Guida completa a Dark Heresy, il mondo di Warhammer 40k nel gdr

www.player.it/giochi-di-ruolo/35616-guida-completa-dark-heresy-warhammer-40k.html

January 29, 2018

Dark Heresy è un gioco di ruolo del 2010 edito dalla Fantasy Flight su copyright della Games Workshop e basato sul background del **wargame Warhammer 40.000**; in Italia è stato tradotto e distribuito dalla **Giochi Uniti**.
Nella nostra guida vi condurremo alla scoperta di questo gioco di ruolo e dell'immenso universo che si cela alle sue fondamenta, con la speranza di destare in voi la curiosità e la voglia di avventura necessari ad affrontare l'oscuro mondo di **Dark Heresy**.

L'articolo sarà suddiviso in quattro parti con relativi sottoparagrafi;

INDICE

- Parte 1 – Introduzione il salto nel buio
- Parte 2 – Meccaniche di gioco, l'ingranaggio della storia
- Parte 3 – Ambientazione, un oscuro millennio
- Parte 4 – Spunti di gioco, il cammino dei martiri

Introduzione

"Nella tetra oscurità del lontano futuro c'è solo guerra": parole vergate col sangue dei martiri che ricorreranno come un mantra sulle labbra dei giocatori; **Dark Heresy** è un gioco di ruolo basato sull'immenso background del wargame **Warhammer 40.000** che da più di trent'anni porta gli appassionati del genere su campi di battaglia imbevuti del sangue di uomini, alieni ed altre empie e perniciose creature.
Nei decenni passati la **Games Workshop** ha lentamente costruito un universo infinito, tessuto tra le centinaia di storie narrate nei manuali del wargame o nelle pagine degli innumerevoli libri di narrativa; a **40.000 anni da oggi l'umanità giace tra le vestigia di un Impero morente**: la tecnologia, l'innovazione umanistica che hanno portato gli esseri umani alla conquista delle stelle sono ora sepolte sotto le ceneri della guerra e dell'ignoranza, schiere di fedeli pregano un Imperatore-dio la cui salma viene trattenuta ad un passo dalla morte da diecimila anni, preti invocano gli spiriti che albergano nel cuore delle macchine invece di interrogarsi su cosa permetta loro di funzionare, miliardi di anime nascono, vivono e muoiono all'ombra di enormi città manifatturiere a foggia di formicaio con la sola consapevolezza di star sacrificandosi per un dio lontano o semplicemente perché da generazioni nessuno conosce un'aspettativa di vita diversa; tutto ciò mentre l'Imperium è assediato da Xeno (termine usato per definire i più svariati tipi di alieni), demoni o folli cultisti devoti a dei oscuri che bramano potere da oltre i velo della realtà.

La mia armatura è il disprezzo, il mio scudo è il disgusto, la mia spada è l'odio.

Un oscuro millennio

E' proprio in questa galassia nichilista che Dark Heresy affonda le sue radici, mettendo in risalto un aspetto estremamente rappresentativo del background di Warhammer 40.000, eppur spesso sottovalutato dai giocatori appassionati del wargame, ovvero quello dell'Inquisizione: un'organizzazione barocca e grottesca che si aggira tra le spire di un Impero corrotto e agonizzante con il mero intento di scovare e punire i nemici dell'umanità, ovunque essi siano e qualunque natura ricoprano; che si tratti di giganteschi Xeno provenienti dallo spazio profondo, perniciose entità richiamate da oscuri rituali o sobillatori rivoluzionari e profeti degli dei oscuri, la Santa Inquisizione utilizzerà ogni mezzo in suo potere per mondare questi mali e proteggere il sacro Imperium dai suoi molti nemici ed ancor più da se stesso. (Per approfondimenti a riguardo dell'oscuro mondo di Dark Heresy si rimanda all'articolo inerente l'Ambientazione).

Il Sangue dei martiri

I giocatori avranno l'onere ed onore di interpretare gli accoliti dell'inquisizione, personaggi di rango disparato ingaggiati per fede, denaro o in modo coatto tramite i poteri quasi illimitati di un Inquisitore allo scopo di servirlo nella più giusta delle cause ovvero la salvezza dell'Imperium. Il ruolo che si andrà a ricoprire potrà essere quello di un fanatico prete guerriero o di un fetido tagliagole reclutato in cambio di una riduzione di pena, ma che voi siate incarnazione della fede stessa nell'Imperatore o assassini prezzolati avrete comunque uno scopo tra le molte trame tessute dal vostro signore poiché in questo tetro spettacolo ogni marionetta ha la propria parte. Durante gli anni di servizio, gli accoliti avranno l'opportunità di ascendere a ranghi rilevanti all'interno dell'organizzazione di cui fan parte ma sia ben chiaro che ciò costerà loro estremo sacrificio, i membri di una cellula inquisitoria sono pedine che agiscono nell'ombra e per quanto coraggio possano infondere nei propri intenti la loro fine sarà, molto probabilmente, quella di essere dimenticati o, nel migliore dei casi, di venir annoverati sul muro dei martiri di un'antica cattedrale in un angolo

remoto della galassia: l’universo di Dark Heresy non ha posto per gli eroi.

