

CALL of CTHULHU



IL CUSTODE E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Un articolo che parla delle IA e di come possono aiutare il Custode scritto da Giampaolo Rai

SOMMARIO

L'intelligenza artificiale	3
La partenza	3
E poi cosa succede?	4
Attorno al tavolo	5
Ma allora conviene usare l'IA per preparare uno scenario?	6



Questo modulo può essere copiato e distribuito ma non a scopi commerciali.
Se volete modificarlo siete liberi di farlo, se voleste citare la fonte ve ne sarei grato.
I disegni di copertina e interni sono stati creati con Image Creator.



L'intelligenza artificiale

Negli ultimi anni abbiamo assistito a un rapidissimo svilupparsi dell'intelligenza artificiale, o IA, che sta rapidamente diffondendosi in moltissimi ambiti della nostra vita.

Ma esattamente come funziona un'intelligenza artificiale?

In estrema sintesi l'intelligenza artificiale raccoglie un gran numero di dati, da internet ma anche da sensori o banche dati, e li elabora mediante un processo di machine learning.

Quindi l'IA è in grado di apprendere e di selezionare i giusti algoritmi per le diverse esigenze. Tra le altre cose l'IA ha messo a disposizione un potente strumento per scrivere avventure per giochi di ruolo, tra cui Il richiamo di Cthulhu.

Ma si tratta di uno strumento che funziona o che accumula pagine su pagine scritte senza molto senso?

In altre parole ci si può affidare a una IA per creare un'avventura divertente?

In attesa che l'IA ci distrugga (racconto di riferimento Non ho la bocca e devo urlare di Harlan Hellison... sì, è del 1967, la fantascienza guarda molto avanti) ho voluto provare a vedere cosa sarebbe saltato fuori provando a scrivere un breve scenario con ChatGPT.

Sviluppata da OpenAI e basata sul modello linguistico GPT (Generative Pre-trained Transformer) ChatGPT permette di dialogare (da cui il termine chat) in modo molto semplice e intuitivo.

Si possono fare domande, chiedere di scrivere una lettera o un romanzo, ottenere suggerimenti o consigli, addirittura qualcuno usa l'IA come confidente o amico.

Il bello è che lei tende a darti sempre ragione, cosa che un amico non dovrebbe fare, ma questo è un discorso complesso, torniamo al nostro tema. ChatGPT è disponibile gratuitamente per tutti gli utenti che si registrano su questo sito, per chi volesse ci sono versioni a pagamento chiamate Plus, Team, Enterprise e Pro.

Io ho usato la versione gratuita, sia per provare come si comportasse la base sia per la mia innata taccagneria, quindi va tenuto conto che con una versione a pagamento avrei forse ottenuto un risultato migliore (altrimenti cosa pago a fare?).

In ogni caso sono partito da zero, ho costruito tutta l'avventura con l'IA, sviluppando la trama sino al finale e aggiungendo anche le schede dei personaggi giocanti grazie all'IA.

Poi ho fatto le modifiche indispensabili per la coerenza interna della storia, vediamo come è andata.

La partenza

Come scrissi tempo fa il primo passo per scrivere uno scenario è l'idea, la base dalla quale si svilupperà la storia.

Ho chiesto alla IA di suggerirmi qualche possibile trama, impersonando un Custode scansafatiche e privo di immaginazione, e lei me ne ha proposte ben tre.

La richiesta precisa è stata "Avresti qualche idea per uno scenario del gdr Il richiamo di Cthulhu ambientato nel 1920?".

Riporto integralmente il primo spunto:

1. "Il Padiglione delle Maschere" (mistero investigativo – città europea)

Ambientazione: Venezia, Carnevale del 1922

Spunto: Una serie di scomparse avviene durante feste private organizzate in palazzi nobiliari decaduti. Tutti gli scomparsi avevano in comune una strana maschera acquistata da un misterioso artigiano che nessuno sembra conoscere davvero. La verità: Le maschere sono in realtà "gusci" rituali usati da un culto di Nyarlathotep. Indossarle apre spiragli tra le dimensioni e permette al culto di selezionare "corpi ospite".

