

Warhammer Fantasy il gioco di ruolo – Guida completa

 player.it/giochi-di-ruolo/30439-warhammer-fantasy-gdr-guida-completa.html

Antonio Micolucci

December 17, 2017



In questa guida completa vi accompagnerò nel mondo di **Warhammer Fantasy – il Gioco di Ruolo**, a cui sono legato a doppio filo, essendo anche un giocatore della sua versione wargame. In particolare ci dedicheremo alla sua seconda incarnazione, la preferita da gran parte dei fan di questo splendido gdr.

Indice

- Parte 1 – Introduzione
 - Perchè Warhammer e non D&D?
 - In attesa della quarta edizione
- Parte 2 – Meccaniche di Gioco
 - Leonardo Da Miragliano e le leggi della fisica
 - Della creazione dell'uomo e dintorni
 - Della mente e delle sue turbe
 - Il fato degli uomini e la loro fortuna
 - Considerazioni sui massimi sistemi
- Parte 3 – Ambientazione
- Parte 4 – Spunti di Gioco

Introduzione

Il mondo di **Warhammer Fantasy** sicuramente non è nuovo a chi mastica un po' di wargames, infatti accompagna gli appassionati di miniature e gioco di ruolo fin dal 1983, anno della prima edizione del gioco di battaglie fantasy più famoso al mondo. Il successo del gioco e il grande seguito che ha nel mondo sia dei wargames che del gioco in generale,

è dimostrato dalle numerose incarnazioni che ha avuto nel corso della sua storia come versioni per PC e Console, ad esempio **Warhammer Total War** e **Warhammer Total War II**, o spin off quali **Mordheim** o **Blood Bowl**.

Questo successo portò la **Games Workshop**, casa editrice e inventrice del gioco, ad ampliare l'universo di gioco e trasportarlo in un futuro remoto dominato da un Impero galattico in

lotta con varie razze aliene, il tutto condito da atmosfere diesel-punk e gotiche care a romanzi come **Starship Trooper**, così nacque nel 1987 **Warhammer 40'000** o, per i fan, **WH 40k**. Ovviamente a questo ampio parterre di incarnazioni non poteva mancare una versione di ruolo e nel 1996 la Games-Workshop decise di affiancare, al suo

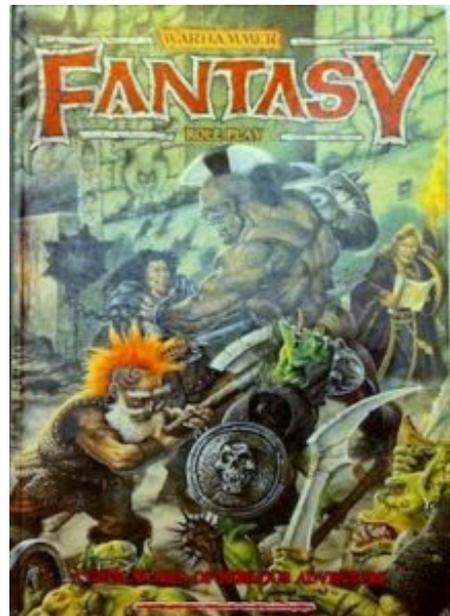
famoso wargame, una linea GdR che permettesse agli appassionati di vivere eroiche avventure all'interno dell'ambientazione, in cui, sinora, avevano potuto solo combattere battaglie campali nel ruolo di generali d'armata. Un cambiamento di tipologia di gioco e prospettiva non da poco, che, se è evidente dal punto di vista della tipologia, non lo è dal punto di vista della prospettiva, infatti in Warhammer gdr non si passa semplicemente dal gestire un esercito come generale a diventare un soldato qualunque di quell'esercito ma ci potremo trovare ad interpretare un misero acchiappatopi o un bottegaio, passando per il soldato mercenario.

“Io di mestiere faccio il macellaio, ma fare l'avventuriero non è diverso. Adesso la carne che taglio con la mia mannaia s'agita solo un po' di più.” – Erman Metzger, Bottegaio di Nuln

La vera innovazione che ha introdotto questo gdr è proprio lo spostare il focus dal campo di battaglia alle strade delle città del **Vecchio Mondo** e oltre. Poter vivere le città di **Aldorf** o **Middenheim**, coglierne le atmosfere, oppure orientarsi nelle buie foreste del **Reikland** a caccia di cultisti degli dei del Chaos, magari vestendo i panni di un cacciatore di streghe, mentre nei lontani campi di battaglia si sfidano gli eserciti. Un mondo paradossalmente nuovo e inesplorato, ricco di sfaccettature e opportunità, un universo immaginario che si ispira pesantemente al primo rinascimento del nostro mondo, visto in chiave oscura e con preponderanti contaminazioni high fantasy, come d'altronde è facilmente deducibile, oltre che dalla mappa del mondo, anche dai nomi delle nazioni e dei luoghi che talvolta sembrano bizzarre parodie delle loro controparti reali, ma di questo parleremo più approfonditamente nell'articolo dedicato all'ambientazione.

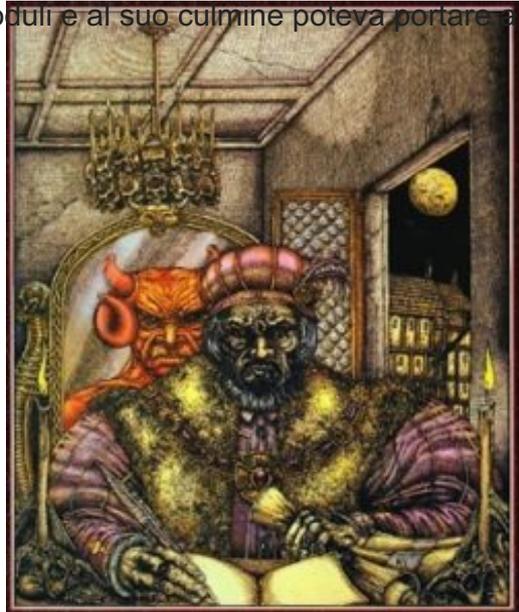


Copertina della prima edizione del celebre wargame



La prima edizione di Warhammer Fantasy
rpg

All'uscita del gioco base seguirono vari supplementi, tra cui la cosiddetta campagna imperiale **Il nemico dentro**, sviluppata in diversi moduli e al suo culmine poteva portare pesanti mutanti all'interno dell'Impero. Questa fu una delle campagne maggiormente apprezzate dai giocatori, tanto da essere riadattata e ristampata anche nella seconda edizione del gioco. Oltre ai vari moduli di avventura uscirono supplementi per la conversione tra il wargame e il GdR e supplementi d'ambientazione come **Reami del Caos**.



La nobiltà può nascondere lati oscuri...

Nel 1989 il gioco venne affidato, dopo l'iniziale successo, ad una sussidiaria della GW, la **Flame Publications**, che, dopo aver pubblicato alcune campagne e supplementi, fallì nel 1992 abbandonando quindi il gioco.

Nel 1994 la **Nexus** compra i diritti per stampare una versione italiana del gioco che verrà pubblicato con il nome di **Martelli da Guerra** in una edizione limitata e cartonata oltre a quella brossurata. Al manuale base seguirono varie pubblicazioni tra cui l'intera campagna imperiale e il **Compendium**, raccolta di regole aggiuntive e nuove carriere.

Nel 1995 la **Hogshead Publishing** riceve i diritti per il gioco e pubblica una versione revised con poche modifiche rispetto alla prima edizione. Dopo alcuni supplementi e ristampe di vecchi moduli, nel 2002 la **Hogshead Publishing** viene venduta e i diritti per la pubblicazione ritornano alla GW lasciando di nuovo nel buio il GdR di Warhammer.

