

CALL of CTHULHU

Il ruolo del Custode



Il Custode

Ci sono miriadi di giochi di ruolo, ambientati in ogni epoca e su ogni possibile mondo, con sistemi di gioco differenti e protagonisti di ogni tipo, dagli umani ai vampiri, passando per bestioline simpatiche come i gatti. Call of Cthulhu occupa una posizione di rilievo nel settore horror, nato dalla fantasia di Sandy Petersen nel 1981 da allora ha conosciuto una continua evoluzione, arrivando in piena forma ai nostri giorni.

Ma tutti quanti hanno un punto in comune. la presenza di un Master, una specie di regista che conosce la storia, le regole e dirige la vicenda.

Call of Cthulhu occupa una posizione di rilievo nei giochi di ruolo horror, nato dalla fantasia di Sandy Petersen nel 1981 da allora ha conosciuto una continua evoluzione, arrivando in piena forma ai nostri giorni, qui il regista della storia si chiama Custode, l'onnipotente punto focale dell'avventura.

Senza questa quasi mitologica figura le avventure dovrebbero limitarsi ai libri avventura oppure essere gestite da computer, nell'attesa di finire in braccio alle intelligenze artificiali vediamo quali sono le principali qualità che un bravo Custode dovrebbe mettere in campo.

Conosci l'universo dei Miti

Probabilmente molti Custodi hanno iniziato a giocare a Call of Cthulhu sull'onda dell'entusiasmo per le storie horror di H. P. Lovecraft e degli autori che hanno ampliato il suo universo narrativo.

Sono però numerosi anche quelli che volevano provare un gioco di ruolo horror e magari nemmeno conoscono il corpus narrativo del Solitario di Providence, a questi rivolgo la raccomandazione di iniziare a colmare il vuoto.

Ci sono due ragioni principali per questo suggerimento, la prima è che si tratta di letture piacevoli per chi apprezza l'horror, la seconda è queste storie immergono nell'atmosfera dei Miti e forniscono una marea di informazioni sulle creature, sugli oggetti e sui luoghi dell'universo letterario lovecraftiano.

Sui vari manuali che si sono succeduti nel tempo vengono citati i riferimenti letterari per le varie creature e i personaggi, prima di affrontare un'avventura leggere la storia (o le storie) dove sono presenti aspetti dei Miti mai affrontati prima aumenta le conoscenze sulle creature, gli artefatti o il luogo in questione.

Man mano si leggono le opere legate ai Miti si comprende come sia vasto l'universo creato da Lovecraft e dai suoi amici, non sia formato solo da mostri e orrori cosmici ma comprende anche una pseudo-geografia e una pseudobibbia.

La Nuova Inghilterra dei Miti non è molto differente da quella reale, tuttavia nel cosiddetto Lovecraft Country si trovano Arkham, Kingsport, Dunwich, Innsmouth e altre amene cittadine, in mezzo a questa regione di fantasia scorre il fiume Miskatonic, che dà il nome alla più pericolosa università del mondo.

Il termine latino pseudobibbia venne coniato da Lyon Sprague De Camp (altro scrittore molto legato ai Miti) nel 1947, ed è riferito a libri inesistenti, frutto di fantasia, tra i quali il più famoso è forse il Necronomicon, scritto dall'arabo pazzo Abdul Alhazred.

Nelle opere legate ai Miti gli pseudobibbia sono frequenti, nelle avventure questi volumi maledetti sono ricercatissimi dai giocatori perché fonte di potenti incantesimi... certo, alla lunga a leggere questi volumi si diventa pazzi, ma questi sono dettagli che non fermano un investigatore determinato.

L'esistenza di un'estesa pseudo biblioteca non vuol dire che il Custode non possa, all'occorrenza, creare un proprio tomo maledetto, magari come oggetto del desiderio di un'oscura setta.

Molti altri scrittori hanno ampliato l'universo dei Miti, tra questi possiamo citare August William Derleth, Robert Bloch, Ramsey Campbell, Robert E. Howard, Clarke Ashton Smith, Fritz Leiber, Brian Lumley ma anche i moderni Stephen King, Neil Gaiman e Charles Stross.

Leggerli tutti è difficile ma con il tempo ci si riesce, naturalmente anche i diversi film che hanno come sfondo l'universo dei Miti possono essere utili.

Altro media che ha tratto ispirazione dalle opere di Lovecraft sono i videogiochi, tra tutti citerò il primo della serie Alone in the dark, risalente al 1992, che cattura bene i canoni e gli stilemi delle storie ambientate

nell'universo dei Miti.

Memorabile la scena in cui si trovava una copia del Necronomicon, una rapida lettura e fine dell'avventura, ricordo che la prima volta ci rimasi davvero male.

