


Il Richiamo di Cthulhu – Guida completa al gioco di ruolo

 www.player.it/giochi-di-ruolo/23094-guida-richiamo-di-cthulhu.html



Il Richiamo di Cthulhu è un gioco di ruolo da tavolo pubblicato per la prima volta dalla Chaosium in America nel 1981.

In questa guida tratteremo la versione V del Richiamo di Cthulhu, edizione non più in commercio ma che mostra sempre il suo fascino.

Di recente la Raven Distribution ha pubblicato la settima edizione del gioco in una versione più elegante e ricca di novità rispetto alle precedenti.

Attualmente è in fase di playtest da parte nostra e presto vi daremo una guida aggiornata all'ultima versione, nel frattempo per chi si trovasse di fronte al manuale della vecchia edizione potrà trovare utile questo compendio.

In quest'articolo vi proporremo una **visione generale** del Gioco di Ruolo e alcuni **spunti e consigli** per creare i vostri personaggi e le vostre campagne. Naturalmente non abbiamo alcuna intenzione di sostituirci agli autori del **Manuale di Gioco**, che resta lo strumento unico ed indispensabile per organizzare le vostre sessioni di gioco.

Introduzione

Il Richiamo di Cthulhu è un gioco di ruolo ispirato ai racconti dello scrittore visionario **Howard Phillips Lovecraft**, nato a Providence nel 1890 e vissuto nel pieno dei ruggenti anni '20 in USA. Lovecraft è considerato da molti uno dei precursori della fantascienza angloamericana ed è riconosciuto tra i maggiori scrittori di letteratura horror insieme ad Edgar Allan Poe.

La mente allucinata di Lovecraft ha generato un universo angosciante e spaventoso. Le sue storie sono ambientate nei suoi giorni, in USA, per lo più nella città da lui inventata dal nome di **Arkham**. La narrativa di Lovecraft esplora la dimensione onirica dell'incubo ed è costantemente permeata da quell'angosciante consapevolezza che il genere umano è un nonnulla in confronto alle immensità del cosmo e dei misteri che esso contiene.

I personaggi dei suoi racconti esplorano le profondità dei propri incubi personali che finiscono sempre per rivelare la schiacciante scoperta che mostri tremendi attendono per eoni nelle profondità dello spazio, creature dai poteri pari a quelle di antiche divinità e tuttavia stupide, inerti o semplicemente non curanti della fragilità umana e il solo tentare di osservare e comprendere questa verità non può che condurre l'inerte umanità alla follia e alla disperazione. La tematica centrale delle storie ambientate nel mondo del Richiamo di Cthulhu, infatti, è proprio la **follia**. Per approfondimenti, si rimanda all'articolo relativo all'Ambientazione.



H.P. Lovecraft

Ciò che caratterizza il Richiamo di Cthulhu è proprio il suo stile che, al momento della pubblicazione, rappresentò una rivoluzione rispetto ai classici giochi di ruolo presenti in commercio a quei tempi. Il Richiamo di Cthulhu, infatti, abbandona l'idea di personaggi eroici e campagne epiche, in cui guerrieri e maghi sconfiggono ogni sorta di nemico per collezionare preziosi tesori, acquisire esperienza e diventare sempre più potenti. Chi gioca al Richiamo di Cthulhu sa che il proprio personaggio difficilmente sopravviverà alla sessione di gioco e, se questo dovesse avvenire, difficilmente conserverà intatta la propria salute mentale.



Lovecraft racconta di viaggi nei meandri contorti della mente umana, dove albergano follia e incubo.

L'inserimento del concetto di **Sanità Mentale**, infatti, è una delle innovazioni del gioco. Sulla scheda del personaggio viene riportato il valore di SAN (sanità mentale, per l'appunto).

Si tratta di un valore che può decrescere così come i Punti Ferita ma, mentre questi ultimi si perdono a causa di danni fisici subiti, la Sanità Mentale va a scemare ogni volta che il personaggio si trova in situazioni sovranaturali o orrifiche fino a che egli non cede alla follia (a quel punto non resta che strappare la scheda personaggio per crearne uno nuovo).

Questo sistema consente di respirare, durante le sessioni di gioco, quello spirito di precarietà e fragilità dell'essere umano di fronte a creature ancestrali, le quali sono tanto potenti da divenire **miti** per un umanità indifesa e inerme.

There be those who say that things and places have souls, and there be those who say they have not; I dare not say, myself, but I will tell of The Street.

“The Street” – first published in The Wolverine, No. 8 (December 1920)

I **personaggi** che si possono creare sono persone comuni, spesso topi di biblioteca o studiosi di occulto, in generale investigatori o ricercatori che inevitabilmente finiscono per trovarsi invischiati in situazioni che li condurranno oltre il limite entro cui una mente umana può restare sana. Per ulteriori informazioni su personaggi e regole, si rimanda allo specifico paragrafo sulle Meccaniche di Gioco.

Il Richiamo di Cthulhu è un gioco di **investigazione**. Le avventure si svolgono interrogando sospetti, frugando scene del crimine o scartabellando archivi e biblioteche in cerca di indizi, informazioni e arcane verità.



Le strade di Arkham

Ambientate in una cupa America, per le strade di città fumose dove gangster e individui ambigui nascondono inquietanti indizi oppure nei meandri segreti di musei e biblioteche dove immondi reperti e agghiaccianti testi scritti in lingue morte rivelano turpi verità che nessuno dovrebbe conoscere.

Orrore, mistero e follia sono i temi più ricorrenti nelle storie che vengono narrate giocando a Il Richiamo di Cthulhu e l'investigazione, la soluzione di enigmi e l'esplorazione sono la spina dorsale di ogni avventura. Per ulteriori informazioni e suggerimenti su avventure e campagne, si rimanda allo specifico paragrafo sugli Spunti di Gioco.

Le Meccaniche di Gioco

Lo stile di gioco del **Richiamo di Cthulhu** richiede un **sistema di regole** molto semplice e scorrevole, che prediliga l'investigazione e la ricerca piuttosto che il combattimento o le scene d'azione in generale. In questo, la Chaosium ha creato un suo sistema di gioco che riesce a centrare perfettamente l'obiettivo.



Non vorreste mai trovarvi in una situazione simile...

Creazione del personaggio

Il gioco è ambientato nel nostro mondo, per cui è facile intuire che è possibile creare unicamente personaggi banalmente **umani**.

Il concetto della fragilità dell'essere umano è un elemento ricorrente della letteratura di Lovecraft e, di rimando, è un'idea centrale nella creazione del personaggio. Quello che otterremo alla fine del procedimento, infatti, è una persona normale dalle poche caratteristiche peculiari, sicuramente non è un eroe ma bilancia capacità eccezionali con difetti e carenze del tutto umani.

La scheda del personaggio riporta **otto caratteristiche**: le classiche Forza, Intelligenza, Destrezza, Fascino e altre che troviamo un po' in tutti i giochi di ruolo. I valori nelle caratteristiche si ottengono in base al lancio di dadi, per cui sono del tutto casuali.



Look tipico dei personaggi del Richiamo di Cthulhu

In aggiunta alle più comuni, troviamo la caratteristica **Educazione**, che rappresenta il grado di istruzione e il bagaglio di conoscenze che il personaggio possiede.

Sulla scheda del personaggio poi è riportato un fitto elenco di **abilità**: dalle classiche Nascondersi, Raggiare, Individuare, Ascoltare ecc... a innumerevoli altre abilità di conoscenza: si va da Archeologia ad Occulto, da Antropologia a Storia o Geologia, non mancano Lingue, Psicologia e Psicoanalisi e così via.

Le abilità in questione hanno un valore in punti percentuale (per le meccaniche di lancio di dadi vedi più avanti).

Il fatto che sulla scheda del personaggio siano preponderanti abilità di conoscenza, anche molto specifiche, nonché la presenza della peculiare caratteristica Educazione ci fa capire quanto tutto ciò che è relativo al sapere sia importante in questo gioco.

Tanto per cominciare, il punteggio di **Educazione** genera il quantitativo che il giocatore potrà assegnare a tutte le abilità del personaggio, insomma il valore in Educazione determina quante cose il personaggio sa fare e quanto è capace a farle.

