

Nebbia Oscura (6-6-6) regola

La nebbia oscura (*miest* o *miest-ghast*) è il nome con cui gli *antichi popoli* erano soliti riferirsi all'ignoto: l'interno della fitta coltre di nebbia che circondava le terre abitate si credeva popolato delle creature più spaventose e degli spiriti dei morti, e secondo molti storici fu proprio per difendersi da essi che vennero erette le prime grandi città. Con la scomparsa degli *antichi popoli* il termine ha mantenuto parte un significato e si è diffuso prima a Greyhaven e poi a Delos: la *nebbia oscura* rappresenta il fascino dell'ignoto, la tentazione che risiede dietro alla conoscenza, alla ricerca magica e persino agli eccessi o alle contraddizioni della Fede.

In termini di gioco, la *nebbia oscura* si manifesta ogniqualvolta un Personaggio effettua un risultato di 6-6-6 sul Tiro di una qualsiasi abilità.

“...A volte il cavallo si fermava, sempre nel medesimo punto della stessa strada. La sua testa si agitava in lungo e in largo e i suoi occhi puntavano in direzione del bosco come rispondendo a un segnale non udibile se non alle sue orecchie, come se cercassero di mettere a fuoco qualcosa che soltanto loro erano in grado di vedere. E poi, silenziosa come un morto, d'improvviso era tutt'intorno a me: quel manto pallido e denso del colore delle ragnatele saliva dal terreno, imprigionando le ultime luci del giorno nelle sue volute simili a rampicanti su un muro vecchio di secoli. Mia nonna era solita chiamarla *miest*: una coltre bianca che compare con la velocità di un corvo in picchiata e ti circonda come un conclave di spettri, velando il tuo sguardo: potevo sentirla nelle narici, potevo avvertirla farsi strada dentro di me. E a volte, quando spariva, per un solo lunghissimo attimo quella spaventosa sensazione arrivava persino a mancarmi...”.

Anonimo, 509 p.F.

Manifestazioni della Nebbia Oscura

Il regolamento di *Myst* prevede le seguenti cose ogni volta che un PG o PNG effettua un 6-6-6 come risultato di un qualsiasi Tiro:

- il giocatore è tenuto ad annerire una delle tre caselle 666 presenti sulla scheda.
- il Master è tenuto a rendere una manifestazione della Nebbia Oscura: tale manifestazione può essere *ambientale* o *interiore* a seconda del tipo di azione e della capacità/volontà del Master di rendere tale esperienza in termini di gioco.
 - le **manifestazioni ambientali** investono l'ambientazione nel suo complesso, con particolare riguardo alla situazione contingente.
 - le **manifestazioni interiori** rappresentano invece un rapporto che la Nebbia Oscura tenta di stabilire con il singolo Personaggio, con particolare riguardo alla situazione contingente.

Manifestazioni ambientali

Si tratta delle manifestazioni più comuni, e anche le più semplici da gestire: come dice il nome, hanno un effetto principalmente ambientale e non riguardano quindi direttamente il Personaggio che le ha provocate realizzando materialmente il 6-6-6: la loro caratteristica è quasi sempre quella di "non lasciare tracce apparenti", proprio come qualsiasi altro tris. Di seguito vengono forniti alcuni esempi di applicazione concreta:

- le forze di natura magica o esoterica presenti nella zona vengono notevolmente incrementate: gli incantesimi attivi e futuri riceveranno un incremento sostanziale della potenza e/o della durata dei loro effetti e/o potranno avere un esito diverso da quello atteso.
- la zona intorno al Personaggio diventa particolarmente suscettibile a ogni tipo di influenze esterne: potrà attirare l'attenzione di "presenze" annidate nell'ombra o nei pressi o provocarne l'arrivo...
- l'azione intrapresa dal Personaggio metterà in moto eventi di portata ben diversa da quelli attesi, favorendo la manifestazione di emozioni intense come rabbia, odio, violenza, ma anche amore, bramosia, etc.
- l'azione acquisterà una importanza e una visibilità enormemente superiore rispetto a quella attesa accentuando le sue caratteristiche più misteriose e incomprensibili, provocando negli spettatori emozioni come ansia, timore, paura, nervosismo, etc.

