



IMPERIUM:
LA VIA
DELLE ARMI

Crediti dell'edizione Francese


Testo : Olivier Legrand - Lizzy Shadow

Crediti dell'edizione Italiana

Traduzione: Luigi Castellani

Impaginazione : Luigi Castellani su modello originale di Zaïdin Amiot

IMPERIUM: LA **VIA** DELLE **ARMI**



03	Capitolo I:.....	LAGUERRANELL'IMPERO
09	Capitolo II:	REGOLE DI BATTAGLIA
13	Capitolo III:	L'ARTE DEL DUELLO
17	Appendice I:.....	GLI SCUDI HOLTZMAN
23	Appendice II:.....	IL MODULO ESTRANIANTE

Supplemento per il gioco di ruolo IMPERIUM

Olivier Legrand e Lyzi Shadow (2004)

Traduzione di Luigi Castellani (2004)

Capitolo I: LAGUERRANELL'IMPERO

Pax Imperialis

I conflitti armati su grande scala restano assai rari nell'Impero, per molte ragioni. Più evidente di tutte è l'uso generalizzato dello Scudo Holtzman che rende inutili la maggior parte delle armi che operano a distanza. A questa limitazione di ordine tecnologico si aggiungono un certo numero di costrizioni politico giuridiche (le leggi della Grande Convenzione), o economiche (mantenere un esercito costa estremamente caro, farlo trasportare da un mondo all'altro ancora di più...).

Per queste diverse ragioni, i conflitti seri tra Grandi Case si regolano generalmente tramite un arbitro del potere imperiale o, quando questo arbitro viene rifiutato da una delle due parti, con una Guerra degli Assassini, o addirittura tramite il *kanly*, che vede fronteggiarsi i capi delle Case belligeranti - due forme di scontro che saranno esaminati più in dettaglio un poco più avanti in questo capitolo.

La pace che regna abitualmente tra le Grandi Case può essere definita dunque come una "pace armata", una pace "sul piede di guerra", suscettibile di esplodere in conflitti, seppur brevi, mortali e decisivi come la guerra tra Atreides e Harkonnen su Arrakis.

Simili conflitti restano eccezionali ma quando sopraggiungono, è indispensabile disporre delle armi più efficaci, delle difese più sicure e delle truppe meglio addestrate. Ecco perché ogni Casa Nobile possiede il proprio esercito e, in ultimo caso, la propria scorta di armi atomiche.

Come dice l'antico adagio: *si vis pacem, para bellum*.

Tra le Grandi Case, la rivalità è un fatto comune, ma la guerra aperta è virtualmente proibita: niente deve venire a disturbare gli affari, a cominciare dal commercio della Spezia. Queste interazioni tra i poteri politici, militari ed economici e la situazione di status quo che ne consegue si ritrovano ai più alti livelli dell'impero: la struttura politica del Landsraad e l'esistenza del CHOAM, favorendo una certa concorrenza tra le Grandi Case, rendono poco probabile la nascita di un'alleanza delle Case più potenti contro la Casa imperiale dei Corrino; se, per caso, una tale alleanza si concretizzasse, le sue forze dovrebbero fare fronte agli invincibili Sardaukars che sarebbero certamente capaci di schiacciare pressappoco qualsiasi coalizione.

I Sardaukars

I Sardaukars superano in effettivi e soprattutto in efficacia tutti gli altri eserciti del Landsraad, a causa del loro allenamento, unico, della loro incredibile ferocia e di un accesso quasi illimitato alle tecnologie di guerra più sofisticate.

SARDAUKAR TIPICO

FISICO 5 DISCIPLINA 5 ABILITÀ 4 CONOSCENZA 1 ASTUZIA 1 AURA 2

Resistenza (10)

Competenze: Atletica +3, Lotta +3, Agilità, +3, Armi Bianche +4, Armi da Tiro +4, Sopravvivenza, +3, Vigilanza +3, Comando +1.

Attrezzatura: Armatura pesante, Scudo Holtzmann, fucile laser, kindjal, daga e qualsiasi altra attrezzatura giudicata appropriata dal direttore di gioco.

Speciale: Il loro condizionamento rende i Sardaukars insensibili al dolore. Animati da una rabbia fanatica, non sono considerati mai come *Feriti* o *Incapacitati* e possono anche continuare a combattere mentre si trovano (o dovrebbero trovarsi...) *Moribondi*.

Il costo dell'allenamento, dell'attrezzatura e di manutenzione di un tale esercito supera di molto le risorse delle Case più prospere del Landsraad... ma non quelle del potere imperiale, detentore di una

ricchezza letteralmente astronomica, proveniente in gran parte dei redditi immensi generati dal commercio della Spezia (ricordiamo che l'imperatore incassa circa il 40% dei profitti provenienti dallo sfruttamento del Melange, il resto essendo diviso tra differenti fazioni). Senza la Spezie, l'imperatore non potrebbe mantenere le sue preziose legioni di Sardaukars, il che indebolirebbe considerevolmente la sua posizione sul piano militare come sul piano politico. La Spezia, in quanto sorgente inesauribile di profitti fenomenali, costituisce dunque, ancora, la chiave di volta del sistema...

Pax Gildis

In un tale contesto, un'organizzazione come la Gilda Spaziale gioca un ruolo decisivo. Poiché la Gilda possiede il monopolio del trasporto spaziale, nessuna guerra interplanetaria potrebbe avere luogo senza la sua cooperazione attiva.

Spedire un esercito, anche relativamente ridotto, da un mondo all'altro costa estremamente caro: nella maggior parte dei casi, il costo è così alto che basta a dissuadere gli eventuali belligeranti.

Normalmente la Gilda non ha nessun interesse a favorire un conflitto suscettibile di perturbare, anche solo temporaneamente, il commercio interstellare e l'economia imperiale. Ciò detto, la Gilda non ha nulla dell'organizzazione pacifista, anzi: se un conflitto armato tra Grandi Case può servire i suoi interessi, non farà niente per disinnescarlo e potrebbe prendere anche una parte attiva, a dispetto della sua pretesa neutralità. In questo caso, il partito al quale sceglierebbe di accordare il suo sostegno ne uscirebbe quasi certamente vincitore.

Gli Eserciti del Landsraad

Gli eserciti delle Case del Landsraad servono prima di tutto come forze di dissuasione di cui l'esistenza stessa contribuisce ad impedire le guerre tra Case. Questi eserciti svolgono anche il ruolo di forze di sicurezza su scala planetaria, impedendo (o reprimendo) gli eventuali sollevamenti della popolazione locale contro l'oligarchia regnante così come i tentativi di colpi di stato che potrebbero fomentare certe Case minori, con l'aiuto - o per conto- di un'altra Casa...

Finché un conflitto si limita alla scala planetaria e non oppone direttamente due Grandi Case, l'autorità dell'imperatore e le leggi della Grande Convenzione non hanno praticamente nessun peso; avendo ogni Casa Nobile (in pratica, se non in teoria) un potere assoluto sulla gestione dei suoi "affari locali".

Su certi mondi, crisi e ribellioni si producono regolarmente, potendo sfociare talvolta in situazioni di guerra civile su scala planetaria: in linea di massima, le forze militari della Casa regnante le garantiscono una certa invulnerabilità... ma nessun siridar può permettersi di trascurare le necessità di sicurezza interiore, col rischio di vedere l'autorità della sua Casa indebolirsi a causa di ogni tipo di arrivisti ubriachi di potere.

Senza parlare dei rischi di infiltrazione e di destabilizzazione da parte di elementi che agiscono per conto di una fazione nemica...

Strateghi e Maestri di Guerra

La maggior parte dei Maestri di Guerra sono vecchi Soldati, scelti per la loro esperienza e le loro qualità di stratega.

In certe Case Nobili, in compenso, la tradizione vuole che questo ruolo sia riservato ad un membro della famiglia regnante, ciò richiede una formazione specialmente orientata verso la strategia ed il comando. In termini di gioco, un tale personaggio viene creato come un Nobile che abbia ricevuto un'Educazione speciale che combina i benefici di un'educazione marziale classica e di una formazione avanzata di stratega.

Una volta che la formazione è compiuta, il personaggio si dirigerà direttamente verso la vocazione di Maestro di Guerra senza passare dalla vocazione di Soldato.

Condizioni di accesso: Origine nobile; 3 in Disciplina o in Astuzia.

Caratteristiche: +1 in Disciplina ed in Astuzia.

Competenze di Base: +3 in Strategia e Comando; +1 in Agilità, Armi Bianche, Armi da Tiro, Vigilanza, Tecnologia e Politica.

Competenze Supplementari: Secondo l'ethos della sua famiglia.

Truppe e Gradi

Paragonate alle forze militari di cui disponevano le nazioni terrestri prima dell'avvento del viaggio spaziale, gli eserciti dei Grandi Case hanno degli effettivi piuttosto modesti; le più potenti di loro dispongono in generale di un esercito che va da 150 000 a 300 000 uomini - ma ciascuno di questi uomini è un combattente completo, specialmente addestrato, armato ed attrezzato per affrontare qualsiasi situazione di crisi, fin su scala planetaria. Quando avvengono situazioni di scontro militare, la strategia, la competenza e la superiorità tecnologica prevalgono quasi sempre sul numero.