I fumetti sull'universo di Lovecraft sono molti e spesso di ottima qualità, fra tutti citerò Neonomicon, di Alan Moore e Jacen Burrows, una Graphic Novel decisamente innovativa.

Una volta addentratisi nei meandri dei Miti la conduzione delle avventure migliorerà in breve tempo, dato che il Custode potrà dare maggior profondità alla storia che si sta svolgendo.

Un'altra cosa da ricordare è che anche il Custode è un giocatore e il suo scopo è quello di divertirsi, non di vincere: giocare contro i giocatori è sempre una pessima idea.

Documentati sul periodo storico

Una buona parte delle avventure di CoC è ambientato negli anni '20 del ventesimo secolo, i cosiddetti "anni folli", un periodo abbastanza vicino a noi ma nonostante ciò molto diverso.

In quell'epoca non esistevano i televisori o i computer, lavatrici e frigoriferi domestici praticamente erano inesistenti, tranne rare eccezioni ci si scaldava con stufe a legna o camini, i voli aerei transoceanici iniziarono nel 1935 per il Pacifico e nel 1939 per l'Atlantico, i primi voli di linea risalgono invece al 1914.

Naturalmente si poteva volare anche in dirigibile, dal 1928 al 1939 i più leggeri dell'aria effettuavano lunghe traversate, anche transatlantiche, in ogni parte del mondo.

Documentarsi su questi aspetti è abbastanza importante, per esempio in molte case dell'epoca esisteva una ghiacciaia, dove i cibi venivano conservati attorno a blocchi di ghiaccio prodotti e distribuiti dalle fabbriche del ghiaccio.

Una buona via di accesso alle cantine era costituita dalla carbonaia, la botola attraverso la quale veniva fatto passare il carbone per la caldaia, nelle poche case che avevano questo avanzato (e terribilmente inquinante) metodo di riscaldamento.

Conosci l'avventura

Ok, può sembrare un suggerimento inutile, però una conoscenza approfondita della trama, dei personaggi e dei luoghi in cui si svolge l'azione è assolutamente necessaria.

Ovviamente chi si scrive le avventure da solo le conoscerà approfonditamente, chi usa scenari già pronti dovrà leggerseli attentamente, specie nel caso di campagne lunghe e complesse, e prendere appunti sui punti nodali.

Questo permette di programmare (sempre entro i limiti permessi dagli investigatori) le sessioni di gioco e dosare investigazione, azione e colpi di scena nel modo più efficace possibile, inoltre si possono programmare quante serate ci vogliono per finire l'avventura.

Una preparazione inadeguata è la via più rapida per rovinare una sessione di Call of Cthulhu, lasciare i giocatori a girarsi i pollici mentre si cerca tra le pagine dell'avventura come proseguire o, peggio ancora, saltare qualcosa di indispensabile e condurre gli investigatori in un cul de sac è disastroso.

Un Custode che incorra spesso in situazioni del genere non dovrebbe meravigliarsi se i suoi giocatori declineranno gli inviti per le prossime avventure "causa impegni presi successivamente", per dirla con Oscar Wilde.

Aspettati l'inaspettato

Come nessun piano di battaglia sopravvive al contatto con il nemico nessuna avventura sopravvive al contatto con i giocatori.

Allo stesso modo di Napoleone un buon Custode deve saper gestire il momento in cui gli investigatori faranno qualcosa di imprevisto, che non rientra nella pianificazione.

Può darsi che l'azione intrapresa sia inutile, stupida o avventata... o tutte queste cose insieme, in questi casi

far capire che si tratta di una strada sbagliata è facile, il bar malfamato dove si stanno cercando informazioni è pieno di gente poco raccomandabile, il commissario a cui si sta chiedendo se la polizia sa qualcosa sul fantasma del cimitero è decisamente irritabile e il direttore del piccolo museo locale è un chiacchierone a cui piace vantarsi della propria conoscenza archeologica.

Se i giocatori sono abbastanza svegli dovrebbero capire alla svelta di essere in pericolo o che rischiano di finire storditi da un mare di chiacchiere senza senso e tornare al filone principale.

Ma che dire delle piste che invece hanno un senso?

D'accordo, non abbiamo preparato niente sul faro nei pressi della cittadina dove sono scomparsi alcuni pescatori, però un guardiano che ha qualche informazione utile o magari una moglie che sta diventando una deep one non guasta.

Il Custode deve essere capace sia di riportare i giocatori sulla strada giusta sia di approfittare dello spunto offerto e modificare l'avventura in base alle loro azioni, se queste sono logiche.

Va detto che modificare in corsa uno scenario è difficile e alla portata soli di Custodi molto esperti, bisogna essere certi di quello che si sta facendo prima di avventurarsi su una nuova strada.