Il Master potrà decidere liberamente l'intensità della manifestazione, o determinarla tirando un semplice dado percentuale (d100) e valutandone il risultato (1 = manifestazione di lievissima entità, 100 = manifestazione di enormi conseguenze e portata).

Manifestazioni interiori

Questo tipo di manifestazioni è notevolmente più complesso, e la sua resa in gioco è consigliata soltanto ai Master più motivati: la maggior parte delle manifestazioni interiori finiranno con il coinvolgere il Personaggio a livello di sogni, visioni e in alcuni casi di vere e proprie sottotrame da ambientare e gestire in parallelo rispetto alle vicende della campagna in corso.

Le modalità e l'intensità del coinvolgimento del PG/PNG saranno decise dal Master, che dovrà tener conto tanto della situazione contingente quanto della psicologia del Personaggio oggetto della manifestazione. Di seguito vengono forniti alcuni esempi relativamente alle tipologie di personaggio più comuni:

- Per un ricercatore di magia, la *nebbia oscura* può ben rappresentare il fascino del sapere e/o lo stimolo innato all'incremento delle proprie conoscenze, o qualsiasi possibile "scorciatoia" per ottenere vantaggi immediati.
- Per un sacerdote, la *nebbia oscura* potrebbe esprimere una crisi della Fede o la scoperta di qualcosa che si credeva estraneo, sconosciuto, sopito: un lato della propria personalità, una debolezza che si fatica ad accettare o una tentazione alla quale mai si sarebbe pensato di poter cedere.
- Per un avventuriero, la *nebbia oscura* rappresenta il fascino della scoperta e del mistero senza porsi remore o condizioni di sorta: la sensazione che si prova a scoperchiare una tomba vecchia di secoli, a entrare in una cripta dimenticata, riaprire un sentiero dimenticato e pericoloso, e altre situazioni che rischiano di risucchiare per sempre la propria prudenza e la propria obiettività.
- Per tutte le tipologie di personaggio, la *nebbia oscura* può essere anche e soprattutto la percezione o il contatto con qualcosa di particolarmente strano o misterioso, se ben si lega con l'avventura o con la campagna in corso (o anche con "compatibili" esperienze avute dal PG, non necessariamente in conseguenza di precedenti 666). Quale che sia la scelta del Master E' molto importante che venga preservato un forte livello evocativo, senza necessariamente incrementare il livello di "sovranaturalità" della campagna. A volte un quadro particolarmente "vivo", un rumore inspiegabile o un'ombra che non si riesce a ricondurre a qualcosa di definito riescono a condizionare un personaggio per giorni, settimane o mesi in misura ancora maggiore rispetto a "regali" o maledizioni permanenti.

Il Master è libero di aggiungere, modificare o interpretare diversamente i suggerimenti proposti, tenendo però presente che il Personaggio dovrebbe sempre avere la possibilità di "resistere" o di combattere questi impulsi, senza avere come unica possibilità quella di accettarli passivamente o di caderne vittima. Il Master dovrà sempre lasciare la possibilità di interpretare (o di rigettare completamente) la nebbia oscura, ma non sempre sarà facile... o conveniente.

Annerimento dei 666

Si ricorda che, in termini di gioco e a prescindere dal tipo di manifestazione, un risultato di 6-6-6 su un qualsivoglia Tiro provoca l'annerimento di uno dei tre 6 presenti sulla scheda del Personaggio che lo ha realizzato. Le caselle andranno annerite da sinistra a destra, una per ogni 6-6-6 realizzato: ciascuna di esse rappresenta un singolo episodio di un ciclo che avrà termine soltanto a seguito dell'annerimento della terza e ultima casella. Per comodità, nel corso dei paragrafi successivi ci si riferirà al primo annerimento come *primo 666*, al secondo come *secondo 666* e al terzo come *terzo 666*.

Cancellazione delle caselle a seguito del terzo 666

Subito dopo la realizzazione del terzo 666 il Personaggio avrà cura di cancellare tutte le caselle presenti sulla sua scheda: il suo successivo 666 sarà infatti il primo di un nuovo "ciclo". Per ulteriori dettagli sulla fine di un "ciclo" di manifestazioni, consultare il paragrafo [Linee guida per il Master](#).