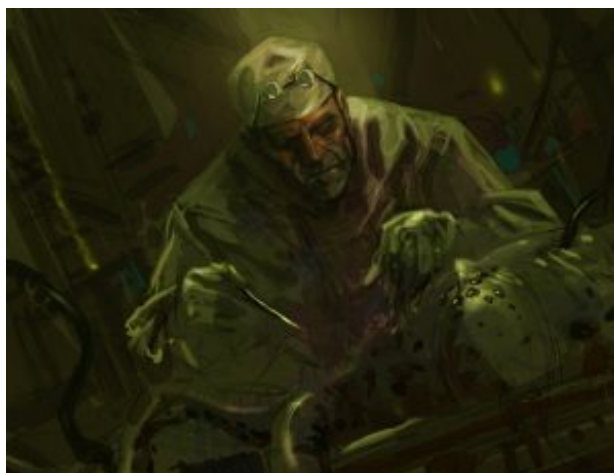
Inoltre, il punteggio di questa caratteristica ci darà un'idea del **titolo di studio** acquisito dal personaggio e, di conseguenza, ci aiuterà a strutturare il suo background.

Un alto valore di Educazione ci farà capire che il nostro personaggio è laureato, magari ha una cattedra all'Università e non ci resta che decidere in quale campo si è specializzato per delineare l'idea del personaggio: è un professore di letteratura o di archeologia? Oppure è un brillante scienziato o un luminare della medicina? Al contrario, se il valore di Educazione è basso dobbiamo trovare una giustificazione per cui non ha mai proseguito gli studi: è forse di bassa estrazione sociale, povero di famiglia però è un genio della meccanica e dell'elettronica? O forse ha scelto una carriera nelle forze dell'ordine per poi ritirarsi a fare l'investigatore privato?

Tutti questi **spunti**, che provengono sicuramente dalla caratteristica Educazione ma che sono generati anche dalle altre caratteristiche (un professore avrà basso punteggio in Forza e Destrezza mentre un personaggio ignorante compenserà con le doti fisiche, ecc...), aiutano anche il Master a trovare interessanti idee per le sue storie.

Nel sistema di gioco del Richiamo di Cthulhu non esistono, in generale, strutture rigide che inquadrano il personaggio, non esistono insomma

le "classi" a cui Dungeons & Dragons ci ha abituati. Possiamo tuttavia scegliere la **Professione** del personaggio, prendendo spunto dai punteggi che abbiamo generato casualmente lanciando i dadi e scegliendo da un elenco fornito dal manuale.



Uno scienziato pazzo non sarebbe un personaggio tanto inusuale.

Come anticipato prima, la scelta della professione dovrebbe essere fatta in base i punteggi di caratteristica in modo da rendere il personaggio coerente, ma non c'è una vera e propria regola per questo. Per assurdo, potremmo creare un professore profondamente ignorante o un militare debole e malaticcio, anche se io, spassionatamente, lo sconsiglierei.

La professione scelta ci fornisce solo l'**elenco delle abilità** alle quali possiamo assegnare punteggi, la distribuzione degli stessi è a nostra completa discrezione. Come già detto sopra, la quantità di punti che possiamo distribuire ci viene fornita dal punteggio di Educazione. Le altre caratteristiche (Forza, Destrezza, Costituzione, ecc...) non influiscono in nessun modo sui punteggi delle abilità.

Altri “**punti liberi**” possono essere assegnati ad abilità che non rientrano nell'elenco fornito dalla Professione.

L'ammontare di questi punti liberi è determinato da un calcolo che vede coinvolta la caratteristica **Intelligenza** e con questi punti è possibile dare qualche tocco personale al personaggio che lo caratterizzi un po'.

Io consiglio sempre di giustificare l'incremento di abilità poco legate alla professione con motivazioni provenienti dal background. Questo consente di creare un personaggio coerente e che regala spunti di gioco interessanti. Un poliziotto con la passione per l'occulto? Da ragazzo ha assistito ad un evento sovrannaturale e da sempre cerca la verità dando la caccia a libri antichi tra rigattieri e biblioteche sperdute. Perfetto, diamo dei punti all'abilità Occulto anche se non è nella lista della professione poliziotto. E perché non un archeologo, professore universitario che è abile nell'uso della pistola e della frusta? Certamente una motivazione di background la troveremo...

Una volta terminata l'operazione di assegnazione dei punteggi, ci ritroveremo con dei valori che rappresentano la **probabilità percentuale** di riuscita in un lancio di dadi: ad esempio, in Intrufolarsi avremo 30% oppure in Biblioteconomia 40% e così via.

Come ultimo ritocco alla scheda, andremo a calcolare i Punti Ferita, i Punti Magia e i Punti Sanità Mentale sulla base di alcune semplicissime operazioni che coinvolgono alcune Caratteristiche.

I **Punti Ferita** esprimono il livello di salute del personaggio. Come nella maggior parte dei giochi di ruolo, quando si subiscono ferite si perdono Punti Ferita, quando questo punteggio raggiunge lo zero il personaggio è morto. Fin troppo semplice.



Si possono creare personaggi molto versatili...

I **Punti Magia**, utilizzati molto di rado, vengono utilizzati quando il personaggio vuole compiere un'azione sovranaturale, ad esempio officiare un rituale o lanciare un incantesimo. Questo tipo di azioni sono rarissime nel Richiamo di Cthulhu e per maggiori approfondimenti si rimanda all'articolo che riguarda l'Ambientazione.

I **Punti Sanità Mentale** (punti **SAN**), vero fulcro del gioco, indicano la salute mentale del personaggio.

La Sanità Mentale

Quando il personaggio incappa in situazioni insostenibili per la mente umana, quando vede scene terrificanti o mostri che non dovrebbero esistere, quando si trova a fronteggiare qualcosa che va al di là dei sicuri confini del razionalismo allora può perdere **Punti di Sanità Mentale**.

Il mood che permea i racconti di Lovecraft è sempre quella sensazione dei protagonisti di essere inermi e inutili di fronte a realtà molto più grandi di loro, realtà assurde ed incomprensibili tanto che una semplice mente umana non riesce a sostenere la consapevolezza di tanta terribile immensità.

Come quando si osserva un quadro di Escher e ci si trova confusi e disorientati o quando si guarda un documentario che esplora le profondità marine e ci si sente oppressi e terrorizzati dall'oscurità, dal vuoto tutt'intorno, dall'infinito la cui comprensione va al di là di quanto possiamo razionalizzare e comprendere.

Così i personaggi del Richiamo di Cthulhu possono impazzire solo leggendo un tomo che rivela delle verità immani e schiaccianti oppure trovandosi di fronte ad una creatura abissale, immensa e orribile e comprendere, improvvisamente, di essere nulla più di un granello di sabbia a confronto del cosmo infinito.

Quando un personaggio si trova in una situazione che lo richiede, il Master impone un **tiro SAN**. Se fallisce, il personaggio perde **punti Sanità Mentale** in proporzione a quanto è destabilizzante la situazione che sta osservando.

Se, ad esempio, il personaggio vede una scena di un delitto, un cadavere e molto sangue, potrebbe perdere pochi punti. Se invece guarda attraverso un artefatto che gli consente di scrutare lo spazio profondo in fondo al quale vede muoversi creature colossali, immortali e oscure, potrebbe perdere un gran quantitativo di punti tanto da rischiare di impazzire sul colpo.

Man mano che i punti SAN calano, il personaggio si avvicina sempre più alla **pazzia**: se perde un certo ammontare di punti tutti insieme, si presume che abbia subito un trauma notevole e può acquisire follie temporanee, paranoie o fobie. Non c'è nulla di più divertente che giocare interpretando un personaggio in preda a qualche temporanea follia!

Quando il valore di SAN raggiunge lo **zero**, il personaggio diviene irrimediabilmente pazzo e non potrà far altro che essere sbattuto in qualche manicomio a sbavare in un angolo ormai preda dei propri incubi.

Esattamente come se fosse morto, un personaggio con SAN pari a zero non può essere più utilizzato dal giocatore che dovrà crearne uno nuovo.



Esiste una simpatica eccezione a quest'ultima regola: un personaggio che raggiunga il valore di SAN pari a zero potrebbe cadere in una lucida follia e conservare una parvenza di razionalità e coscienza, pur restando talmente folle da accettare gli orrori a cui ha assistito come fossero parte di sé. Un personaggio del genere diviene un PNG nelle mani del Master che potrebbe farne un interessante supercattivo per la sua campagna.