Spunti di indagini:

- Catacombe e sotterranei che collegano palazzi del centro.

- Manoscritti seicenteschi su una maschera "che ti vede indietro".

- Un ballo in maschera che degenera mentre i partecipanti cominciano a comportarsi come se fossero guidati da un'unica entità.

Climax: I PG devono interrompere un rituale durante il gran ballo del martedì grasso, mentre le maschere si fondono con i volti dei partecipanti.

Da notare che la parola "manoscritti" è una forma arcaica, presumo che la fonte da cui ha attinto l'IA la riportasse così, o forse l'IA ha voluto dare un

tocco di esotico.

Gli altri due scenari suggeriti sono stati La Stazione Meteo 07, scienziati che recuperano una creatura imprigionata nel ghiaccio e questo si fonde, e La Società Archeologica Hamilton, un piccolo obelisco nero proveniente dall'Egitto viene rubato dalla sede della società.

Due storie raccontate davvero tante volte, mentre il primo spunto è un po' più originale, per cui ho scelto di continuare con quello.

La richiesta successiva è stata: "Il padiglione delle maschere mi interessa, puoi scrivere l'inizio?"

Il risultato è questo:

Prologo (facoltativo da leggere ai giocatori)
Venezia, febbraio 1923.

La nebbia scivola lenta sui canali come un animale stanco, nascondendo i lampioni e allungando le ombre dei ponti. Il Carnevale è alle porte: musiche, risate e profumi si mescolano a un'inquietudine sottile, come se la città trattenesse il respiro nell'attesa di qualcosa.

Negli ultimi dieci giorni, quattro persone sono scomparse. Tutte avevano in comune una cosa: una maschera pregiata, acquistata da un artigiano che nessuno ricorda davvero di aver visto.

Scena 1 – L'incarico

Luogo: Un caffè elegante vicino a Piazza San Marco, sera.

I personaggi sono stati convocati da Lucia Altieri, una giovane violinista veneziana dal volto stanco e inquieto. È fredda, nervosa, stringe tra le mani un biglietto stropicciato.

Descrizione di Lucia:

Circa 28 anni

Vestito semplice ma ricercato

Occhi rossi di pianto

Parla a bassa voce, come se avesse paura di essere ascoltata

Cosa dice Lucia (testo pronto da leggere):

«Vi ringrazio per essere venuti. Mio fratello, Marco, è sparito tre notti fa. L'ultima volta che l'ho visto era diretto a una festa in un palazzo sul Canal Grande... indossava una maschera nuova, una cosa meravigliosa, fatta da un artigiano di cui non trovo più traccia.

Ho chiesto in giro, ma sembra che quel negozio... non esista più. Alcuni dicono che non sia mai esistito.»

Si ferma, estrae la maschera del fratello — l'unica cosa che gli è stata restituita.

La Maschera (handout narrativo):

Una maschera da medico della peste, ma più sottile, quasi elegante.

Alla luce tremolante del caffè, i PG possono notare: Sul bordo interno c'è un simbolo inciso, un occhio stilizzato, non propriamente umano.

L'interno odora di un profumo dolce, troppo dolce, come cera e fior d'arancio.

Sembra più pesante del previsto.

Se qualcuno la indossa anche solo per un istante, sente un fruscio lontano, come di passi in una stanza vuota (nessuna perdita di SAN... per ora).

Lucia continua:

«Quella notte qualcuno ha visto Marco salire su una gondola nera, senza luci... diretta verso un luogo chiamato Il Padiglione delle Maschere.

Non so dove sia. Nessuno sa dove sia.

Per favore... aiutatemi.»

Indizi iniziali disponibili

La maschera del fratello

Osservandola a fondo si può notare:

Incisioni recenti (non tipiche dell'artigianato veneziano).