Linee guida per il Master

Collegamento con l'abilità utilizzata

In linea a quanto previsto per tutti i **tris**, il Master dovrebbe cercare di collegare la manifestazione della Nebbia Oscura all'**Abilità Secondaria** utilizzata dal Personaggio per la realizzazione del Tiro. In tutti i casi in cui questo non fosse possibile si suggerisce l'applicazione di uno dei seguenti metodi:

- Messa in gioco di una manifestazione collegata non già all'**Abilità Secondaria** utilizzata, ma all'**Abilità Primaria** corrispondente.
- Messa in gioco di una manifestazione percepita mediante occhi, orecchie, olfatto, gusto o tatto.
- Messa in gioco di una manifestazione onirica (sogni, visioni ad occhi aperti), anche a molte ore di distanza dal Tiro.
- Messa in gioco di una manifestazione slegata e/o indipendente dall'azione del personaggio o dal contesto in cui si trova (ad esempio qualcosa che succede altrove).

In nessun caso si consiglia di invalidare il 666, che resta comunque soggetto alle medesime regole di convalida e di annullamento previste per tutti gli altri **tris**.

Il primo 666

In conseguenza del *primo 666* di un Personaggio il Master è tenuto a:

- introdurre un'esperienza "sovranaturale" (ambientale o interiore) in linea con la tipologia del Personaggio, con l'azione che ha provocato il Tiro e con la situazione contingente.
- scrivere qualche riga in merito a quel "ciclo" 666 specifico per quel dato personaggio (ad esempio tramite una voce della Cyclopedia), per condividerla eventualmente in futuro con altri Master.

Il primo 666 di un personaggio dovrebbe essere particolarmente curato, in quanto "introduce" una problematica che il Master (o altri Master che si troveranno al suo posto successivamente) dovrà poi portare a termine o integrare nel corso del secondo e del terzo e ultimo 666. E' pertanto richiesta al Master di turno una sensibilità particolare nell'identificare le debolezze, le vulnerabilità o anche semplicemente l'interesse "morboso" del personaggio nei confronti dell'ignoto o dello sconosciuto, e offrirgli la possibilità di dissetare la sua curiosità o di reprimerla, non senza fatica. Spetterà al giocatore la libera scelta di farsi conquistare dalla situazione o provare a reprimerla o a respingerla.

Il secondo 666

In conseguenza del *secondo 666* di un Personaggio il Master è tenuto a:

- leggere/rileggere quanto accaduto in conseguenza del *primo 666* e valutare le seguenti possibilità:
 - portare avanti il lavoro svolto precedentemente aggiungendo particolari, aumentandone l'intensità e la portata o altro.
 - intraprendere una direzione nuova o parallela, collegata o compatibile con quanto accaduto in precedenza.
 - intraprendere una direzione diversa e ulteriore rispetto a quanto accaduto in precedenza.

Il secondo 666 dovrebbe riprendere le fila del primo, proseguendo il percorso tracciato dal master del primo 666: non è comunque necessario che questo avvenga, è infatti previsto che la *nebbia oscura* possa contattare il Personaggio in vari modi anche completamente diversi tra loro. La scelta se rifarsi a linee guida già tracciate o di crearne / sovrapporne di nuove è interamente nelle mani del Master che si trova a dover inscenare il secondo 666.

Il terzo 666

In conseguenza del *terzo 666* di un Personaggio il Master è tenuto a:

- leggere/rileggere quanto accaduto in conseguenza del *primo 666* e del *secondo 666* e valutare le seguenti possibilità:
 - completare il lavoro iniziato precedentemente dal *primo 666*, dal *secondo 666* o, se collegati, da entrambi.
 - introdurre una problematica diversa e ulteriore, per quanto a suo modo autoconclusiva.
- introdurre eventualmente un dono della nebbia oscura in conseguenza del ciclo di manifestazioni appena ultimato o delegare la sua introduzione ad altro Master.