Lanci di dado e abilità

Come abbiamo già accennato, il sistema di gioco è estremamente semplice.

Quando è necessario utilizzare un'abilità, si utilizza il **dado percentuale**: se si ottiene un punteggio minore o uguale dell'abilità in questione, il tiro si considera riuscito.

Se ad esempio un personaggio vuole frugare una stanza in cerca di indizi, il Master gli chiederà un tiro sull'abilità Individuare.

Mettiamo che il personaggio abbia un punteggio di 45% in quest'abilità, se lanciando i dadi ottiene 34 si può considerare il tiro riuscito, per cui il Master fornirà al giocatore l'indizio nascosto. Nel caso in cui il lancio di dadi faccia ottenere, ad esempio, 82 allora il tiro è fallito e il personaggio non troverà l'indizio che cerca.

Sostanzialmente è tutto qui.

Con la settima edizione sono state introdotte alcune regole che arricchiscono il sistema senza complicarlo più di tanto. Il Master potrà assegnare una difficoltà alle azioni e ridurre il valore dell'abilità che il giocatore vuole utilizzare.

Anche la **Sanità Mentale** è utilizzata allo stesso modo, come spiegato prima sarà necessario effettuare un tiro con il dado percentuale utilizzando come parametro il valore attuale di Sanità Mentale, in caso di fallimento il personaggio perderà punti SAN (con le conseguenze descritte prima) e, contemporaneamente, vedrà ridotto il valore sul quale effettuare il prossimo tiro SAN.

Questo sta a significare che più punti SAN perde il personaggio, sempre più difficile sarà conservare la propria salute mentale man mano che la storia va avanti.

Il combattimento

Anche il combattimento è gestito con il sistema del dado percentuale. Il personaggio ha un valore in percentuale per le sue **abilità di combattimento**, che possono essere Uso Pistola, Uso Mitra, Pugno, Calcio e così via.

Queste abilità vengono incrementate in fase di creazione del personaggio come spiegato sopra. Un tiro riuscito nell'abilità corrispondente consente di portare a segno un attacco, sia corpo a corpo che con armi da fuoco.

Ogni arma infligge un certo ammontare di Punti Ferita all'avversario che, se si tratta di un essere umano, normalmente muore o sviene con facilità.



I lanci di dado sono rari ma, spesso, fondamentali.



Anche se nella maggior parte dei casi non c'è più nulla da fare...

Il manuale non suggerisce l'utilizzo di **miniature** o **griglie di battaglia**, innanzitutto perché il combattimento tende a durare poco: un'arma da fuoco è letale e i personaggi sono normali umani.

Inoltre, si suggerisce di gestire il combattimento in maniera **narrativa**, renderlo rapido e agevole, un breve intermezzo in quello che invece è il corpus delle storie del Richiamo di Cthulhu: investigazione, follia, orrore.

Esperienza

Il Richiamo di Cthulhu non prevede **livelli** né **punteggio di esperienza**, non ha regole che consentono ai personaggi di accrescere le proprie caratteristiche o abilità fino a diventare superuomini, eroi o immortali come accade in giochi di ruolo più "classici".

Nel Richiamo di Cthulhu esiste un sistema di crescita delle abilità che consente di aumentare il valore solo di quelle abilità utilizzate durante la sessione. Si cresce di poco e senza che la crescita possa davvero influire sull'andamento della campagna. Il personaggio resta sostanzialmente lo stesso per tutto l'arco narrativo che lo vede coinvolto.

Come già detto prima, il personaggio difficilmente arriverà vivo al termine della sessione, il Richiamo di Cthulhu è un gioco estremamente mortale.

Se anche sopravviverà, il personaggio avrà subito sicuramente perdite di SAN, sarà incappato in situazioni dalle quali non si torna indietro facilmente, avrà scoperto verità agghiaccianti che non potrà mai più dimenticare... insomma, la crescita dei suoi punteggi in scheda è davvero una cosa quasi superflua.

Il gioco di ruolo Il Richiamo di Cthulhu trae ispirazione dalle opere dello scrittore Howard Phillips Lovecraft.

Non è morto ciò che può vivere in eterno, | E in strani eoni anche la morte può morire. (da La Città senza Nome)

I racconti di **Lovecraft** sono ambientati nell'**America** degli anni a cavallo tra il **1920** e il **1940** e raccontano storie di persone comuni che, per qualche motivo, si trovano catapultate in terribili incubi e finiscono per scoprire che i confini del mondo non si limitano a quanto hanno conosciuto, visto, sempre saputo.

Il **luogo** in cui sono ambientate le avventure del Richiamo di Cthulhu è sostanzialmente il mondo come lo conosciamo. Il Manuale di Gioco consente di creare storie ambientate negli **anni '20-'30** e, in alternativa, fornisce la possibilità di giocare negli **anni '90** oppure intorno al **1890**. Il manuale fornisce tabelle e informazioni per simulare la vita quotidiana in tutte e tre queste fasce temporali: prezzi di beni e servizi, paragrafi che descrivono la vita della gente, la storia e la politica del mondo in quegli anni.



Quando i giocatori creano i propri **personaggi** devono immaginare persone comuni, con capacità peculiari ma sempre inserite in una normale vita quotidiana nel periodo storico scelto fra i tre proposti dal manuale. I personaggi tipici del Richiamo di Cthulhu sono studiosi, professori e accademici oppure investigatori, come ad esempio poliziotti o detective privati. Per ulteriori dettagli sulla creazione dei personaggi si rimanda all'articolo sulle Meccaniche di Gioco.

Ai protagonisti del Richiamo di Cthulhu viene rivelato che nei luoghi più inaccessibili dell'universo, dalle profondità dello spazio più remoto agli abissi oscuri degli oceani o nelle pieghe del tempo e dello spazio esistono cose che dormono sonni inquieti, creature inconcepibili alle semplici menti umane, divinità cieche e potenti che attendono solo la giusta congiunzione astrale per svegliarsi e divorare l'umanità intera.

Il Master crea la sua avventura e, sebbene è inevitabile che una forte **componente sovrannaturale** finirà per essere preponderante ad un certo punto della storia, inizialmente l'ambientazione iniziale sarà il mondo così come lo conosciamo.

La maggior parte dei racconti di Lovecraft sono ambientati nel Massachusetts, in particolare nella città immaginaria di **Arkham** (avete intuito da dove la DC Comics ha tratto spunto per il nome del famoso manicomio di Gotham City?), tuttavia numerosi possono essere i luoghi in cui collocare le campagne di gioco:

Le strade fumose e cupe di una **città americana** stretta nella morsa del proibizionismo e della criminalità organizzata nella quale però è facile perdersi in **biblioteche e musei** che conservano reperti inquietanti e raccontano storie che nessuno dovrebbe ascoltare, nessuno che desideri mantenere integra la propria sanità mentale.

Spedizioni in **Antartide** o nei deserti dell'**Egitto** che finiscono per risvegliare mostri che riposano da prima che l'uomo facesse la sua apparizione sulla Terra.

Case abbandonate che raccontano di orrori perpetrati, sacrifici umani e rituali blasfemi e che si rivelano trappole mortali per chi vi si avventura all'esplorazione.

Isole deserte in cui si trovano vestigia di civiltà crudeli e folli, i cui miti si rivelano essere più reali di quanto una mente sana possa immaginare.

Villaggi sperduti nelle terre d'America, dove la gente guarda con sospetto gli stranieri e ha abitudini strane e decisamente inquietanti.

Per ulteriori idee di avventure e campagne si rimanda alla sezione Spunti di Gioco.

Miti, dei e mostri

L'aspetto sicuramente più interessante dell'opera di Lovecraft è quella riguardante i **Miti**.



Il risveglio dei Grandi Antichi è una tematica fondamentale.

Come già accennato in precedenza, ci sono creature che riposano in luoghi irraggiungibili e si tratta di **esseri immortali**, i cui poteri vanno oltre ogni limite immaginabile, in grado di divorare l'intero pianeta se solo dovessero risvegliarsi dal loro torpore millenario.