Il sangue dei martiri è il seme dell’Imperium

Una guida tra le stelle

L’impegnativo compito del Master sarà proprio quello di riuscire a far immergere i giocatori in un mondo di orrori e fanatismo ove la fede cieca e la paura dell’ignoto soverchiano la razionalità ed il progresso, a tal fine potrà attingere alla sezione di background del manuale base e delle molteplici espansioni o addirittura spingersi alla scoperta dell’enorme mole di materiale bibliografico prodotto dalla Games Workshop senza mai dimenticare però che, come l’Inquisizione non smette mai di ricordarci, la curiosità porta alla conoscenza e spesso la conoscenza conduce al peccato, dunque non indulgete troppo sui vostri polverosi tomi e brandite le spade a catena: la fede nell’Imperatore va dimostrata sui campi di battaglia.

> Con le dita sporche di sacro inchiostro tre volte benedetto dai preti del Ministrorum e con l'animo rincuorato dalla parola dell'Imperatore riponiamo ora il nostro calamaio, sicuri del fatto che la chiamata alle armi della Santa Inquisizione non passerà inosservata ai puri di spirito e che chiunque abbia letto la presente missiva sarà arso dalla fiamma della fede poiché se così non fosse potrebbe in noi prender forma il dubbio che le vostre intenzioni non siano volte al bene dell'umanità e ciò vorrebbe dire una sola cosa: **Eresia**.

L'innocenza non prova nulla

Meccaniche di Gioco

Ci accingeremo ora ad esplorare il tetro meccanismo che ruggisce con clangore al cuore del gioco, un breve excursus per suggerire un'idea di come gli accoliti dell'inquisizione potranno destreggiarsi nell'oscurità del cosmo.

Personaggi e classi

Sarà onere del giocatore scegliere in che modo servire il suo Inquisitore e domandarsi sotto quali vesti cominciare il proprio cammino, potrà passare molto tempo consultando i tarocchi imperiali o riflettere genuflesso in una fredda cattedrale ma giungerà il momento in cui la scelta andrà presa e sarà in quel momento che l'avventura avrà inizio.

Benché il gioco permetta esclusivamente la scelta della razza umana, nessuno di voi giusti lettori vorrebbe infatti calarsi nei panni di un fetido Xeno, le caratteristiche, abilità e talenti iniziali del personaggio potranno essere influenzati dalla tipologia di mondo natio. Il manuale base consente la scelta tra: mondo imperiale base, mondo ferale, mondo formicaio, e astronave (i cosiddetti nati nel vuoto) mentre le espansioni conducono i giocatori ad assaporare la vita su molti altri mondi quali ad esempio i fuligginosi mondi forgia.

L'altro grande fattore che delineerà le fondamenta dell'accolito sarà la classe di appartenenza, letteralmente il percorso nonché il mestiere intrapreso dal personaggio e che perseguirà sino a quando la gloria dell'Imperatore non lo richiamerà a sé. Il manuale principale e le numerose espansioni assicurano vari percorsi di carriera e molteplici sottoclassi, di seguito prenderemo in esame solo le possibilità di scelta principali; il sacro inchiostro, così come il tempo dei Lexografi, cosa molti troni d'oro e non ci prodigheremo in spreco di risorse che posso essere impiegate per armare le truppe.

Adepto

La conoscenza è potere e la mente può essere la più affilata delle spade, su queste parole si basa la scelta del giocatore, la carriera dell'Adepto permetterà di intraprendere un percorso di studio e ricerca ossessiva del sapere dando vita ad un personaggio utile in situazioni diplomatiche, investigative e con ottime conoscenze mediche, benché spesso questa classe venga inizialmente bistrattata a causa delle sua poca attinenza al combattimento, dona al giocatore un'infinità di spunti per assaporare a pieno il gioco di ruolo e poi anche i più grandi guerrieri saranno grati al proprio compagno Chiromedico quando questi rimuoverà il piombo dalle loro carni.

> Le dita di Tiberius tremavano mentre sfogliava i polverosi tomi di Chiromedicina, il sangue pulsava nelle tempie ed il fiato sembrava accorciarsi ad ogni sospiro, la macchia sul giovane corpo di Jane era ormai estesa oltre ogni immaginazione, la mutazione radicata nel profondo; ciò che stava per compiere era pura eresia, nelle sue mani non avrebbe dovuto esserci un laser chirurgico ma una pistola requiem: l'unica medicina per tali abomini, ma non per lei, non per Jane, era una sua compagna, un'accolita con cui aveva condiviso paure e battaglie.
> Mentre il fascio di luce concentrata tagliava le carni mutate la passione per il proprio compito scansò lentamente il senso di colpa, se l'operazione fosse andata bene nessuno avrebbe saputo nulla, né di Jane né del suo operato; fu così che un pensiero cominciò a prender forma nella mente del Saggio: la conoscenza è potere e dunque chi la detiene può stabilire cosa sia giusto o ingiusto, cosa sia morale o immorale ma ancor più quale sia il labile confine tra fede ed eresia.

Arbitrator

La legge dell'Imperium è il solo verbo che adornerà le labbra di un Arbitrator e lo schianto delle ossa degli eretici sarà l'unica musica che le sue orecchie agogneranno di udire; questo corpo di polizia osserva e giudica con inclemenza, dal più povero operaio di formicaio ai possenti governatori planetari nessuno è esente dalla loro giustizia. Il percorso di carriera dell'Arbitrator permette di giocare un personaggio esperto nel combattimento e nelle tecniche investigative, un perfetto connubio per un mastino dell'Imperium.

