



II SEMIPIANO DEL TERRORE

note per i Giocatori – v1.0

a cura di Lord Daimos



Di seguito è proposto un breve sunto delle caratteristiche essenziali dell'ambientazione di Ravenloft. Il materiale presentato è volutamente vago e poco dettagliato. Questo perché, come già detto, questa ambientazione si basa sulla paura, e *la paura più grande è quella dell'ignoto* (H.P. Lovecraft).

Non conoscere molto del mondo non solo aumenta la sensazione di paura e mistero alla base di questo gioco, ma sollecita, a parer mio, la curiosità dei giocatori nello scoprire, poco alla volta, il complesso mondo in cui i loro personaggi si avventurano.

Il Paesaggio e la Geografia



Ravenloft, come nella tradizione gotica, inizialmente è un mondo di grande bellezza, dove esistono paesaggi seducenti in luoghi freddi e solitari. Di giorno, il paesaggio mozza il fiato, con brezze tiepide e cespugli infuocati dai colori dell'autunno, alte vette ghiacciate che si perdono nel cielo, cascate che precipitano per centinaia di metri creando arcobaleni meravigliosi. I boschi sono oscuri, fitti e selvaggi, con una soffice vegetazione di sempreverdi, luccicanti pioppi argentati, pieni di alberi secolari altissimi. I laghi di montagna, troppo profondi per un ancoraggio sicuro, riflettono le nuvole che corrono nel cielo. Ma quando il sole cade a ovest, e le pareti di granito che circondano i laghi vengono riflesse come ombre d'oro e poi rosse, allora questo non è più un posto dove i viaggiatori possano indugiare.

Quando scende la notte, avvolgendo il mondo in una cappa di impenetrabile oscurità, il gelo sale dalla terra e contamina l'aria. Improvvisamente, l'aggettivo mozzafiato ha un nuovo significato.

In questi luoghi, selvaggi ed isolati, ci sono gli ambienti delle scene gotiche - castelli, tenute, ville o torri.

Quale che sia, la costruzione spesso è massiccia e tenebrosa, con soffitti a volta, scale a chiocciola e bui corridoi senza fine. Come la vite, le cui possenti spire stanno lentamente strangolando il giardino, il posto suggerisce una sinistra animazione. Una sensazione di vecchiaia e di rovina permea l'ambiente.

Dal punto di vista politico, come detto, il Reame è suddiviso in Domini. Questi sono delle entità separate, assimilabili al concetto di "nazione", delimitati da confini ben precisi e governati da un Signore potente ed incontrastato nel proprio dominio (inoltre egli ha il completo controllo sui confini del proprio territorio).

Ogni dominio ha un proprio grado di sviluppo culturale e tecnologico, che può variare da quello dell'età del ferro a quello rinascimentale. Di fatto, però, la maggior parte di essi ha un livello di sviluppo paragonabile a quello del Basso o dell'Alto Medioevo.

Il continente principale di Ravenloft è chiamato il Cuore, in cui il trasporto fra un dominio all'altro è relativamente sicuro e facile.

Una caratteristica rilevante della geografia del Reame del Terrore è costituita dalle Nebbie di Ravenloft. A prima vista sembra trattarsi di comuni banchi di foschia, ma in realtà confondono e disperdono chiunque vi acceda, e sembrano avere vita propria. Vi sono dei sentieri che le attraversano, ma sono pericolosi per chi non li sappia battere. Chiunque entri nelle Nebbie potrà trovarsi disperso e dirottato verso un qualsiasi altro punto del mondo, finanche in un altro Piano esistenziale. Leggende raccontano che anche il Tempo è modificato in modo irragionevole all'interno delle Nebbie.

Solo i Visitani e alcuni potenti chierici sembrano conoscere i segreti delle Nebbie di Ravenloft e riescono a eludere i suoi terribili poteri.

Oltre alle nazioni nel Cuore, vi sono le cosiddette Isole del Terrore. Si tratta di zone isolate in ogni direzione dalle Nebbie, e poco o nulla si sa a loro proposito.