L'umanità non è consapevole della loro esistenza e gli uomini credono di essere padroni del proprio destino. Tuttavia non è affatto così: le divinità immaginate da Lovecraft esistono dall'alba dei tempi e tutta la storia dell'umanità intera è inutile e vana ai loro occhi, gli esseri mortali sono granelli di sabbia che il loro respiro spazza via in un attimo.

Sono **esseri dormienti**, indifferenti agli affanni umani e al di fuori del tempo mortale, insignificante in confronto alla loro esistenza eterna, tant'è che gli esseri umani neppure immaginano che essi esistono. Eppure, la loro presenza ha lasciato segni nella storia degli uomini: le progenie degli esseri immortali hanno visitato spesso le antiche civiltà, lasciando segni indelebili e terribili e ancora oggi le menti più distorte si dispongono ad adorare queste creature compiendo ogni sorta di orrore in loro nome.

Ma il potere degli immortali è reale, sebbene nascosto, e a volte **irrituali** e gli **incantesimi** funzionano; la minaccia che una divinità si risvegli dalle profondità abissali diventa concreta e solo i protagonisti della nostra storia possono impedire che il mondo sia distrutto come un formicaio da un bambino capriccioso.

Sogno il giorno in cui usciranno dai flutti e stringeranno negli artigli immensi i resti dell'umanità insignificante, logorata dalle guerre... il giorno in cui le terre sprofonderanno e il fondo oscuro dell'oceano salirà in superficie, nel pandemonio universale.
La fine è vicina. Sento un rumore alla porta, come se un immenso corpo viscido vi premesse contro. Non mi troverà. Dio, quella mano! La finestra! La finestra! (da Dagon, 1917)

Queste creature sono il fondamento di ogni **Campagna** del Richiamo di Cthulhu e, sebbene possano trascorrere numerose sessioni di gioco prima che i segni tangibili della loro presenza possano essere avvertiti dai personaggi, la loro esistenza condiziona tutta la storia alla base della Campagna: ad esempio, i personaggi potrebbero trovarsi ad affrontare **cultisti pazzi** o sedicenti stregoni intenti in **rituali pericolosi** e **sacrifici umani**. Solo al termine di lunghe indagini verranno a scoprire che le divinità da essi venerate esistono davvero e stanno per risvegliarsi e distruggere l'umanità.

Il Manuale di Gioco del Richiamo di Cthulhu classifica questi esseri immortali suddividendoli in questo modo:

Dei Esterni, Dei Antichi e Altri Dei

Si tratta di **creature aliene** dotate di incredibile potenza, immortali ma spesso **cieche** o **stupide**.

Non si curano minimamente delle sorti dei miseri umani i quali si trovano ad interagire con essi solo fortuitamente e inevitabilmente sono destinati alla morte o alla follia.

Tutte le altre creature descritte nel Manuale del Giocatore riconoscono la supremazia degli Dei Esterni e alcuni di essi li venerano come **divinità**, tanto è grande il loro potere.

Si agitano e si contorcono nei meandri di Spazio e Tempo e se mostrano interesse per il genere umano è solo per distruggere e divorare senza scopo, senza senso.



Nyarlathotep, il messaggero degli Dei Esterni. Senza dubbio il più pericoloso.

Grandi Antichi

I Grandi Antichi sono creature mostruose che dimorano nei **luoghi più inaccessibili** della Terra. Per questo motivo la loro presenza è più facilmente percepibile da chi si mette alla ricerca di conoscenze proibite.

Ogni Grande Antico ha al suo seguito intere **sette di adoratori** che venerano queste creature come divinità e cercano il modo di risvegliarle onde ottenere da essi potere e conoscenza.

Quest'affanno dei folli sacerdoti di entrare nelle grazie dei Grandi Antichi è totalmente vana oltre che pericolosa ma è conseguenza di una verità rivelata che la mente umana non può accettare: l'esistenza umana è inutile e priva di ogni significato in confronto all'immensa potenza di un Grande Antico. Per questo motivo i cultisti coltivano la folle speranza che, se trovano il modo di risvegliarlo, il Grande Antico potrà essergli grato. Aspettativa che, ovviamente, non verrà mai soddisfatta.

I personaggi del Richiamo di Cthulhu si scontrano ripetutamente con cultisti adoratori dei Grandi Antichi e impedire il loro risveglio è un classico tema delle campagne di gioco.



Il Grande Cthulhu dorme nelle profondità abissali, pronto a risvegliarsi per seminare morte e distruzione.

Razze Servitrici e Razze Indipendenti

Una grande quantità di mostri e creature è descritta nel manuale, esseri la cui potenza è variabile. Vi sono (poche) creature affrontabili dai personaggi ed esseri pericolosissimi, in grado di far fuori un gruppo ben armato in pochi round.

Si tratta di **progenie** di Grandi Antichi, **mostri alieni** provenienti da altri pianeti o da universi paralleli, **creature ancestrali** che abitavano il pianeta prima delle epoche più antiche di cui l'umanità possiede notizie e così via.

Come già accennato in precedenza, il Richiamo di Cthulhu è un gioco la cui mortalità è elevata e spesso solo al termine di una lunga avventura i personaggi incontrano i mostri a cui hanno dato la caccia per tutto il tempo e, se non impazziscono solo guardandoli, è molto probabile che resteranno tutti uccisi.



Gli Abitatori del Profondo hanno edificato città sommerse dove venerano il Grande Cthulhu.

Libri proibiti

Nei racconti di Lovecraft compaiono spesso antichi **libri**, **cartigli** e **tomi** che contengono conoscenze proibite.

Il concetto di **rivelazione** è fondamentale nelle storie del Richiamo di Cthulhu, come spiegato in precedenza infatti i personaggi inevitabilmente verranno a conoscere verità sconcertanti sull'esistenza di Grandi Antichi e di Dei Esterni, con tutta la follia che normalmente ne consegue.

I testi proibiti sono un elemento fondamentale in questa fase di rivelazione poiché grazie ad essi i personaggi potranno accrescere le proprie conoscenze su tutto ciò che riguarda i **Miti**, essere preparati a ciò che li aspetta nel proseguire le indagini ma, di contro, rinunciare all'inconsapevole innocenza che preservava la loro **sanità mentale**.

Un concetto fondamentale nel Richiamo di Cthulhu è questo: più cose un personaggio scopre, più la sua mente cede alla follia. Le verità cosmiche sono più di quanto una mente umana possa sopportare prima di cedere alla follia.

Sulla **Scheda del Personaggio** è riportata l'abilità **Miti di Cthulhu** che, come tutte le abilità, è espressa in percentuale. Al momento della creazione del personaggio non è possibile assegnare valori a quest'abilità, che parte da **zero**. L'unico modo per guadagnare punti è far sì che il personaggio studi libri e scritti proibiti.

Il Manuale del Giocatore fornisce una tabella in cui sono elencati i vari testi e, per ogni libro, viene specificato di quanto incrementare l'abilità **Miti di Cthulhu** di un personaggio che trascorra del tempo a studiare quel testo.

Di contro, vi è anche la quantità di **Sanità Mentale** che il personaggio perde nel momento in cui gli vengono rivelate le terribili verità custodite dal tomo che sta studiando.

Un successo in un tiro Miti di Cthulhu può far sì che il personaggio riconosca i simboli raffigurati nel bassorilievo che sta esaminando come tipici del culto di un certo Grande Antico oppure che ricordi di aver letto che il fluido fluorescente come quello che vede sparso sul pavimento di un tempio antico è riconducibile ad un terribile mostro alieno, e così via.

Il Master può richiedere un tiro nell'abilità **Miti di Cthulhu** per testare se un personaggio ha qualche informazione riguardo una situazione bizzarra o sovrannaturale nella quale si imbatte. Un successo vuol dire che il personaggio ha acquisito conoscenze sufficienti per comprendere quello che sta accadendo.

Il tomo più rappresentativo del gioco di ruolo del Richiamo di Cthulhu è sicuramente il Necronomicon. Scritto dall'arabo pazzo Abd al-Azred, il **Necronomicon** è un'intricata e blasfema enciclopedia che raccoglie tutte le informazioni sui Miti. Un'intera campagna di gioco può ruotare attorno alla ricerca o allo studio del Necronomicon.

Magia: rituali e incantesimi



Antiche librerie possono celare i più pericolosi tomi proibiti.