Nel 2005 lo sforzo congiunto della **Black Industries**, nuova divisione della GW, e della **Green Ronin Publishing**, ha dato vita alla seconda edizione del GdR che cambia alcuni aspetti del gioco in modo radicale, come ad esempio la magia e l'utilizzo del D10 invece del D6 per i danni. Questo cambiamento in particolare risolve uno dei bug peggiori del gioco, conosciuto anche come "sindrome del nano nudo", grazie al quale un nano era virtualmente invulnerabile, basti pensare che un mezzuomo con un coltello non poteva uccidere un nano nudo senza fare critici in continuazione, da questo il buffo nome del bug.

La seconda edizione viene pubblicata in Italia sempre dalla Nexus che fa uscire svariati supplementi, poi nel 2008 la **Fantasy Flight Games** acquista i diritti per tutti i giochi legati al mondo di Warhammer e nel 2009 pubblica la terza edizione del gioco completamente cambiato rispetto all'originale, aggiungendo meccaniche legate a vari tipi di dadi e carte, portandolo più verso un board game che un classico GdR.

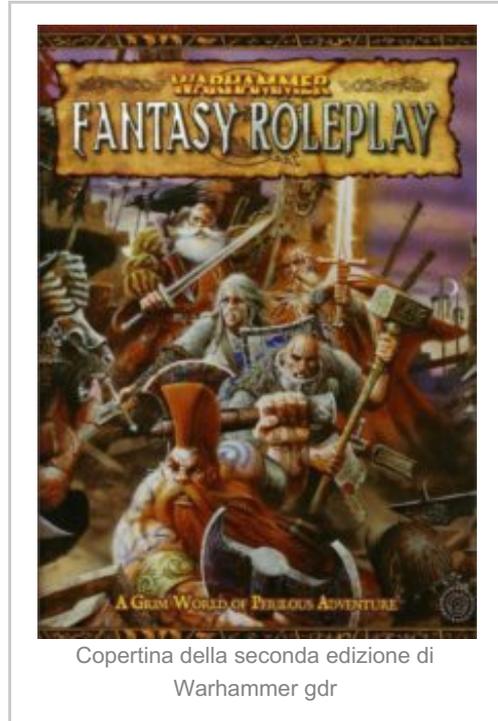
Nel 2013 la **Fantasy Flight** smise di pubblicare supplementi per il gioco di ruolo anticipando, di fatto, quella che sarebbe stata la più grande rivoluzione all'interno del mondo di Warhammer Fantasy.

Tra la seconda metà del 2014 e la prima del 2015, la Games Workshop ha prodotto una serie di cinque supplementi per l'ottava edizione di **Warhammer Fantasy Battle** intitolata **The End Times**, nei quali venivano descritti gli avvenimenti precedenti alla totale

distruzione del pianeta a causa delle forze del Caos. Questo ha portato alla fine di **Warhammer Fantasy Battle** e all'uscita di **Warhammer Age of Sigmar**.

Lo stravolgimento dell'ambientazione e del regolamento del wargame più famoso al mondo, ha portato i più ortodossi e intraprendenti a rinnegare **Age of Sigmar** e a creare un regolamento gratuito che riprendesse le regole dell'ultima edizione migliorandole. Nacque così **9th age**, il cui nome nasconde la continuità con il vecchio sistema che si era fermato alla 8° edizione.

La nascita di **9° era** non è l'unico sviluppo interessante legato al nuovo mondo di Warhammer, infatti la **Cubicle 7**, già nota per giochi come **L'Unico Anello e Lupo Solitario – Il Gioco di Ruolo**, ha annunciato l'uscita di una **4° edizione** del gdr che riprenderà le modalità di gioco delle prime due, per la gioia di tutti i fan, ambientato nel mondo pre **End of Time** oltre ad una versione ambientata nel mondo di **Age of Sigmar**. Sicuramente tutti i vecchi fan del gioco, sentendo questa notizia, penseranno a cosa vorrebbero riprendere dalle precedenti edizioni, il nostro **Gabriele Macucci** ha risposto così.

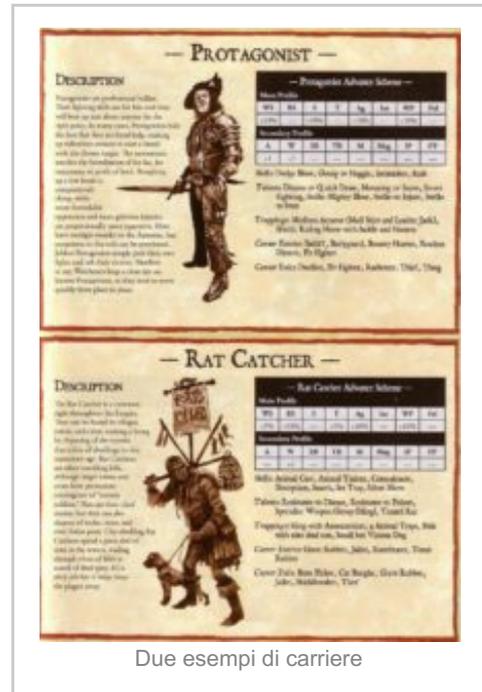


PERCHE' WARHAMMER E NON D&D?

Nonostante **Warhammer** sia un **gdr fantasy** come il suo illustre predecessore **D&D**, si discosta da quest'ultimo sia per l'ambientazione che per il sistema. Warhammer può vantare un'ambientazione molto curata e profonda che permette ogni genere di avventura, da quella epica a quella introspettiva, con aspetti più cupi e pesanti, rispetto a classici giochi fantasy come **D&D**.

La possibilità poi di incarnare personaggi non comuni nelle saghe fantasy, come un povero **oste** o un **acchiappatopi**, che devono combattere per la propria vita, magari divenendo poi capi di una banda di fuorilegge o famosi cacciatori di streghe, dà a questo gioco uno spessore ed un sapore che pochi altri possono avere. Si vivranno avventure in cui la crescita del personaggio sarà ben visibile e appagante grazie alle varie carriere che lo stesso intraprenderà, vere e proprie tappe di crescita e snodi della vita del PG.

Tutto questo all'interno di un mondo come quello di **Warhammer** ricco di storia e dettagli, supportato da anni di gioco grazie all'omonimo wargame, ed in continua evoluzione, in cui la lotta contro il Caos fa da sfondo a vicende oscure che si svolgono nei palazzi delle città fortificate. Il sistema, inoltre, tratta molti aspetti che in altri giochi fantasy non sono approfonditi, come la pazzia e i metodi di cura, ad esempio ferri roventi e asportazioni di parti del cervello, oppure le ferite permanenti e le mutilazioni, con relative protesi arcaiche degne del miglior **Berserk**, inoltre il combattimento è giustamente cruento e anche gli eroi più forti possono rischiare di morire contro degli umili uomini bestia.



IN ATTESA DELLA QUARTA EDIZIONE

Seppur editorialmente morto, **Warhammer Fantasy** ha una numerosa comunità di appassionati che continua a produrre materiale di gioco che, in alcuni casi, sono paragonabili ai prodotti ufficiali. Nel bel paese una delle comunità più importante è sicuramente **La Locanda delle due Lune**, dove troverete materiale per tutti i gusti sia originale che tradotto, anche per **Dark Heresy**, il gioco di ruolo ispirato a **WH 40k** che utilizza lo stesso sistema di **WH Fantasy**. Vi segnalo inoltre **Zweihander**, un gioco indipendente ispirato a **WH** e di cui segue interamente la scia sia nelle regole che nello spirito. Infine per tutti gli appassionati della seconda edizione che padroneggino la lingua di Albione, c'è un'interessante iniziativa della **Cublice 7** da non perdere. Curiosi? Potrete leggere qualcosa in più [qui](#).

Meccaniche di Gioco

In questo paragrafo esamineremo le meccaniche del gioco.