Il terzo (e ultimo) 666, come il secondo, può o meno rifarsi a quanto accaduto nei precedenti due: il Master di competenza potrà quindi scegliere se rifarsi al primo, al secondo, a entrambi (se sono collegati tra loro) o anche di sostituirli o sovrascriverli con una nuova idea. Il terzo 666 conclude il *ciclo* di manifestazioni, e in conseguenza di esso il Master ha la possibilità di dare al personaggio qualcosa di concreto introducendo un "oggetto" o altro elemento di origine misteriosa che potrebbe o meno entrare a far parte della vita del Personaggio, dando a loro modo una *forma* all'esperienza sovrannaturale o misteriosa avuta. Tali "oggetti" sono da intendersi in senso molto ampio: artefatti, anelli, collane, bracciali, mappe, dipinti, carte da gioco, ma anche abiti, animali, armi o persino cicatrici, ferite o poteri e/o capacità percettive particolari (vedi sotto). Il Master è libero di spaziare, con l'obiettivo di creare qualcosa di nuovo e stimolante, sempre cercando di "rispettare" il tipo di Personaggio a cui si rivolge integrando la sua idea con quanto già previsto dall'ambientazione e dalla campagna o avventura in corso. Per comodità, d'ora in avanti si farà riferimento a questi "oggetti" con il termine **doni della nebbia oscura**.

I doni della nebbia oscura

Il Master può introdurre un **dono della nebbia oscura** in qualsiasi momento, anche se si consiglia fortemente di attendere la fase finale di un *ciclo* di manifestazioni (la realizzazione del *terzo 666* da parte di un Personaggio): si consiglia di limitare il loro impatto in un'ambientazione low-fantasy per evitare che i Personaggi finiscano per perdere completamente di vista le avventure "ordinarie" presi come sono a tuffarsi nell'irresistibile tentazione dell'ignoto. Per maggiori informazioni sui **doni della nebbia oscura** si rimanda al paragrafo ad essi relativo.

Una regola generale a cui ogni Master ha il dovere di attenersi è che, se non ha tempo/modo/voglia di ambientare e rendere in modo narrativo (e bilanciato in termini di gioco) il dono e i suoi effetti "negativi", è di gran lunga meglio che si astenga dall'attribuirne gli effetti positivi. In altre parole, il dono è una responsabilità che il Master assume o rifiuta nella sua interezza: il Master inesperto o interessato ad ambientare tematiche minimaliste dovrebbe fare un uso quasi nullo dei doni, che resteranno inerti (o comunque non influiranno in alcun modo sulle vicende reali) per tutto il corso della sua campagna/avventura: è fondamentale che questo valga indipendentemente dalle richieste/aspettative/speranze del giocatore e dei Master che hanno contribuito all'ideazione o alla creazione del dono, visto che come detto più volte **non si tratta di un oggetto magico** e non deve mai e in alcun modo avere un comportamento standard, regolare, atteso o altrimenti prevedibile. Il Personaggio (o Giocatore) che dovesse fare cieco affidamento su di esso, o anche solo "tenerne conto" in un combattimento o in una situazione rischiosa, è un Personaggio che andrà incontro a necessarie e pericolose delusioni che potrebbero anche costargli la vita... Cosa che non di rado è parte dell'obiettivo finale del dono.

Doni della Nebbia Oscura

I **doni della nebbia** non vanno presi come degli oggetti magici, e ben di rado offriranno al Personaggio vantaggi evidenti: al contrario, di frequente potranno generare gelosie, invidie e insani desideri di possesso da parte di PG e PNG particolarmente "predisposti", e spesso saranno un ottimo modo di guidare i guai direttamente all'interno del gruppo o

di portare direttamente il personaggio o gruppo in situazioni rischiose e ben poco remunerative.

La scala VAL

E' il nome dato all'insieme dei 3 fattori che determinano la "psicologia" di un *dono della nebbia oscura*. Il termine utilizzato non deve stupire: senza timore di sembrare inappropriati consigliamo infatti al Master di considerare il **dono** alla stregua di un essere vivente, dotato di tre importanti caratteristiche: queste sono **Volontà, Affidabilità e Lealtà**. Il Master sarà libero di stabilire a priori le tre dimensioni della scala VAL o di tirare 1d10 per ciascuna di esse, magari effettuando due o tre tiri e selezionando il più adatto al Personaggio e/o all'oggetto o circostanza specifica.