Il sistema di gioco del Richiamo di Cthulhu consente ai personaggi di imparare **incantesimi** e **rituali**. Che i personaggi utilizzino la magia, tuttavia, dovrebbe essere estremamente raro dal momento che va contro i principi fondamentali che stanno alla base del Richiamo di Cthulhu.

La consapevolezza che esiste qualcosa al di là del comprensibile deve essere un **processo lento e traumatico** per cui ogni contatto dei personaggi con il sovrannaturale deve essere sconvolgente, destabilizzante e segnare una svolta per la trama delle campagne.

L'ambientazione del Richiamo di Cthulhu è di base il mondo come lo conosciamo e i personaggi appena creati, all'inizio delle storie che li vedono coinvolti, devono pensare che il sovrannaturale non esista e che ogni fenomeno sia spiegabile scientificamente.

Per questo motivo è facile comprendere che un personaggio prima di riuscire a lanciare un incantesimo deve affrontare un lungo **percorso di conoscenza** attraverso il quale deve per prima cosa accettare il fatto che il sovrannaturale esiste e che non c'è niente di buono in questo; poi deve superare il trauma del comprendere che la sua stessa esistenza è insensata rispetto agli orrori abissali che dominano l'universo, riuscire a non impazzire del tutto e a sopravvivere a tutti i pericoli che incontra per raggiungere questa consapevolezza. Solo allora potrà permettersi di imparare un incantesimo o un rituale.

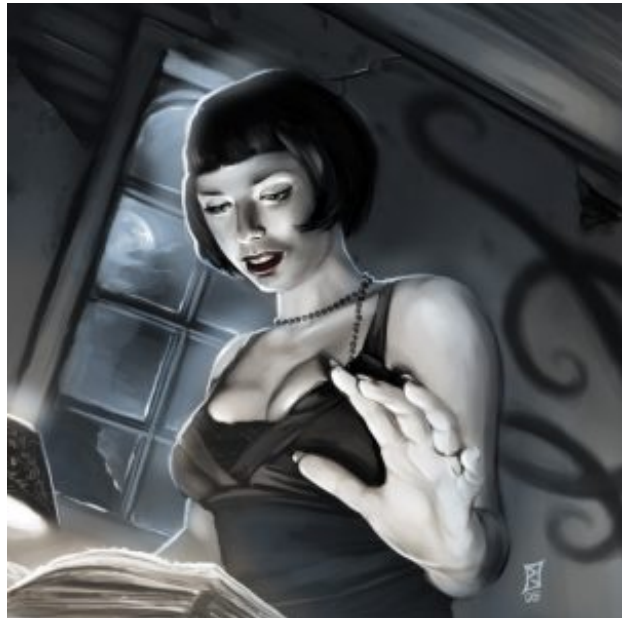
Non è finita qui.

- Sul Manuale di Gioco del Richiamo di Cthulhu sono elencati diversi incantesimi. Si tratta per la maggior parte di **Evocazioni** o **Convocazioni** di potenti entità e creature terribili, che si manifestano in seguito al compimento del rito e, si spera, concedano favori all'officiante. Il solo leggere i tomi dai quali estrapolare le istruzioni per imparare un rituale o un incantesimo è destabilizzante e richiede un notevole sacrificio in termini di Sanità Mentale.
- Eseguire i gesti e i riti per lanciare un incantesimo è qualcosa di **blasfemo** e **osceno**, richiede azioni traumatiche come fare sacrifici o gesti ributtanti e tutto questo causa la perdita di ulteriore Sanità Mentale.
- Come se ciò non bastasse, non sempre un rituale o un incantesimo funzionano come previsto. **Tutto può accadere** e, se c'è una possibilità che vada male, allora andrà male.

Sono molto rari incantesimi più "pratici", d'attacco o di protezione, ma in qualsiasi caso lanciare un incantesimo richiede una **lunga preparazione**, componenti rare e tempo e sacrificio.

Le **probabilità di riuscita** sono sempre molto scarse e, se pure un incantesimo ha effetto, non è detto che non si ritorca contro chi lo ha lanciato (anzi, è molto probabile).

In conclusione, il Manuale di Gioco consente ai personaggi di utilizzare incantesimi ma è chiaro che il vero scopo del capitolo sulla Magia è quello di dare **spunti di trama** ai giocatori e al Master. Un antagonista che intende officiare un rituale descritto nel Manuale di Gioco metterà in moto talmente tante situazioni che si creerebbero trame sufficienti ad occupare un'intera sessione di gioco. Anche se un personaggio volesse fare un tentativo di officiare un rituale di Evocazione gli **effetti collaterali** potrebbero essere tanto interessanti da stravolgere la Campagna e creare nuovi filoni narrativi.



Testi occulti sono fondamentali per l'utilizzo della magia

I Reami del Sogno

Lovecraft ha ambientato alcuni suoi racconti nei misteriosi **Reami del Sogno**.

Che gli dei misericordiosi, se esistono, ci proteggano nelle ore in cui né il potere della volontà, né le droghe inventate dagli uomini possono tenerci lontani dall'abisso del sonno. La morte è compassionevole perché da essa non c'è ritorno, ma chi emerge, pallido e carico di ricordi, dai recessi della notte, non avrà più pace. Che imbecille sono stato a intraprendere con tanta incoscienza lo studio di misteri che l'uomo non dovrebbe affatto conoscere! (da *Hypnos*, 1922)

Nel racconto *“La ricerca onirica dello sconosciuto Kadath”*, che è il più rappresentativo di quello che poi sarà definito il **Ciclo Onirico**, Lovecraft racconta la storia di Randolph Carter il quale scopre una realtà parallela raggiungibile solo attraverso il sogno. Il protagonista del racconto compie numerosi tentativi per restare vigile quando si addormenta e riuscire ad alterare la realtà dei sogni. Si avvale anche di farmaci e riesce ad ottenere il pieno controllo della propria volontà mentre sta sognando. Questo gli consente di esplorare il mondo dei sogni e finisce per scoprire che esiste un vero e proprio mondo, una terra in tutto e per tutto in cui le leggi della fisica e le limitazioni della logica sono inesistenti.

Il Reame del Sogno ha una sua **geografia** ben precisa con montagne, fiumi e città. Nel Manuale di Gioco del Richiamo di Cthulhu viene descritto nei dettagli il Reame del Sogno che offre una sorta di **ambientazione secondaria** in cui collocare le avventure. Viene descritto come entrare e come uscire da questa **dimensione parallela** e cosa i personaggi possono trovarvi.

Vi sono **civiltà** che abitano i Reami del Sogno, con la loro cultura e la loro storia.



Luoghi principali dei Reami del Sogno

Grandi Antichi e Dei Esterni hanno una forte influenza sul Reame del Sogno ed è più facile per i viaggiatori venire in contatto con essi, con tutto ciò che ne consegue.

Il concetto fondamentale del Richiamo di Cthulhu è presente anche nelle avventure ambientate nel Reame del Sogno. Esplorando questi luoghi i personaggi possono giungere ad ottenere conoscenze proibite e informazioni sconcertanti che minano la loro Sanità Mentale ma che ampliano la loro consapevolezza e rivelano misteri sconvolgenti.

Il Reame del Sogno offre molte opportunità ai personaggi ma la Sanità Mentale non viene comunque risparmiata durante i viaggi onirici. Questo rende i Reami del Sogno un luogo interessante ma **estremamente pericoloso**.

Ambientare un'avventura nei Reami del Sogno può essere un buon **diversivo** per un Master che sta gestendo una Campagna lunga, ma dovrebbe essere un **intermezzo** nella trama generale e i personaggi dovrebbero sostarvi per periodi brevi.

Sembra fin troppo banale dire che leggere le opere di Lovecraft sia un'ottimo punto di partenza per creare una campagna o trovare idee per singole avventure del gioco di ruolo **Il Richiamo di Cthulhu**. Un Master totalmente digiuno della letteratura di Lovecraft, è bene che trovi il tempo per leggere almeno i racconti più rappresentativi e più ricchi di spunti di tutta la sua opera. Ne elenchiamo tre qui di seguito.

Il Richiamo di Cthulhu

Spunto → un inquietante culto di adoratori folli semina il terrore tra la popolazione ignara. Eventi bizzarri sembrano collegati al culto, è difficile spiegare razionalmente cosa sta accadendo. In un crescendo di investigazione e colpi di scena i personaggi riescono infine a fermare i cultisti prima che riescano a compiere i loro rituali e a risvegliare il Grande Antico, scongiurando così l'Apocalisse in terra.

