

CALL of CTHULHU

Call of Cthulhu - Si gioca!



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

Si gioca! Come condurre al meglio una partita di Call of Cthulhu

Arrivati al momento faticoso in cui si è seduti attorno ad un tavolo e si comincia a giocare alcuni semplici accorgimenti possono rendere l'avventura più divertente ed emozionante.

Come il miglior piano di battaglia raramente sopravvive al contatto con il nemico allo stesso modo l'avventura più curata può risultare poco coinvolgente, se giocata in modo sbagliato.

Il ruolo del Custode

La regola aurea per qualsiasi gioco di ruolo è che il Master, che da adesso chiameremo Custode, non gioca contro i personaggi, questo deve essere recepito sia dal Custode che dai giocatori.

Certamente è il Custode che narra e dirige la storia, ma l'avventura va giocata insieme ai giocatori, lo scopo ultimo deve essere il divertimento di tutti.

Un errore da evitare è pretendere che i giocatori seguano pedissequamente il cammino preparato, come già detto è l'unica cosa che non faranno mai, cercare di costringerli a farlo serve solo a innervosirli e a far perdere interesse all'avventura.

Il miglior Custode è quello che resta sullo sfondo, lasciando fare ai giocatori e intervenendo in modo quasi inavvertibile nello svolgersi della storia.

Per riportare il gruppo nel solco desiderato si possono usare diversi espedienti, come utilizzare i personaggi non giocanti (PNG) o inserire avvenimenti che spingano gli investigatori nella giusta direzione.

Altra possibilità è sviluppare il nuovo filone se questo è interessante, difficile ma molto gratificante per il Custode e per i giocatori, che avranno l'impressione di seguire la pista giusta mentre sono loro a tracciarla.

Dato che si sono citati i PNG parliamo un po' della loro gestione, uno dei compiti più importanti del Custode è l'interpretazione delle figure che si incontrano durante le avventure.

I PNG non devono apparire piatti come sagome di cartone, è consigliabile caratterizzarli al meglio: uno può essere disponibile, un altro ironico, un terzo mezzo matto e il quarto un vero bastardo.

Inoltre non è detto che il PNG che aiuta i giocatori sia infallibile, anche lui è un essere umano ("O forse bisognava girare a sinistra?"), un errore ogni tanto porterà i giocatori troppo fiduciosi a non considerare i PNG semplici emanazioni del Custode.

Tenete sempre pronto un PNG che sa cosa sta succedendo per aiutare gli investigatori che brancolano nel buio e necessitano di un aiuto, la sua comparsa dovrà essere studiata con attenzione per essere credibile e non diventare un Deus ex Machina.

La gestione dei giocatori

Sia il numero che l'esperienza dei giocatori sono importanti e possono determinare struttura e andamento dell'avventura.

Un numero di giocatori superiore a cinque può essere difficile da gestire come gruppo omogeneo, in tal caso sarà utile prevedere una fase investigativa che corra su due o anche tre strade parallele ("Tu vai in biblioteca, tu vai nelle taverne del porto e noi andiamo al faro").

Nel momento del combattimento gli investigatori dovrebbero essere uniti, ma non è detto che sia sempre così, in effetti i giocatori mostrano una certa tendenza a disunirsi in situazioni tattiche, il che complica terribilmente le cose.

Nel caso di gruppi numerosi il Custode dovrebbe preparare qualche documento corposo da distribuire al momento giusto, cioè alla fine di una fase di investigazione e ricerca, in questo modo si può cambiare gruppo mentre gli scopritori leggono il documento trovato e ci ragionano sopra e tutti i giocatori saranno impegnati.

Se ci sono due gruppi in combattimento passate da uno all'altro nel momento di massima tensione ("I cultisti vi vedono e mettono mano alle pistole... ora passiamo a voi"), un piccolo trucco molto efficace.

Impedite che giocatori non presenti in una determinata locazione intervengano con suggerimenti o facendo domande a qualche PNG, un minimo di realismo dovrebbe essere mantenuto.

Con giocatori esperti si può tranquillamente prevedere un'avventura con una parte investigativa predominante, con giocatori alle prime armi è preferibile mettere l'accento sui combattimenti e sulle scene d'azione, portandoli poco a poco ad apprezzare il sottile piacere delle indagini approfondite tra tomi polverosi, inquietanti pergamene, sottili indizi e testimoni più o meno attendibili.

Il ritmo

Il ritmo è un elemento essenziale per mantenere elevato l'interesse dei giocatori per l'avventura.

Uno scenario con una parte investigativa preponderante può diventare noioso se non si riescono a trovare indizi utili, per cui impedito che i giocatori perdano troppo tempo in false piste e se è il caso date loro qualche dritta, magari con l'aiuto di un PNG, in modo da dare sempre la sensazione che le indagini procedano e che la risoluzione del mistero sia vicina.

Come già scritto qualche episodio movimentato durante le ricerche può contribuire a rendere più interessanti le indagini, a patto di non abusare di questo espediente.

Sfruttate le interazioni tra investigatori e PNG per creare momenti di tensione, per esempio con la polizia o con gli avventori di qualche taverna malfamata, dove una parola sbagliata può facilmente trasformarsi in rissa, passato il pericolo si potrà tornare a rilassarsi... magari curandosi le ferite.

Se gli investigatori si sono divisi non trascorrete troppo tempo con un gruppo, anche se ha trovato un buon indizio... specialmente se ha trovato un buon indizio.