La taglia delle forze armate è anche limitata da imperativi di ordine economico (costo dell'allenamento, dell'attrezzatura e del trasporto) e politico (il potere imperiale ha la tendenza ad interpretare tutto come una volontà di mettere in discussione la sua supremazia militare).

Sebbene esistano in materia numerose variazioni e specificità planetarie o culturali, le forze armate delle Case Nobili sono organizzate generalmente secondo lo stesso modello.

L'unità militare di base è la legione. Una legione conta 30 000 uomini, ripartiti in dieci *brigade* di 3000 uomini ognuna. Ogni squadra può eventualmente essere suddivisa in gruppi più ridotti: la *divisione* (300 uomini) il *distaccamento* (30 uomini) e la *lancia* (3 uomini).

In termini di gioco, il numero degli effettivi delle forze armate di una Casa dipende direttamente dal suo valore in Guerra.

Ogni punto in Guerra equivale a due legioni di soldati ordinari, o 60 000 uomini, o ad una sola legione di soldati di élite.

Così, una Casa con 3 in Guerra potrebbe possedere 6 legioni ordinarie (pari a 180 000 uomini) o 3 legioni di élite (pari a 90 000 uomini) o 4 legioni ordinarie ed una legione di élite (150 000 uomini) o ancora 2 legioni ordinarie e 2 legioni di élite (120 000 uomini).

I gradi dati ai differenti ufficiali variano da una Casa ad un'altra ma, globalmente, la maggior parte degli eserciti riconoscono quattro grandi gradi di comando:

I Ufficiale che comanda un distaccamento (Tenente, Tridécursion eccetera).

II Ufficiale che comanda una divisione (Capitano, Levenbrech, Banneret, Tricenturion eccetera).

III Ufficiale che comanda una brigata (Colonnello, Maggiore, Bashar eccetera).

IV Ufficiale che comanda una legione (Generale, Burseg eccetera).

Esistono anche, in numerose armate, differenti gradi intermedi corrispondenti a funzioni precise: così, nei Sardaukars, il Caid è un ufficiale responsabile delle relazioni con le popolazioni civili il cui grado si trova tra quelli di Bashar e di Burseg.

Il Caso Arrakis

Sul piano militare come sul piano politico, gli avvenimenti che si succedono in "Dune" (attacco di Arrakis da parte di truppe Harkonnen e Sardaukars imperiali), costituiscono una situazione veramente eccezionale: su scala imperiale, questo conflitto è praticamente l'equivalente di una guerra mondiale le cui conseguenze sono sufficienti a cambiare la faccia dell'impero.

Su Arrakis, l'impossibilità di utilizzare gli Scudi sconvolge tutti i dati: in un tale ambiente naturale, le battaglie di massa tra eserciti attrezzati di laser e di armi pesanti possono ridivenire una realtà. È una delle ragioni per cui gli Harkonnen e l'imperatore attirano gli Atrides sul pianeta della Spezia: su un altro mondo, l'attacco dei Sardaukars e delle truppe Harkonnen sarebbe stato praticamente impossibile, o almeno infinitamente più difficile e rischioso da attuare, precisamente a causa dell'impiego degli Scudi.

Niente impedisce di supporre che queste condizioni possano esistere anche su di altri mondi, a causa di fenomeni climatici particolari o di qualsiasi altra causa naturale capace di interferire col funzionamento di un campo Holtzmann.

Il Regno dello Scudo

I rari conflitti armati tra forze nemiche prendono generalmente la forma di una battaglia risolta tra Soldati attrezzati di armi bianche e di Scudi di energia.

I combattimenti allo Scudo necessitano una tecnica particolare che ogni Soldato ha il dovere di dominare e senza la quale sarà totalmente inutile sul campo di battaglia.

L'allenamento e l'esperienza dei combattenti costituiscono dunque un fattore di primaria importanza, determinante almeno tanto quanto il grado di sofisticazione della loro attrezzatura.

Grazie agli Scudi Holtzman, la fanteria è ridivenuta la principale forza di combattimento.

In un tale contesto, le risorse fisiche, il coraggio e la competenza di ogni Soldato ridiventano elementi fondamentali: ben lontano da essere semplici uomini di truppa incaricati di usare la loro attrezzatura, i Soldati dell'Impero sono dei veri guerrieri, scelti per le loro eccezionali qualità di combattenti e sottoposti ad un allenamento rigoroso.

Per ulteriori dettagli sugli Scudi Holtzman e le loro applicazioni militari, vedere l'appendice di questo supplemento.

Armatura da assalto

Si tratta di un'armatura pesante (di Livello Tecnologico 4) munita di sospensori Holtzman, e che consente al portatore di spostarsi comodamente in qualsiasi tipo di terreno. In termini di gioco, indossare una tale armatura non comporta alcuna penalità in Agilità. Questa attrezzatura è riservata unicamente ai Soldati ed ai Veterani; il suo possesso richiede il privilegio *Attrezzatura Speciale*.

Armi Pesanti e Veicoli

L'artiglieria pesante, i missili ed altre armi a scala tattica sono praticamente spariti dall'arsenale convenzionale, avendoli resi obsoleti la tecnologia degli Scudi.

Vale altrettanto per i veicoli blindati offensivi. La maggior parte dei veicoli militari di superficie serve unicamente per il trasporto di truppe- si tratta generalmente di veicoli plananti muniti di armi difensive e protetti da campi Holtzman.

Questa tecnologia è utilizzata anche per proteggere diverse installazioni fortificate, creando intorno ad esse una barriera invalicabile: in teoria, un individuo senza Scudo che avanzi molto lentamente potrebbe superare un campo Holtzman, ma queste precauzioni lo trasformerebbero in un colpo solo in un bersaglio praticamente immancabile (ed estremamente vulnerabile).

Trasporto Truppe

Si tratta di un veicolo terrestre, di tipo "planante", si muove leggermente al di sopra del suolo grazie ai sospensori ad effetto Holtzman, che gli consente di negoziare facilmente qualsiasi tipo di terreno. Munito di una corazza pesante (10 punti) e di uno Scudo Holtzman, questo veicolo offre una protezione quasi totale ai suoi passeggeri.

Un trasporto truppe può contenere fino a 300 passeggeri, o una divisione intera. Può raggiungere una velocità massima di circa 500 chilometri all'ora, la sua velocità di spostamento abituale si aggira intorno ai 300 km/h. La sua guida richiede un solo pilota, normalmente assistito da un operatore incaricato di controllare i differenti sensori e altri sistemi di localizzazione del veicolo.

Livello Tecnologico = 3

In linea di massima, le forze armate dell'Impero non utilizzano dei veri aeromobili di combattimento, l'utilità dei tali apparecchi essendo stata ridotta quasi a nulla dall'uso degli Scudi Holtzman che rendono praticamente impossibili i bombardamenti ed i tiri aerei, e che costituisce ancora una volta la maggiore limitazione tattica. Il principale veicolo aereo resta l'ornitottero, soprattutto utilizzato come apparecchio di ricognizione o come trasporto di truppe.

Le stesse limitazioni si applicano alle navicelle spaziali di tipo Fregata usate dalle Grandi Case: si tratta essenzialmente di veicoli di trasporto, capaci di operare tra la superficie di una pianeta e la sua orbita, sempre controllata dalla Gilda.

I combattimenti spaziali tra vascelli sono dunque inesistenti, perché tecnicamente impossibili. L'ultima grande battaglia spaziale, la battaglia di Corrin, ha avuto luogo nell'anno 88 prima della fondazione della Gilda- circa dieci migliaia di anni fa...

Di fronte a tali restrizioni tecniche, tattiche, tecniche e logistiche, l'arte del guerra si è evoluta verso

forme di conflitto epurate (più civilizzate?), come la Guerra degli Assassini ed il rituale del *kanly* che ubbidisce a regole estremamente precise, accuratamente definite dalla Grande Convenzione.

La Guerra di Assassini

All'origine, la nozione di Guerra di Assassini aveva per principale obiettivo di limitare al massimo le perdite umane che poteva causare un conflitto tra due Grandi Case.

In una Guerra degli Assassini, ogni fazione tenta di eliminare il principale dirigente avversario – il più delle volte il signore della Casa. Una volta che il signore viene assassinato, il suo erede può decidere di continuare lo scontro o riconoscere la sua disfatta.

In questo caso, i benefici accordati al campo vittorioso sono stabiliti accuratamente dalla legislazione della Grande Convenzione ed eventualmente sottoposti, in caso di litigio, all'arbitrato dell'autorità imperiale. Nella maggior parte dei casi, la Casa sconfitta perde il suo feudo principale alla Casa vittoriosa e vede una parte sostanziale delle sue ricchezze, così come le sue azioni nel CHOAM, divise tra il campo vincitore ed il potere imperiale (riservandosi generalmente questo ultimo la parte del leone).