Volontà

- **01-20:** Il dono è pressoché inerte e non prenderà parte in alcun modo alle decisioni del Personaggio nè avrà forza o modo di convincerlo a intraprendere azioni particolari o comunicargli alcunché.
- **21-50:** Il dono è sostanzialmente inerte, ma (a discrezione del Master e della situazione) potrebbe "attivarsi" o palesare la sua presenza in corrispondenza di situazioni particolarmente inerenti alla sua natura: si tratterà in ogni caso di un'attività blanda e che nella maggior parte dei casi converrà limitare all'ambito della narrazione, senza impatti evidenti in gioco. Non si può parlare di un vero e proprio allineamento morale o di uno scopo perché il dono manca di una vera e propria intelligenza.
- **51-80:** Il dono è dotato di una certa forza di volontà, ma passa la maggior parte del tempo in una condizione "silenziosa" che inibisce la maggior parte della sua coscienza. Oltre ad attivarsi / palesare la sua presenza in corrispondenza di situazioni inerenti alla sua natura potrà subire un "risveglio" una volta ogni tanto, cambiando alcuni particolari del suo aspetto e/o facendo sentire la sua presenza al Personaggio. Non si può parlare di un vero e proprio allineamento morale o di uno scopo, la limitata intelligenza del dono è simile a quella di una pianta carnivora o di una medusa.
- **81-90:** Il dono è dotato di una certa forza di volontà e alterna di relativa inerzia a momenti di attività: tenderà a palesare la sua presenza e il suo status "sovrannaturale" con una certa regolarità, producendo effetti non difficilmente notabili dal Personaggio in questione, che potrebbero comunque sparire in presenza di altri testimoni. I doni appartenenti a questa categoria sono spesso in grado di comunicare al Personaggio emozioni o sensazioni, e potranno tentare di condizionarne le azioni o i pensieri sia pure senza eccessive esagerazioni. Il suo allineamento morale può essere neutro o negativo, in casi eccezionali persino relativamente positivo: il suo scopo può variare a discrezione del Master e delle esigenze dell'ambientazione, campagna o avventura.
- **91-95:** Il dono possiede una forza di volontà e una coscienza sufficiente da renderlo capace di formulare un obiettivo, per il raggiungimento del quale intende utilizzare il Personaggio sul quale è riuscito a far presa: le modalità consuete con cui un dono di questo tipo agisce sono quelle dello scambio di favori, che comunque non sarà mai realmente a favore del Personaggio che si troverà a ricevere informazioni o vantaggi di altro tipo ma anche, al tempo stesso, a consolidare il suo rapporto di dipendenza con il dono ogniqualvolta che vorrà accettarli o trarne beneficio: tale rapporto di dipendenza non va assolutamente sottovalutato o relegato dal Master a un futuro da destinarsi (per quanto apocalittico possa sembrare), ma va anzi regolarmente e frequentemente ribadito sia pure con brevi e leggere privazioni o alterazioni sensoriali, sogni agitati (che diano penalità o svantaggi di altro tipo), ritiri verso il basso o mementi di altro tipo.
- **96-99:** Il dono è sveglio e cosciente, ma anche estremamente furbo nella pianificazione del raggiungimento dei suoi obiettivi: oltre a tutte le considerazioni precedentemente fatte cercherà ben presto di stabilire con il Personaggio un rapporto privilegiato e/o di convincerlo della sua vantaggiosa utilità: nella maggior parte dei casi doni del genere si "mimetizzano" da doni ben più blandi e sostanzialmente positivi, in grado di portare al Personaggio vantaggi moderati senza che quest'ultimo subisca eccessive conseguenze, aspettando il momento giusto per spingerlo a compiere l'azione (o le azioni) chiave per il raggiungimento dei propri scopi o per legarsi indissolubilmente a lui, al suo gruppo, ai suoi cari, etc.; nella maggior parte dei casi il suo allineamento morale è malvagio.
- **100:** Il dono è estremamente sveglio e diabolicamente furbo: la sua priorità numero uno diventa la dissimulazione e il suo scopo ultimo è il raggiungimento di un rapporto simbiotico e permanente con il Personaggio, quando non il suo annientamento allo scopo di raggiungere i suoi obiettivi: il suo allineamento morale è sempre malvagio.

Affidabilità

Lavori in Corso
Contenuto in lavorazione a cura di DarkAngel.

Lealtà

Lavori in Corso
Contenuto in lavorazione a cura di DarkAngel.