Tracce di una vernice blu scuro sotto lo strato finale (colore tipico dei riti del culto locale).

Una minuscola fibra di velluto porpora incastrata all'interno: tessuto raro, usato in alcuni palazzi nobiliari decaduti.

La testimonianza sulla gondola nera

Una gondola senza lanterne, guidata da un gondoliere mascherato interamente.

Avvistata l'ultima volta vicino al Ponte dei Mendicanti.

L'artigiano scomparso

Segnalato come un uomo elegante, silenzioso, accento indefinito.

Alcuni clienti ricordano una bottega nei pressi del Ghetto, ma nessuno sa indicare una posizione precisa.

Prime direzioni investigative per i PG

- Visitare la zona del Ponte dei Mendicanti alla ricerca della gondola.

- Cercare la misteriosa bottega dell'artigiano, che sembra esistere e non esistere allo stesso tempo.

- Ricostruire il percorso della festa a cui Marco era

diretto: chi organizzava? chi era invitato? perché solo maschere particolari?

Se vuoi, posso continuare con:

- La scena 2 (la bottega che appare solo di notte)
- Il palazzo del Padiglione delle Maschere
- Il culto, il rituale e il climax
- Handout in stile anni '20
- PNG dettagliati

Dimmi tu!

Qui c'è un grave errore di ortografia, riferendosi a Lucia l'IA scrive "l'unica cosa che gli è stata restituita", mettendo un gli che non si accorda con il soggetto femminile, per il resto il prologo è ben scritto ma molto schematico e da rimpolpare, più uno scheletro per l'avventura che qualcosa di già pronto.

Certamente un Custode esperto potrebbe usarlo anche così com'è, creando i dettagli al momento, anche se non è un compito facile.

Ci sono tuttavia diversi problemi, il più grave è che il prologo da leggere ai giocatori spoilerà troppo e anche Lucia dà troppe informazioni essenziali.

La ragazza sa solo che il fratello è scomparso andando a un ballo in maschera, ci sta che abbia cercato il palazzo ma perché dovrebbe dare importanza alla maschera e portarla agli investigatori e soprattutto come fa a esserne in possesso?

Il personaggio di Lucia dovrebbe limitarsi a una richiesta e alle informazioni base, il resto lo devono scoprire gli investigatori, è vero che i PNG sono emanazioni del Custode e sanno tutto ma non nell'avventura.

Altro dettaglio che stona è quando si dice che la ragazza è fredda, mentre tutto il resto parla di una persona affranta e disperata, inoltre il dettaglio del biglietto stropicciato non viene sviluppato, meglio sostituirlo con un fazzoletto.

Inoltre è inutile specificare che Marco è salito su gondola nera, dato che per legge tutte le gondole di Venezia dovevano essere nere, per identificarla ho preferito specificare che era decorata con maschere nere e oro.

Un altro particolare dissonante è che si parla di quattro persone scomparse... delle quali tre scompaiono anche dallo scenario, dato che a seguire si parla di solo di Marco Altieri.

Altro punto debole la mancanza di una spiegazione del perché la ragazza non sia andata alla polizia a denunciare la scomparsa del fratello, a questo ho rimediato accorciando il tempo tra la scomparsa di Marco e l'incontro tra Lucia e gli investigatori.

E poi cosa succede?

Questo lo potete leggere nell'avventura.

Quello che è interessante è che ChatGPT è riuscita a fornire una buona base per una breve avventura, certo ci ho dovuto mettere molto del mio per renderla credibile e il più possibile avvincente, tuttavia non male.

Va detto che le idee fornite dopo la prima richiesta sono veri e propri cliché.

La prima storia ricalca la trama di La cosa da un altro mondo (Who Goes There?), scritto dal grande John W. Campbell Jr. e pubblicato per la prima volta nell'agosto del 1938 sulla rivista Astounding Science-Fiction con lo pseudonimo di Don A. Stuart.

Da allora ci sono stati tre film (il migliore La cosa di John Carpenter), fumetti e racconti dedicati all'alieno congelato nei ghiacci, quindi una storia notissima.