In teoria, la legge imperiale garantisce una "disfatta onorevole", in pratica, una Casa sconfitta si vede quasi sempre costretta a esiliarsi su un altro mondo; quando questa non possiede un feudo secondario in grado di accoglierla, si vede generalmente costretta a chiedere l'ospitalità di un'altra Grande Casa. Nella maggior parte dei casi, la Casa perdente non tarda a perdere il suo status di Casa Nobile, diventando un semplice Casa minore, collocata sotto l'egida di uno dei suoi vecchi alleati... Nei casi di più estremi, la Casa sconfitta viene smantellata o smette di esistere nello spazio di alcune generazioni.

In pratica, una Guerra di Assassini tra due grandi Case segue spesso l'andatura di un vero gioco di strategia - una partita di *cheope* a grandezza naturale tra i due Maestri degli Assassini, con ciascuno che prova a spingere l'altro all'errore, mentre ne sventa stratagemmi e sotterfugi. Come il *cheope*, del resto, la Guerra degli Assassini è sottomessa ad un certo numero di regole precise: l'impiego di certe armi, per esempio, è proibito rigorosamente (così come il mettere in pericolo inutile e gratuito popolazioni civili...) ma come in tutti i giochi, è sempre possibile barare o adoperare delle tattiche sleali.

L'essenziale è vincere senza essere presi...

Il Rito del Kanly

Quando una Guerra degli Assassini sembra priva di sbocchi, o in certi casi eccezionali previsti dalla Grande Convenzione, il capo di una Casa Nobile può dichiarare il *kanly* contro una Casa nemica. Lo scontro tra le Case si trova allora ridotto alla sua più semplice, e più pura, espressione: un duello a morte tra i due dirigenti delle Case nemiche.

Il *kanly* è una forma di combattimento rituale, composta di regole molto rigorose. La dichiarazione del *kanly* deve essere ufficialmente depositata davanti all'Alto Consiglio del Landsraad e la Corona Imperiale. Insieme, queste due istanze designano un Giudice del Rito, incaricato di amministrare il conflitto e di badare a che questo si svolga nel più rigoroso rispetto delle regole.

In un primo tempo, il Giudice del Rito deve organizzare dei negoziati tra le due parti; si tratta di un dovere puramente formale, in quanto questi negoziati sono, a priori, destinati a fallire. Il Giudice dispone tuttavia di un diritto di veto che gli permette di vietare (con tutta la forza della legge imperiale) il proseguimento del conflitto tra le due Case; in pratica, questo estremo ricorso è utilizzato molto raramente, per paura che una tale decisione non provochi una crisi ancora più grave. Ciò detto, i Giudici del Rito sono esseri umani come gli altri: in quanto tali, possono essere sensibili alla persuasione, all'intimidazione o alla corruzione. La dichiarazione di un *kanly* può dare luogo a ogni tipo di trattative segrete, spesso col tacito avvallo del potere imperiale.

Se i due belligeranti non giungono ad un accordo e il Giudice del Rito non vede nessuna ragione di esercitare il suo veto, allora si organizza un duello tra i due dirigenti delle Case nemiche. Questo duello ha luogo generalmente sul pianeta di una delle due Case, o alla corte imperiale di Kaitan, a

scelta del Giudice. Al di là del Giudice, dell'imperatore stesso e di qualsiasi altra persona specialmente invitata da sua maestà imperiale, solo i membri dell'ambiente vicino ai duellanti hanno il diritto di assistere al combattimento.

Si tratta di un combattimento fino alla morte, all'arma bianca, senza Scudo né armatura. In linea di massima, i due duellanti combattono a torso nudo e l'arma utilizzata è il kindjal o il pugnale. L'uso di veleno è vietato, e le armi vengono esaminate dal Giudice prima del inizio del combattimento; molte Case dispongono tuttavia di veleni non individuabili, dagli effetti sufficientemente subdoli per ingannare la maggior parte degli osservatori. Se l'uso di un veleno viene scoperto dopo il duello, il "vincitore" è dichiarato perdente- vale meglio dunque attenersi alle regole in uso.

Il duello si chiude dunque necessariamente con la morte di uno dei due combattenti: in questo caso, il suo erede (cioè il nuovo dirigente depositario del titolo) può scegliere tra dichiararsi vinto e rilanciare la sfida, il che conduce ad un nuovo duello. Questo processo può facilmente condurre alla scomparsa di una stirpe intera... Un dirigente può eventualmente scegliere di farsi sostituire nel duello, ma unicamente da uno dei suoi successori potenziali - questa clausola fu aggiunta per evitare il ricorso a Duellanti mercenari o a Maestri d'arme pronti a sacrificarsi per il loro siridar.

È importante notare che una vittoria al kanly assicura al vincitore dei benefici limitati (sempre meno elevati che quelli che avrebbe riportato con una Guerra di Assassini ben congegnata). Come sempre, il potere imperiale si riserva la parte del leone. Questa clausola mira ad impedire l'uso del kanly come mezzo sistematico di conquista e arricchimento da parte di alcune Case.

La Ricerca dell'Arma Definitiva

Che accadrebbe se una Casa, o un'altra fazione, entrasse in possesso di una tecnologia militare in grado di rendere obsoleti, o semplicemente meno efficaci, gli Scudi Holtzman?

Una tale ipotesi, con tutte le conseguenze militari e politiche che implica, potrebbe costituire la base di un'appassionante cronaca di Imperium...

L'armamento descritto nell'appendice n°2 di questo supplemento potrebbe costituire perfettamente un primo passo verso una tale situazione di crisi tecnologico - militare.

Capitolo II: REGOLE DI BATTAGLIA

Le regole di combattimento di Imperium sono state concepite soprattutto per i duelli e gli scontri tra piccoli gruppi. Il sistema proposto qui di seguito permette di gestire delle battaglie su scala più grande, conservando gli stessi principi di base. Non si tratta di un sistema di simulazione tattica, ma di uno strumento di gestione narrativa, che consente al direttore di gioco, di integrare un eventuale battaglia nel corso di un scenario, senza rompere il "passo" del gioco né costringerlo ad affidarsi unicamente al suo giudizio.

Le regole presentate sotto sono innanzitutto semplici e fluide: lo svolgimento di una battaglia viene gestito in modo globale, contrariamente ai duelli e agli scontri fra singoli dove ogni azione viene trattata in dettaglio.

Inoltre, queste regole sono state specialmente concepite per l'universo di Imperium e riflettono le particolarità di questo universo, concentrandosi sui combattimenti all'arma bianca e Scudo che costituiscono la parte più importante delle battaglie (vedere capitolo precedente). Gli scambi con armi da fuoco, l'uso di l'artiglieria o di veicoli da combattimenti non vengono coperti in modo specifico da questo sistema e dovranno essere gestiti caso per caso dal direttore di gioco. Detto questo, entriamo nel vivo dell'argomento...

I Principi di Base

Come un combattimento singolo, una battaglia sarà suddivisa in assalti, ma invece di rappresentare alcuni secondi di azione, ciascun assalto potrà rappresentare dieci minuti, un'ora o addirittura tre ore di combattimento - secondo la scala della battaglia: più le forze presenti sono numerose, più la scala di tempo sarà dilatata.

Queste regole possono essere utilizzate per risolvere una battaglia intera, o semplicemente per determinare la sorte di un'unità specifica a l'interno di uno scontro più vasto, il resto della battaglia dipenderà in quel caso interamente dalla narrazione del direttore di gioco.

Il sistema è basato sulla nozione di unità di combattimento. Un'unità è un gruppo di combattenti che agiscono insieme, sotto un comando comune. La taglia esatta di un'unità varia in funzione della scala del combattimento: seguendo questa scala, un'unità, può rappresentare un gruppo di 30, 300 o anche 3000 uomini- addirittura una legione intera di 30 000 uomini. Questi effettivi "triadici" corrispondono all'organizzazione tradizionale degli eserciti dell'Imperium (vedere capitolo precedente) e fanno parte integrante del sistema.

Qualunque sia la sua taglia, un'unità è gestita esattamente secondo le stesse regole: la scala interviene per definire solamente l'interpretazione dei risultati ottenuti.

Un'unità può, certamente, contenere uno o più personaggi-giocanti nelle sue righe.

In questo caso, la sorte e le azioni di questi personaggi sono trattati sempre indipendentemente dal destino globale della loro unità. In quanto eroe della storia in corso, i personaggi-giocanti hanno diritto ad un trattamento più dettagliato della loro situazione.

La scala dei Combattimenti

In primo luogo, il direttore di gioco deve determinare la scala della battaglia, in funzione delle forze presenti e della situazione. Ogni esercito può contenere una o più unità.

A seconda della situazione, un'unità potrà rappresentare circa 30 uomini (distaccamento), 300 (divisione), 3000 (brigata) o anche 30 000 (legione).

La scala della battaglia dipende direttamente delle forze presenti.

