

Myst: Regole Aggiuntive regolamento

Raccolta di regole complementari al [Regolamento di Myst](#), introdotte gradualmente dalla Community di Myst con l'obiettivo di approfondire la gestione di alcuni aspetti specifici del gioco: regole di combattimento avanzate, magia e poteri, creazione di mostri e creature leggendarie e altro. Nessuna delle regole presentate in questa sezione è fondamentale per giocare, e pertanto se ne sconsiglia l'utilizzo ai *Game Master* e ai Giocatori alle prime armi e/o alle prime esperienze con il [Regolamento di Myst](#). Al tempo stesso, i Giocatori più esperti potranno introdurre gradualmente le regole che riterranno più utili ai propri scopi e/o adatte alla propria esperienza di gioco.

Moduli Aggiuntivi

Di seguito sono elencati i moduli aggiuntivi attualmente realizzati e approvati dalla *Community di Myst*:

- **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](#).
 - **I Poteri dei Druidi.** 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](#).