> La fronte imperlata di sudore di Lord Reckard tradiva la sua paura. “Non potete toccarmi, io sono il Governatore del pianeta, la volontà della Sacra Terra in questo remoto angolo di galassia! Esigo un riesame del vostro giudizio! Mi hanno incastrato!” lentamente il passo fermo del Governatore Planetario diventò incerto e la voce squillante che tanta gloria gli aveva portato in passato fu rotta da sussulti di timore. “Voi…voi..”. La pergamena ove era stata scritta la sentenza si richiuse di scatto tra le mani dell’Arbitrator e nella tetra stanza sfolgorò lo scintillio dell’arma potenziata.

Assassino

Che la morte giunga da lungi o che colga l’impuro alle spalle la mano che porterà la pace sull’anima dei corrotti sarà spesso quella di un Assassino, potranno essere i soldi o la fede ad avergli indicato la strada ma ciò che in fondo al proprio cuore riverirà sempre sarà la sua oscura signora: la morte. Intraprendendo la classe dell’Assassino il giocatore plasmerà un personaggio esperto nelle più svariate arti del combattimento ed in particolare ad agire tra le ombre, ogni armatura ha la propria nemesi ma nessuno può uccidere ciò di cui ignora l’esistenza.

> Sarebbe stato facile, non era la prima volta; il vento, la posizione, tutto si presentava perfetto, quasi troppo, a dir poco sospetto, ma la paga era buona e Lady Olianthe non avrebbe accettato un ripensamento all’ultimo momento. Se non fosse stato per le parole di quell’uomo, per la sua voce, la dedizione che traspariva dal discorso che stava pronunciando, tutto sarebbe si sarebbe rivelato più semplice; mentre il dito sfiorava il grilletto a Raja sembrò di star per togliere la vita non solo ad un uomo ma ad una speranza e per un istante la sua volontà vacillò, poi si ricordò che da dove veniva lui la speranza non era mai esistita e che ciò che il suo proiettile avrebbe spazzato via sarebbero state solo vuote illusioni.

Chierico

La fede nell’Imperatore non viene solo predicata sui pulpiti delle chiese, le preghiere che meglio si confanno all’oscurità del lontano futuro sono il rombo delle spade a catena e le urla degli eretici e quando un sermone non convertirà il cuore di un infedele questi potrà

trovare la volontà di redimersi nel profondo buio della canna di un fucile. Il percorso di carriera del Chierico dona al giocatore un personaggio abile nelle conoscenze e nella fede così come nelle abilità combattive utili per inculcare le prime nella mente degli stolti: ciò che non si trasmette con i libri talvolta può essere insegnato con la spada.

> L'eviscerator cantava lodi di sangue ruggendo con il suo cuore di metallo e strappando le carni dei corrotti, l'enorme spada a catena era ancora una volta uno strumento di salvifica follia fra le mani di Dariegard, un'estensione della sua volontà; ciò che si nasconde dalla luce dell'Imperatore non merita pietà e se i peccatori non erano stati redenti dai suoi sermoni allora il prete guerriero avrebbe portato loro la giusta punizione.

Feccia

Un sacco di troni d'oro o un collare esplosivo possono essere entrambi validi motivi per seguire un Inquisitore, solitamente il secondo è quello più adottato, e in queste situazioni anche una feccia dei bassifondi può trovarsi a servire il bene dell'Imperium. Il giocatore che sceglierà la carriera della Feccia potrà sbizzarrirsi con le sue molteplici abilità improntate principalmente sulle relazioni sociali senza però mettere da parte le capacità combattive, quando l'inganno viene scoperto avere con se una semiautomatica può agevolare le trattative.

> « Ehi stai scherzando vero?! Cento troni per sapere dove hanno portato quattro pulciosi grox modificati geneticamente? »
>
> « So bene che quello che cercate, non solo le belve ma anche chi sta dietro a questa operazione, so chi sono e con loro non si scherza quindi o cento o niente, ehi hai sentito? cazzo cazzo ci stanno ascoltando!' »
>
> « Ah per il Trono ho capito amico mi dispiace ma sei troppo teso sai?, hai la faccia di uno che sa molto e vuole dirmi poco e a caro prezzo, credo che dovrò diventare più … persuasivo »

Guardia scelta

Il maglio dell'Imperatore sono le infinite anime che muoio sui campi di battaglia in suo nome e per un devoto servo dell'Imperium non può esservi gioia più grande che imbracciare il fucile laser e correre verso il proprio fato. Esperto in armi e tecniche di combattimento questo tipo di personaggio si adatta perfettamente ai giocatori che amano l'azione e gli scontri ma anche per chi vuole porsi in una posizione di comando, affondare la spada nel ventre di un Orko è difficile ma farlo mentre si sbraitano ordini ai propri uomini è un lavoro per veri temerari.

