

IL CULTO DI CTHULHU

Questo documento elenca i particolari e i dogmi di Cthulhu e della sua fede per **Dungeon Crawl Classics**.

Inoltre contiene dettagli relativi ai suoi sacerdoti.

Di **Ari-Matti Piippo**

Tratto da www.knightsinthenorth.com

Traduzione di **Emanuele Granatello**

SALMO DEL SOGNATORE CTONIO

*Non è morto ciò che in eterno può attendere.
E col passar di strani eoni
anche la morte
può morire¹.*

DESCRIZIONE



thulhu, sacerdote dei Grandi Antichi, il Temibile Dormiente Ctonio, Signore e Padrone dell'Antica R'lyeh è una divinità antica, l'ultima traccia dell'orribile religione dell'epoca antidiluviana, quando la razza umana era soltanto un branco piagnucolante di schiavi, soggiogati da razze squamose e batraci che regnavano sul paesaggio devastato del passato.

I disegni e gli obiettivi di Cthulhu sono, nel migliore dei casi, imperscrutabili, ma in base alla testimonianza di alcuni adoratori parzialmente lucidi, gli studiosi concordano che quest'antica divinità attende in qualche luogo imprecisato in fondo al mare, per essere risvegliata quando le stelle saranno allineate e gli Antichi ritorneranno. Anche se vi sono varie interpretazioni e inferenze, tutti i ricerca-

tori convengono che tale evento significherebbe un'apocalisse di proporzioni inimmaginabili e potrebbe porre fine agli sforzi di Legge, Caos e perfino dell'Equilibrio, a causa di una pura forza occulta. Altra cosa su cui molti studiosi convengono è che queste sono solo fantasie, dato che gli dèi dell'antichità di rado tornano a tormentare il presente.

Costruiti da innominabili razze antiche, i templi di Cthulhu possono essere ovunque. Sono labirinti di pietra circondati da neri muri di basalto dal disegno indecifrabile e sono coperti da antichissimi glifi che inducono la follia: la progenie umana che ora ne abita i passaggi ne è soltanto la custode, in attesa del ritorno del suo padrone. Coloro che non appartengono a questo culto maledetto di rado fanno ritorno da tali giardini di ossidiana, ma i cancelli non sono mai chiusi a chiave o sbarrati: ogni porta di un tempio de-

TABELLA C-1 - Il Fato degli Infedeli

D5 + mod di PER + mod di FRT	EFFETTO
0 o meno	Sparito: il personaggio si perde nel Labirinto di Eibon, trasportato oltre la Profondità e il Cielo Senza Stelle. Non farà mai più ritorno (un Giudice misericordioso potrebbe, invece, applicare il risultato sottostante).
1	Iä Iä! : il personaggio fa ritorno dalla sua avventura, ma ora è un adoratore di Cthulhu. Il personaggio taglia ogni legame con le divinità precedenti (e il Giudice dovrebbe fargli subire le conseguenze per la cosa).
2	Toccato dagli Antichi: il personaggio subisce corruzione maggiore (pag. 118 del manuale di Dungeon Crawl Classics).
3	Mutato permanentemente: il personaggio subisce corruzione superiore (pag. 119 del manuale di Dungeon Crawl Classics).
4	Segnato per sempre: il personaggio subisce corruzione minore (pag. 116 del manuale di Dungeon Crawl Classics).
5	Quasi illeso: l'orrore occulto osservato dall'intruso si manifesta come un piccolo cambiamento fisico. Tirare 1d5: (1) tutti i capelli diventano bianchi; (2) la pelle diventa bianca e pallida; (3) il personaggio è soggetto a costanti tremiti di paura; (4) gli occhi del personaggio diventano iniettati di sangue, infossati e acquosi; (5) il Volto del Dio Dormiente appare sul corpo del personaggio come un sigillo deformato e infiammato.
6	Sogni sinistri: il viaggiatore soffrirà per sempre di incubi della Profondità e del Cielo Senza Stelle. Non smetteranno né saranno mai positivi.
7 o più	Un esempio della sua schiatta: l'intruso blasfemo non subisce effetti negativi, né è confuso dal Labirinto di Eibon. Raggiunge il Pozzo di Sotto e fa ritorno (ma sta al Giudice decidere ciò che vede e ciò a cui assiste).