Il terzo spunto è il classicissimo "oggetto maledetto", in questo caso proveniente dall'Egitto, che viene rubato da qualche cultista, anche in questo caso i giocatori non resteranno a bocca aperta per l'originalità della trama.

La persona scomparsa è un altro stereotipo, tuttavia l'idea di legare la sparizione a un ballo in maschera a Venezia non è male, del resto gli stereotipi sono tali perché funzionano, l'importante è che la storia proceda spedita dopo l'incipit.

Devo dire che ChatGPT tende a debordare quando si prosegue nell'avventura, descrivendo dettagliatamente ambienti e situazioni, cosa che va bene ma non per tutti i luoghi visitati e le esperienze vissute.

Inoltre alla fine di ogni segmento l'IA propone sempre nuovi spunti narrativi.

Il Custode dovrà mantenere sui giusti binari l'avventura, per evitare di trovarsi sommerso da un susseguirsi di azioni che complicano la scrittura dell'avventura ma soprattutto la sua giocabilità.

In pratica quando l'IA suggerisce nuovi personaggi, interventi esterni o nuovi sviluppi narrativi bisogna

fermarla, o perlomeno metterle dei limiti, a meno che non si voglia sviluppare uno scenario davvero lungo e complesso.

Attenzione anche ai dettagli incongrui e ai fili sospesi, per esempio all'inizio dell'avventura si dice che la maschera di Marco è stata riportata a Lucia, questo presenta diversi problemi.

Il minore è che focalizza subito l'attenzione sulla maschera, il secondo è che qualcuno deve aver riportato la maschera alla sorella.

Non si capisce chi sia stato né perché lo abbia fatto, ho preferito eliminare questo particolare.

Il terzo problema è che la maschera non ha importanza nell'economia della storia e viene lasciata cadere dopo la scena iniziale.

Per contro l'IA ha preparato ottimi personaggi giocanti, completi di descrizione, caratteristiche e motivazioni e aiuti di gioco come articoli di giornale e brani di libri molto validi.

Ma allora conviene usare l'IA per preparare uno scenario?

La risposta è sì, però bisogna comunque mettere in conto di dover lavorare parecchio su quello che sarà il prodotto grezzo.

Per fare un buon lavoro ritengo necessario restringere parecchio il campo d'azione dell'IA specificando il tipo di avventura, la lunghezza prevista, il paese e il periodo dove si svolge l'azione e se possibile anche una trama di base.

Insomma bisogna preparare delle buone istruzioni (che vengono dette prompt) su cui l'IA possa lavorare, stabilendo dei limiti ben precisi e restringendo il più possibile il campo d'azione.

Certo, l'IA può fornire tutti gli elementi dell'avventura ma tende a procedere per ampliamenti successivi, a volte slegati tra loro e questo può creare terribili buchi di sceneggiatura.

Elementi e personaggi che appaiono o scompaiono senza una ragione logica, indizi che non appaiono misteriosamente e trame confuse non sono il massimo per un'avventura avvincente.

Credo che l'IA si svilupperà molto in un prossimo futuro, per cui sarà sempre più semplice scrivere scenari credibili e completi.

Per il momento penso che usare l'IA in modo limitato sia sicuramente utile.

Per avere qualche spunto, per gli aiuti di gioco o qualche descrizione di un luogo sia una buona idea ricorrere all'IA.

Volendo si può ricorrervi anche per le illustrazioni, mentre per un'avventura completa forse non ne vale la pena, il lavoro di adattamento va comunque fatto e può essere decisamente gravoso.

Siamo in un momento in cui l'IA può essere un ausilio per il Custode, ma ritengo che non sia molto distante il giorno in cui le avventure possano essere scritte completamente dalle intelligenze artificiali.

L'avventura Il padiglione delle maschere è il risultato della mia collaborazione con ChatGPT, lascio a voi giudicare se sia valida o meno.