Se i combattenti di ogni esercito si contano a decine, lo scontro sarà qualificato come **scaramuccia**.

In una scaramuccia, gli avvenimenti vengono risolti su scala di distaccamento (30 uomini) ed ogni assalto rappresenta alcuni minuti di combattimento.

Se i combattenti di ogni esercito si contano a centinaia, lo scontro sarà qualificato come **piccola battaglia**. In una piccola battaglia, gli avvenimenti vengono risolti su scala di divisione (300 uomini) ed ogni assalto rappresenta da 10 a 30 minuti di combattimento a seconda dei casi.

Se i combattenti di ogni esercito si contano a migliaia, lo scontro sarà qualificato come **battaglia**. In una battaglia gli avvenimenti vengono risolti su scala di brigata (3000 uomini) e ogni assalto rappresenta una o due ore di combattimento a seconda dei casi.

Se i combattenti di ogni esercito si contano a decine di migliaia, lo scontro sarà qualificato come **grande battaglia**.

In una grande battaglia, gli avvenimenti vengono risolti su scala di legione (30000 uomini) ed ogni assalto può rappresentare dalle tre alle sei ore di combattimento, a seconda dei casi.

In certi casi, esisterà un'enorme disparità di effettivi tra i due campi, al punto da conferire una scala differente a ciascuno di essi: in questo genere di situazione, la scala dello scontro dovrà essere sempre basata sul campo più debole in numero.

Tipi di Truppe

Che si tratti di un distaccamento (circa 30 uomini), di una divisione (circa 300 uomini), di una brigata (circa 3000 uomini), o di una legione intera (circa 30 000 uomini), un'unità possiede, in termini di gioco, esattamente le stesse caratteristiche.

Un'unità è definita dal suo valore di attacco che rappresenta le capacità di combattimento dei suoi membri:

Soldati ordinari	3
Soldati di élite	4
Sardaukars	5

Ovviamente questo valore suppone che le truppe siano munite di armi appropriate (spade, kindjals eccetera). Anche l'equipaggiamento difensivo (armature pesanti, Scudi, eccetera), gioca un ruolo determinante (vedere più avanti).

Risoluzione di un Assalto

Ad ogni assalto del combattimento tra due unità nemiche, si deve determinare le perdite subite da ciascuna di esse.

Per conoscere le perdite subite da un'unità, si lancia un numero di dadi (d8) pari al valore di attacco dell'avversario. Se l'unità è attrezzata di armature pesanti, l'attacco nemico subisce una penalità di un dado; lo stesso succede se l'unità è protetta dagli Scudi. Queste due eventualità possono sommarsi, in un -2 dadi di attacco.

Una volta sommato il punteggio di ciascun dei dadi, il totale ottenuto viene moltiplicato per un fattore che riflette la scala del combattimento:

Scala	Perdite Umane
Scaramuccia	x 1
Piccola Battaglia	x 10
Battaglia	x 100
Grande Battaglia	x 1000

Il risultato finale rappresenta le perdite subite, in uomini, durante l'assalto.

Così, 2 dadi di perdite potranno rappresentare da 2 a 16 uomini in una scaramuccia, da 20 a 160 in una piccola battaglia (fattore di 10), da 200 a 1600 in una battaglia (fattore di 100) e così via.

Queste perdite non includono mai gli eventuali personaggi-giocanti che combattono in seno a l'unità: il loro caso viene trattato individualmente, secondo le regole date di seguito.

Se l'unità è sotto il comando diretto di un Maestro di Guerra, questo può scegliere di aggiungere un dado supplementare al valore di attacco o, al contrario, di sottrarre un dado all'attacco avversario.

Morale e Combattività

Quando gli effettivi di un'unità sono ridotti al 20% del loro numero iniziale, l'unità è considerata come

vinta- fatto salvo il caso in cui i suoi ultimi superstiti vengano galvanizzati dal coraggio o dal carisma di un leader ispirato (questo caso particolare è trattato in dettaglio più avanti).

La sorte di un'unità vinta dipende dalla buona volontà delle forze avverse: i suoi membri possono essere catturati, passati per le armi sul posto o, se hanno fortuna, autorizzati a fuggire.

Tutto ciò è lasciato al giudizio del direttore di gioco, in funzione delle circostanze. Questa regola del 20% non si applica ai Sardaukars, il cui condizionamento li rende pronti a combattere fino alla morte dell'ultimo di essi.

Di fronte a pesanti perdite, il capo di un'unità può sempre decidere di *disimpegnare* la sua unità alla fine di un assalto. L'unità deve riuscire in un test di disimpegno. Questo test viene risolto come un test di competenza, con un numero di dadi determinato in base alla misura dello scontro: più le forze sono numerose, più è difficile per un'unità di disimpegnarsi.

Scala	Dadi
Scaramuccia	5
Piccola battaglia	4
Battaglia	3
Grande battaglia	2

Se l'unità è fornita di armature pesanti, subisce un dado di penalità; se è equipaggiata di sospensori Holtzman, lancia un dado supplementare. Queste due opzioni si neutralizzano reciprocamente.

Se l'unità in fuga è sotto il comando diretto di un Maestro di Guerra, beneficia di un dado di bonus.

Se questo test riesce, l'unità può raggiungere uno punto lontano dai combattimenti; potrà in seguito rientrare nello scontro se il suo comandante lo desidera.

Se il test fallisce, l'unità resta presa nella mischia e deve partecipare obbligatoriamente all'assalto seguente.

Quando un'unità cade sotto il 20% dei suoi effettivi, il suo comandante può effettuare un test di competenza in Comando per radunare i sopravvissuti. Questo test potrà essere eventualmente effettuato da un personaggio-giocante in possesso di questa competenza.

Se questo test riesce, l'unità potrà continuare a combattere al prossimo assalto, o può provare a disimpegnarsi, a seconda della decisione del suo comandante.

Se il test è mancato, gli ultimi superstiti vengono catturati, uccisi, messi in fuga o fuori combattimento dal nemico: in ogni caso, è la fine.

Gli Eroi nella Mischia

Un personaggio-giocante impegnato in uno scontro di massa deve, all'inizio di ogni assalto, scegliere quale sarà il suo atteggiamento: questo può essere *prudente*, *coraggioso* o *eroico*.

Per sapere se un personaggio-giocante viene ferito durante un assalto, deve compiere un test sulla sua competenza in Armi Bianche, con una penalità pari al valore di attacco dell'unità avversa: per esempio, un personaggio che combatte un'unità di Sardaukars dovrà effettuare il suo test con 5 dadi di penalità.

Se il personaggio è indebolito dalle sue ferite, subisce l'abituale penalità supplementare di un dado. In compenso, se il personaggio è protetto da un Scudo, riceverà un bonus di +2 dadi. Tutti questi modificatori sono cumulabili.

Se il test è riuscito, il personaggio non subisce nessuna ferita seria.

In caso di insuccesso, in compenso, subisce un certo numero di punti di danni, in funzione del suo atteggiamento: 1D8 per un atteggiamento prudente, 2D8 per un atteggiamento coraggioso e 3D8 per un atteggiamento eroico. Se il personaggio indossa un'armatura, si applica il suo valore di protezione a questi danni.

Se un personaggio si ritrova Incapacitato, o peggio, nel mezzo di una battaglia, i suoi compagni potranno tentare eventualmente di trasportarlo al sicuro alla fine dell'assalto in corso. Per far ciò dovranno riuscire in un test di disimpegno (vedere sopra) usando il loro valore di Agilità. Se l'unità intera si disimpegna, si considererà che tutti i personaggi-giocanti fuori combattimento o incoscienti

siano stati evacuati al momento del disimpegno.

Se il personaggio ha scelto un atteggiamento *coraggioso* o *eroico*, e non è stato messo fuori combattimento, ha la possibilità di compiere alcune azioni in grado di influire sul corso dello scontro. Per fare ciò, deve riuscire in un secondo test di competenza Armi Bianche, cui si applicano gli stessi modificatori del primo. Se questo test viene superato, le azioni del personaggio infliggono delle perdite supplementari all'avversario: 1D8 per un personaggio coraggioso e 2D8 per un personaggio eroico. Contrariamente alle perdite inflitte dall'unità, queste perdite non vengono modificate dall'attrezzatura nemica né moltiplicate dal fattore di scala: è molto più difficile per un individuo solo, seppur eroico, influire sul corso di una grande battaglia che su quello di una scaramuccia.

Capitolo III: L'ARTE DEL DUELLO

Duellanti e Maestri d'arme

Seguendo le regole di Imperium, la vocazione di Duellante è accessibile ai nobili come ai plebei. Nel caso di un personaggio di origine nobile, costituisce il prolungamento logico di una educazione marziale classica. Per i nobili, l'arte del duello all'arma bianca rappresenta non solo lo sport guerriero per eccellenza, ma anche una delle forme di più avanzate di conflitto tra Case nemiche, potendo uno scontro tra Case facilmente terminare col rituale del *kanly*. In una tale situazione, l'abilità nel combattimento di un signore o dei suoi eredi si rivelerà decisiva, in quanto la sconfitta in duello può avere delle pesanti conseguenze sulla sopravvivenza politica ed economica di una Casa... La pratica del duello all'arma bianca costituisce dunque un elemento basilare della cultura dell'aristocrazia imperiale - il che spiega perché tanti giovani nobili si dirigono verso una vocazione di Duellante.

