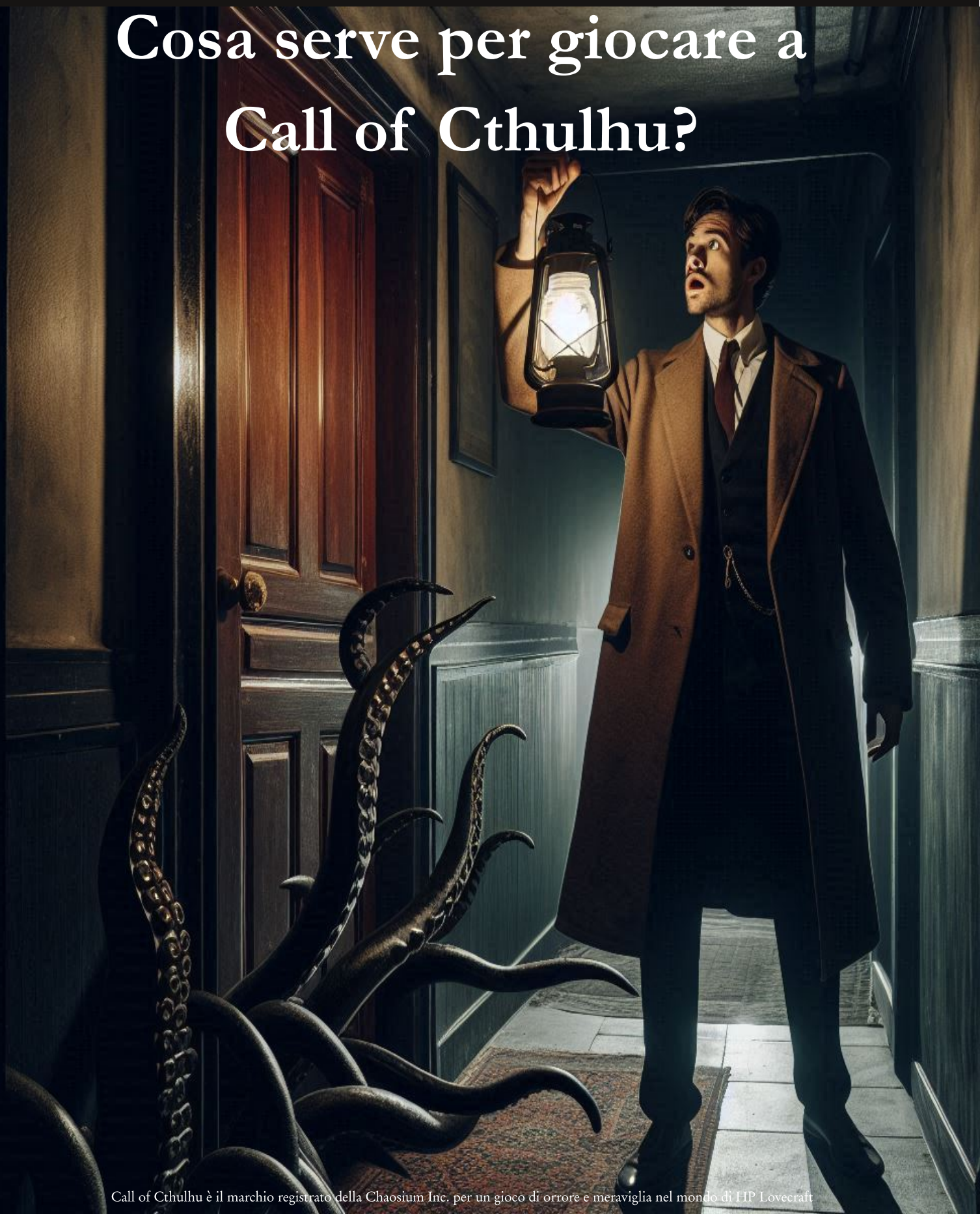


CALL of CTHULHU[®]

Cosa serve per giocare a
Call of Cthulhu?



Call of Cthulhu è il marchio registrato della Chaosium Inc. per un gioco di orrore e meraviglia nel mondo di HP Lovecraft

Call of Cthulhu appartiene alla categoria dei giochi di ruolo (da adesso GDR), questo significa che i giocatori non sono in competizione tra di loro ma collaborano per ottenere uno scopo.

Il gioco è diretto da un master (in Call of Cthulhu si chiama Custode) che è il solo a sapere cosa stia davvero succedendo e costituisce in un certo senso la regia della partita.

I giocatori interpretano dei personaggi, ciascuno con una storia, caratteristiche e abilità differenti, che devono affrontare la sfida posta loro dal master.

I GDR possono avere infinite ambientazioni, da mondi fantasy all'antica Roma, da scenari post-apocalittici alle avventure spaziali, Call of Cthulhu appartiene alla categoria dei giochi horror e venne creato nel 1981 da **Sandy Petersen**, la casa editrice era la *Chaosium*, che tuttora esiste e pubblica regolarmente.

Il gioco è basato sulla cosmogonia creata dallo scrittore **H. P. Lovecraft** e portata avanti da decine di altri scrittori, gli anni venti (gli "anni ruggenti") furono l'ambientazione del gioco originale, ma in seguito furono pubblicati una serie di supplementi che permettevano di giocare in epoche diverse.

