

sardaukar!

Un supplemento di gioco per Imperium (2004)

Testo di Olivier Legrand, Illustrazione di Luigi Castellani

I terribili Sardaukars imperiali vengono selezionati dall'infanzia e vengono sottoposti ad un condizionamento che li trasforma in fanatici combattenti di élite, privi di ogni umanità.

Normalmente, un tale ruolo è rigorosamente riservato ai PNG (ma, si sa, il mondo è bello perché è vario...) Questo articolo vi dà dunque tutte le regole necessarie per creare un personaggio generato dal più terribile esercito dell'universo conosciuto.



Creazione del Personaggio

In termini di gioco, un Sardaukar sarà creato col Condizionamento Sardaukar (vedere più avanti), seguito da una vocazione di Soldato.

All'epoca dell'ultima fase della creazione, il personaggio non riceve nessun punto di evoluzione personale, ma beneficia invece di bonus di caratteristiche e di competenze equivalenti, in quanto *soldato di élite* o *ufficiale superiore*.

Soldato di élite: +1 in Abilità ed in Disciplina; +2 in Vigilanza.

Ufficiale Superiore: +1 in Aura ed in Astuzia; +2 in Comando.

Vedere *La Via delle Armi* per il profilo e l'attrezzatura di un combattente sardaukar tipico.

Condizionamento Sardaukar

Condizioni: Un'origine comune ed un valore iniziale di almeno 3 in Fisico ed in Disciplina.

Caratteristiche: +2 in Fisico, +2 in Disciplina e +1 in Abilità, ma -1 in Astuzia e in Sapere.

Competenze: +2 in Lotta, in Atletica, in Agilità, in Armi Bianche, in Armi da Tiro e in Sopravvivenza.

Facoltà speciali: Il loro condizionamento rende i Sardaukars insensibili al dolore.

In termini di gioco, un Sardaukar non considererà mai gli effetti secondari sue ferite se *Ferito* o *Incapacitato* dalle e può continuare a combattere anche quando si trova *Moribondo*. Inoltre, l'estremo rigore del suo allenamento gli conferisce dei bonus di Caratteristiche e di Competenze eccezionali.

Vocazioni possibili: Soldato.

Note: Gli effetti del condizionamento Sardaukar sull'umanità dell'individuo sono descritti nel supplemento *la Via dell'anima*.

Gradi e Promozioni

Concretamente, gli Ufficiali Superiori sono abilitati a comandare una divisione, vale a dire 300 uomini.

Durante il gioco, Gli Ufficiali possono sperare di essere promossi al grado di Bashar o di Caid.

Il Bashar è l'equivalente sardaukar di un colonnello, abilitato a comandare una squadra, o un corpo di 3000 uomini.

Il Caid, grado leggermente superiore a quello di Bashar, è un ufficiale incaricato delle "*relazioni con le popolazioni locali*" (eufemismo tipicamente imperiale per designare uno specialista dell'occupazione, della coercizione e della repressione) e facente funzione di governatore militare.

Per meritare una tale promozione, l'ufficiale deve possedere un livello minimo di +3 in Comando e di

+2 in Strategia (per il grado di Bashar), o in Interrogatorio, per il grado Caid.

A termine, un Bashar o un Caid possono sperare di diventare Burseg, equivalente sardaukar di un generale di legione, le modalità di una tale promozione essendo lasciata all'apprezzamento del direttore di gioco.

I Sardaukars in Gioco

In un gioco come Imperium, giocare un Sardaukar non ha senso che nel contesto di una cronaca militare, dove tutti i personaggi incarnati dai giocatori appartengono a questo corpo di élite.

In una tale campagna, gli scenari prenderanno quasi sempre la forma di missioni e di operazioni militari - con forse, di tanto in tanto, una situazione complessa che necessita il ricorso alla diplomazia o, più raramente, in grado di costituire un caso di coscienza per i personaggi...

Un direttore di gioco che intende mettere in opera una campagna in questo stile potrà trovare delle interessanti fonti di ispirazione nei diversi film americani dedicati alla guerra del Viet Nam, a cominciare da *Apocalypse Now*, *Full Metall Jacket*, *Platoon* o *Viaggio alla fine dell'inferno*.

Si noti che tutte queste notizie riguardano i Sardaukars dell'epoca pre-Muad'dib e non potrebbero quindi applicarsi ai personaggi molto posteriori a questo periodo, come il Bashar Miles Teg molto conosciuto dai lettori della saga di *Dune*.