Per i personaggi di origine comune, la Vocazione di Duellante serve quasi sempre da preparazione alla vocazione di Maestro d'arme, posizione privilegiata e, evidentemente, assai bramata. Nella maggior parte delle Case Nobili, l'arte del combattimento viene insegnata da un Maestro d'armi, addirittura da parecchi Maestri, ciascuno col proprio cerchio di alunni. Certe Case, in compenso, mantengono delle vere e proprie scuole di combattimento, destinate a formare i propri Duellanti e futuri Maestri di armi, ma che accolgono anche alunni provenienti da altre Case - a pagamento, ovviamente.

In concreto, queste scuole di Maestri di armi sono delle vere accademie marziali, accuratamente gerarchizzate e ubbidienti ad un codice di condotta dei più rigorosi. Le tre scuole di Maestri di armi più rinomate dell'Impero sono quelle delle Case Ginaz, Delambre ed Ophelion; esse si trovano rispettivamente su Martijoz, Delambre ed Abal.

Quando create un personaggio Maestro d'arme, dovrete decidere se ha appreso la sua arte presso un altro Maestro o nella cornice di una di queste grandi scuole. In questo caso, egli, potrà utilizzare l'educazione speciale descritta a seguire, invece di una Educazione Marziale classica. Anche un Duellante nobile può avere studiato in una scuola di Maestri di armi: in questo caso, questa Educazione, si sostituisce alla Predilezione marziale classica.

Gladiatori

Esiste un altro modo, molto meno ortodosso e molto più pericoloso di accedere alla vocazione di Duellante.

Su certi mondi, i combattimenti nell'arena tra esseri umani sono autorizzati, e costituiscono anche uno degli spettacoli favoriti tanto della plebe quanto della nobiltà. I gladiatori che si affrontano in questi combattimenti pubblici appartengono alla casta degli schiavi e vengono sottoposti fin dalla loro più giovane età ad un allenamento spietato. Quelli che non muoiono nell'arena possono talvolta ottenere la loro libertà, in ricompensa di una carriera ricca in vittorie. Una volta liberato, un ex schiavo - gladiatore può dirigersi verso una vocazione di Duellante e anche diventare Maestro d'arme se riesce a guadagnarsi la fiducia di una Casa Nobile.

Paragonato ai Maestri di armi che abbiano seguito un cursus più classico, un ex-gladiatore avrà appreso "duramente" il suo mestiere e non avrà certamente la stessa visione dell'arte del combattimento di un combattente di origine nobile o formato in una grande scuola. In termini di gioco, il suo allenamento gli porterà dei benefici molto più grezzi di quelli di un'educazione marziale classica.

Scuola di Maestri di armi

Condizioni di accesso: 3 in Abilità.

Caratteristiche: +1 in Abilità.

Competenze di base: +1 in Agilità, Armi Bianche, Atletica, Lotta, Vigilanza e Strategia.

Competenze supplementari: Come una educazione marziale classica, o secondo l'ethos familiare,

per i Nobili.

Allenamento da Gladiatore

Condizioni di accesso: Origine comune; 3 in Fisico o in Abilità.

Caratteristiche: +1 in Fisico *ed* in Abilità.

Competenze di base: +1 in Agilità *ed* in Armi Bianche.

Competenze supplementari: +1 in tre competenze scelte tra Atletica, Lotta, Agilità, Armi Bianche, Armi da Lancio e Vigilanza.

Una volta giunto alla posizione di Maestro di armi, il personaggio avrà lo stesso Status sociale di qualsiasi altro Maestro, sebbene sia partito molto più in basso. Un tale tipo di personaggio resta raro, la maggior parte delle Case preferiscono nettamente dei Maestri di armi dalla formazione più classica.

Nuovi Privilegi

Duellante Famoso: Il personaggio che possiede questo Privilegio ha la reputazione di essere una delle migliori lame dell'Impero. Questa notorietà potrà attirargli il rispetto, addirittura l'ammirazione di persone di Status sociale più elevato del suo, una carta vincente che può rivelarsi molto preziosa in certe situazioni.

Questo vantaggio può essere scelto solamente dai Duellanti ed i Maestri di armi che possiedono uno livello di padronanza di 4 o 5 in Armi Bianche.

Lama Perfetta: Il personaggio possiede una spada di una qualità straordinaria, fabbricata da un mastro-armaiolo con mezzi di Livello Tecnologico 4. Infrangibile, inalterabile e tagliente come un rasoio, questa arma causa 1pt di danno supplementare su tutti i suoi attacchi. A priori, solo uno Maestro di armi o un Duellante Nobile può possedere un'arma simile.

Stili di Combattimento

Ciascuna delle grandi scuole di Maestri d'arme ha sviluppato il proprio stile di combattimento all'arma bianca, con le sue tecniche particolari, il suo vocabolario specifico e anche la sua filosofia del duello. Se create un Duellante o un Maestro d'arme, dovrete scegliere lo stile di combattimento che pratica. Si noti che non è necessario avere frequentato una grande scuola per praticarne lo stile. Durante i secoli, questi stili si sono poco a poco diffusi attraverso l'Impero, escludendo poco a poco gli stili meno efficaci.

Si distinguono oramai quattro grandi stili di scherma: lo stile classico, lo stile Ginaz, lo stile Delambre e lo stile Ophelion.

Lo stile **classico** è il più diffuso; è insegnato nella maggior parte delle Case e conta innumerevoli varianti. In termini di gioco, si tratta quasi sempre dello stile di combattimento insegnato ai personaggi non duellanti.

I Duellanti ed i Maestri di armi tendono a preferire un stile più distintivo, scelto tra i tre successivi. Lo stile **Ginaz**, più recente, ha già di numerosi adepti in seno alle Case più moderniste. Per i Maestri di armi Ginaz, un duello all'arma bianca è anche uno scontro psicologico: un buono combattente deve sapere adattarsi allo stile di combattimento del suo avversario, per sfruttarne meglio i difetti. La scuola di scherma di Casa **Delambre** è una delle più vecchie di tutto l'Impero, e lo stile di combattimento creato dai suoi fondatori parecchi millenni or sono resta più il praticato da i Maestri d'arme delle Grandi Case. Si tratta di un stile offensivo e senza fioriture, che privilegia innanzitutto l'efficacia.

Per i Maestri d'arme della Casa **Ophelion**, il duello è a pieno titolo una Arte e ogni combattimento

deve essere considerato come una prestazione estetica. Il perfetto Duellante Ophelion deve diventare il "riflesso danzante" del suo avversario, anticipando ed accompagnando i suoi più piccoli movimenti.

Un Duellante che abbia seguito un allenamento da gladiatore non pratica nessuno stile di combattimento specifico; più precisamente, il suo stile di combattimento è una mescolanza dei differenti stili, cosa che viene giudicata generalmente volgare dai combattenti più raffinati. In termini di gioco, questi differenti stili di combattimento hanno esattamente gli stessi effetti. La scelta di uno stile di combattimento specifico ha soprattutto come obiettivo di aggiungere un tocco di colore e di atmosfera alle scene di duello, permettendo ai giocatori di descrivere le azioni dei loro personaggi in modo più evocativo, in funzione dello stile scelto.

Certi giocatori troveranno forse sorprendente (addirittura deludente...) di non avere dotato ogni stile del suo arsenale di "tecniche segrete" ed altri "colpi speciali"; un tale approccio, utilizzato, con successo in altri giochi di ruolo, non sembra applicabile ad un universo come l'Impero in cui la tradizione del duello all'arma bianca è insegnata da millenni: col tempo, scuole e Maestri di armi hanno integrato evidentemente nel loro insegnamento i vantaggi e le debolezze di ogni stile, per formare combattenti più completi ed efficaci possibile. Lo stile resta dunque unicamente una questione... di stile.

La Scelta delle Armi

In certi casi particolari, un combattente può ritrovarsi ad affrontare un avversario con una arma notevolmente più lunga, e quindi in possesso di un migliore allungo. Secondo le regole di Imperium, il combattente con l'arma più lunga potrà prendere il vantaggio sul suo avversario nel caso si verifichi una parità nel test Agilità, evitando così il corpo - a - corpo, o lo status quo in caso di duello allo Scudo.

A priori, le regole tradizionali del duello esigono che i due avversari siano *a armi pari*, vale a dire muniti di armi di lunghezza pressappoco equivalente... ma la situazione può cambiare facilmente nel corso di un combattimento.