La Maschera di Innsmouth

Spunto → gli abitanti di una cittadina sperduta in cui i personaggi finiscono per un qualche emotivo nascondono un terribile segreto. Indagando per le strade del villaggio, interrogando bizzarri individui ed imbattendosi in situazioni terrificanti i personaggi scoprono che tutti gli abitanti del luogo hanno stretto un patto innominabile con delle creature terrificanti che dimorano nel sottosuolo (o nelle profondità marine o nel fondo del lago o simili). Come la prenderanno gli abitanti del villaggio quando si accorgeranno che i personaggi si stanno svelando il loro segreto?

L'Orrore di Dunwich

Spunto → un strano individuo chiede ai personaggi di consultare dei libri da essi custoditi. I personaggi si rendono conto che i tomi in questione riguardano orribili creature che provengono da mondi paralleli. Si mettono sulle tracce dell'individuo e seguono una scia di orrori da egli perpetrati al fine di compiere il suo blasfemo rituale. Nel confronto finale con il folle avversario, i personaggi si rendono conto che il rito è compiuto e dovranno fronteggiare anche l'orrendo mostro che è stato evocato.

Naturalmente tutte le opere di Lovecraft suggeriscono spunti di trame e tanti altri se ne possono trovare in tutta la letteratura gotica e horror che annovera innumerevoli autori di ogni epoca.

Da Edgar Allan Poe e Mary Shelley fino ai più moderni Stephen King e Ramsey Campbell.

Anche in altri media è possibile trovare spunti per avventure del Richiamo di Cthulhu. Nella musica, ad esempio, diverse band si sono ispirate alle opere di Lovecraft e dai testi dei loro brani è possibile trarre spunti o quantomeno, ascoltandoli, è facile entrare nel **mood** del Richiamo di Cthulhu.

e molti altri.

Spunti di Gioco

Le opere di Lovecraft hanno influenzato anche il cinema e diverse pellicole riprendono i temi da lui narrati nei suoi romanzi e racconti. Emblematico è il film del 2001 "Dagon – La mutazione del male" ispirato proprio al racconto "La Maschera di Innsmouth".

Assolutamente da non perdere la serie tv Stranger Things, fortemente evocativa del mood delle opere di Lovecraft.

Anche diversi videogiochi hanno elementi che richiamano la filosofia e l'universo lovecraftiano; tra questi vi sono Alone in the Dark, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Bloodborne, Silent Hill e molti altri.

Struttura delle Avventure

Le trame del Richiamo di Cthulhu devono riportare una struttura narrativa cosiddetta “**a cipolla**”.

1) Primo Strato: in questa prima fase i personaggi dovrebbero fronteggiare, inizialmente, una situazione problematica ma che non presenta **alcun elemento sovranaturale**.

Solo dopo che i personaggi hanno esplorato questo primo strato, il Master deve inserire un elemento che li spinga ad un livello più profondo. Un **trigger**, un interruttore che accende nella curiosità dei giocatori una lampadina che li spinge ad andare più a fondo.

2) Secondo strato: qui troviamo già elementi sovranaturali difficilmente spiegabili razionalmente ma questi non sono preponderanti. Ricordiamo che i personaggi appena creati sono **persone comuni** che, a meno di qualche eccezione, sono convinti che non esista nulla che la ragione umana non possa spiegare e comprendere. Quando, dunque, si troveranno ad esplorare questo secondo strato, dovranno entrare in contatto con situazioni in cui la presenza del sovranaturale resti **fumosa, dubbia e ambigua**. C'è qualcosa di strano ma ancora si può spiegare, forse è solo un'allucinazione o una suggestione.

Anche in questa fase il Master deve porre un altro **trigger** che porti i giocatori al **cuore della cipolla**, il nucleo dell'avventura.

3) Terzo Strato: Quando i personaggi si affacciano a questo livello si trovano di fronte tutto il peggio che avrebbero mai potuto immaginare. Il sovranaturale è innegabilmente presente, i personaggi devono affrontare la realtà del fatto che **i mostri esistono**, che Dei Esterni e Grandi Antichi dominano incontrastati su un'umanità destinata alla distruzione e si imbattono in creature orrende di fronte ai quali non possono far altro che **impazzire, soccombere** o, nel migliore dei casi, **fuggire**.

Il Master, nel costruire la trama, può cercare idee e **partire dal primo strato**, ideare gli strati successivi fino a trovare una buona idea per quello che c'è alla base di tutto, il motore di tutta la trama.

Alternativamente, potrebbe **partire dal “cuore della cipolla”**, decidere qual è la minaccia che i personaggi dovranno affrontare e la sconcertante verità che sarà ad essi rivelata. Partendo dal finale, il Master deve costruire poi tutti gli strati superficiali.

SPUNTO: la spedizione archeologica

Primo Strato → la trama ruota attorno ad un importante ritrovamento in un luogo sperduto (Egitto, Antartide, Sudamerica, ecc...). Alcuni preoccupanti accadimenti richiedono la presenza dei personaggi (protezione del luogo, competenze accademiche peculiari, interesse giornalistico, ecc...).

Secondo strato → l'esplorazione del sito archeologico rivela particolari inquietanti (iscrizioni incomprensibili, un'architettura incoerente con il luogo e con il periodo storico, tracce di esseri sconosciuti, ecc...). Man mano che l'esplorazione continua, i personaggi troveranno indizi sempre più inquietanti che finiranno per minare alle basi le loro certezze scientifiche. Trigger → la soluzione di un enigma permette l'apertura di una stanza sigillata, una creatura fuoriesce dagli scavi e uccide alcune comparse prima di sparire, un anziano che vive in quei luoghi racconta una storia inquietante, ecc...

Terzo Strato → la creatura che riposava in questi luoghi, disturbata dagli scavi e dalle esplorazioni dei personaggi, si risveglia. C'erano già campanelli d'allarme ma i personaggi hanno preferito assecondare la propria curiosità (i predoni altro non sono che un culto che per millenni protegge quei luoghi onde impedire il risveglio della creatura, gli scritti e bassorilievi che i personaggi rinvergono avvertono i visitatori dell'orrore nascosto, le antiche storie e le leggende sono più reali di quanto si immagini, ecc...).

Trigger → finalmente i personaggi trovano la chiave per l'ultima stanza oppure catturano il capo dei predoni che racconta loro tutta la storia, oppure completano il rituale che avrebbe dovuto accrescere la loro conoscenza ma si rivela essere un inganno del Grande Antico che finalmente riesce a liberarsi, ecc...

SPUNTO: le strade di Arkham

Primo Strato → la trama è legata alla lotta tra le organizzazioni criminali e la polizia nei bassifondi della città. I personaggi sono legati ad una delle due parti e potrebbero trovarsi invischiati in una storia di contrabbando e ricettazione di qualcosa di molto prezioso che arriva da paesi lontani. Un surrogato di oppio o alcool che infrange il proibizionismo e che fa gola ai boss della malavita? Un reperto rubato in qualche museo d'Europa per cui annoiati collezionisti sono disposti a spendere qualunque cifra? O forse una bestia catturata nella giungla più oscura che gli studiosi non hanno ancora catalogato ma che farebbe la fortuna di zoo e circhi? La trama nel primo strato si svolge come quella di un classico film di gangster (Quei Bravi Ragazzi, Scarface, Carlito's Way, ecc...).

Secondo strato → ciò che interessa ai criminali della città e, di conseguenza, alla polizia, non è qualcosa di comune. Proseguendo le indagini, i personaggi si rendono conto che strani accadimenti avvengono a chi ha a che fare con l'oggetto o la sostanza in questione.

Trigger → vengono ritrovati cadaveri di persone uccise in modi orribili e incomprensibili, alcuni poliziotti sono impazziti dopo aver svolto indagini oppure i giornali riportano notizie di avvistamenti di creature mostruose nei luoghi collegati alla trama, ecc...

Terzo Strato → si scopre che una setta blasfema ha architettato un piano per far giungere in città l'oggetto del contrabbando (la sostanza, il reperto, la creatura esotica, ecc...) sotto copertura. Quando ne prende possesso, compie il rituale che risveglierà gli orrori sopiti negli abissi.