LEONARDO DA MIRAGLIANO E LE LEGGI DELLA FISICA

In **Warhammer Fantasy** ogni personaggio è caratterizzato da sedici attributi, di cui otto **principali**: Abilità in Combattimento (AC), Abilità Balistica (AB), Forza (F), Resistenza (R), Agilità (Ag), Intelligenza (Int), Volontà (Vol), Simpatia (Sim), e otto **secondari**: Attacchi (A), Ferite (Fe), Bonus di Forza (BF), Bonus di Resistenza (BR), Movimento (M), Magia (Mag), Punti Follia (Fol), Punti Fato (PF). Gli attributi principali vanno da un minimo di uno a un massimo di cento, mentre i secondari sono derivati dai primi oppure legati ad altri fattori come la magia o il movimento.

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
30	42	24	34	40	26	34	36
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	2	3	5	0	0	1

Profilo base di un personaggio

Quando si effettua un **test**, si sceglie l'**attributo** adeguato alla situazione fra quelli principali e si tira un dado percentuale, se il risultato è inferiore all'attributo il test è riuscito. Questo tiro può essere modificato dall'appropriata abilità o da condizioni contingenti decise dal Master, ad esempio se il giovane Ulfrich tenta di scalare un muro di cinta di una fortezza nemica dovrà tirare sotto il suo attributo di Forza più il bonus dovuto all'abilità di arrampicarsi, eventuali talenti e ad un possibile malus o bonus scelto dal Master a causa della difficoltà della prova. Il bonus dovuto all'abilità è fisso ed è pari a 0 se si è a livello base nell'abilità, 10% o 20% se si è esperti nella stessa, i malus, similmente, vanno per multipli di 10.



Il **combattimento** segue uno schema a turni in cui ogni PG ha a sua disposizione un'**azione completa** e una **libera**, quella completa può essere poi suddivisa in due **mezze azioni** per compiere più **manovre**, ad esempio attaccare e parare, fintare e attaccare oppure è possibile usare un'azione completa per eseguire manovre più complesse come utilizzare tutti gli attacchi a propria disposizione, lanciare incantesimi o correre lontano dal combattimento. Ogni personaggio possiede un numero di attacchi che dipendono dalla sua carriera, normalmente uno, fatta eccezione per le carriere da combattenti.

Per eseguire uno degli attacchi a propria disposizione si tirerà sotto l'attributo di **Abilità Combattimento** o **Abilità Balistica**, a seconda del tipo di attacco che si desidera portare, il difensore può parare con un arma o uno scudo effettuando un tiro di **Abilità Combattimento**, uno schema semplice e funzionale. Quando si colpisce o si viene colpiti si calcolano i danni tirando un D10 e sommando il **Bonus di Forza** dell'attaccante più un eventuale Bonus dell'arma o la **Forza Effettiva** dell'arma a distanza che non dipende ovviamente dalle statistiche dell'attaccante ma dalla potenza della stessa, a questo danno si sottrae la **resistenza** dell'avversario e la sua eventuale **armatura**, normalmente non superiore a cinque ovvero il valore di un'armatura completa.

Nella sezione combattimento è prevista la localizzazione del colpo e quindi la possibilità di mirare a parti anatomiche specifiche più vulnerabili. L'individuazione della parte colpita da un attacco, gioca un ruolo importante nella risoluzione dei **colpi critici**, infatti, quando l'attaccante infligge delle ferite che superano quelle attuali dell'avversario, si effettua un tiro sulla tabella dei colpi critici ottenendo così un valore che rappresenta la gravità



della ferita inferta, in base alla parte colpita e al valore del critico si otterranno gli effetti tramite apposite tabelle divise per parti anatomiche. Appare subito evidente che subire un colpo critico serio ad una mano porterà al massimo ad avere una protesi di legno o di ferro, ma se la parte colpita è la testa, beh... è tutta un'altra storia. Il capitolo del combattimento termina con le regole per i danni causati da fattori particolari come il **fuoco**, la **malattia** e le **cadute**, inoltre viene introdotto il **volo** sia dal punto di vista del movimento narrativo che del combattimento.

Il **sistema magico** ricalca le meccaniche dell'omonimo wargame, ogni utente di magia ha un valore di magia che va da un minimo di 1 a un massimo di 4, 3 per i sacerdoti. Per lanciare un incantesimo il giocatore tira un numero di D10 pari al valore di magia del Mago, se la somma dei dadi è superiore al valore di lancio dell'incantesimo allora il lancio è riuscito perfettamente altrimenti semplicemente fallisce. Quando si lancia un incantesimo si può anche lanciare un numero inferiore di dadi rispetto al massimo possibile, questa possibilità è molto utile per evitare di incorrere nella **Maledizione di Tzeentch**, il dio caotico della magia e dei segreti, infatti ogni volta che si ottengano due, tre o quattro numeri uguali, si incorre nella terribile maledizione ed in questi casi si verificano eventi

casuali catastrofici descritti in apposite tabelle. La **magia** è divisa in **Comune**, **Minore** e **Maggiore** a seconda del livello di potere, e in **Arcana** o **Divina**, a seconda della fonte del potere da cui si attinge. Gli incantesimi sono divisi in otto scuole, corrispondenti agli otto venti della magia come si può vedere

Colore	Nome Comune	Nome Sacro	Collegio di Magia Arcanica	Magia Arcanica
Rosso	Ardenza	Chor	l'Ordine Ardente	Magia
Blu	Calore	Jor	l'Ordine Calorico	Calore
Verde	Splendore	Aplo	l'Ordine Splendore	Verde
Ricco	Luce	Alu	l'Ordine di Luce	Luce
Giallo	Onore	Thano	l'Ordine Onore	Onore
Tronco	Stregonia	Oru	l'Ordine Stregonia	Stregonia
Argento	Umana	Elu	l'Ordine Umana	Umana
Viola	Giustizia	Ulano	l'Ordine Giustizia	Viola

I venti della magia e le relative scuole

nell'immagine, e ognuno è descritto tramite il **Valore di lancio**, il **Tempo di lancio** in azioni, gli **Ingredienti**, che, se usati, danno un bonus al tiro, e la **Descrizione degli effetti**. Oltre al lancio degli incantesimi è possibile effettuare rituali che, al contrario degli incantesimi, richiedono particolari condizioni per essere eseguiti e molto tempo per essere officiati, ma permettono di ottenere effetti devastanti come terremoti o creazioni di oggetti magici.

Il capitolo termina con la descrizione di alcuni oggetti magici che, contrariamente a D&D, sono estremamente rari e quelli più "comuni" hanno poteri molto limitati, questo significa che la maggior parte degli oggetti è unica ed ha una storia propria, questo in gioco è reso sia nella descrizione dell'oggetto in cui è narrata la sua storia, sia con la meccanica necessaria all'identificazione dell'arcano, infatti per poter scoprire la natura e i poteri racchiusi in esso, bisogna riuscire in un tiro di Conoscenze Accademiche. Il tipo di Conoscenze Accademiche necessario dipende dalla natura dell'oggetto, per cui si può andare dalla Teologia, se di origine divina, oppure Storia, se parliamo di una reliquia famosa nella storia del Vecchio Mondo.

Al capitolo sulla magia segue una sezione con la religione del Vecchio Mondo dove sono descritte le varie divinità degli uomini e alcune divinità delle altre razze, vengono indicati precetti e i giorni sacri delle varie divinità.

DELLA CREAZIONE DELL'UOMO E DINTORNI

Veniamo ora alla creazione del personaggio e al suo sviluppo che sono, come accennato nel precedente articolo, uno degli aspetti più intriganti del gioco. La prima parte della creazione è dedicata alle caratteristiche che costituiscono il profilo del personaggio, si ottengono in modo casuale in base alla razza che si sceglie. Le razze presenti nel manuale base sono le canoniche di ogni fantasy: Nani, Elfi, Umani e Mezzuomini, esistono anche razze create dai fan come l'Ogre imperiale, oppure razze introdotte in supplementi ufficiali come i Norsemani.

