

## Kult, oltre il velo

Inviato da Thalarion  
venerdì 13 ottobre 2006

Il Demiurgo, dio usando un termine più comune, è morto, l'illusione che ha lanciato sull'umanità si sta infrangendo, gli eventi e la conoscenza che ne conseguono abbandonano alcuni uomini negli orrori del semplice "sapere", in due parole questo è Kult, gdr svedese nato dalla mente malata di Gunilla Jonsson e Michael Petersen e pubblicato originariamente nel lontano 1991.

La grafica di Kult promette molto bene, copertina cartonata ed immagini in bianco e nero, illustrazioni dai toni cupi, con simbolismi dal tono esoterico nascosti qua e là, basta sfoglarlo velocemente per capire che l'idea di base è quella di un gdr d'ambientazione, molto bello il logo creato sulla base dell'uomo vitruviano.

Il sistema di gioco è complesso ma si sa far piacere, al primo impatto può risultare ostico, sfrutta un d20 ma del d20 system non ha niente, si avvicina più al sistema di Chtulhu d100, il giocatore ha delle abilità di base (forza agilità costituzione ecc ecc) e delle capacità (acrobazia, astrologia, galateo...), tirando un d20 deve stare all'interno del valore. Sembra essere studiato per far tirare il minor numero possibile di dadi, anche se aggiungendo qualche complicazione e calcolo in più per il master, ma lasciando così più spazio all'interpretazione, anche nel combattimento è un solo tiro che determina se si colpisce ed il danno, e con risultati devastanti, non è raro morire per un colpo di pistola ben piazzato, oltretutto è proposta la regola opzionale dei colpi in locazione che da un tocco di realismo, è un sistema che si avvicina molto al diceless ma senza togliere il piacere dell'elemento casuale, la vera grande pecca di questo gioco è che alcune regole sono caotiche e malamente spiegate, ma con un minimo di buonsenso ogni master può improvvisare efficacemente.

Passando alla creazione del personaggio vado a vedere la scheda... e mi si apre il cuore, la scheda del personaggio fa capire veramente l'impostazione del gioco, in prima pagina c'è lo spazio per la caratterizzazione psicologica e per un minimo di background del pg, abilità e capacità sono relegate in seconda pagina, il danno tollerabile in ultima pagina, un chiaro messaggio: l'interpretazione è di totale importanza. Il sistema di creazione offre due opzioni, una totalmente diceless, un'altra utilizzando dei d10, entrambi i metodi sono abbastanza equilibrati, l'utilizzo degli archetipi permette di incanalare bene il personaggio, se comunque il giocatore non trova niente che gli vada a genio è questione di pochi minuti crearne uno nuovo fatto su misura, importantissimi sono il segreto oscuro e svantaggi e vantaggi che danno al personaggio un tocco fuori dagli schemi che lo rende degno di essere giocato, forse è un sistema troppo lento, con dei giocatori novelli a fare la scheda ci ho messo tre ore a testa, la scelta di svantaggi e vantaggi e la divisione dei punti capacità è difficile per uno che non conosce bene il gioco e che non ha una chiara idea del personaggio che vuole creare.

L'ambientazione offre miriadi di possibilità lasciando spaziare totalmente la fantasia del master, l'unica cosa è tener ben presente che è un gioco di ruolo nato per essere un horror, giocare molto sul senso di mistero, sul fatto che c'è qualcosa di nascosto, permette di rendere bene l'atmosfera; mostri e creature soprannaturali devono essere più intraviste che affrontate, narrare i fatti in parziale oscurità, magari solo alla luce di qualche candela, tenendo un tono sommesso e della musica cupa di sottofondo aiuta i giocatori ad entrare nello spirito del gioco, alcuni svantaggi che sicuramente faranno gola ai giocatori possono aiutare in questo senso, è quasi vitale che i giocatori non conoscano bene l'ambientazione, il senso di mistero non deve essere solo per il pg, se vi chiedono a cosa volete giocare potrebbe essere una buona scappatoia dire "qualcosa di simile a chtulhu" o "un horror ambientato nel mondo moderno" e aggiungere poi "ma è difficile da spiegare, magari facciamo una breve one shot così vedete", questo senso di mistero, l'affrontare l'ignoto ne è la spina dorsale.

La realtà si alterna tra quella che tutti conosciamo e metropolis, una città antica che si trova oltre il velo e che a volte può essere intravista in particolari circostanze o con mezzi particolari, è popolata da mostri, in gran parte ostili all'uomo. Ma non pensate che una volta nel mondo reale si sia al sicuro, ci sono littori ed altre creature con il compito di fare la guardia per l'eternità all'umanità "dormiente".

E' quasi indispensabile che i giocatori scrivano un background esteso, il master narra l'avventura anche sui problemi e sulle turbe dei personaggi, il passato del pg è parte stessa dell'ambientazione.

Il manuale base possiede anche un breve ed incompleto capitolo sulla magia che dovrebbe venire affrontata meglio nella guida dell'invocatore.

Pregi: se si cerca un horror che non rischia di cadere in un "abbatto il demone con lo shotgun" questo è quello adatto, con un buon narratore l'ambientazione sa dare grandi risultati, soprattutto se i giocatori amano il puro roleplaying, tutto è stato puntato su quest'aspetto, il sistema di creazione del personaggio concede una totale flessibilità, dal mahatma al becchino necrofilo tutto è possibile.

Difetti: il sistema di gioco è veramente complesso e malamente spiegato, nel leggerlo la prima volta non ci ho capito quasi niente, anche ora possiede molti punti oscuri, la creazione del pg è, lenta concede tutto ma richiede anche tanta

pazienza.

Posta la tua opinione su Kult qui.