gioco tutto sommato "lento e riflessivo" come potrà sembrarvi Myst.

Se invece le condividete entrambe - e state ancora leggendo - è probabile che Myst faccia al caso vostro.

Approccio Generale

Le prime stesure del Regolamento davano per scontato che il lettore avesse una certa esperienza con i termini e i concetti-base del Gioco di Ruolo: a seguito dei *feedback* di molti lettori abbiamo optato per una riscrittura totale della maggior parte dei Capitoli, utilizzando un maggior numero di esempi e spiegazioni a beneficio del lettore neofita. Confidiamo nella benevolenza del Giocatore esperto quando si troverà a leggere una volta in più cosa si intende per Personaggio Non Giocante.

Come avrete modo di leggere, il Regolamento si dilunga molto sulla Creazione del Personaggio nel tentativo di favorire la creazione di protagonisti dotati di maggiore spessore rispetto ai classici stereotipi del Gioco di Ruolo meccano-centrico (il *Guerriero*, il *Mago*, etc.): verrà quindi data una grande importanza a cose come la costruzione del *background*, la pianificazione delle origini ed esperienze di vita vissuta al momento dell'ingresso del Personaggio nella *Campagna*, la costruzione dei rapporti tra Personaggi e così via. Ricordiamo che su Myst non vi è alcuna divisione per *classi*: ciascun Personaggio sa fare alcune cose meglio di altre (o al posto di altre) a seconda delle volontà e delle scelte del suo Giocatore.

Per lo svolgimento delle azioni di gioco è stato scelto un sistema di abilità *a cascata*, che ci ha permesso di raggiungere un buon livello di realismo e (soprattutto) un sistema di incremento graduale piuttosto semplice e intuitivo. La componente casuale è rappresentata dal tiro di dadi utilizzando un meccanismo unificato per tutte le situazioni: questo significa che azioni come correre, saltare, combattere, nuotare, fuggire, cantare e notare un particolare fuori posto verranno svolte tutte allo stesso modo.

Abbiamo approfondito molto la parte relativa alle Regole di Combattimento: il motivo è molto semplice, il giocatore medio di Myst è un appassionato di combattimenti all'arma bianca e a mani nude e sente l'esigenza di poter disporre di un sistema che consenta di raggiungere una certa profondità tattico/strategica. Per questo motivo abbiamo pensato a un sistema di regole modulari, con un livello di dettaglio configurabile a seconda delle necessità/esigenze di ciascun gruppo di *Giocatori* / *Game Master*. Il nostro consiglio è di iniziare saltando a piè pari qualsiasi regola aggiuntiva o avanzata: se il sistema non vi piacerà non saranno certo quelle a farvi cambiare idea, e vi risparmierete inutili mal di testa.

Il sistema è in continua e inesorabile trasformazione: non c'è regola che possa dirsi perfetta o definitiva, tutto è potenzialmente soggetto a cambiamenti piccoli o grandi nel corso del tempo: l'unica cosa che è rimasta costante in tanti anni di sviluppo è il fatto che non ci accontentiamo mai. Questo significa che il Regolamento che state per leggere è intrinsecamente provvisorio, ma anche che qualsiasi singola regola è stata testata, revisionata e bilanciata diverse volte nel corso degli anni. Se notate qualcosa di strano o che non vi torna non esitate a segnalarlo o a chiedere chiarimenti.