Ma cosa serve per giocare a Call of Cthulhu?

Le cose veramente necessarie non sono molte, in effetti si limitano a cinque elementi, elencati di seguito.

1 - Le persone

In attesa che l'Intelligenza Artificiale si appassioni ai giochi di ruolo gli umani sono ancora necessari, per giocare bastano un Custode e almeno un giocatore.

2 - Le regole

A parte il *Calvinball*⁽¹⁾ ogni gioco ha bisogno di regole, possibilmente chiare e condivise, Call of Cthulhu non fa eccezione.

Per chi mastica l'inglese sul sito della Chaosium è possibile scaricare gratuitamente in formato PDF le Quick Start Rules, una cinquantina di pagine che contengono le regole del gioco, l'avventura The Haunting (Casa Corbitt, ci siamo passati tutti...) e le schede dei personaggi.

In Italiano sono disponibili le regole introduttive e altro materiale tra cui le schede dei giocatori, volendo qualcosa di più si può acquistare il Manuale base della settima edizione del gioco, 432 pagine che sviscerano tutti gli aspetti dell'universo dei Miti.

3 - I dadi

Può esistere un gioco di ruolo senza i dadi?

In effetti sì, un buon esempio è *Sine Requie*, scritto da Matteo Cortini e Leonardo Moretti, dove si usano gli arcani dei tarocchi per decidere che cosa succede; gli stessi autori per il GDR *L'alba di Cthulhu* hanno previsto le carte da gioco per definire la riuscita o meno di una azione.

Nonostante questi pregevoli esempi i dadi sono utilizzati nella maggior parte dei GDR e spesso definiscono il sistema di gioco, vediamo allora quali dadi si utilizzano per Call of Cthulhu.

Un set comprendente un d4, un d6, un d8, un d10, un d12, un d20 e un dado percentile va benissimo, anche se i Custodi amano avere miriadi di dadi, cosa che in effetti permette di velocizzare le partite.

Piccola precisazione, il dado percentile è un dado a dieci facce dove i numeri sono costituiti dalle decine, partono da 00 e terminano con 90; questo dado, lanciato insieme a un d10, permette di ottenere un risultato da 1 a 100, per esempio se sul dado percentile esce il 20 e sul d10 il 7 il risultato è 27.

Uno 00 e uno 0 rappresentano il peggior risultato ottenibile in Call of Cthulhu, il 100, un fallimento critico davvero terribile.

4 - Carta e matita

Mappe, appunti, schede dei personaggi e simboli esoterici necessitano di carte e matita per essere rappresentati.

Una matita morbida con la gomma a un'estremità è l'ideale per modificare i valori delle abilità del personaggio sulla scheda.

Anche in questo caso un certo numero di matite facilita la vita, l'ideale sarebbe averne una per ogni giocatore e una per il Custode.

5 - Una storia

La trama di un'avventura è necessaria, il Custode deve conoscere la situazione di partenza da cui si svilupperà il gioco e avere ben chiara la sequenza temporale degli eventi.

Ormai anche in Italia si trova moltissimo materiale per Call of Cthulhu, moduli geografici, avventure, supplementi di ogni tipo, di un ottimo livello qualitativo ma sfortunatamente a prezzi abbastanza alti.

Per fare un esempio il modulo *Orrore sull'Orient Express*, edito da Raven Distribution, costa attualmente poco meno di 180 euro, è vero che si tratta di una ricchissima campagna che permette di giocare per mesi ma non è certo un prezzo popolare.

La buona notizia è che non è necessario svenarsi per acquistare le avventure, in rete si trovano decine di scenari gratuiti, qualcuno anche sul mio sito www.tschai.it, magari non così dettagliati come quelli dei moduli ufficiali ma spesso molto ben fatti.

Inoltre è sempre possibile creare la propria avventura, credo che ogni Custode desideri creare una sua storia... o magari più di una.

Tirando le somme si vede che per iniziare a giocare a Call of Cthulhu serve tutto sommato davvero poco, la cosa più difficile probabilmente avere un gruppo di amici appassionati con qualcuno che accetti di assumere il ruolo di Custode.

Per il resto basta tirare fuori il portafoglio ma senza aprirlo più di tanto, volendo spendere una somma minima basterebbe l'acquisto di un set di dadi e qualche matita, con un piccolo sforzo in più è possibile acquistare il Set Introduttivo, sempre edito da Raven Distribution.

La scatola contiene le regole introduttive, un'avventura in solitario (*Solo contro le fiamme*) pensata per far apprendere le regole al Custode in maniera divertente, tre avventure con i giocatori, quindici schede personaggi pronte e un set da 7 dadi: a parte carta e matita tutto quello che serve per iniziare.

Come vedete basta davvero poco per entrare in un mondo pieno di orrore e meraviglia che garantirà divertimento per molto, molto tempo.

(1) Il *Calvinball* è un gioco del fumetto Calvin & Hobbes di Bill Watterson, le regole vengono inventate sul momento da ciascun giocatore e possono cambiare durante il gioco, la sola regola fissa è che il gioco deve sempre essere diverso.



Questo articolo può essere copiato e distribuito ma non a scopi commerciali.

Se volete modificarlo potete farlo, se volete citare la fonte da cui avete preso l'opera ve ne sarei grato.

Il disegno di copertina è stato realizzato con Image Creator