Crea la giusta atmosfera

Call of Cthulhu è un gioco horror, come tale ha bisogno di un'atmosfera inquietante, la storia deve immergere nella paura i giocatori.

Per ottenere questo la narrazione è essenziale, descrizioni particolareggiate del luogo, dei rumori e dei particolari insoliti e inquietanti favoriscono uno stato d'animo ansioso, che terrà i giocatori in tensione.

Vale sempre la regola che spaventa di più quello che non si vede che quello che si vede, ma quando l'orrore diventa evidente anch'esso deve essere descritto nel modo più spaventoso possibile.

Uno dei modi più semplici per immergere i giocatori dentro la storia è attraverso gli aiuti di gioco: articoli di giornale, certificati, vecchi diari e qualsiasi altra cosa che serva a rendere la vicenda più credibile.

Sebbene costi tempo e fatica creare documenti il più possibile credibili ripaga pienamente, non limitatevi a fotocopiare la pagina di un diario, scrivetela su un pezzo di carta con uno stile eccentrico e magari invecchiate la carta, macchiatela, bruciatela, strappatela e/o stropicciatela.

Non limitatevi ai documenti ma usate altre cose, chiavi, pezzi di roccia, vecchie fotografie, monete e tutto quello che è tangibile può essere usato per rendere l'avventura più credibile.

Mappe, ma ancora meglio diorami, e miniature permettono di visualizzare l'ambiente in cui si muovono gli investigatori ma nello stesso tempo rischiano di tarpare la fantasia dei giocatori, usatele con sagacia.

L'ambiente di gioco è importante, una sessione di Call of Cthulhu andrebbe giocata in una stanza buia, possibilmente illuminata a lume di candela: meno i giocatori vedono il mondo reale intorno a loro, più si concentreranno su quello che stai creando per loro.

Una musica di sottofondo può essere utile, in quanto filtra i rumori di tutti i giorni e crea la giusta atmosfera, attenzione però a non eccedere con il volume.

La musica può spaziare dal jazz swing quando sono gli investigatori in un locale pubblico a melodie cupe e tenebrose mentre esplorano un posto spaventoso, ci sono diversi artisti che hanno creato musiche legate all'universo dei Miti che sono l'ideale per opprimere l'animo dei giocatori.

Ultimo ma non meno importante elemento è la narrazione, quando un investigatore parla con un PNG interpretatelo, quando la situazione si fa difficile abbassate il tono di voce, quando c'è un colpo di scena alzate la voce e parlate in fretta.

Se possibile usate effetti speciali, per simulare qualcosa che graffia la porta dietro la quale si trova un investigatore raschiate le unghie sotto il tavolo, colpitelo violentemente con un pezzo di legno per simulare un colpo di pistola e otterrete un ottimo effetto sui giocatori.

Non sono cose facili da fare ma immergono i giocatori nello scenario, facendo loro dimenticare che si tratta di un gioco e non di una situazione reale.

Ricordate però che tutti questi effetti speciali sono inutili se la storia non è sorretta da una solida e appassionante trama.

Conosci i giocatori

Capire i tuoi giocatori è capire i loro personaggi, perché i personaggi interpretati sono solitamente estensioni delle personalità dei giocatori.

A meno che tutti i giocatori del tuo gruppo siano attori dotati di talento naturale, è difficile per loro interpretare perfettamente i ruoli che giocano nel gioco, entro certi limiti questo è accettabile, ma non bisogna eccedere.

Il garzone di un macellaio che vuole preparare una bomba artigianale solo perché il giocatore è professore di chimica non è ammissibile, una cosa deve essere chiara: gli investigatori hanno le loro abilità specifiche e non quelle del giocatore che li ha creati.

Se si vuole dilettersi con provette ed esplosivi bisogna preparare un personaggio con le abilità adatte, non un garzone di macellaio che usa abitualmente la mannaia.

Detto questo le inclinazioni dei giocatori possono essere sfruttate dal Custode, si possono preparare scenari con indagini difficili e complesse per gruppi inclini all'investigazione oppure molte scene di combattimento per giocatori inclini all'azione non-stop.

Ovviamente sono i gruppi misti che presentano i maggiori problemi, qui entra in gioco l'abilità del Custode a gestire i giocatori, nulla vi vieta di inserire durante una complessa indagine un po' di azione imprevista.

L'amante dell'azione che va a indagare in un bar può sempre trovare un attaccabrighe con cui fare una bella scazzottata, l'ammiratore di Sherlock Holmes può trovarsi di fronte a un enigma necessario per aprire una porta mentre i suoi compagni affrontano un gruppo di cultisti.

Si può cominciare uno scenario con il botto, un combattimento iniziale a cui segue una sessione di indagini e poi un altro combattimento, in modo da accontentare tutti... non è facile ma è la dura vita del Custode.