Trigger → Nel confronto con i cultisti i personaggi si accorgono che questi hanno al loro servizio creature orribili, di fronte ai loro occhi il rituale si svolge e visioni indicibili si presentano a loro oppure il gran maestro della setta si rivela per quello che è: un essere alieno, ecc...

SPUNTO: la casa infestata

Primo Strato → per un qualche motivo i personaggi devono visitare una casa abbandonata intorno alla quale circolano leggende e storie inquietanti. Dovranno trascorrerci almeno una notte e nel frattempo i personaggi curioseranno esplorando tutti i meandri della magione. Magari la casa non è abbandonata ma l'ospite dei personaggi è un tipo bizzarro, misterioso e un po' inquietante.

Secondo strato → cose terribili accadono in quella magione. Nulla che rappresenti un immediato pericolo per i personaggi ma si tratta di eventi che fanno loro capire di non essere al sicuro.

Trigger → La servitù oppure altre persone che erano al suo interno insieme ai personaggi viene trovata uccisa in maniera splatter, cambiamenti improvvisi della casa turbano i personaggi, tipo mura su cui compaiono crepe o quadri che cambiano d'aspetto oppure rumori, tracce e indizi lasciano presupporre che una creatura pericolosa è nascosta in casa da qualche parte.

Terzo Strato → la cosa che ha attirato i personaggi nel luogo si rivela e da loro la caccia senza remore. L'edificio è ormai diventato una trappola mortale.

Trigger → i personaggi trovano il testamento dello stregone che abitava in quella casa e capiscono di essere loro le ultime vittime per completare un rituale che è un atto da decenni, i personaggi trovano la chiave dello scantinato (o della soffitta) in cui vi sono le spoglie dello spirito che sta causando tutto ciò oppure la casa si rivela per ciò che è: un'unica, enorme creatura vivente e dai muri estrometterà tentacoli mentre bocche si apriranno sul pavimento, ecc...

Gestire una Campagna

Come già detto in precedenza, le avventure del Richiamo di Cthulhu hanno la particolare caratteristica per cui i personaggi con gran difficoltà riescono ad arrivare vivi al termine e, se pure sopravvivono, è comunque alto il rischio che impazziscano irrimediabilmente.

Lettere e diari sono la soluzione che da sempre è la più consigliata. I giocatori possono informare il Master che i propri personaggi stanno tenendo un diario o una fitta corrispondenza con un amico o un parente. Se poi i giocatori, al termine di ogni sessione, volessero spendere del tempo a scrivere effettivamente pagine di diario sarebbe l'ideale. Quando un personaggio muore, il giocatore può crearne uno nuovo immaginando che si tratti proprio del destinatario delle **lettere** del suo primo PG o che, in alternativa, questo nuovo personaggio sia venuto in possesso del **diario** del primo e sia intenzionato a **proseguirne le indagini**.

Dunque come si può riuscire a mantenere una **continuità** tra le avventure?

Come collegare tra loro le varie avventure: ecco alcuni **spunti**:

L'Antagonista

Un individuo particolarmente potente (perché ha accesso a conoscenze superiori, perché gode di influenza in campo militare, criminale, politico o altro, perché è pazzo e non ha nulla da perdere né scrupoli o valori morali che lo limitino, ecc...) è il cattivo finale della prima avventura della Campagna.

I personaggi fermano i suoi piani ma non riescono a catturarlo, per cui nelle successive avventure egli farà nuovi tentativi per raggiungere i suoi scopi che, naturalmente, richiedono l'evocazione di divinità blasfeme alle quali è disposto ad offrire la salvezza del pianeta in cambio di potere illimitato.

Il Culto

Una setta ramificata e influente ha come scopo ultimo il risveglio di una creatura che potrebbe distruggere il mondo. I personaggi sventano i piani dei cultisti e magari distruggono una cellula nascosta, ma si rendono conto che la setta è molto più ramificata di quanto credevano.

La volontà divina

Il Master sceglie una delle creature più potenti descritte dal Manuale di Gioco del Richiamo di Cthulhu, quella che ha un'intelligenza superiore alle altre (Nyarlathotep, ad esempio, o la civiltà di Yith che domina le menti umane dal futuro oppure un dormiente Cthulhu che riesce tuttavia a comunicare per mezzo dei sogni e manipolare le menti deboli perché compiano azioni volte al suo risveglio).

I personaggi si trovano invischiati in situazioni apparentemente scollegate fra loro ma con il tempo si rendono conto che tutto ciò che accade altro non è che la macchinazione di questa divinità che ha come scopo quello di manifestarsi nel mondo per dominarlo.

I Personaggi

Capita spesso che i giocatori creino il proprio personaggio seguendo una **personale ispirazione** senza consultarsi con gli altri giocatori.

Cosa ci fa un Professore di Antropologia insieme ad un poliziotto, un medico e un missionario? Quale potrebbe mai essere la motivazione per cui decidano di indagare tutti insieme?

Può capitare, dunque, che il gruppo di personaggi sia **estremamente eterogeneo** e il Master abbia difficoltà a trovare una motivazione per cui essi decidano di stare insieme.

Normalmente, dopo esser scampati alla prima situazione, i personaggi sono accomunati da un **destino comune**, conoscenze che condividono e hanno scoperto cose che li rendono speciali e, per questo motivo, sono motivati a ritrovarsi e proseguire insieme le indagini anche se si tratta di persone tutte diverse fra loro.

Resta il dubbio: quale **motivazione iniziale** possiamo trovare per mettere insieme i personaggi all'inizio della nostra storia?

Le soluzioni sono sostanzialmente tre:

- nella prima avventura della campagna il Master decide che persone comuni **scelte a caso** si trovino invischiati casualmente nella stessa situazione.

Ad esempio, dei cultisti rapiscono passanti per strada e i personaggi si risvegliano legati nello stesso scantinato.

- il Master sfrutta **legami tra coppie di personaggi**, che presentando i propri amici agli altri fanno sì che si crei il gruppo.

Ad esempio, il Poliziotto è il cugino del Professore di Parapsicologia, hanno da risolvere un caso insieme e il primo presenta il suo informatore (il personaggio del Gangster) mentre il secondo fa fare a tutti la conoscenza del Vagabondo, una cavia per un suo esperimento le cui abilità possono essere utili alla situazione che devono affrontare. Ecco spiegato cosa ci fanno insieme un Poliziotto, un Gangster, un Professore e un Vagabondo.

- le prime due ipotesi sono macchinose e spesso le situazioni create per spiegare la presenza di personaggi tanto eterogenei sono **forzate e poco credibili**.
Non sempre una motivazione iniziale basata su parentele, vecchie amicizie o casualità d'incontro sono un collante forte abbastanza da far sì che restare insieme anche nelle avventure successive della campagna sia una scelta coerente e verosimile. Nella vita reale, persone così tendono a risolvere la questione imminente per cui sono costretti a collaborare e poi ognuno a casa sua.
Un modo per rendere la collaborazione tra i personaggi duratura e narrativamente ammissibile è quella di **creare gruppi ad hoc**.

Il Richiamo di Cthulhu è un gioco sostanzialmente di investigazione e il cuore delle trame è proprio l'indagine, la ricerca, la scoperta. I personaggi sono effimeri, muoiono facilmente e impazziscono ancor più facilmente. Sebbene, come in ogni gioco di ruolo, la narrazione e l'interpretazione siano alla base, nel Richiamo di Cthulhu non è un peccato così grave adattare il personaggio alla trama piuttosto che fare il contrario (come si dovrebbe fare in tutti i giochi di ruolo).

Il Master chiede ai giocatori di mettersi d'accordo e formare un gruppo che già al momento della creazione dei personaggi abbia una forte motivazione per agire insieme, in cui i personaggi già si conoscono e già hanno un modus operandi in un gruppo strutturato dal punto di vista gerarchico e di distribuzione dei ruoli.

Sebbene questa soluzione può sembrare forzosa e si potrebbe obiettare che la libertà dei giocatori di creare il personaggio come vogliono sia limitata, tuttavia concede la possibilità di calarsi nella trama delle prime avventure senza perder tempo e passare subito all'azione.

Di seguito elenchiamo alcuni spunti per la creazione di un gruppo di personaggi il cui torversi insieme sia giustificato, verosimile e coerente.