Tutti devono giocare, tagliare fuori per un lungo periodo qualche giocatore lo porterà alla noia. quindi bisogna far partecipare tutti.

Cercate di fare in modo che la scena finale, se lunga e spettacolare, non debba essere interrotta per l'orario, piuttosto fermate prima la sessione di gioco e giocate la in una sera successiva, con tutta la calma necessaria.

L'atmosfera

In un gioco di ruolo horror l'atmosfera è tutto, per cui vale sempre la pena spendere un po' di tempo per crearla, a partire dalle descrizioni.

Non esistono vecchie case ma quartieri di catapecchie ingiuriate dal tempo, alcune con le finestre sbarrate da assi di legno, niente navi a vela ma una goletta sporca e maltenuta, con le vele ricucite più volte e una polena scolorita che raffigura una strana creatura marina.

Insomma seguite la strada di Lovecraft, l'ansia e l'inquietudine crescono mentre si procede nella storia, il terrore e la paura nascono prima di incontrare un vero pericolo.

Una delle tecniche che i film horror utilizzano è il Jump Scare, l'improvviso irrompere sulla scena di un elemento estraneo introdotto con l'intento di far trasalire lo spettatore.

Potete utilizzare questa tecnica anche voi ma non abusatene, perché in questo caso la tensione, invece di crescere andrà in calando; il Jump Scare sarà inoltre più efficace se gli investigatori si troveranno in una situazione di tranquillità e si sentiranno al sicuro.

Morte e pazzia

Perdere il proprio personaggio può essere molto spiacevole, specie se ci ha accompagnato in decine di avventure, il problema è che giocando a Il richiamo di Cthulhu gli investigatori corrono seri rischi di finire male.

A volte basta guardare una creatura dei Miti per perdere la ragione, perfino un ladruncolo con un revolver può uccidere o ferire gravemente con facilità, cercate pertanto di mettere i giocatori nelle migliori condizioni possibili prima che debbano affrontare grandi pericoli, al limite lasciate loro la possibilità di scegliere una dignitosa fuga se la situazione diventasse insostenibile.

Questo non vuol dire che le avventure debbano diventare allegra scampagnate tra amici, rendere la vita troppo facile ai giocatori e far arrivare sempre tutti vivi alla fine significa snaturare CoC e può causare un crollo dell'interesse nel gioco, anche se c'è chi gioca in questo modo e lo trova anche divertente.

Semplicemente fate in modo che nessuno perda il proprio personaggio perché lo avete messo contro una creatura invincibile, senza pensare di nascondere da qualche parte un segno degli antichi che possa garantire una difesa o favorire la fuga.

Scoprirete che, anche nelle migliori condizioni possibili, la mortalità in CoC si mantiene decisamente elevata.

Un altro pericolo che minaccia i personaggi è la magia, inevitabilmente qualcuno degli investigatori si lascerà tentare dalle possibilità di imparare qualche incantesimo.

Questo funziona sul breve periodo ma ha un costo in termini di sanità mentale: se il giocatore non ha abbastanza buon senso per far ritirare il suo personaggio a vita privata le conseguenze saranno tragiche. Il manicomio attende chi si addentra troppo nei misteri dei Miti, nel migliore dei casi l'investigatore potrebbe sviluppare una fobia che rende impossibile continuare a giocare, nel peggiore potrebbe impazzire e decidere che i suoi compagni sono in realtà dei nemici da eliminare.

E quando i giocatori fanno sbagli grossolani e gli investigatori si troveranno in situazioni davvero brutte e magari muoiono, finiscono in galera o Impazziscono?

Ebbene, questo non è un problema, il giocatore sfortunato (o avventato) può sempre continuare a giocare l'avventura con un altro personaggio.

Del resto chi ha ignorato la pergamena nella biblioteca, il vecchio pescatore cieco e i cartelli "Divieto di balneazione" tuffandosi davanti allo Scoglio della Bestia armato di paletta e secchiello può finire in bocca a un Deep One senza troppi rimpianti.

L'avventura è terminata

Una volta terminato di giocare può essere estremamente utile ascoltare i commenti dei giocatori, il Custode dovrebbe chiedere quali sono state le parti noiose e quelle che sono piaciute maggiormente dello scenario. Più in particolare cercate di sapere se è piaciuta la trama, quali sono stati i punti forti e i punti deboli, se gli enigmi erano interessanti e non troppo complicati o troppo semplici, se i PNG sono sembrati credibili o se erano piatti e poco convincenti.

Probabilmente l'avventura non sarà piaciuta allo stesso modo a tutti, qualche critica emergerà sicuramente, un buon Custode dovrebbe farne tesoro e accettarla come un aiuto per migliorare gli aspetti deboli, rammentate che il fine ultimo del GDR è il divertimento, se i giocatori si annoiano e voi non lo capite ben presto nessuno avrà più voglia di giocare.

Pertanto, una volta raccolte tutte le opinioni, è indispensabile pensare agli errori che avete fatto e ai pregi che sono emersi, applicando l'esperienza alla prossima avventura che scriverete.

Questo processo di revisione assicurerà un miglioramento costante della vostra abilità a creare e condurre le avventure, in breve tempo riuscirete a scrivere e a giocare scenari avvincenti e coinvolgenti, non mi resta che augurare a tutti in bocca allo shoggoth.



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