> I muscoli erano tesi allo spasimo mentre premevano la ruggente spada a catena nelle carni dell'empia creatura, per quanta rabbia potesse mettere in ogni suo colpo la mente di Radek non poteva distogliersi dallo sguardo morente di Lagertha, per quanto dolore potesse infliggere all'orrore che gli si parava innanzi le sue urla non avrebbero mai offuscato la colpa che gli cingeva il petto, se fosse stato lì, se solo avesse rinunciato al proprio dovere; aveva consacrato al propria vita all'Imperium ed alla causa che per anni era arsa nel proprio cuore, ma ora in questo mondo grigio ove le ombre e le luci non eran più nette come un tempo si trovava a raccogliere le fredde ceneri di una fede morente, le spoglie di una vita perduta che nessuna battaglia avrebbe mai potuto restituirgli.

Psionico Imperiale

Chi ha affrontato gli orrori del mondo immateriale che si cela oltre il velo della realtà non può temere ciò che gli pone innanzi l'universo mortale. Interpretando uno Psionico i giocatori si troveranno nei panni di un personaggio le cui arti arcane gli permetteranno di destreggiarsi in molteplici situazioni: che vi sia necessità di individuare la traccia psionica di un stregone o di ardere tra le fiamme una massa di eretici le sue capacità non mancheranno di distinguersi; colui che plasma la realtà con le sole mani può ardire a sfiorare pericolosamente il grezzo potere dello stesso Imperatore.

> Il potere grezzo del warp scorreva tra le dita di Houlank, un'energia ancestrale e primitiva come una fiera indomabile, ad ogni suo passo decine di impuri bruciavano lamentandosi tra le fiamme, in quel momento lui era giudice, giuria e carnefice, l'autore della sottile linea che separa la giustizia dall'ingiustiza, una sensazione inebriante a cui sarebbe stato facile abituarsi.

Tecno-Prete

“La carne è debole”: questa è la frase che si confonde tra le sequele binarie pronunciate con voce atona dalle corde vocali sintetiche degli adepti di Marte. In qualità di Tecno-prete il giocatore potrà intraprendere il periglioso percorso che porterà alla scoperta degli oscuri segreti del Dio Macchina interpretando un ruolo basato sulla ricerca dei prodigi tecnologici di un’eredità ormai obnubilata da una fede bigotta. Oltre che essere un elemento di supporto logistico essenziale per i propri compagni, grazie alla fine conoscenza delle armi e l’accesso ai molti impianti bionici, il sacerdote di Marte si rivelerà un avversario da non fronteggiare con leggerezza: chi dialoga con gli spiriti che albergano nel cuore delle macchine non temerà alcuna arma, che sia nelle proprie mani o in quelle del nemico.

> Tentare di colpire il disertore evitando di coinvolgere il soggetto femmina utilizzato come scudo umano presentava una percentuale di successo del 43%, ignorando l’indennità del soggetto civile tale percentuale sarebbe salita al 72%, considerando che il corpo di un soggetto femminile adolescente può attenuare un colpo di fucile ad alta perforazione di solo il 5% e che l’eventuale fuga dell’inquisito avrebbe potuto comportare una perdita sostanziale di dati sensibili che si sarebbe ripercossa sul destino del pianeta per almeno i 35 anni a venire la scelta fu ovvia e repentina.

Sorella guerriera

Pilastri di intramontabile fede in un oceano di corruzione, le sorelle dell’Adepta Sororitas si ergono contro ogni terrore che alberga negli oscuri recessi della galassia. I giocatori che interpreteranno una Sorella guerriera avranno l’onere ed onore di entrare nei panni un personaggio dalla fede incrollabile le cui abilità marziali nel combattimento sono seconde solo alla propria forza di volontà: armate del proprio requiem e protette dalla luce del Trono d’oro nessun terrore potrà crescere nel cuore delle impavide spose dell’Imperatore.

> “Noi siamo scudo per i deboli e fuoco per gli impuri” quanto dovettero sembrare vuote quelle parole a sorella Odessa mentre le veniva ordinato di volgere la propria arma verso dei fattori la cui unica colpa era quella di essere nati in un mondo di infedeli.

Testare le proprie capacità – Sistema d100

Dark Heresy si basa su un sistema di gioco a tiri percentuale ovvero un risultato può ritenersi positivo quando si ottiene con un d100 un risultato uguale o inferiore al proprio valore di caratteristica.
I personaggi disporranno di nove caratteristiche: Abilità nel Combattimento, Abilità Balistica, Forza, Resistenza, Agilità, Intelligenza, Percezione, Volontà e Simpatia sulle quali si baseranno le abilità ed i relativi test; le prove legate al tiro di dado sono dunque legate alle capacità proprie dell'accolito e non a soglie di difficoltà imposte dal master benché questi abbia la facoltà di applicare modificatori positivi o negativi ai test a seconda della situazione.
Un fattore spesso determinante nella meccanica di gioco sono i cosìdetti "risultati di successo o insuccesso" ovvero gli step calcolati in decine di quanto il risultato sia inferiore o superiore alla caratteristica presa in esame, accortezza che permette di assaporare svariate sfumature nella riuscita o meno delle proprie prove e che trova una delle sue molteplici applicazioni durante le fasi di investigazione, non bisogna infatti dimenticare che una delle componenti più rilevanti delle sessioni gioco è proprio quella legata alla ricerca di indizi sulla quale il manuale base si prodiga in diversi suggerimenti.