Le creature



I vampiri, i licantropi e i fantasmi guidano il branco delle mostruosità gotiche. Nel passato, la creatura viveva come un comune mortale, anche se quei giorni erano segnati dal dolore o dal peccato. Essere l'incarnazione del lato oscuro dell'uomo e la loro somiglianza con esso, li rende molto più terrificanti di qualsiasi altro tipo di mostro.

Questi criminali sovranaturali sono la fonte di una malvagità triste o sanguinaria che pervade gran parte dell'orrore gotico. L'esistenza di questi mostri raramente è felice (Dracula è privo di virtù, ma non è privo di debolezze, ha emozioni e desideri che non può realizzare) Per molti, una grande solitudine e una grande infelicità ha guidato queste creature nelle loro azioni. Il mondo di Ravenloft è ricco di vampiri, licantropi, lich, e altri non-morti. Alla stessa maniera possono esservi altre mostruosità, generate dalla natura o da oscuri esperimenti ad opera di pazzi squilibrati o oscure potenze.

Per quanto riguarda le razze "civili", queste sono sostanzialmente le stesse che in altre ambientazioni. Gli umani in molti casi costituiscono la netta maggioranza della popolazione, ma elfi (i quali in un paio di domini sono molto presenti), mezz-elfi, nani, gnomi e halfling sono comunque presenti. Mancano i mezz-orchi, ma il loro ruolo è sostituito da una nuova razza: i caliban.

Si tratta di una razza molto rara, creata a seguito di potenti maledizioni magiche. Più che assomigliare agli orchi, i caliban presentano delle deformazioni (asimmetria, membra contorte, zanne, tratti facciali deformati) che gli rendono di aspetto sgradevole. Una razza completamente nuova è rappresentata dai mezzi-visitani, unione da un visitana (vedi più avanti) e una razza diversa (normalmente umani, ma non necessariamente). Come accade per tutti i mezzosangue, i mezzi-visitani ereditano una parte delle caratteristiche peculiari delle loro razze d'origine.

Si tratta spesso di individui che non sono perfettamente integrati nella società, e quasi sempre sono cresciuti dagli umani, perché i Visitani li abbandonano.

Il mondo di Ravenloft è alquanto xenofobo. Pertanto, razze diversa da quella umana potrebbero avere difficoltà nei rapporti sociali, essere trattati con riserbo e con sospetto (fino ad arrivare ad aperta ostilità in alcuni domini). Questo si traduce, per ogni razza, nella specifica di un Outcast Rating. Più alto è questo numero, e più difficile sarà l'integrazione della relativa razza.

L'ambientazione



Lo spirito stesso dell'ambientazione, in effetti, rappresenta il tratto distintivo più caratteristico di Ravenloft. Spero che la sezione precedente abbia esplicitato (almeno in parte) quale sia il clima che si respira nei Reami del Terrore, e di che tipo di mondo si tratti. Tuttavia voglio insistere su alcuni punti, per chiarire alcuni aspetti con coloro che vogliono condividere con me questa esperienza.

Una delle componenti essenziali di Ravenloft è il terrore. Uno degli obiettivi delle sedute dovrà essere, almeno nella mia concezione, un sano e divertente sentimento di paura, similmente a quanto avviene a seguito di un buon romanzo o film gotico/horror. Per raggiungere questo obiettivo, però, c'è bisogno di creare una atmosfera particolare, e senza l'aiuto dei personaggi non credo che questo sia possibile. Questo è uno dei motivi per cui vorrei che chi partecipasse sia animato dal più profondo coinvolgimento. Forse adotterò anche degli stratagemmi per creare un'atmosfera gotica (fra cui la musica giusta, se possibile il buio, e altri piccoli espedienti che non intendo svelare), ma senza il supporto dei giocatori sarò destinato al fallimento. Per ricreare il terrore e la paura, a volte i personaggi si sentiranno isolati, impotenti, o disporranno di poche informazioni (perché le dovranno cercare). Tuttavia questo non deve scoraggiare i giocatori, perché questo non significa che i personaggi saranno perennemente isolati e impotenti; d'altro canto, però, vorrei che fosse chiaro che questi possono essere, a tratti, elementi fondamentali del gioco, e non una mera espressione del sadismo del dungeon master.