Il gruppo ACCADEMICO

Il gruppo ruota attorno a uno o due personaggi che scelgono degli studiosi. Nel Manuale di Gioco sono elencate molte professioni di questo tipo i protagonisti della maggior parte dei racconti di Lovecraft sono professori, occultisti e topi di biblioteca in generale.

Le trame avranno inizio, indicativamente, su spunto di ricerche che vedono coinvolti questi studiosi mentre gli altri giocatori sceglieranno personaggi che siano di supporto alle spedizioni organizzate da loro.

Ad esempio, nel gruppo potrebbero esserci: un Professore con specializzazione in archeologia, un Parapsicologo suo assistente; un Medico addetto al primo soccorso nella spedizione; un Ufficiale per il supporto militare e un Ingegnere addetto agli scavi archeologici. Un ottimo gruppo per uno spunto di avventura “spedizione archeologica”.

Il gruppo REPORTER

Il gruppo ruota attorno ad uno o due personaggi che hanno il compito di svolgere un'inchiesta giornalistica. La testata per cui lavorano ha ingaggiato gli altri personaggi per proteggerli e supportarli.

Ad esempio, avremo un Giornalista e uno Scrittore che collaborano da sempre; l'Avvocato che fa da consulente per le questioni legali ed è pronto a tirarli fuori dai guai se dovessero pestare i piedi a qualcuno; l'Agente di Polizia che per arrotondare si fa assoldare come guardia del corpo e un Dilettante tuttofare che fa da autista, sa dove trovare quello che serve e sa come aprire porte chiuse o scavalcare recinti troppo alti.

Il gruppo DETECTIVE

Il gruppo si è formato attorno a uno o due personaggi che sono stati ingaggiati per svolgere un'indagine su un caso misterioso e affascinante. Gli altri personaggi hanno collaborato spesso con gli investigatori e rispondono ad una richiesta di aiuto da parte loro per la soluzione di questo nuovo caso.

Ad esempio, avremo uno o due Investigatori Privati, titolari di uno studio che ricevono l'incarico che è l'incipit dell'avventura; in passato hanno incastrato un Criminale ma hanno rinunciato a denunciarlo in cambio del suo aiuto quando gli sarebbe servito; un Ispettore di Polizia è un loro caro amico, insieme hanno risolto diversi casi in passato con guadagno di tutti; un Vagabondo è sempre stato i loro occhi e le loro orecchie su quanto succede in strada e nessuno come lui sa come rendersi invisibile e raccogliere informazioni ovunque, ci sarà bisogno di lui per quest'indagine che si prospetta già particolarmente bizzarra e difficile.

Atmosfera

Il Manuale di Gioco fornisce diversi suggerimenti per creare una giusta atmosfera durante le sessioni di gioco, sebbene si tratti di espedienti abbastanza comuni, che qualunque Master con un minimo di esperienza utilizza da tempo: mappe e simboli, musica di sottofondo e così via.

Come lo stesso Manuale afferma, nulla crea un'atmosfera giusta meglio di una buona conduzione di gioco. Ecco di seguito alcuni consigli.

La paura dell'ignoto

In un gioco di ruolo come Il Richiamo di Cthulhu il fulcro di tutto è il **mistero**, **l'inconoscibile**, ciò che la mente umana **non può concepire**.

Stephen King scrisse: “di grande in Lovecraft c'è proprio questo aspetto; sembra sempre che ti dica: «Ho questa cosa orribile per le mani ma non posso descrivertela, se te la descrivessi diventeresti pazzo all'istante e quindi non lo farò».”

Se il Master descrive subito o in tutti i dettagli la mostruosità in cui i personaggi si imbattono, **spezza la poesia** e crolla tutta la tensione creata dalla sola **aspettativa** dell'orrore.

Non buttare lì le descrizioni per poi correre a tirare i dadi ma centellina le parole, dosa con cura le descrizioni delle immagini e rivela poco a poco e mai del tutto le visioni che sconvolgono i personaggi.

Se il Master lascia dei **sospesi** nella descrizione sarà **l'inconscio** dei giocatori stessi a completare quelle immagini spaventose e la paura sarà un'emozione **intima e reale**.

La drammatizzazione dei tiri di dado

Il Regolamento di Gioco del Richiamo di Cthulhu consente di gestire le situazioni tipo combattimenti o azioni prolungate in maniera **rapida e semplice**.

Questo va tutto a vantaggio della **narrazione** che ottiene così un ruolo preponderante.

Per questo motivo, è bene non sprecare questo importante punto di forza.

Non perdere tempo a lanciare dadi, conteggiare ferite, calcolare punteggi ma condisci ogni round di combattimento, ogni azione fallita o riuscita dei personaggi con **descrizioni dettagliate** di quello che sta accadendo.

Richiedi anche ai **giocatori** di fare altrettanto. Non lasciare che annuncino un banale: “attacco” per poi subito mettere mano ai dadi ma chiedi loro di descrivere l'azione di combattimento: “il personaggio rotola a terra cercando riparo dietro l'automobile poi con un movimento rapido si sporge oltre il cofano per fare fuoco con la sua .38”... Molto meglio, non trovi?

Lascia da parte i dadi, se la narrazione è più importante. Puoi anche decidere che un personaggio abbia **successo automaticamente** se la sua azione serve per sbloccare uno stallo che sta diventando noioso o, se sei in vena di cattiverie, non perdere tempo a lanciare dadi, calcolare gli spazi e disegnare sagome per vedere se il Grande Antico riesce a schiacciare con una pedata i personaggi; piuttosto impegnati in una **bella descrizione**, tanto nessuno sperava comunque di sopravvivere...

Gli handouts

In un gioco di investigazione come il Richiamo di Cthulhu gli **indizi** sono una componente fondamentale.

Ogni avventura è costellata di **lettere, pagine di diario, tracce, impronte** e, nell'ottica dei misteri celati da Miti e culti antichi, non è per nulla raro imbattersi in **enigmi e rompicapo**.

Ad esempio, per aprire il portale che conduce all'ultima stanza della tomba del faraone è necessario premere i simboli nel giusto ordine, oppure per svolgere un controrituale che danneggi il culto blasfemo è necessario procurarsi le giuste componenti che vanno ricavate risolvendo l'indovinello del libro antico e così via.

Tutti questi elementi, dalla pagina del diario all'enigma antico è bene che il Master li fornisca

ai giocatori sottoforma di **handouts**.

Per handout si intende una **rappresentazione fisica** dell'oggetto in questione. Per migliorare la qualità dell'esperienza di gioco, il Master dovrebbe **scrivere** gli handouts, **scenografarli**, **renderli verosimili** e consegnarli ai giocatori durante la sessione di gioco.

Quanto è più interessante per i giocatori trovarsi di fronte ad un foglio ingiallito su cui è scritta una lettera che fornisce un importante indizio piuttosto che ascoltare il Master che si limita a descriverla a parole?

Se il Master vuole spingersi ancora oltre, può procurarsi anche **oggetti** che rappresentino i reperti trovati dai personaggi durante le loro indagini: piccoli vasi decorati, maschere rituali, pezzi di stoffa, gioielli e così via.

Anche se i personaggi non avranno modo di utilizzarli fisicamente ma dovranno comunque descrivere le azioni dei loro personaggi, poterseli rigirare in mano durante la sessione di gioco è un ottimo espediente per migliorare l'atmosfera di gioco.

Mi sembra doveroso chiudere quest'articolo lasciandovi a riflettere su questo passaggio scritto dallo stesso H.P. Lovecraft:

La verità non esiste e la vita come la immaginiamo di solito è una rete arbitraria e artificiale di illusioni da cui ci lasciamo circondare. Sappiamo che esse sono il semplice risultato di accidenti o punti di vista, ma non abbiamo nulla da guadagnare ad abatterle. E infatti, è straordinariamente insensato voler abbattere con un forcione da stalla un miraggio che non è mai esistito. Penso che all'uomo assennato convenga scegliere le fantasie che più gli aggradano e crogiolarvisi innocentemente, conscio del fatto che, siccome la realtà non esiste, non c'è niente da guadagnare e molto da perdere nel buttarle via. Ancora, non esistono fantasie preferibili ad altre, perché la misura del loro valore dipende dal rispettivo grado di adattamento alla mente che le contiene. (da Lettere dall'altrove)