La mente e la spada

Che sia con il potere della mente o avvalendosi delle proprie abilità di combattenti prima o poi i giocatori si troveranno a fronteggiare terribili nemici; il sistema di gioco permette di adottare un metodo di combattimento che, benché possa talvolta presentare qualche difficoltà per i novizi, consente di riprodurre scontri dettagliati e molto crudi. Il regolamento prevede sia la locazione dei colpi che un vasto elenco di danni divisi per tipologia di arma: una volta oltrepassati i punti ferita i personaggi inizieranno a subire mutilazioni ed altre orride conseguenze ma ciò non dovrà preoccupare i neofiti poiché l'Imperatore accetta i propri martiri anche se privi di qualche arto. Una delle caratteristiche distintive degli scontri di Dark Heresy è la presenza delle manovre di combattimento ovvero un serie di azioni che donano ai momenti di azione molteplici sfaccettature, i personaggi potranno limitarsi ad aprire il fuoco contro il nemico o attenderlo con un imboscata; non conta quali vie verranno seguite l'importante sarà portare la giustizia dell'Imperatore agli eretici.

Ombre e follia

Rimanere al suolo con un proiettile nel petto è ciò che un accolito dovrebbe desiderare per la propria fine poiché più si combattono gli orrori della galassia e più si rischia che le ombre scavino nel proprio animo. Durante le partite i giocatori si troveranno spesso innanzi a situazioni che possono donare loro punti follia o punti corruzione i quali lentamente influenzeranno i personaggi a dimostrazione di quanto una vita di battaglie e segreti possa erodere anche la mente dell'uomo più forte; se non saranno le antiche mostruosità celate nel cosmo lontano a far perdere il senno degli accoliti prima o poi lo faranno i ricordi delle proprie azioni, meglio morire presto e con l'animo puro che viver tanto a lungo da divenire ciò che si è combattuto per una vita.
Questa breve guida è stata stilata dai nostri Lexografi al fine di donarvi una piccola perla della molta saggezza che si cela tra i molteplici tomi inquisitori, un invito a scoprire di più e ad assaporare di persona quanto possa essere difficile servire una

Ambientazione

Dieci millenni sono trascorsi dal sacrificio dell'Imperatore ferito mortalmente dal proprio figlio genetico Horus, e da allora la sua salma veglia sull'operato dell'umanità immobile e silente, sorda alle richieste dei miliardi di sudditi che vivono e muoiono nel suo vasto regno, eppure per chi ha la forza di ascoltare quelle labbra mute annunciano vendetta per i nemici dell'umanità e per chi ha la volontà di credere quegli occhi ciechi scrutano imperituri i cuori degli uomini.

In questa sezione vi illustreremo una breve sintesi dell'infinita ambientazione su cui si basa **Dark Heresy** fiduciosi che tanto basti per spingervi in una lunga e perigliosa ricerca personale.

La storia celata tra la polvere di mille mondi

Millenni orsono mentre l'umanità giaceva in un'era di follia e guerre si rivelò un essere la cui essenza trascendeva la mera umanità: l'Imperatore; sotto i suoi vessilli gli uomini si ripresero ciò che era loro di diritto, schiere di soldati e di superuomini creati dallo stesso perfetto gene dell'Imperatore viaggiarono per le stelle combattendo, conquistando e professando la nascita di una nuova era. In questo universo però non vi è nulla che non conosca la propria nemesi e mentre il clangore dei fucili e delle spade a catena portava un nuovo ordine in una galassia in rovina le oscure entità che ci celano al di la del velo della realtà sussurravano agli uomini promettendo loro immortalità e potere.

Il cosmo sanguinò a lungo e il fratelli volsero le armi gli uni contro gli altri, quando infine l'Imperatore schiacciò la ribellione del proprio figlio traditore oramai la sua armatura barocca era infranta ed il proprio corpo spezzato, l'unica cosa che poterono fare i superstiti fu raccoglierne le spoglie in cui aleggiava ancora un ultimo alito di vita e vincolarla ad un arcana macchina per l'eternità; in molti provarono a raccogliere il pesante fardello del comando ma passo dopo passo l'intento si distorse, gli eroi diventarono santi, i condottieri martiri e l'Imperium si trovò incatenato dalla propria ignoranza.

Un impero sotto assedio

Ad oggi nel quarantesimo millennio l'umanità giace in un Impero decadente mosso da un potere centrale che a stento riesce a tenere uniti i suoi domini così frazionati; i Sommi Signori della Terra, i portavoce della volontà dell'Imperatore, amministrano con pugno di ferro i propri sudditi tramite i governatori planetari e tutti i politici e politicanti aggrappati alla precaria scala gerarchica che si estende dalla Sacra Terra sino al più misero scriba.

Vascelli millenari viaggiano tra le stelle sfruttando il Warp, il regno immateriale che si estende oltre la realtà, guidati dall'Astronomican, un potente faro psichico emesso dalla Terra tramite la possente mente dell'Imperatore, e portando seco pellegrini, soldati o mercanti avidi di denaro, collegando mondi formicaio ove gli abitanti non hanno mai visto la luce del sole con ferali pianeti i cui indigeni combatto ancora con ferro e bronzo; sia che nelle loro preghiere adottino riti tribali e aggettivi primitivi o che conoscano solo leggende lontane delle sue gesta tutti gli uomini sono tenuti ad adorare l'Imperatore secondo i dettami della sua chiesa: l'Adeptus Ministrorum ed ogni pianeta deve versare le proprie decime in armi, cibo, risorse o uomini.