Un altro aspetto che mi preme sottolineare è quello della presenza e prevalenza del Male. In Ravenloft è più che mai evidente la lotta del Bene contro il Male, e la moralità non è relativa, ma è parte integrante di questo eterno conflitto.

Il conflitto acceso fra i due poli, bontà e malvagità, non significa che i personaggi di Ravenloft siano bianchi o neri. Vi sono parecchie sfumature di grigio, e questo è reso ancor più misterioso dal fatto che il tutto è mediato dalla percezione e dagli inganni dei mortali. Quindi ciò che appare malvagio può rivelare la bontà e, viceversa, un apparente bene può celare le più orrende malvagità.

È doveroso sottolineare che nei Reami del Terrore prevalgono le forze del Male. In un mondo gotico, in generale, i malvagi dominano, mentre gli eroi spesso sono deboli, talvolta insignificanti in confronto. Questo, in parte, si riflette anche in Ravenloft. Essere un eroe in questo mondo significa spesso confrontarsi con la paura di sapere che, in fondo, ben di rado si può ottenere una vittoria definitiva sul Male. Questo non significa che gli eroi sono destinati al fallimento e alla frustrazione derivante; anzi con le loro gesta possono creare isole di umanità nel mare di malvagità del mondo, e anche i loro piccoli successi sono resi più grandi dalle circostanze stesse in cui si trovano.

Varianti nel regolamento di D&D

Anche se la campagna sarà condotta adottando le regole D&D 3.5, vi sono delle modifiche che intendo adottare. Alcune di queste riflettono caratteristiche peculiari della ambientazione, altre sono volte ad incrementare la suspense e la tensione durante le sessioni di gioco. Alcune delle varianti proposte sono (volutamente) vaghe, altre mancano del tutto; si tratta di aspetti che i personaggi giocanti non dovrebbero conoscere a fondo, e quindi consiglio ancora una volta di limitarsi a sapere quello che c'è scritto in queste pagine. Ecco alcune delle varianti che sicuramente introdurremo nella campagna:

- Prove per la paura, il terrore, la pazzia: questi elementi sono fondamentali in Ravenloft, e quindi è doveroso tener presente esplicitamente questi fattori; alcune scene a cui i personaggi assistono potrebbero far nascere in loro sentimenti di paura o terrore, con le conseguenze che si possono facilmente immaginare;
- Statistiche non del tutto note ai pg: i punti ferita correnti e i danni inflitti in alcuni casi non saranno resi noti ai giocatori; invece di comunicare l'esatto ammontare di danni inflitti per ogni colpo a segno, ne sarà data una descrizione verbale, e quindi i giocatori saranno a conoscenza dello stato generale del proprio personaggio, non già del loro esatto ammontare di punti ferita rimanenti (solo il dm ne sarà al corrente);
- Malus a seguito di condizioni fisiche precarie: quando i personaggi scendono al di sotto della metà dei loro punti ferita massimi, subiscono dei malus. Tali malus sono ancora maggiori quando si scende al di sotto di $\frac{1}{4}$ del massimo dei punti ferita.
- Alcuni incantesimi (e capacità magiche derivanti) sono alterate, come indicato nella precedente sezione;
- I non-morti sono più difficili da scacciare rispetto a quanto descritto nel Manuale del Giocatore (si applicano dei malus alla prova, che spesso sono variabili);
- Alcuni incantesimi (soprattutto per maghi e stregoni) saranno depotenziati; non saranno molti, ma solo quelli che conferiscono ai maghi una netta supremazia a livelli superiori (fra questi incantesimi vi saranno: scudo, velocità, gli incantesimi mortali senza tiri salvezza);