1) Si tratta chiaramente di una citazione da *Il Richiamo di Cthulhu* (1928) di H.P. Lovecraft. Spero che apprezzerete questa versione della terrificante divinità.

dicato a Cthulhu conduce al Labirinto di Eibon, un inferno d'ossidiana caratterizzato da una geometria non euclidea, in cui un cielo nero simile al vuoto guarda ai miserabili fedeli. Al centro del labirinto si trova il Pozzo di Sotto, una fossa nera con delle scalinate che conducono alla spaventosa R'lyeh.

Gli adoratori di Cthulhu in quest'epoca dominata dall'uomo sono gente bizzarra. Alcuni vengono chiamati all'oscurità che si contorce dei cieli senza stelle tramite sogni spettrali, ma molti di essi sono semplicemente impazziti a causa della totale disperazione dovuta alle misere vite condotte tra l'inutile massa brulicante di rifiuti umani. Cthulhu è il dio dei folli, dei sognatori e dei nichilisti.

Divinità allineate: Gli Antichi

Divinità opposte: Crom, l'Incurante

Servizi del Tempio: la setta di Cthulhu non offre alcun servizio ai miscredenti. In realtà, chi attraversa un cancello entrando nel Labirinto di Eibon rischia di essere derubato della propria essenza dal Sommo Signore delle Profondità e del Cielo Senza Stelle (il Giudice dovrebbe porre enfasi su questo rischio a chiunque, dato che è cosa risaputa). Chiunque non appartenga alla Grande Setta di Cthulhu deve tirare sulla tabella sopra (Tabella C-1) quando accede al Labirinto di Eibon:

DESCRIZIONE DEL CHIERICO

Simbolo: il simbolo di Cthulhu è il glorioso Volto del Dio Dormiente. I suoi fedeli lo portano con giubilo sul proprio corpo come cicatrice, marchio o malformazione. È il sigillo della "Epoca a Venire", e significa una fine gloriosa per tutti noi.

Addestramento nelle armi: i chierici di Cthulhu sono addestrati all'uso di asce, asce da battaglia, bastoni, lance semplici, martelli da guerra, mazze e pugnali. Per il combattimento a distanza possono usare fionde e tutte le armi scagliate.

Speciale: Cthulhu, nella sua gloria orribile e squamosa, elargisce i seguenti doni.

- I seguaci di Cthulhu possono ricevere aiuto presso i templi del culto, senza timore di difficoltà ulteriori: di

certo hanno assistito a qualcosa di terribile, o hanno udito il richiamo del Signore delle Profondità, quindi il Labirinto di Eibon alberga già nelle loro anime.

- Tutti i seguaci di Colui che Attende ottengono, in aggiunta, un bonus di +1d a tutte le prove di abilità relative a conoscenze bizzarre e antidiluviane e di astrologia disallineata.
- I Chierici di Cthulhu considerano ogni tiro naturale di 23 o 5 come successo critico in qualsiasi cosa stiano tentando di fare. Analogamente, ogni tiro naturale di 7 indica un fallimento critico. I critici ottenuti in questo modo riducono la disapprovazione del chierico di 1 punto, mentre i fallimenti critici la aumentano di 5 punti.
- I chierici di Cthulhu possono spendere la Fortuna per aumentare o diminuire il risultato sulla tabella di disapprovazione. Dopotutto, il Grande Cthulhu dorme nelle sale di R'lyeh, e non sta davvero attento a ciò che i suoi adoratori fanno o meno.
- Cthulhu, il Sommo Signore dell'Occulto, può donare ai più fedeli gli incantesimi indicati di seguito (dall'elenco degli incantesimi del mago, a pagina 127 del manuale di Dungeon Crawl Classics): *Allucinazione*, *Evocare Demoni* (le belve-batraci di Bobugbulz sono subordinate anche agli antichi poteri di Cthulhu), *Maelstrom Entropico di Emirikol*, *Respirare Sott'acqua*, *Sonno* (solo incubi della Profondità, per sempre e in eterno), *Spaventare*, *Tocco gelido* (non è necessario un sacrificio magico per lanciarlo) e *Trasferimento*².
- Tutte le prove di imposizione delle mani effettuate da un chierico di Cthulhu generano sogni bizzarri del Labirinto di Eibon, delle Profondità e del Cielo Senza Stelle. Se un chierico di Cthulhu rianima qualcuno sceso a meno di 0 PF, c'è la probabilità del 20% che costui sia costretto a tirare sulla tabella della Gioia di Eibon (Tabella C-1, sopra) una volta ripresosi.