Una volta individuate le statistiche e quindi il profilo base del proprio personaggio, si passa alla scelta della **carriera**, anch'essa casuale e basata sul lancio di un dado da cento su un'apposita tabella, ed è qui che c'è l'innovazione del gioco, ovvero non esistono classi vere e proprie ma una serie disparata di professioni che vanno dall'acchiappa topi al guardiacaccia passando per il mercenario e l'apprendista mago. Ognuna di queste carriere permette di apprendere varie abilità e talenti oltre ad aumentare alcuni degli attributi del profilo base del PG come ad esempio il numero di attacchi o il livello di magia.

Ogni carriera poi ha una o più uscite di carriera che permettono di avanzare nella propria storia di avventuriero divenendo, ad esempio, da mercenario un sergente mercenario e poi capitano mercenario, trasformando così la crescita di un personaggio non più in un semplice crescere di livello ma un'intrigante curriculum vitae fatto di carriere e esperienze diverse che rendono estremamente vivo il personaggio.



DELLA MENTE E DELLE SUE TURBE

Una meccanica interessante introdotta nel gioco è quella della **Follia**. Nel mondo di Warhammer, i personaggi vivono esperienze che possono minare la loro sanità mentale e portarli sull'orlo della follia. L'incontro con mostri terrificanti, come demoni o draghi centenari, richiede un test per non cadere preda del terrore. Il fallimento di questo test implica che la mente del personaggio è stata sconvolta dall'immagine orribile del mostro e fa guadagnare un punto follia allo sfortunato avventuriero. Oltre al terrore, anche un colpo critico causa un punto follia, essere sul punto di morire di sicuro è un'esperienza che segna anche il più duro degli eroi.

Infine il Master può decidere che esperienze particolarmente raccapriccianti o sconvolgenti possono generare punti follia. Quando il numero di punti follia è uguale o superiore a sei, il personaggio sviluppa una turba mentale che può andare da una semplice fobia a una devianza come la piromania, passando per disturbi più coloriti come il Delirio del Salvatore. Questa meccanica, in puro stile cthuloide, rende perfettamente il senso dell'ambientazione gotica e oscura che contraddistingue il mondo di Warhammer Fantasy, permettendo ai giocatori di affrontare problematiche come l'orrore e la follia e come lottare contro di essi, magari con qualche cura medica stile ferri roventi nella testa e simili.



L'orribile fine di chi cede alla follia

IL FATO DEGLI UOMINI E LA LORO FORTUNA

Un'ultima meccanica che vale la pena di citare è quella dei **Punti Fato** e dei **Punti Fortuna** a loro collegati. I **Punti Fato** rappresentano la benevolenza del destino nei confronti degli eroi del Vecchio Mondo. Quando un personaggio rischia di morire, il giocatore può spendere un PF per evitare il destino ultimo e quindi rinviare l'incontro con **Morr**, il dio della morte, il personaggio si ritroverà comunque in una condizione vicino alla morte ma, come in ogni buon film, potrà rialzarsi e combattere un giorno ancora. Strettamente legati ai PF ci sono i **Punti Fortuna**, questi ultimi permettono al personaggio di rilanciare i dadi nel caso di un test fallito o di avere altri vantaggi in combattimento, sono pari ai PF e si rigenerano ogni giorno. Questa meccanica permette di rendere in gioco le tipiche situazioni in cui tutti gli eroi epici si trovano, come sopravvivere ad un colpo mortale o riuscire in imprese difficili, magari ritirando il dado più volte.

CONSIDERAZIONI SUI MASSIMI SISTEMI

Il sistema di Warhammer è molto semplice e intuitivo, si adatta bene alle varie situazioni di gioco e anche il combattimento risulta piuttosto veloce seppur non eccessivamente dinamico essendo comunque schematizzato a turni, unica nota dolente è il caso di numerosi avversari che può allungare di molto le scene di lotta. Nel combattimento è anche previsto, per chi lo desidera, l'uso delle miniature. Punti a favore sono anche la facilità di adattamento di personaggi e creature presenti nel wargame e viceversa, permettendo, a chi lo desidera, di integrare il gioco di ruolo con partite a **Warhammer Fantasy battle** o **Mordheim**, e anche l'ottima comunità sopperisce egregiamente alle lacune presenti nel materiale ufficiale.

Ambientazione

In questo paragrafo tratteremo l'ambientazione di Warhammer Fantasy, con accenni sulla nascita del mondo, sulle razze e sulla guerra contro il caos.

LA NASCITA DEL MONDO

Il mondo in cui si svolgono le vicende del gioco è molto simile alla terra. Le principali differenze sono legate alla presenza di ben due lune, **Moorslieb** e **Mannslieb**, e alla grandezza, infatti il pianeta che ospita il nostro gioco è leggermente più grande rendendo di fatto l'anno non più di 365 giorni ma di 400. Anticamente il pianeta era solo un deserto roccioso popolato da pochi animali e uomini primordiali, tutto cambiò con l'arrivo degli **Antichi**, popolo di viaggiatori intergalattici e detentori di una tecnologia

avanzatissima. Grazie alle loro incredibili conoscenze trasformarono il pianeta in un luogo più ospitale e adatto alla vita. Tramite i loro esperimenti videro la luce tutte le principali razze che popolano ora il mondo ed è grazie a loro che le attuali civiltà si sono potute sviluppare. Inizialmente gli **Antichi** crearono gli **Uomini Lucertola** come servi e guardie, poi crearono **Nani**, **Elfi** e **Uomini**. Durante la creazione del loro mondo ideale gli **Antichi** dovettero fare i conti con alcune razze autoctone come i **Pelleverde** particolarmente resistenti e prolifici, tanto da impedirne la loro totale estinzione pianificata dai viaggiatori delle stelle, ciò ovviamente non gli impedì di completare la loro opera di modellazione e popolazione.

Per poter viaggiare gli **Antichi** fruttavano una dimensione parallela, chiamata **Warp**, tale dimensione permette di coprire immense distanze in breve tempo e quindi rendere i viaggi più agevoli, al fine di facilitare l'ingresso, costruirono due portali, uno per ogni polo del pianeta, da utilizzare come via di comunicazione diretta fra le due dimensioni. Purtroppo un incidente causò la distruzione di uno dei due portali e la fuoriuscita dell'essenza del Warp sul pianeta, il contatto con la materia caotica fuoriuscita portò alla mutazione di tutto ciò che veniva toccato alterandolo in modo profondo e definitivo. Tale corruzione costrinse gli **Antichi** a fuggire mentre nel loro mondo si riversavano orribili creature provenienti dal Warp e la corruzione mutava tutto ciò che incontrava. In breve tempo anche l'altro portale cadde riversando ulteriore materia caotica nel mondo, ma non fu solo il caos ad entrare nel mondo, anche i potenti venti della magia cominciarono a soffiare prepotentemente donando a chi li sapeva incanalare grande potere.



Uomini lucertola che combattono il Caos

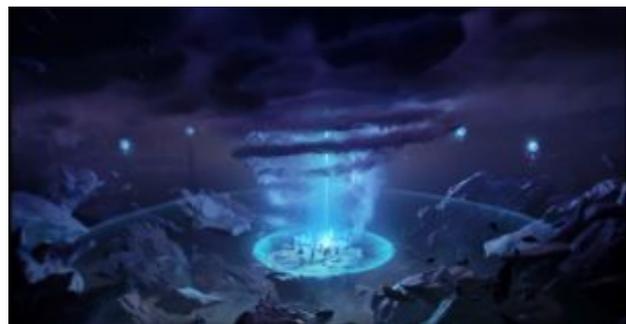


L'invasione del Caos

LA GUERRA CONTRO IL CAOS

Le razze create dagli **Antichi**, in primis gli **Elfi**, impararono a padroneggiare la forza dei venti magici e la usarono per combattere il caos e le mutazioni da esso causate, cercando di salvare da una distruzione certa il loro pianeta natio. I discendenti degli **Antichi**, chiamati **Slann**, crearono barriere magiche per proteggere le poche città rimaste nella loro terra natale, la **Lustria**. La guerra fu feroce e portò al quasi totale annientamento di ciò che era stato creato, ma il potere congiunto di **Elfi** e **Slann** riuscì a rispedire indietro le orde demoniache esiliandole nelle terre intorno ai portali, conosciute ora come **Desolazione Settentrionale** e **Meridionale** oppure **Steppe del Caos**. Purtroppo però i portali rimasero aperti e incessantemente rigettarono caos sul pianeta rendendo la guerra tra le razze native e le forze demoniache impari.