Supponiamo, per esempio, che ogni Duellante sia armato di una spada e di una daga, e che uno di essi disarmi il suo avversario: su un piano rigorosamente tattico, sarà evidentemente molto più utile per lui privare l'avversario della spada, piuttosto che della daga. Beneficerà allora di un dado supplementare in Armi Bianche (due armi contro una) e potrà prendere il vantaggio in caso di parità in Agilità (spada contro daga).

È necessario distinguere bene le due categorie di armi da duello: le armi lunghe e le armi corte.

Armi lunghe: Spada, spadone, sciabola, kindjal, fioretto.

Armi corte: Daga, main-gauche, pugnale, lancette, espantille.

Contrariamente a certi giochi che traboccano di tabelle di armi ultra - dettagliate, Imperium ha scelto la via della semplicità, trattando le armi bianche in modo generico: anche se, storicamente, dei termini come "spadone" o "spada" designavano delle armi differenti, possono essere considerati nel contesto di Imperium come equivalenti e intercambiabili - come per "daga" e "pugnale." Esistono tuttavia alcune armi insolite o particolari il cui caso merita di essere studiato un po' più da vicino.

Kindjal: Questo termine indica un'arma dalla lama abbastanza larga e relativamente corta, più lunga di una daga. Efficace per i colpi di punta come per i colpi di taglio, è l'arma favorita di molti Duellanti. In termini di gioco, il kindjal dovrà essere considerato come un'arma lunga. Può eventualmente essere utilizzato come arma da lancio, ma con una penalità di un dado, non essendo stata concepita per questo uso.

Fioretto: Si tratta di un'arma flessibile e leggera, destinata soprattutto all'allenamento. In termini di

gioco, un fioretto infligge 1pt di danni di meno di un'arma bianca classica.

Sciabola: Dotata di una lama abbastanza larga e più o meno curva, più pesante delle spade da duello classiche, la sciabola è concepita soprattutto per i colpi di taglio, il che la rende poco pratica da utilizzare nei duelli allo Scudo- ragione per cui è un po' caduta in disuso.

In termini di gioco, la sciabola impone una penalità di un dado su tutti gli attacchi portati contro uno Scudo; in compenso, contro un avversario senza Scudo, una sciabola infligge 1 punto di danno supplementare.

Main Gauche: Si tratta di una daga la cui guardia è stata rinforzata specialmente per aumentarne la sua efficacia in quanto arma di parata. In termini di gioco, il personaggio, diventa più difficile da disarmare, -1 dado agli attacchi nemici destinati a privarlo di quest'arma. In compenso, la guardia appesantisce l'arma, rendendola meno efficace come eventuale arma da lancio (penalità di -1 dado).

Lancette: Si tratta di un giavellotto dalla punta particolarmente aguzza, utilizzata spesso come "seconda arma" nei duelli con Scudo. Costituisce anche un'eccellente arma da lancio. In termini di gioco, la lancette ha le stesse caratteristiche di un pugnale o una daga.

Espantille: Si tratta di un tipo particolare di lancette la cui punta si spezza molto facilmente e resta infissa nella ferita... In termini di gioco, un assalitore armato di un espantille può scegliere di rompere l'arma dopo un attacco che abbia causato almeno 1pt di danno al suo avversario; questo subirà allora 1 punto di danno supplementare, senza beneficiare della protezione di un'eventuale armatura. Una volta che la punta è stata rotta, l'espantille non può più essere utilizzata come arma.

In Guardia!

Secondo l'etichetta che regola lo svolgimento dei duelli, ogni combattente deve avere il tempo di sfoderare la sua arma prima che il combattimento cominci.

Questa regola è osservata sempre in caso di duello formale. Può tuttavia accadere che un duellante sia preso di sorpresa da un attacco nemico ed obbligato a sfoderare la sua arma in fretta; in questo caso, subisce una penalità di un dado sul suo test d'Agilità per il primo assalto unicamente.

Duelli Amichevoli

Quando due personaggi si affrontano in duello per piacere o per allenarsi, si utilizzano esattamente le stesse regole che per un vero combattimento, con una differenza: nessun danno viene inflitto, ogni combattente trattiene volontariamente i suoi colpi.

Quando un attacco è riuscito, si considera che assegni *un tocco* al vincitore dell'assalto: la maggior parte dei duelli amichevoli si giocano in tre tocchi. Un Colpo Mortale equivale a due tocchi.

Mezzi scudi

Chiamati anche "Scudi da gladiatore", questi, Scudi Holtzmann speciali vengono utilizzati soprattutto per l'allenamento e, su certi mondi, nei combattimenti di arena. Il loro campo di energia non protegge che una metà del corpo del portatore, nel verso dell'altezza. Un combattente deve dirigere allora i suoi attacchi verso la metà vulnerabile del corpo dell'avversario, compito arduo ma meno difficile che provare a bucare il campo dello Scudo. In termini di gioco, i test di attacco saranno effettuati come in un combattimento senza Scudo, prendendo l'Abilità in conto, ma con una penalità di 2 dadi.

Appendice n°1: GLISCUDI HOLTZMAN

Quest'appendice vi propone delle regole opzionali sugli Scudi Holtzman e sulla loro utilizzazione in un contesto militare.

Le regole di base di Imperium trattano esclusivamente gli Scudi personali portati dai membri importanti di una Casa nobile. Esistono, in effetti, parecchi modelli di Scudi, il cui potere varia. Certi sono degli Scudi personali, altri sono fissi. Le regole opzionali che seguono classificano i diversi modelli di Scudi esistenti all'interno di due grandi categorie.

Gli **Scudi personali** corrispondono agli Scudi descritti nelle regole di base. Si tratta di un dispositivo elettronico che si porta alla cintura e che genera un campo di protezione individuale. Si distingueranno parecchi modelli di cui il costo è proporzionale al potere.

Gli **Scudi di struttura**, in quanto ad essi, sono divisi in due grandi categorie: gli Scudi per edifici, o strutture fisse, e gli Scudi per veicoli, o strutture mobili. La loro utilizzazione è differente da quella degli Scudi personali, il loro potere è modulabile.

Scudi personali

Gli Scudi personali hanno due grandi applicazioni: il combattimento e la sicurezza. Ne esistono parecchi modelli, i più potenti sono anche i più cari. Per semplificare, si considererà che questo potere può essere misurata su una scala di tre livelli: lo **Scudo standard**, lo **Scudo di qualità superiore** e lo **Scudo di qualità eccezionale**. Lo Scudo di qualità superiore corrisponde al tipo di Scudo personale descritto nelle regole di base.

Lo Scudo viene utilizzato come attrezzatura di protezione di base da tutti gli eserciti dell'Impero degni di questo nome. La sua diffusione ha ricondotto in auge il combattimento all'arma bianca, relegando le armi balistiche alla posizione di arma secondaria, quando non sono semplicemente sparite dall'attrezzatura militare standard.

La competenza di un combattente si misura dunque soprattutto dalla sua abilità nella "giostra" lama / Scudo. Ciò detto, le armi da fuoco possono ancora rivelarsi molto utili in certe situazioni, all'inizio di un'imboscata per esempio, mentre il nemico non ha ancora attivato il suo Scudo, contro animali selvaggi o ancora contro gli avversari sguarniti di Scudi, come i semplici civili. Case quali gli Harkonnen non esitano ad utilizzare queste armi del resto nelle operazioni di pulizia etnica o di mantenimento dell'ordine.

Oltre il suo impiego militare, lo Scudo ha anche il ruolo di protettore dei membri importanti delle Case nobili contro gli assassini armati di armi da fuoco o di armi bianche, che si tratti di criminali, di terroristi, di domestici corrotti da una Casa nemica o di assassini nemici. Si suppone che i membri di una Casa nobile portino il prezioso dispositivo alla cintura in ogni circostanza, per poterlo attivare al minimo segno di minaccia. Ciò vale anche valido per i Maestri ed altri consiglieri importanti di una Casa. Inoltre, i Nobili hanno l'abitudine di attivare lo Scudo in tutte le situazioni dove appaiono in pubblico, anche se le persone presenti sono *a priori* degne di fiducia.

Così, in Dune, anche se Kynes è un planetologo imperiale (dunque ufficialmente "al di sopra di ogni sospetto") Leto e Paul hanno i loro Scudi attivati quando l'incontrano.

Leto esita fortemente a lasciarlo penetrare il suo Scudo perché sistemi la sua tuta distillante. In un mondo come quello di Imperium dove la paranoia è diventata un valore culturale e dove i Maestri Assassini sono dei personaggi ufficiali e rispettati, tali precauzioni non hanno niente di eccezionale né di ingiurioso: è perfettamente conforme alle regole dell'etichetta che il Duca Leto porti uno Scudo attivato alla cena mondana degli Atreides ad Arrakeen.

Sebbene gli Scudi siano abbastanza comuni, il loro costo resta molto elevato e fuori portata dei mezzi del suddito imperiale ordinario (Status 1).

Presso i capi delle Case Minori, portare uno Scudo costituisce un segno evidente di status sociale.

Per le finanze di una Casa Nobile, il prezzo di un solo Scudo standard è completamente trascurabile.