Tutto l'Imperium vive all'ombra della guerra, che si tratti di ribellioni su mondi lontani, culti proibiti rivelatisi per colpire con forza e decisione o grandi eserciti alieni o dei servi degli dei oscuri non vi è settore dei regni dell'uomo che non conosca perenni sofferenze e combattimenti. Gli adepti di Marte e dei molti mondi forgia continuano a produrre monumentali sistemi di distruzione e miliardi di individui abbracciano, più o meno volontariamente, il proprio destino come guardie imperiali; gli Astartes, i cui geni sono stati mischiati a quelli dei Primarchi, i figli genetici dell'Imperatore stesso, affondano nel cuore dei ranghi nemici in missioni impossibili per qualsiasi uomo comune ed un manipolo di loro vale per centinaia di soldati, ma nonostante tutto ciò l'Imperium non riesce a sconfiggere i propri nemici; l'ora è più buia che mai, i reami umani cercano di lenire ferite impossibili da guarire e l'aspettativa di vivere nell'ignoranza passando la propria esistenza a lavorare in un'industria nelle viscere di un astro lontano diventa quasi un'aspettativa piacevole rispetto all'orrore che dona la conoscenza dell'effettiva realtà dei fatti.

> Beata sia l'ignoranza

L'Inquisizione

Una barocca istituzione

Esente da un qualsivoglia controllo esterno l'Inquisizione si muove come un segugio pronto a stanare i nemici dell'Imperium in particolar modo quelli che si nascondano tra le fila degli umili servi dell'Imperatore agendo nell'ombra. Ogni Inquisitore porta avanti una propria guerra personale con i mezzi che ritiene più idonei decidendo quando e come impiegare il proprio potere illimitato, talvolta un informatore ben nutrito può essere più utile di mille peccatori posti sotto ferri dell'Interrogatore cosicché alcuni Inquisitori si muovono silenti senza mai far trapelare la propria vera identità mentre altri giungono sui pianeti in pompa magna accompagnati da cortei di flagellanti e prodi guerrieri, annunciati da servitori lobotomizzati e ancor prima dal proprio terrore: l'arma più potente di cui questi individui dispongono.

Esiste una moltitudine di ordini Inquisitori e spesso i confini tra l'uno e l'altro non sono così ben definiti come si possa credere, i principali sono:

Ordo Hereticus:

Il più infido dei nemici è quello che si cela all'interno pronto a destabilizzare lo status quo estremamente fragile che vige nell'Imperium, talvolta anche inconsapevolmente uno psionico non tenuto sotto adeguato controllo può essere un pericolo inimmaginabile ed è proprio compito dei cacciatori di streghe quello di stanare questi eretici e purificarli con il sacro fuoco; che siano o meno consapevoli della propria colpevolezza o che questa non sia volontaria la punizione cadrà su di loro come maglio sull'incudine: il bene dell'Imperium viene prima di tutto.

Ordo Xeno:

Le menzogne e lusinghe dell'alieno possono solo deviare l'umanità dal grandioso sentiero per lei tracciato dall'Imperatore, gli Xeno, ovvero tutte le creature non umane, tramano costantemente per i propri scopi occulti e non è insolito che degli stolti cadano vittime delle loro promesse per poi rendersi conto troppo tardi di essere in trappola e magari aver condannato un intero mondo ad un'orrida fine. Gli Inquisitori dell' Ordo Xeno studiano e controllano i terribili alieni per anticiparne le mosse e talvolta carpirne i segreti.

Ordo Malleus:

I più grandi pericoli giungono dal Warp e dalle creature che ivi risiedono, solo i più puri e forti di spirito posso operare nell'Ordo Malleus ed il solo venire a conoscenza di questa organizzazione è nella maggior parte dei casi una colpa il cui fio viene pagato con la vita. Gli Inquisitori che si oppongo alle forze del mondo immateriale possono trascorrere secoli per contrastare anche solo uno dei servi degli dei oscuri e talvolta nel fare ciò rischiano di perdersi lungo il cammino, la tentazione dell'immenso potere che il Warp potrebbe donare può lentamente corrodere anche gli uomini più forti.

Molti e molti altri sono gli ordini di militanza in cui può operare un Inquisitore e spesso questi si intersecano tra loro in alleanze e battaglie intestine, come un uroboro che continua a divorarsi i vari membri dell'Inquisizione agisco ognuno secondo il proprio concetto di bene dell'Imperium, un concetto spesso distorto ed in contrasto con quello degli altri agenti inquisitori, a tal punto che spesso si è costretti a dover confutare che il primo nemico dell'Inquisizione è l'Inquisizione stessa.