Gli **Elfi**, consci di come i venti della magia li rendessero più forti ma al contempo nutrissero gli abominevoli esseri del **Warp**, officiarono un potente rituale che permise la creazione del **Grande Vortice**. Questa potente tempesta magica servì ad assorbire il potere magico del **Warp**, rendendo i demoni deboli e instabili, permettendo così alle antiche razze di ricacciarli indietro ed ottenere una vittoria decisiva, seppur temporanea.



Il Grande Vortice

Tutt'ora il **Vortice** assorbe e regola la magia del mondo, rendendo più deboli le forze del **Caos** ma i Portali continuano incessantemente la loro opera di diffusione della corruzione. Forse il mondo sarebbe già caduto se non fosse per le continue lotte per la supremazia fra i vari signori del **Caos** e i loro dei, sono rare le alleanze così come i campioni del **Caos Indiviso**, rari e incredibilmente possenti come ci insegna **Archaon il Prescelto Eterno**.

L'EPOCA RECENTE

In questo quadro cupo le razze si sono sviluppate e evolute spartendosi il mondo ancora non corrotto dal **Caos**. Nacquero così i regni elfici dell'**Ulthuan**, dominati dal **Re Fenice**. Il potente **Impero**, nato dalla forza di **Sigmar**, che ebbe la capacità di riunire gran parte delle tribù nomadi umane del Vecchio Mondo sotto un unico vessillo, divenendone poi il loro dio. Le città stato della **Tilea** e dell'**Estalia**, la cavalleresca **Bretonnia**, la fredda e arida **Norsca**, le deserte steppe del defunto impero di **Nehekhara** e le assolate distese dall'**Arabia**. I Nani colonizzarono le montagne cercando di arginare la piaga dei pelleverde, mentre nei boschi del vecchio mondo esseri metà uomo e metà bestia predano i villaggi indifesi. L'orribile piaga del **Caos** però non si ferma solo alla superficie, al di sotto delle città, una labirintica serie di tunnel e caverne ospita una razza di orribili creature metà uomo metà ratto, gli **Skaven**, che vivono come parassiti a scapito delle razze di superficie. In questo quadro di lotta fra **Caos** e **Ordine** non vi è tregua, le lotte si susseguono per il predominio e anche lontano dai campi di battaglia, nelle anguste vie delle città, si lotta ogni giorno per la sopravvivenza e contro la corruzione.

POPOLAZIONI DEL VECCHIO MONDO...

Uomini

Sono la razza principale e più diffusa, gran parte dei regni del vecchio mondo sono stati creati e governati da uomini e anche fra le legioni del Caos gli uomini hanno un ruolo importante, sia come campioni che come truppe, un esempio lo sono i barbari **Kurgan**. I principali regni sono:

- **L'Impero**, nazione che occupa la parte centrale del Vecchio Mondo, tra le più avanzate nelle tecnologia e nella magia, grazie all'**Accademia di Magia di Altdorf** e alle sue **Università**. Creato in tempi ancestrali da **Sigmar**, che ora ne è il nume tutelare, ora è retto dall'Imperatore **Karl Franz**. Famosi sono i **Preti di Sigmar** e i loro martelli da guerra con cui danno la caccia a eretici e incarnazioni del Caos, oltre che gli ingegneri secondi solo ai nani in quanto a inventiva.
- **Bretonnia**, regno ispirato alle saghe cavalleresche in cui fede e cavalleria la fanno da padroni. Famosi i **Cavalca Pegasi** e i **Cavalieri del Grail**.
- **Kislev**, ispirato alle terre della Bulgaria e della Russia. Governato dalla **Regina dei ghiacci** e dalle famiglie nobili, praticano una magia legata al freddo, a loro peculiare. Anche la religione è un misto di credenze popolari e divinità legate agli aspetti della



Stemma dell'Impero

natura. Il **Kislev** è l'ultimo baluardo degli uomini prima delle **Steppe del Caos** e come tale è la nazione che paga il tributo più pesante durante le periodiche invasioni.

- **Tilea**, ispirata all'Italia del periodo comunale, è una nazione solo in senso geografico, infatti non vi è un governo centrale ma un insieme di città stato. Famosa la città di **Miragliano** che ha dato i natali a **Leonardo da Miragliano**, il più grande inventore di tutti i tempi.
- **Estalia**, ispirata alla Spagna, anch'essa più una confederazione di città stato che una nazione vera e propria, patria di spadaccini e artisti.
- **Albione**, ispirato all'Inghilterra mitica, isola misteriosa in cui vivono solo poche tribù di uomini.
- **Norsca**, nazione abitata dalle tribù dei poderosi guerrieri **Norsemanni**, simili ai Vichinghi per stile di vita e cultura. Per la maggior parte governata dal Caos e da creature ad esse legate, come troll, draghi, giganti e ogre, solo poche tribù umane non si sono piegate al **Caos**.



Vi sono anche altri regni come l'**Arabia**, il **Cathay**, il **Nippon** e l'**Ind**, che riprendono essenzialmente la cultura e lo stile delle loro controparti reali in chiave mitica, nell'ordine: Arabia, Cina, Giappone e India.



Prete guerriero di Sigmar

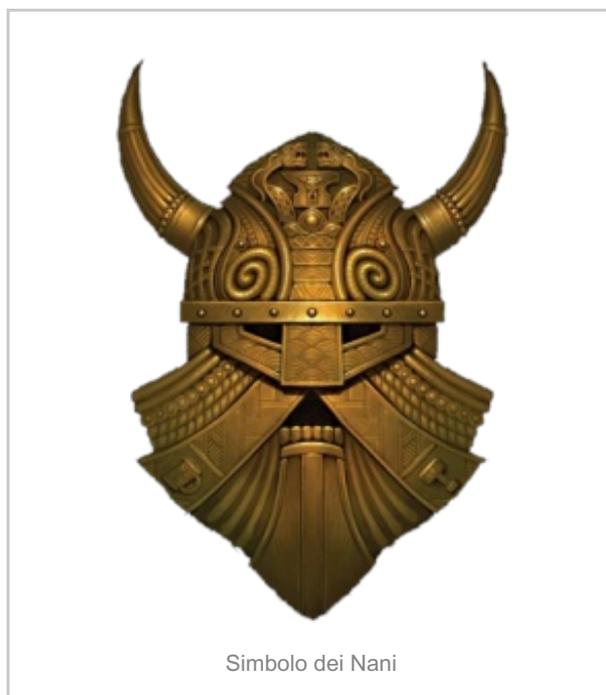
Sono la razza più dotata magicamente, tanto da rivaleggiare con i discendenti degli **Antichi**. Si dividono principalmente in tre rami:

- **Elfi Alti**, depositari della **Magia Alta**, la più potente, che risiedono nell'**Ulthuan**, l'isola al centro del **Grande Oceano**. Sono abili maghi e combattenti ma anche isolazionisti.
- **Elfi Silvani**, signori dei boschi, risiedono nelle foreste del vecchio mondo e sono signori indiscussi nel controllare la natura e le sue creature. Abili combattenti, famosi sono i Danzatori di Guerra o Lame Danzanti, combattenti letali quanto eleganti. Rispetto ai loro cugini sono più propensi al contatto con gli uomini ma non tollerano intrusioni nei loro territori.
- Infine ci sono i cosiddetti **Elfi del mare**, una sotto cultura degli **Alti Elfi**, essi pattugliano le coste dell'**Ulthuan** e gestiscono i commerci con le altre popolazioni, hanno sedi commerciali stabili nel vecchio mondo ed una delle più conosciute risiede a **Marienburg**.