Scacciare l'empio: i chierici di Cthulhu possono scacciare gli animali comuni e i seguaci di gran parte delle altre divinità (ma non i loro servi, tra cui chierici, paladini ecc.).

Tabella di Disapprovazione: i chierici del Grande Dio Cthulhu utilizzano la tabella di disapprovazione stampata di seguito.

TABELLA C-2 - Disapprovazione di Cthulhu

Tiro	EFFETTO
0 o meno	Il chierico deve fare ammenda dei propri peccati. Non appena non è in pericolo immediato, il personaggio non potrà fare null'altro che ululare per i 10 minuti successivi le frasi che conosce delle antiche lingue. Se è il giocatore a mettersi a ululare le frasi corrette, il Giudice è incoraggiato a ricompensare il personaggio.
1	Il chierico deve fare ammenda dei propri peccati. Non appena non è in pericolo immediato, il personaggio non potrà fare null'altro che ululare per i 10 minuti successivi le frasi che conosce delle antiche lingue. Se gli ululati del giocatore vengono considerati insufficienti dal Giudice, o se ci sono degli errori di pronuncia, il Giudice è incoraggiato a punire il chierico.
2	Il chierico deve trascorrere un'ora intera in preghiera e follia. Non fare contrizione infligge una penalità -1 a tutte le prove d'incantesimo effettuate dal chierico, finché la preghiera non verrà completata.
3	Il chierico incorre nelle ire di Cthulhu: -1 alle prove d'incantesimo per un giorno intero, e dovrà tirare per determinare le conseguenze innominabili (Tabella C-1) se non supera un tiro salvezza su Volontà con CD 10.
4	Il chierico deve aumentare il potere di Cthulhu con un nuovo seguace. Subirà una penalità -1 alle prove d'incantesimo finché non convertirà alla fede un nuovo seguace.
5	Il chierico si sottopone alla prova del destino manifesto. Per il resto della giornata il chierico dovrà trattare tutti i personaggi e le creature come propri servi, ad esclusione di quelli appartenenti a Cthulhu, che sono debitori solo ad Esso, Erede degli Antichi! Non fare ciò avrà come conseguenza la perdita della capacità di lanciare incantesimi, poteri di guarigione inclusi, per il resto del giorno; il personaggio otterrà però un bonus +5 per soggiogare alla propria volontà ogni essere inferiore per il resto della durata dell'effetto.

2) Il giudice dovrebbe ignorare completamente i requisiti per ciascuno di questi incantesimi, donandoli quando ritiene che ci sia la possibilità di diffondere la follia.