Un settore condannato

Benché i contenuti del manuale base permettano di ambientare l'avventura in ogni remoto angolo dell'Imperium il background presente nel regolamento ed enormemente ampliato nelle espansioni descrive dettagliatamente la sfortunata natura del settore Calixis, una porzione di Imperium sita alle estremità dello stesso e non troppo lontano dall'anomalia Warp conosciuta come Occhio del Terrore, un settore segnato dalla profezia delle stelle Tiranne, un marchio di sventura preannunciante una terribile catastrofe che ha dato adito a miti e leggende e sulla quale investiga un'intera cabala di Inquisitori; in questo oscuro e sperduto fazzoletto di cosmo muoveranno i primi passi gli accoliti alla guida dei giocatori, lontani dallo sguardo della Sacra Terra, persi in un regno ove la luce dell'Imperatore è ormai troppo flebile.

Bibliografia e fonti

Per poter conoscere bene il background di Dark Heresy e dell'universo di Warhammer 40.000 è più che sufficiente attenersi alle molte informazioni contenute nel manuale base e sulle espansioni ma se si vuole diventare fini conoscitori della lore e potersi destreggiare al meglio in ogni situazione il consiglio è quello di non fermarsi qui e di attingere all'infinita quantità di materiale bibliografico edito per il wargame Warhammer 40000 e per il suo universo avvalendosi dei manuali di gioco del wargame e dei relativi codex (si consigliano prettamente quelli sino alla 5°o 6° edizione ove si da maggior risalto al background ed all'atmosfera) nonché dei tantissimi racconti di narrativa editi dalla Black Library, benché purtroppo sia raro trovarne copie in Italiano; insomma come è facile intuire la base di ogni buona storia è la documentazione ed il mondo di Dark Heresy ci permette di attingere ad una quantità di dati che farebbe impazzire anche il Tecoprete più avido dunque non siate parchi di curiosità e ingobbitevi sui sacri tomi ma attenzione alle letture non sanzionate, il periglio della perdizione è annidato tanto sui campi di battaglia quanto tra le pagine di un libro.

> "Da quassù il proprio corpo bruciato, arso dalle impure fiamme dello xeno appariva così piccolo, fragile ma ora nell'etereo reame dell'Immaterium il dolore, la stanchezza sembravano così lontani, la trascendenza che il fato gli aveva donato era la porta verso un futuro glorioso, nel warp avrebbe creato un mondo proprio, perfetto, scevro dai macchinosi ostacoli imposti dall'Imperium, un regno di ordine e terrore, qui Houlank Ethaniel non sarebbe più stato un semplice accolito, il servo di una umanità morente qui avrebbe calcato il proprio destino come un sovrano."

Spunti di Gioco

In questa sezione con l'aiuto dello spirito macchina decripteremo qualche segreto relegato

nei criptocogitator cercando di dare ai master uno spunto per guidare i propri accoliti lungo il periglioso cammino del martirio.

Tre tetri pilastri

L'universo di Dark Heresy e più generalmente quello di Warhammer 40.000, come già è stato detto, gode di grande vastità ma non per questo è afflitto dalla caoticità e dalla mediocrità che talvolta riguarda i background troppo estesi anzi è caratterizzato da tratti ben distintivi che non vanno mai sottovalutati, sbagliare il nome di un pianeta vi verrà perdonato ma inquinare lo spirito del gioco non sarà ritenuto accettabile. Al fine di non farvi cadere in facili sbagli ci sforziamo dunque di riassumere l'atmosfera in pochi capisaldi.

Rassegnazione: L'Imperium è un luogo stantio imbrigliato nella propria burocrazia e nelle maglie della religione non un ritrovo per avventurieri e pensatori, non dovrà dunque mai mancare questa sensazione di oppressione nelle vostre cronache, i regni dell'uomo sono sua salvezza e condanna.

Qui non vi sono eroi: Gli accoliti sono e saranno sempre e solo pedine al seguito di pedine più importanti, nessuno è indispensabile, la vita che scorre tra le loro mani non è propria ma dell'Imperium, la loro unica scelta sarà quella di accettare il destino che li attende o combattere per trovare uno scopo nella propria esistenza.

Un mondo di ombre: Nel lontano futuro non vi sono né buoni né cattivi, se i servi del caos sono rappresentazione di crudeltà e tirannia non sempre il cammino che conduce alla dannazione è altrettanto chiaro e l'operato dell'Imperium spesso eguaglia le orme dei propri nemici: cupidigia, corruzione e fanatica follia sono le muse ispiratrici di questa tetra era.

PLAYER.it

Dare per poi togliere

Basarsi su tali pilastri sarà sicuramente d'aiuto al saggio lexografo che si appresta a scrivere la propria storia ma questi non dovranno ingannarlo facendolo indulgere in monotoni cliché. Gli stereotipi che adornano la scenografia della narrazione con folli preti fanatici, terribili dittatori e fetidi cultisti spesso andranno stretti ai personaggi ed ai loro interpreti, sia il master che i giocatori avranno l'onere ed onore di caratterizzare gli accoliti facendo emergere con pacatezza le peculiarità degli stessi senza travisare il loro ruolo nel grande e farraginoso ingranaggio dell'Inquisizione; un valoroso soldato della guardia imperiale potrebbe, con il passare degli anni, iniziare a dubitare del proprio operato ma prima che ciò si palesi alla propria coscienza probabilmente le sue mani saranno lorde di molto sangue innocente, la consapevolezza di quanto l'Imperium sia ormai un macchinario in rovina non è un dono per chiunque.