Nani

Sono la razza più resistente e dall'ingegno più sviluppato di tutto il vecchio mondo. Padroneggiano le arti dell'ingegneria e della metallurgia come nessun altro però non hanno la capacità di canalizzare i venti della magia se non attraverso l'incisione di rune sui loro manufatti. Sono diffusi in tutto il Vecchio Mondo e dominavano incontrastati sulle **Montagne ai Confini del Mondo** grazie alle loro fortezze scavate nella pietra, tutto questo fino all'arrivo di orde di pellettere che hanno conquistato molte delle loro antiche fortezze. La loro società è strettamente divisa fra la guerra e la creazione di artefatti, ingegneristici, metallurgici o di oreficeria. I **Thaine** sono i loro capi e guidano i nani in battaglia mentre i **Maestri delle Rune** li guidano nell'arte della conoscenza.



Mezzuomini

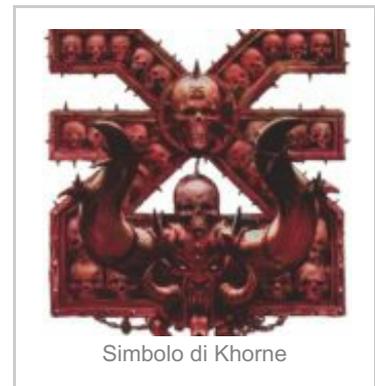
Sono una razza allegra e scaltra, quest'ultima caratteristica contribuisce ad alimentare la loro fama di ladri e truffatori. Abili cuochi e amanti della compagnia, sono famosi per le loro feste e i loro manicaretti, tanto da essersi meritati un posto al seggio dei **Grandi Elettori** che votano per l'elezione dell'**Imperatore**, tutto grazie alla bravura del cuoco mezzuomo dell'Imperatore **Ludwig II Hohenbach**. Risiedono principalmente nel **Convivio**, regione all'interno dei confini dell'Impero, ma sono diffusi in tutto il vecchio mondo.



...IL CAOS...

In Warhammer Fantasy, i signori indiscussi del **Caos** sono le quattro divinità principali che lo governano e da cui traggono potere:

- **Khorne** dio della rabbia, della violenza, della guerra e dell'onore marziale, una visione ovviamente estremizzata dell'onore, guida le sue legioni di demoni e guerrieri dal suo trono di teschi.
- **Nurgle** dio della decadenza, della dissoluzione, della pestilenza, dell'agonia, della perseveranza, della morte e della rinascita, rappresenta il ciclo naturale di vita morte e malattie, molti suoi fedeli lo cercano per avere scampo dalla decadenza mortale e dai mali che li affliggono ed egli li ricompensa con i suoi oscuri doni.
- **Slaanesh** dio dei vizi, degli eccessi, della lussuria, della bellezza, del fascino e del tradimento, il più perverso degli dei del Caos, egli è lì dove il desiderio, la lussuria e ogni effimera e lasciva brama dell'uomo si annida, dai palazzi di corte ai bordelli delle grandi città.
- **Tzeentch** dio del mutamento, della manipolazione, della conoscenza, della creazione e della follia, l'essenza stessa del Caos e del cambiamento, i suoi seguaci permeano i segreti più oscuri e celati della magia e della conoscenza, ma il prezzo da pagare è la follia



Altre divinità del **Caos** degne di rilievo sono:

- **Grande Ratto Cornuto** dio degli **Skaven**. Rappresenta gli aspetti del potere del

Caos stesso, della sfortuna e altre caratteristiche della razza **Skaven**.

- **Hashut** dio dei **Nani del Caos**. Rappresenta gli aspetti dell'industria, del fuoco, dei vulcani, dell'oscurità, dei martelli e del lampo.

Fra le razze servitrici del **Caos** le principali sono:

- - **Uomini bestia**, una volta umani ora esseri ibridi metà uomo metà bestia, fra loro si annoverano i potenti **Minotauri** e i **Centighor**. Infestano le foreste del Vecchio Mondo e razziano le popolazioni limitrofe.
 - **Skaven**, razza di uomini ratto che vive nel sottosuolo del Vecchio Mondo. Sono creature astute e crudeli, usano veleni e invenzioni ingegnose quanto stravaganti per predare le razze di superficie. La loro magia e la loro tecnologia è intrisa del **Caos** stesso visto che utilizzano la **mutapietra** che proviene dall'essenza stessa del **Warp**.
- **Nani del Caos**, corrotti dalle energie del **Caos**, sono divenuti seguaci di **Hashut** e maestri di una tecnologia oscura che nasce dalla fusione di quella nanica e dalla magia corrotta del loro blasfemo dio.
- **Guerrieri del Caos** e **Demoni**, sicuramente le legioni più legate al **Caos** e privilegiate. I campioni degli uomini che dimostrano una lealtà e forza indiscussa, diventano **Guerrieri del Caos**, la forza dell'élite degli eserciti di tutte le divinità, pesantemente bardati e premiati con i doni delle loro divinità, guidano le orde dei loro signori in guerra. Temibili avversari per chiunque si pari di fronte a loro, un esempio su tutti è **Archaon il Signore della Fine dei Tempi**



Simbolo di Slaanesh



Simbolo di Tzeentch



Effigie del Ratto Cornuto



Effigie di Hashut



Testa di un Gor



Simbolo degli Skaven



Simbolo dei Nani del Caos



La stella a otto punte, simbolo del Caos

...GLI ALTRI

Esiste una fazione, all'interno dell'universo di **Warhammer**, che non è schierata apertamente con il **Caos** né tanto meno con i popoli che a esso si oppongono. Questa fazione che racchiude, considerando la suddivisione del wargame, le forze della **distruzione** e della **morte**, comprende:

- **Elfi Scuri**, o **Druchii** come amano definirsi, seguaci del **Re Stregone Malekith** e adoratori di **Khaine**, il dio elfico dell'assassinio, della violenza, della guerra, della crudeltà e del sangue. Si divisero dai loro fratelli dell'**Ulthuan** a seguito di una guerra civile ed ora vivono a nord della **Lustria** in una terra di ghiaccio e roccia. Sono famosi per la loro violenza e passionalità, dovuta anche al culto di **Slaneesh** a cui alcuni si dedicano, e per la loro magia del sangue, praticata esclusivamente dalle streghe elfiche.



- **Pelleverde**, racchiude l'insieme di **goblin**, **orchi**, **hobgoblin** e tutte le sottorazze ad essi legate. L'origine precisa di queste creature è sconosciuta ma sono riusciti a diffondersi in tutto il vecchio mondo e principalmente nelle Montagne al Confine del Mondo, depredando e conquistando le fortezze naniche che le presidiavano. Organizzati in modo tribale, sono creature grette e malevoli, dotati di grande forza e resistenza, nel caso degli **orchi**, o di una grande agilità e malevola astuzia, nel caso di **goblin**.



- **Ogre**, razza di barbari umanoidi di grandi dimensioni, circa il doppio di un uomo in altezza e molto di più in larghezza. Vivono in tribù nomadi sulle montagne oltre i confini dell'Impero. Talvolta possono essere trovati al soldo di eserciti come mercenari.



- **Non Morti**, questa categoria comprende tutte le varietà di non-morti del mondo di **Warhammer**, però c'è da fare un'importante distinzione. Nell'universo di Warhammer ci sono due dinastie importanti di non-morti:

1. **Conti Vampiro**, che sono i discendenti del primo vampiro creato dagli studi fatti da **Nagash**, il Supremo Necromante, sull'immortalità. Attualmente governano segretamente la **Sylvania**, regione all'interno dell'Impero, ed hanno tentato più volte di conquistarlo con le arti oscure del loro scomparso creatore. Tra le dinastie di vampiri più famose spiccano i **Von Carstein**.