6	Il chierico subisce immediatamente una penalità -1 a tutte le prove d'incantesimo finché non prostrerà la propria insignificante carne davanti a un simbolo di Cthulhu. Inoltre, dovrà incidere il Volto del Dio Dormiente sulla carne (che non deve essere la propria).
7	Il chierico deve superare la prova della comprensione: perderà un punto da ogni caratteristica. Il danno guarirà alla normale velocità (Fortuna a parte), ma non potrà essere guarito da altri mezzi. Inoltre, ogni notte il personaggio sarà soffocato da sogni innominabili della Profondità, non raggiungendo mai il Cielo Senza Stelle.
8	Il chierico subisce immediatamente una penalità -4 all'incantesimo o alla capacità che ha causato la disapprovazione. Questa condizione dura fino al giorno successivo. Inoltre, il riposo del chierico viene trascorso in stato comatoso: la prossima volta che si addormenterà, non potrà essere svegliato per 1d6+8 ore, dato che sta vagando per il Labirinto di Eibon.
9	Il chierico subisce immediatamente una penalità -2 a tutte le prove d'incantesimo fin quando non predicherà la parola della Fine Occulta ad almeno 20 ascoltatori.
10	Il chierico perde l'accesso a un incantesimo del 1° livello determinato casualmente per il resto della giornata. Inoltre, ha attirato l'attenzione di investigatori che desiderano impedire l'inevitabile risveglio di Cthulhu (effetto a discrezione del Giudice).
11	Al chierico viene ordinato di meditare sul Risveglio. Il chierico subisce una penalità -2 a tutte le prove d'incantesimo. Per eliminare la penalità, il chierico deve completare un Rituale degli Antichi: dovrà superare un tiro salvezza su Volontà con CD 15 mentre ulula una grandiosa fraseologia, e incide il sigillo del Signore Cthulhu su carne viva e senziente.
12	Il chierico viene rinnegato temporaneamente da Cthulhu. Per il resto della giornata non potrà guadagnare PE. Inoltre, subisce permanentemente l'attenzione di sacerdoti di altre divinità, che lo considerano blasfemo all'ordine di Legge e Caos.
13	Il chierico perde l'accesso a due incantesimi del 1° livello determinati casualmente per il resto della giornata. Inoltre, dovrà tirare per i Doni delle Profondità (Tabella C-1).
14	Calcolare il valore degli averi del chierico in monete d'oro. Il chierico subirà una penalità -4 alle prove d'incantesimo fin quando non si sarà liberato di almeno il 40% di questa ricchezza; per ogni 10% perduto la penalità scende di -1- La ricchezza deve essere spesa nella imperscrutabile gloria dell'Antica R'lyeh. Inoltre il chierico prenderà ad avere sogni folli della Profondità, anelando di fare un viaggio senza meta sulle onde.
15	Cthulhu non è compiaciuto. La disapprovazione del chierico non si azzererà per i 5 giorni successivi, dopodiché le cose torneranno normali. Inoltre, il personaggio verrà braccato da coloro che desiderano impedire il Risveglio di Cthulhu.
16	Cthulhu confisca al chierico i poteri di guarigione per 2d5 giorni. Inoltre, durante questo periodo di tempo, il chierico deve effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 10 per riuscire a ottenere almeno un po' di sonno ristoratore; fallire il tiro indica che il chierico è esausto (-1d a tutti i tiri) dato che ha speso le notti a vagare per il Labirinto di Eibon. Inoltre, il chierico dovrà sacrificare una creatura vivente alla gloria di Cthulhu.
17	Il chierico perde l'accesso a 2d3+1 incantesimi fino al giorno successivo. Inoltre, non riuscirà a dormire durante questo periodo di tempo (-1d a tutti i tiri a causa della stanchezza), dato che vivrà in una sorta di sogno a occhi aperti del Cielo Senza Stelle. D'ora in avanti i suoi pensieri saranno costantemente preoccupati dal ritorno degli Antichi, e sarà soltanto un inutile mortale sulla terra.
18	Il chierico è temporaneamente incapace di scacciare le creature e questo effetto permane per 5d5 giorni. Inoltre, durante questo periodo di tempo, il chierico sarà spinto da un desiderio disperato di morire, dato che il suo istinto di sopravvivenza da mammifero prenderà il sopravvento, perdendo così la speranza che il Padrone Cthulhu lo mangerà per primo al suo risveglio.
19	La capacità di imporre le mani viene persa per 13 giorni. Inoltre, il chierico è attaccato e seguito da un gruppo di investigatori abili e appassionati, che sembrano anticipare ogni sua mossa e trovarlo indipendentemente da ogni sforzo di evitarli.
20 o più	Il chierico viene portato a R'lyeh, da cui non farà mai più ritorno (tranne se il Giudice decide altrimenti, il personaggio sparisce. Non è neanche morto, è semplicemente andato. Per sempre).
23	L'attenzione di Cthulhu è altrove. La disapprovazione del chierico scende a 1.