Attrezzarne tutto un esercito, tuttavia, rappresenta un certo investimento e esiste una differenza di prezzo considerevole tra i differenti livelli di potere.

Fornire uno Scudo di qualità superiore a ogni membro della famiglia regnante ed a ogni Maestro e plebeo altolocato rappresenta pressappoco lo stesso investimento che attrezzare tutto un esercito con Scudi standard.

Per questa ragione, nessuna Casa attrezzerà le sue truppe comuni con Scudi di qualità superiore - in generale, solo alcuni combattenti di élite ed i diversi dignitari della Casa vi avranno accesso.

Inversamente, nessuna Casa proteggerà i suoi membri importanti con uno Scudo di qualità inferiore!

Infine, solo le Case più ricche (Prosperità 5) potranno permettersi l'acquisto di uno o due Scudi di qualità eccezionale - ciò può sembrare un'eccentricità da paranoico, in quanto l'acquisto di un solo Scudo di questo tipo può raddoppiare il bilancio militare totale di una Casa. In *Dune*, solo il ricchissimo Barone Harkonnen, e probabilmente l'Imperatore, può vantarsi di possedere un tale Scudo personale.

Tipo di attacco	Scudo standard	Scudo superiore	Scudo eccezionale
Armi bianche, 6cm/s e+, Armi balistiche convenzionali (piccoli e grossi calibri, pistole, fucili, doppiette, mitra...)	Repulsione Repulsione	Repulsione Repulsione	Repulsione Repulsione
Scoppi (artiglieria, tiri di corazzati,	Effetto di shock	Repulsione	Repulsione
Piccole esplosioni(granate...)	Effetto di shock o F.S. (4)	Effetto di shock	Repulsione
Armamento pesante (fuoco diretto da parte di artiglieria)	F.S.	Effetto di shock o F.S. (2)	Repulsione
Grandi esplosioni (bombardamento orbitale...)	F.S.	Effetto di shock o F.S. (4)	Effetto di shock
Attacco atomico	F.S.	F.S.	Effetto di shock o F.S. (6)
Storditore a carica lenta	2 successi per bucare lo scudo	5 successi per bucare lo scudo	8 successi per bucare lo scudo
Autonomia	40 min / cellula	20 min / cellula	20 min / cellula

Repulsione: Lo Scudo assorbe ed annulla ogni danno.

Effetto di shock: I danni vengono tirati ma non sono applicati, tuttavia il portatore dello Scudo sarà stordito per il resto della scena in corso se sono superiori alla sua Resistenza, -1 dado su tutti i suoi tiri. Al disopra dell'esplosione di una granata, un personaggio sarà sempre stordito.

F.S.: I danni sono talmente devastanti che il feedback danneggia gravemente il dispositivo dello Scudo. La protezione diventa totalmente inefficace. Il portatore dello Scudo subisce dei danni ridotti dal potere dello Scudo che diminuisce il numero di dadi di danni: -1 dado per uno Scudo standard, -2 dadi per uno Scudo superiore e -3 dadi per uno Scudo eccezionale. Questa sottrazione può ridurre completamente i danni a nulla. Qualunque sia lo stato del portatore, il suo Scudo è oramai fuori uso. 10 minuti e 3 riuscite in un test di Tecnologia permettono una riparazione di fortuna, altrimenti è necessario lasciare lo Scudo alle cure dei tecnici qualificati della Casa per mezza giornata o prenderne un altro.

Se la dicitura "F.S. " è seguita da un numero, un lancio deve essere fatto affinché il collocamento Fuori servizio dello Scudo sia effettivo: tirare un dado, se il risultato è superiore al numero, lo Scudo tiene duro e il portatore subirà solo un effetto di shock.

Scudi di struttura

Come si è visto prima, lo Scudo standard con cui sono equipaggiati i semplici soldati è insufficiente per proteggerli da un bombardamento o dal tiro di armi pesanti.

È in questa differenza che risiede tutta la utilità degli Scudi dei veicoli e degli edifici (avamposti, forti, fortezze o cittadelle...). Si tratta di Scudi a "effetto di superficie": rinforzano le corazze dei veicoli e le fortificazioni degli edifici, e coprono anche eventuali aperture, ma l'effetto Holtzmann non avviene all'interno dello Scudo. I passeggeri del veicolo o gli abitanti dell'edificio dunque non sono rallentati nei loro movimenti, e possono utilizzare delle armi da fuoco o anche dei laser a patto che gli attacchi siano diretti dall'interno dello Scudo verso l'interno senza venire in contatto con la parete dello Scudo.

Scudi di Veicoli

I veicoli così attrezzati sono ornitotteri, o più generalmente, dei trasporti truppe corazzati di ogni tipo, a seconda del pianeta di utilizzo: a ruote, a cingoli, a sci, plananti (su sospensori o meno), barche, fregate...

In teoria, questo tipo di Scudo potrebbe anche coprire dei blindati pesanti armati di cannoni e di missili; in pratica, questa opzione, non sarà impiegata mai, non potendo questo tipo di armamento essere utilizzato efficacemente che contro strutture non protette da scudi - un uso rarissimo dunque, e troppo ristretto per giustificare l'investimento che rappresenterebbe la costruzione e la manutenzione di una tale forza blindata.

Invece, l'impiego di un bombardamento orbitale o sub-orbitale preliminare resta considerevole: deformare il futuro campo di battaglia per costringere i fanti a cercare copertura presso strutture o veicoli protetti da Scudi costituisce spesso una carta vincente...

Il potere dello Scudo di un veicolo è modulabile su una scala di tre gradi: *minima*, *media* e *massima*.

Ogni grado di potere offre una protezione sempre maggiore ma comporta anche una riduzione di autonomia, poiché con l'aumentare del grado di protezione aumenta anche il consumo di energia.

Il dispositivo emittente di questo genere di Scudi ha un aspetto differente degli Scudi personali: si tratta di uno generatore cubico integrato nella costruzione del veicolo, facilmente accessibile all'equipaggio e contenente 10 cellule di energia che si possono sostituire individualmente o in blocco. Più efficace degli Scudi personali, perché più resistente alle armi pesanti ed ai bombardamenti, questo dispositivo è ovviamente molto più costoso.

Ciò detto, il costo dell'installazione di uno solo Scudo da veicolo sarà sempre inferiore a quello dell'acquisto di un Scudo personale di qualità equivalente (superiore), per ogni membro di equipaggio del veicolo- fatto che costituisce un argomento supplementare in favore di questa scelta.

Scudi di Edifici

Gli edifici protetti da Scudo possono essere di ogni taglia.

Può trattarsi di un avamposto (una costruzione temporanea che serve da punto di riunione ai soldati e ai trasporti corazzati) o di un centro comando di una zona; di un forte (non molto più importante, ma meglio fortificato); o infine di una fortezza, ovvero quel che si dice una "cittadella" in un contesto meno militarizzato, vale a dire una grande città abitata, protetta da solide fortificazioni e che contiene al suo interno caserme, torri di guardia ed altri piccoli forti. La taglia di una fortezza è estremamente variabile: certe hanno una taglia notevole, come Arrakeen, e altre sono veramente enormi come Carthag o il Palazzo di l'imperatore su Kaitain. Va da sé che Scudi installati su strutture di dimensioni tali -e talmente variabili- non richiederanno lo stesso investimento, e non spenderanno la stessa energia. In termini tecnici, tuttavia, il loro grado di protezione sarà equivalente.

Come gli Scudi da veicoli, gli Scudi da edificio possono essere regolati su tre livelli differenti di potenza: *minima*, *media* e *massima*. Per sicurezza, le fortezze regolano quasi sempre i loro Scudi a pieno potere.

Infine si noti che è possibile disattivare anche un lembo o un frammento dello Scudo di un edificio, permettendo così l'atterraggio di un veicolo, per esempio.

Per quanto riguarda gli avamposti, essendo isolati, si devono sostituire regolarmente le 20 cellule di energia contenute nella batteria del generatore.

Impiegare il livello di potenza minima può essere una soluzione per economizzare dell'energia, ma è utilizzato raramente perché non protegge sufficientemente contro le armi pesanti- non più di un Scudo standard, in effetti. La potenza media e massima saranno dunque i più utilizzati, nonostante ciò implichi una maggiore spesa di energia.

Le cittadelle, in quanto ad esse, contengono una vera città, dunque verosimilmente una centrale elettrica o qualsiasi altro modo per produrre l'energia. In altri termini, si considererà che una fortezza disponga di una riserva infinita di energia, che consente l'impiego continuato a piena potenza dei suoi Scudi.

I forti sono in una situazione intermedia: alcuni dispongono di una batteria di cellule di energia che occorrerà ricaricare mentre altri dispongono di uno gruppo elettrogeno.

Nei due casi, i forti dispongono sempre di energia e a meno di un assedio prolungato, le loro riserve di cellule o di carburante sono da considerarsi quasi infinite.

Spesso le cittadelle ed i forti con centrali energetiche e che quindi non utilizzano batterie, hanno addirittura più di un generatore, a seconda della taglia dell'edificio.