2. **Sacerdoti e Re di Nehekara**, anch'essi nati per opera di **Nagash** ma che a lui si opposero perché desideravano per loro il potere sull'intero regno, adesso conosciuto come **Terre dei Morti**. Tra i Re più famosi spicca **Settra l'imperituro**, supremo Re sacerdote e conquistatore.

In ultimo, anche se non facenti parte delle due fazioni sopra citate, ci sono:

- Gli **Uomini Lucertola**, abitanti della **Lustria** e diretti discendenti degli **Antichi**. Vivono in antiche città costruite ai tempi degli **Antichi** divisi in un rigido sistema di caste al cui vertice sono i **Maghi Sacerdoti Slann**. Vivono difendendo le antiche vestigia di ciò che erano un tempo e seguendo i dettami dei loro antichi creatori ormai scomparsi.

Questa è una panoramica sul mondo di Warhammer Fantasy, ricco di dettagli e storia grazie al grande supporto della **Games Workshop** al wargame, di cui condivide ovviamente l'ambientazione, e dei fan al gioco di ruolo.



Simbolo dei Re Stregoni di Nehekara



Simbolo degli Uomini Lucertola



Il mondo di Warhammer

Spunti di gioco

Quarta e ultima parte della guida su **Warhammer Fantasy – Il Gioco di Ruolo**. In questo ultimo paragrafo parleremo di come realizzare avventure, curare la creazione di un gruppo di PG e in generale fornire spunti per il vostro gioco.

Una doverosa premessa va fatta prima di entrare nel vivo del nostro articolo. **Warhammer Fantasy** gdr è, come dice il nome stesso, un gdr **fantasy** e per questo ogni tipo di tematica legata al genere si può adattare perfettamente a questo sistema, quindi campagne incentrate sul **viaggio** e la **cerca**, oppure avventure dal tono **epico**, sono sicuramente adatte a questo mondo, ed anzi, in alcuni casi, trovano un naturale sbocco in parti dell'ambientazione ad esse affini, ad esempio il **tema cavalleresco** si sposa perfettamente con una campagna ambientata in **Brettonia**. Per questo cercherò di evitare di ripetere tematiche già presenti in altri giochi del genere, se non quando sarà utile contestualizzarle nella particolare ambientazione del nostro gioco, che è sicuramente **fantasy**, ma con una forte connotazione **oscura** e **gotica**.

CIO' CHE C'E'

L'ambientazione di **Warhammer** è estremamente ricca, come già accennato più volte, sia dal punto di vista narrativo che editoriale. Fra i numerosi manuali usciti è possibile trovare supplementi che approfondiscono regioni geografiche, religioni con relativi culti, reliquie e magie dedicate, equipaggiamenti, razze e ovviamente avventure. Oltre ai materiali ufficiali, vi sono innumerevoli supplementi non ufficiali pubblicati dai fan che contribuiscono ulteriormente ad arricchire la già dettagliata ambientazione. Un buon modo, quindi, per farsi venire l'ispirazione è scegliere un tema, piuttosto che una regione del mondo, e leggere ciò che è uscito su di essa.



Un prete di Sigmar affronta un guerriero del Caos

Questo può essere un consiglio banale, ma lo diventa meno se considerate il numero di supplementi pubblicati. Pensare di leggere tutto lo scibile su **Warhammer** non è **utopico** quanto leggere quello su **D&D**, ma sicuramente arduo e, a mio avviso, inutile.

Personalmente suggerisco, oltre all'eccellente e ovvio manuale base, i seguenti volumi che ne sono il naturale completamento: **Kit dell'Arbitro di Gioco**, con un'avventura completa e materiali utili come luoghi già pronti tipo villaggi o locande, **Bestiario del Vecchio Mondo**, indispensabile per colmare le, ahimè, ampie lacune del manuale base, **Armi & Armature**,

un ottimo supporto per tutti i giocatori e i master, anche solo leggendo l'elenco dell'equipaggiamento presente, possono nascere spunti di avventura spontanei o risposte ai desideri dei personaggi più smaliziati, ed infine il **Compendium**, che approfondisce aspetti come il mercanteggiare o la legge, ed inoltre descrive alcune città come **Sartosa**, la città dei pirati, e **Tobaro**, la città dei pazzi.

Esauriti questi supplementi, selezionatene uno regionale o legato ad uno degli aspetti del mondo che vi stimoli l'immaginazione, come ad esempio **i Regni della Stregoneria**, che tratta della magia a tutto tondo, e già avrete abbastanza materiale per imbastire una campagna incentrata su di esso. In ambientazioni così complesse, infatti, un problema ricorrente è quello di voler inserire nella propria campagna il più possibile, una sorta di fritto misto di luoghi, conoscenze, personaggi famosi, oggetti, con l'errata idea che serva a rendere più ricca la vostra campagna.

Beh l'effetto è esattamente il contrario. Il prodotto di una composizione errata di elementi è solo una sorta di **cacofonia** di sensazioni, immagini e suoni. Non basta far passare un paio di sessioni ai PG nella capitale della **Brettonia** per farla conoscere nella sua interezza. Pensate ad esempio alla tematica che sembrerebbe essere quella più inclusiva di tutte, ovvero il viaggio. Sebbene nel vagare per il mondo i PG vedranno gran parte delle civiltà e delle razze di **Warhammer**, non ne conosceranno a fondo nessuna, perché la tematica stessa non glielo permetterà, infatti il cammino è fatto di soste utili al viaggio stesso e quindi circoscritte a piccole porzioni delle terre che essi attraverseranno. Per poter conoscere un luogo, la campagna deve essere incentrata su di esso, sulla scoperta dei suoi segreti e della sua natura più nascosta.

Se adesso state pensando a un viaggio che permette ai PG di fermarsi per svariati mesi, se non anni, in un luogo, beh non state pensando ad una campagna sul viaggio ma una serie di campagne legate da un viaggio, due cose ben distinte.

MULTIMEDIALITA'

Un altro aspetto, accennato nei precedenti paragrafi, che può essere spunto per campagne peculiari, è la possibilità di utilizzare altri giochi legati al mondo di Warhammer nelle vostre partite. L'esempio più banale è ovviamente quello di creare linee narrative incentrate su **campagne militari** che vedranno l'alternarsi di sessioni di gdr, collegate principalmente a tutte quelle attività parallele come lo **spionaggio**, l'**esplorazione**, la **diplomazia** e via discorrendo, con sessioni di gioco a **Warhammer Fantasy battle**, in cui i personaggi saranno eroi degli eserciti in lotta fra loro.

In questo caso specifico, un ottimo modulo da consultare, purtroppo solo in inglese, è **Renegade Crowns**, che definisce regole per gestire campagne con temi come la conquista e la gestione dei regni. Lo stesso discorso si può applicare a giochi come **Mordheim**, in cui si possono gestire piccole schermaglie fra bande in cerca di tesori all'interno della città morta da cui il gioco prende il nome.



LA CREAZIONE DEL GRUPPO

Un aspetto di cui tener conto in **Warhammer** è la creazione del **gruppo**, non soltanto nella scelta del ruolo classico come guaritore o combattente, ma anche, e soprattutto, per le **abilità** e il **ruolo sociale** che esso ricopre. Come specificato nella sezione legata all'ambientazione, in **Warhammer** non ci sono **classi specifiche**, ma piuttosto **carriere** come il **cuoco**, il **mercenario** piuttosto che il **cocchiere**. Sebbene ovviamente siano riconducibili a classi, tipiche di altri giochi di ruolo, come il combattente o l'esploratore, hanno anche una connotazione sociale che ne determina la vita da avventuriero.