Sarà importante dare un passato ai personaggi, donare loro affetti, amicizie. Anche nella tetra oscurità del lontano futuro possono esistere sentimenti di cameratismo e tessere una fragile rete di ricordi potrà donare agli accoliti quella scintilla che permetterà loro di essere fioche luci che si distinguono nelle tenebre nonché mettere nelle mani del master i fili di storie passate che all'occorrenza potranno essere intrecciati o recisi; purché a volte possano sembrare espedienti fin troppo comuni, il dolore e la vendetta saranno sempre linfa per le meste storie di anime perdute.

> "Con passo greve gli accoliti rientrarono negli alloggi, ognuno nella propria stanza, ognuno solo con i pensieri di un'altra battaglia, ferito nel corpo e piagato ancor più nella mente, ciò che avevano scoperto su Sheol XVII non sarebbe svanito con il passare del tempo, nel silenzio della fredda Nave Nera i pensieri non potevan esser più trattenuti dal fragore del combattimento, le immagini pittoregistrate di Raja Viperium che apriva il fuoco contro i suoi vecchi compagni d'arme non sarebbero finite nell'oblio della vecchiaia, sebbene l'accolito sembrasse non ricordare la sua colpa non poteva essere dimenticata: il tradimento è una ferita che non guarisce mai."

L'inizio del cammino

Molteplici possono essere gli incipit di una storia ma non uno sarà uguale all'altro, gli accoliti potrebbero essere stati reclutati mediante i canali più comuni oppure trovarsi stretti loro malgrado nelle spire dell'inquisizione; non sarebbe insolito se passassero molte sessioni prima che i giocatori sentano anche solo parlare dell'Inquisizione o, se al

contrario, al loro primo tiro di dado fossero già consapevoli del loro posto nell'Imperium. Qualunque sia la scelta da quel momento in poi gli accoliti si incammineranno su di una strada che segnerà per sempre le loro vite.

Il canto dei Martiri

Impossibile paralare di atmosfera senza toccare il tasto della musica, compagna indispensabile di ogni buon narratore; la voce del master potrà essere sostenuta dalle note di cori gregoriani o da i rumori alieni provenienti dallo spazio profondo, la rete offre una quantità pressoché infinita di colonne sonore da usare nelle proprie avventure e avrete l'imbarazzo della scelta tra le musiche tratte da film di fantascienza, composizioni ambientali o addirittura raccolte pensate proprio per i giochi di ruolo, senza dimenticare quanto donatoci dal mercato video ludico. Mi permetto inoltre di spendere una parola per le opere che ad un primo approccio potrebbero sembrare estranee all'oscuro mondo di Dark Heresy, rimarreste stupefatti da quanto la cover di "the sound of silence" dei Disturbed possa essere adatta ad un fumoso ricordo o di come "Hurt" di Johnny Cash possa cullare il dolore di un passato che affoga in un bicchiere di amasec.

> "Con un flebile ronzio la porta degli alloggi si richiuse alle sue spalle, l'accolito avanzò lentamente nelle proprie stanze immergendosi negli effluvi di amasec e nel pungente odore della polvere da sparo tipici delle spire di Gunmetal, tra la penombra, al di là del bancone ancora sporco di liquore, scorse il vecchio Djaska con una bottiglia in una mano ed un bicchiere mezzo pieno nell'altra: <>; quando la mano di Raja si strinse attorno al bicchiere nella solitudine della propria camera le colpe affogarono fra le lacrime dei ricordi passati."

Per poter scoprire i segreti dietro l'uso della musica nei giochi di ruolo vi consigliamo l'articolo redatto dai nostri abili lexografi di Player.it a questo link.

Un po' di realtà nella fantasia

Non dimentichiamo di quanto possano tornare utili classici espedienti come una semplice mappa disegnata su di un foglio per aiutare i giocatori ad immergersi nell'atmosfera, ma se vorrete veramente stupire i vostri accoliti non lesinate con la fantasia: tramite alcune accortezze un tablet può diventare un auspex e un piccolo proiettore l'occhio di un servo teschio dunque adoperatevi come instancabili operai di un mondo formicaio nel plasmare nel mondo reale una piccola parte del vostro universo di gioco.

Il cuore della storia

Tra intrighi, tradimenti e cicatrici, tra missioni di infiltrazione, tranelli ed epurazioni sommarie gli accoliti rischieranno di perdersi a meno che il narratore non li ancori ad uno scopo comune, una storia che potrà trovare la propria forma in una cerca, in una vendetta o semplicemente nel desiderio di verità, non esitate a frugare nelle più polverose librerie del settore Calixis per scovare i frammetti di background meno conosciuti, non temete di osare e talvolta di forzare leggermente l'universo in cui navigate mettendo qualcosa di unicamente vostro senza però spezzare l'equilibrio su cui poggia la storia: siate abili maestri burattinai e custodi di segreti, sarà un arduo compito quello di narrare le gesta di eroi dimenticati ma se avrete il coraggio di affrontare questa impresa potrete un giorno fermarvi a ripensare assieme ai vostri amici alle avventure passate e magari parlare delle

molte cicatrici di fronte a un bicchiere di amasec d'annata.

Articolo a cura di Andrea Corina, che ringraziamo per la complessità della guida e per la professionalità infinita. Grazie!