Inutile dire che i giocatori vanno tenuti in linea, un gruppo che ride, scherza e guarda lo smartphone mentre si gioca non va bene, non bisogna essere troppo rigidi ma nemmeno troppo permissivi.

Infine va ricordato che i giocatori non sono il nemico, il Custode non gioca contro di loro ma assieme a loro, lo scopo di un gioco di ruolo non è vincere ma divertirsi... ok, in Call of Cthulhu spesso lo scopo è sopravvivere e basta.

Gestisci gli argomenti scabrosi

In un gioco di ruolo possono apparire degli argomenti forti e potenzialmente disturbanti, CoC non fa eccezione... anzi.

Diamo per certo che morti ammazzati, scene di violenza, cultisti fanatici e creature mostruose siano accettabili da chiunque pratichi un gioco di ruolo horror ma altri temi potrebbero non essere accettati tanto facilmente.

Per prima cosa l'ambientazione classica negli anni folli è un ambiente fortemente razzista, segregazione razziale, violenze dei bianchi sugli afroamericani, il Ku Klux Klan e discriminazioni di ogni tipo dominavano la società.

Il cammino per la conquista dei pieni diritti civili da parte degli afroamericani proseguiva, ma lentamente e con molta fatica.

Impersonare un investigatore di colore presenta diverse difficoltà in quel periodo, per non parlare dell'ambientazione Cthulhu by gaslight stesso discorso per le donne.

E questo è solo l'inizio, ci sono argomenti altrettanto forti e disturbanti come lo stupro, la violenza e gli abusi sui bambini, la prostituzione, la tortura e la tossicodipendenza.

E se state pensando "Io semplicemente evito quegli argomenti, gioco solo scenari ufficiali della Chasosium che sicuramente non li sviluppa" mi dispiace (moderatamente) disilludervi.

Lo scenario *Love's Lonely Children*, tratto dal modulo *The Stars Are Right* di Richard Watts inizia con il ritrovamento di un cadavere, si tratta dei resti mutilati di una giovane prostituta appena maggiorenne.

Indagando sul caso si viene a scoprire che era una eroinomane e che aveva un passato di violenze paterne, subite sino a quando non era fuggita di casa per finire sulla strada.

Nel modulo *Le case della follia* il pacco che cade al signor Corbitt e che contiene il braccio di un bambino è una scena forte, anche senza citare la Cosa-Bambino e la Cosa-Donna questo fa di *Il signor Corbitt* uno scenario disturbante.

E a differenza di *The Stars Are Right* *Le case della follia* è stato tradotto e pubblicato in Italia.

Quindi è possibile trovarsi a gestire uno scenario con temi sensibili anche se è un modulo ufficiale, come dovrebbe comportarsi un Custode in tal caso?

I miei suggerimenti sono tre:

1 - Studiate bene la storia

Individuare i punti potenzialmente disturbanti è importante, altrimenti si rischia di tuffarsi senza conoscere la profondità dell'acqua.

Per fare un esempio nella colossale campagna *Orrore sull'Orient Express* c'è un momento in cui ci sono bambini rapiti che vengono poi uniti in un orrendo mostro, gli investigatori dovranno ucciderlo ponendo anche fine alla vita degli sventurati fanciulli.

2 - Spiegate bene che ci sono argomenti sensibili (o evitateli)

Specialmente se non state giocando con un gruppo di amici ormai collaudato spiegate che nello svolgimento dello scenario possono esserci momenti forti, che possono urtare la sensibilità dei giocatori.

Se possibile fate scendere un velo sulle parti disturbanti, i giocatori sapranno che qualcosa di orribile è successo solo dalle parole del coroner.

3 - Usate un metodo di stop

Durante la sessione di gioco un giocatore che si sentisse disturbato da quello che sta succedendo dovrebbe essere in grado di fermare la partita con un segnale concordato in precedenza.

Con queste semplici avvertenze sarà possibile evitare di urtare la sensibilità dei giocatori anche trattando temi scottanti.

Interpreta il regolamento

Le regole vanno benissimo ma se il tuo istinto ti dice che dovresti ignorarle fallo pure senza rimorsi, dopotutto tu sei il Custode.

Se un giocatore è particolarmente sfortunato nonostante si stia comportando bene aiutalo, se un indizio non salta fuori per una serie di tiri falliti fallo trovare lo stesso, se qualcuno prova a fare qualcosa di impossibile ma divertente fallo miracolosamente riuscire.

Seguire pedissequamente il regolamento va bene per gli scacchi, non per Call of Cthulhu.

Divertiti

Alla fine se durante la partita ti stai divertendo probabilmente sarà così anche per i giocatori, la serata passerà (troppo) alla svelta, andrete a letto e vi addormenterete contenti.



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