Questo del ruolo sociale è un aspetto che in altri giochi fantasy è totalmente secondario. Normalmente un guerriero è un avventuriero o soldato più o meno abile a seconda del livello, oppure direttamente un eroe, ovvero un uomo fuori dal comune che decide i destini del mondo. In Warhammer un cuoco viene trattato come un cuoco e non di certo come un eroe, oppure un tagliaborse, non è un eroe scaltro, ma un criminale da mettere agli arresti. La **carriera** dunque definisce la **classe sociale** e la relativa accoglienza in un mondo gotico e oscuro dove i nobili la fanno da padrone, in barba a ciò che è giusto o sbagliato, come era nella cruda realtà del nostro medioevo.

Altro aspetto interessante sono le **abilità**, come ad esempio leggere e scrivere, date per scontate in altre ambientazioni, ma che qui possono indicare la strada giusta da seguire, nascosta nei polverosi tomi di una biblioteca, ma in fondo che ne sa un povero macellaio del leggere e del far di conto? Questo significa che i personaggi non sono eroi? No, sono semplicemente eroi **ante litteram** e come tali vanno gestiti. Tutto questo porta adesso al cuore della questione: come si crea un gruppo? La risposta più semplice è: a caso, visto che il regolamento imporrebbe questa scelta, però è possibile pensare di creare un gruppo legato al tipo di campagna che si vuole intraprendere tenendo conto e valorizzando l'evoluzione del personaggio.

Pensate, ad esempio, ad un gruppo di cittadini qualunque che si ritrovano in *“una serie di sfortunati eventi”* e devono sopravvivere, crescendo e passando da umili bottegai a zeloti di una divinità quale **Sigmar** per poi diventare dei fuorilegge, semplicemente perché la campagna li a portati a fare delle scelte più o meno sbagliate. Questo esempio rende evidente come il semplice avanzare di carriera non corrisponde al canonico “avanzare di livello” ma è esso stesso parte della narrazione, determina l'evoluzione del personaggio sia nelle statistiche sia nella narrazione. Starà quindi al master spingere i giocatori ad evoluzioni in linea con la campagna, magari dando accesso a particolari carriere solo a seguito di eventi o azioni particolari fatte dai personaggi.



Gotrek e Felix



Un mago del Fuoco

ATMOSFERA

Ogni buona partita di **Warhammer Fantasy** deve tener conto della natura del mondo di gioco, un mondo corrotto, sempre sull'orlo della distruzione ad opera di preponderanti e orribili creature provenienti dagli incubi più oscuri. Ogni bosco nasconde insidie che vanno al di là dei semplici banditi o goblin, oscuri **uomini bestia** e **mutanti** infestano il cuore più oscuro delle foreste, mentre nel sottosuolo delle città, vivono essere infidi come gli **Skaven** pronti a depredare ciò che è sopra le loro teste.

Il mondo di **Warhammer** nasconde, dietro le luccicanti armature dei cavalieri, la cupidigia dei cuori, tentati dai demoni del **Caos** e dai **vizi** più mondani come l'**avidità**. Il premio per un eroe può essere semplicemente il tornare vivo da un'impresa, la sua medaglia una protesi in metallo per il suo braccio mutilato. La notte, i suoni misteriosi, gli odori acri della sporcizia dei villaggi più poveri, sono i compagni dei nostri eroi, sempre se di eroi si può parlare. Prendete spunto da fumetti come **Berserk** o film come **Black Death**. Quando pensate ad una storia per **Warhammer**, togliete il **Tolkien** che è in voi e fate entrare **Moorcock**.

Proprio da questo grottesco e cupo mondo, possono però spiccare i più fulgidi eroi, è nell'oscurità più buia che la luce diventa più forte, per cui l'indomito coraggio di un PG, che da umile paesano diviene un campione dell'ordine, è sicuramente più epico di un guerriero che dal primo arriva al ventesimo livello. Proprio in questa ottica, l'approccio che si deve tenere è quello di valorizzare le gesta dei personaggi, alternando il fango che il mondo corrotto gli butta contro, con i fulgidi riconoscimenti che le epiche imprese gli porteranno. La **morte** stessa di un eroe deve essere **valorizzata**, in **Warhammer** si muore facilmente, chiunque



Sciamano degli uomini bestia

può morire, la freccia di un goblin può essere letale tanto all'inizio della propria carriera di avventuriero che alla fine di una lunga serie di avventure. Per questo l'estremo sacrificio deve avere il giusto valore, soprattutto se fatto per salvare ciò che si ama o difendere ciò in cui si crede, una degna morte è il giusto finale per la storia di un personaggio.

Ambienti oscuri e gotici che nascondono segreti innominabili e nascosti agli occhi dei più, lotte senza tregua, bestie blasfeme, segreti che solo gli uomini più coraggiosi hanno la forza di affrontare, non senza pagarne un caro prezzo, questo è quello che si respira in un'avventura di Warhammer.

IL MONDO E CHI LO ABITA

In **Warhammer** sono vari i livelli di gioco che si possono affrontare oltre che le tematiche da scegliere, ed ovviamente intrecciando tematiche e livelli si possono ottenere innumerevoli storie diverse e intriganti. Quando parlo di livelli di gioco mi riferisco al punto di vista da cui i personaggi vedranno il mondo. Una campagna potrà essere incentrata sul livello più basso della società, la strada, quindi i personaggi si muoveranno fra criminali e bassifondi, guardando solo dal basso le magioni dei nobili e i loro abitanti.



Uno scorcio di una città dell'Impero

Dovranno gestire problemi come la sopravvivenza, la criminalità o la legge a seconda di che parte sceglieranno di seguire, oppure semplicemente cercare di mantenere in vita il loro villaggio combattendo contro bande di predoni e le angherie dei nobili.

Un altro livello è quello della corte, con i suoi intrighi e giochi di potere, oppure quello dei culti, blasfemi o meno, che lottano per perseguire i propri obiettivi nascosti. Infine si può ipotizzare un ultimo livello, il più alto, in cui i PG saranno servi stessi delle divinità, in un gioco di scacchi che potrebbe cambiare le sorti dell'intero mondo, per avere un'idea di questo tipo di campagna pensate alla lotta fra **Valten**, il prescelto di Sigmar, e **Archaon**, il prescelto eterno. Ovviamente quest'ultimo tipo di campagna è fortemente epica e richiede molto impegno sia da parte del master che dei giocatori. Nulla ovviamente vieta di creare una serie di campagne che si muovano fra i vari livelli, da contadino a eroe dell'Impero o da nobile a criminale, l'unica cosa che rimarrà costante sarà l'importanza del cast intorno ai personaggi.

I personaggi non giocanti dovranno rappresentare il mondo in cui si muovono, morire per dimostrare la crudeltà del fato, amare per intessere relazioni con i personaggi o comunque suscitare empatia, avere una storia propria che fornisca informazioni o spunti che i giocatori potranno sviluppare, avere un posto e un ruolo nel mondo in modo da poter essere incontrati nuovamente, magari in una condizione diversa da come si trovavano al primo incontro, così da dare un senso di realismo, dinamismo e di vita al mondo.

Sebbene questi consigli siano validi per qualsiasi gioco di ruolo, in **Warhammer** sono particolarmente necessari perché un'importante parte dell'ambientazione è legata proprio alle emozioni, crude e profonde, all'angoscia, alla paura e alla speranza, tutti aspetti che solo tramite un profondo legame tra PNG e PG si possono rendere al meglio. Il nobile che dall'alto della sua torre d'avorio tratta i PG come spazzatura, ma che in realtà è più corrotto del peggior criminale di Altdorf, l'umile contadino



L'esercito dell'Impero combatte contro il Caos

Giungiamo al termine di questa lunga guida e, prima di salutarvi, vi consiglio, almeno una volta, di giocare a questo splendido gioco. Sia lode a Sigmar!



Sigmar combatte contro Nagash