Solo se il generatore, o tutti i generatori, di un edificio venisse distrutto allora lo Scudo sarebbe disattivato.

Se volete integrare un elemento del film di Davide Lynch, considerate che un "Modulo di Sabotaggio" collocato vicino ad uno solo generatore (anche se la struttura ne possiede parecchi) basterà a disattivare, o ad impedire l'attivazione, dello Scudo nella sua interezza, a causa delle interferenze prodotte dal Modulo.

I Disattinatori descritti nei regole di Imperium possono essere utilizzati per ottenere gli stessi effetti, ma unicamente se i codici di sicurezza del generatore sono conosciuti.

La tabella che segue riassume le caratteristiche degli Scudi di struttura, ogni colonna corrisponde ad uno dei tre gradi di potenza possibili.

Tipo di attacco	Potenza minima	Potenza media	Potenza massima
Armi balistiche convenzionali, piccole e grossi calibri, pistole, fucili, doppiette, automatici...)	Repulsione	Repulsione	Repulsione
Piccole esplosioni e scoppi di granata	Repulsione	Repulsione	Repulsione
Tiro diretto di artiglieria	Repulsione o F.S.(4)	Repulsione	Repulsione
Bombardamenti orbitali e sub-orbitali	F.S.	Repulsione o H.S. (2)	Repulsione
Attacco Atomico	F.S.	F.S.	Repulsione o F.S.(6)
Autonomia (veicoli)	1 h / batteria di 10 cellule	40 min / batteria di 10 cellule	20 min / batteria di 10 cellule
Autonomia (avamposti)	1 h / batteria di 20 cellule	40 min / batteria di 20 cellule	20 min / batteria di 20 cellule

Repulsione: Lo Scudo annulla ogni danno. Non c'è mai effetto di Shock, perché la corazza della struttura assorbe gli eventuali danni in eccesso. Al peggio, le fondazioni tremano un poco...

F.S. : I danni sono talmente devastanti che il feedback danneggia gravemente il dispositivo dello Scudo, o uno di essi. La protezione diventa totalmente inefficace. I dadi di danni dell'attacco sono ridotti però di un dado per livello di potere, come per gli Scudi personali. Questa sottrazione può ridurre completamente i danni a nulla. 10 minuti e 3 riuscite in un test di Tecnologia permettono una riparazione di fortuna, altrimenti è necessario lasciare il generatore danneggiato alle cure dei tecnici qualificati della Casa per mezza giornata o prenderne un altro. Se la dicitura "F.S. " è seguita da un numero, un lancio deve essere fatto affinché il collocamento Fuori servizio dello Scudo sia effettivo: tirare un dado, se il risultato è superiore al numero, lo Scudo tiene duro la struttura

trema violentemente ma resiste. Un test di Pilotaggio può tuttavia essere necessario per restare padrone di un veicolo.

Interazione Laser / Scudi

Il colpo di un laser su uno Scudo, o altra strumentazione ad effetto Holtzman, produce una mini-esplosione atomica di dimensioni variabili- nel caso degli Scudi personali, questa reazione comporta obbligatoriamente, e come minimo, la morte immediata del tiratore e del portatore dello Scudo. Se il direttore di gioco si sente clemente, potrà far sì che il tiro fatale "manchi il bersaglio di un pelo" se il portatore del Scudo spende un punto di Karama.

In realtà, questa reazione fa intervenire due esplosioni simultanee: una il cui centro è la canna dell'arma, l'altra di cui il centro è il punto di contatto tra la salva dell'arma ed il campo dello Scudo. In entrambe i casi, gli effetti dell'esplosione si propagano su tre zone che formano dei cerchi concentrici: la zona centrale, la zona, intermedia e la zona periferica. Ciascuna di queste zone si distende su una distanza pari, in metri, al livello di potere del laser moltiplicato dal livello di potere dello Scudo (vedere sotto). Così, un laser di potere 2 che colpisca uno Scudo di potere 3 produrranno due esplosioni con ciascuna una zona centrale di 6 metri di raggio, poi una zona intermedia ed una zona periferica che si estendono ciascuna di altri 6 metri di raggio, per un'area totale di 18 metri di raggio.

Ogni creatura presa nella zona centrale è automaticamente annientata, qualunque sia la sua taglia, la sua protezione o la sua resistenza. Nella zona intermedia, tutti gli esseri presenti, subiscono 5D8 punti di danni che ignorano ogni armatura. Nella zona periferica, i danni sono di 3D8.

Se un personaggio è protetto da uno Scudo, il potere di questo ultimo (vedere sotto) sarà sottratto al numero di dadi di danni subiti ma lo Scudo sarà messo obbligatoriamente fuori uso per l'esplosione.

Se lo Scudo coinvolto nella reazione è uno Scudo di struttura, l'esplosione colpirà l'edificio protetto e gli eventuali occupanti, ma non metterà necessariamente fuori uso il campo di protezione. C'è tutta via una possibilità (1-6 su 1D8) che il generatore più vicino sia danneggiato lo stesso, aprendo così una breccia nel campo di protezione, senza disattivarlo del tutto.

Livello	Potere del Laser	Potere dello Scudo
1	Pistola	Scudo personale standard o di struttura a potenza minima
2	Fucile	Scudo personale superiore o di struttura a potenza media
3	laser pesante *	Scudo personale eccezionale o di struttura a potenza massima

Ricordiamo, per finire, che i laser non vengono utilizzati normalmente come armi di linea (attrezzarvi tutto un esercito sarebbe oltremodo dispendioso) e vengono adoperati principalmente come armi individuali di difesa, spesso da membri importanti di una Casa, contro assalitori che non dispongono di Scudi personali...

Tuttavia queste armi raramente utilizzate, possono diventare anche di un'importanza decisiva in certe situazioni speciali, come su Arrakis dove la presenza dei Vermi delle sabbie impedisce l'uso sistematico degli Scudi. Inoltre, un solo soldato-suicida armato di un laser potrebbe fare molto danni... una possibilità da tenere da conto in un mondo dove il condizionamento ed il fanatismo sono moneta corrente.

* Queste armi che non sono ancora in uso all'epoca di Imperium, corrispondono a quelle menzionate in *Gli Eretici di Duna*. Gli Harkonnen che li avrebbero utilizzati durante le depurazioni etniche di Giedi Primo. In termini di gioco, si potrebbe trattare il laser pesante come un fucile laser che infligga 5D8 di danni, ma con una cadenza di fuoco di 1.

Appendice n°II: IL MODULO ESTRANIANTE

Questa arma non è estratta dalle opere di Frank Herbert ma si ispira direttamente dall'arma omonima utilizzata dagli Atrides ed i Fremen nel film di David Lynch.

Il suo inserimento nell'ambientazione di gioco è puramente opzionale; se il direttore di gioco decide di integrare questa tecnologia nel suo universo di gioco, si consiglia di presentare i moduli estranianti durante la cronaca, come una nuova arma segreta recentemente messa a punto da una delle Grandi Case più tecnologiche, come i Wikkheiser o i Kyzyl.

Questo oggetto estremamente sofisticato (LivelloTecnologico = 5) , è il risultato di parecchi decenni di ricerche tecniche che mirano a mettere a punto un'arma da tiro capace di oltrepassare automaticamente il campo di protezione di un Scudo Holtzman. Il modulo estraniante utilizza difatti una delle uniche forme di energia capace di attraversare un campo Holtzman: il suono.

Concretamente, il modulo può essere descritto come un tipo di pistola sonica, capace di infliggere degli spettacolari danni fisici agli oggetti come agli esseri animati.

In termini di gioco, questa arma ha una portata di circa 10 metri; ciascuna delle sue salve causa 3D8 di danni.

Le scariche di un modulo estraniante attraversano automaticamente gli Scudi Holtzman- che attenuano però la loro intensità, riducendo, i danni di un dado, o 2D8 al posto di 3D8. Le armature non conferiscono nessuna protezione contro questi danni.

È inoltre possibile utilizzare un modulo estraniante dall'interno di un Scudo, ma questo riduce i suoi danni di un dado, poiché l'impatto sonico viene smorzato dal campo di protezione: dunque, se questa arma è utilizzata da un Scudo verso un altro Scudo, i suoi danni saranno ridotti a 1D8.

È impossibile tentare un "tiro mortale" o di mirare a una specifica parte del corpo con un modulo estraniante: i danni di questo arma colpiscono la globalità della struttura presa di mira, che si tratti di un oggetto o di un essere animato.

Il modulo estraniante non ha solo vantaggi: la sua portata è molto limitata, e il suo impiego è estremamente rumoroso, cosa che lo rende totalmente inadatto per gli attacchi furtivi. Le scariche di un modulo consumano anche una grande quantità di energia: dopo solo 3 salve l'arma deve essere ricaricata con una cellula di energia.

Inoltre, se questa arma è utilizzata a meno di 2 metri del bersaglio, i danni saranno subiti anche dall'utente.

