

GUERRA NEGLI INFERI



JIM WALLMAN



CHIMERA E

GUERRA NEGLI INFERI

IL GIOCO DI MINIA+URE DEI C@NFLI+I AP@CALI+ICI

• Testo originale © 2001 Jim Wallman • www.jimwallman.org.uk •

Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del Chimerae Hobby Group.

Copyright © 2011 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHB3 – 1ª Edizione – Giugno 2011

ELENC@ DELLE ILLUS+RAZIONI:

In copertina: San Michele sconfigge Lucifero, Bonifacio Veronese, c. 1530.

Pag. 4: Inferno (il Giudizio Universale), Giotto, 1306.

Pag. 5: Dulle Griet (part.), Pietro il Vecchio Bruegel, c. 1562.

Pag. 6: La Caduta degli Angeli Ribelli, Pietro il Vecchio Bruegel, 1562.

Pag. 8: San Michele e il Drago, Raffaello Sanzio, 1503-05.

Pag. 9: La Caduta degli Angeli Ribelli, Luca Giordano, 1666.

Pag. 10 (in alto): La Battaglia di Pons Milvius (part.), Raffaello Sanzio, 1520-24.

Pag. 10 (in basso): Bellerofonte su Pegaso, Giovanni Battista Tiepolo, 1746-47.

INTRODUZIONE

Questo gioco offre un regolamento completo di ambientazione fantastica che permette di simulare conflitti tra entità incredibilmente potenti, in lotta tra loro per obiettivi inimmaginabili. Le regole sono state studiate per essere utilizzate esclusivamente con l'ambientazione qui presentata e i giocatori devono scegliere le proprie tattiche e azioni di gioco basandosi esclusivamente su quanto viene presentato loro in queste pagine – non c'è nessuna “realtà storica” (o fonti di altro tipo) a cui attingere come riferimento.

Il regolamento si basa principalmente sulla tradizione giudaico-cristiana e in particolare sulla visione medievale dell'Inferno e dei demoni. Non ha però alcuna pretesa di essere una trasposizione realistica di questa dottrina e non vuole in alcun modo offendere le credenze religiose e personali di nessuno. Se proprio qualcuno dovesse trovare oltraggioso quanto riportato in queste pagine, posso solo chiedergli di perdonarmi e pensare che, in fondo, si tratta soltanto di un gioco.

Le idee utilizzate per la creazione delle entità del gioco sono state ispirate in gran parte dalla Gerarchia Michaelis del 17° secolo e dalle antiche liste Enochiane di “demoni”, a cui sono stati aggiunti alcuni concetti presi a prestito dalla moderna letteratura, in particolar modo da *Demon* (numeri 55-58) di Garth Ennis, e derivati dalle ricerche effettuate dall'autore in diversi siti Internet davvero strani e peculiari.

Queste regole sono state sviluppate dopo una serie di interessanti conversazioni con Mukul Patel. Le sue idee originali riguardanti un gioco sull'invasione dell'Inferno sono state sviluppate in maniera molto esauriente nell'eccellente gioco *The Invasion of Hell* di Mukel Patel e Jonathan Pickles, che offre un dettaglio e una complessità di regolamento molto maggiori e dietro cui c'è molta più ricerca sull'argomento.

Il presente regolamento rimane un passatempo semplice e veloce per farsi una partita con un gioco da tavolo e alcune miniature, ed è rivolto a tutti coloro che ogni tanto amano trascorrere il proprio tempo in questo modo.

La cosa fondamentale da ricordare quando si gioca a *Guerra negli Inferi* è il fatto che l'azione si svolge in un ambiente del tutto alieno e pressoché inconcepibile per noi mortali. Quello che vedi e le sensazioni che provi durante il gioco sono il frutto dei tentativi della debole mente degli uomini di tradurre una realtà completamente inspiegabile in qualcosa di comprensibile. Prova a immaginare la vera natura dell'universo che stiamo simulando come una specie di bizzarro sogno allucinante.

Per concludere, avrei voluto augurarti “buona fortuna”, ma la Dea del Fato non compare in questo regolamento (ha deciso di non partecipare proprio all'ultimo momento!).

Jim Wallman, 2001

PREPARAZIONE DEL GIOCO

La partita si svolge su un tavolo di gioco utilizzando miniature o altri modellini. Si possono usare modelli di qualsiasi genere, scala o periodo – dagli antichi egizi fino ai marines dello spazio.

Il terreno dello scontro è l'Inferno stesso. Non ci sono regole o vincoli particolari da seguire, l'Inferno può essere rappresentato in qualsiasi modo te lo immagini. In alcune occasioni è possibile giocare contemporaneamente su diversi tavoli, ognuno dei quali rappresenta uno specifico Girone Infernale – potrebbe essere un'opzione interessante quando si ha spazio sufficiente a disposizione e ci sono molti giocatori che partecipano all'azione.



GLI SCENARI

Ci sono due tipi principali di scenario di gioco tra cui scegliere:

Invasione dell'Inferno: Le forze dell'Ordine si sono accorte che ultimamente i sovrani dell'Inferno sono diventati negligenti. I demoni sembrano aver perso la loro ferocia punitiva ed è stato quindi decretato che le forze della Luce debbano recarsi negli inferi e ristabilire un'autorità ferma e inflessibile. Una Potenza Celeste e i suoi seguaci guidano una forza celestiale che deve cercare di prendere il controllo del Trono dell'Inferno per ristabilire il giusto ordine delle cose.

Lotta per il Potere: Lucifero si è preso una vacanza. Durante la sua assenza si è scatenata una lotta per il controllo del Trono dell'Inferno. I giocatori assumono il ruolo di potenti Entità Demoniache al comando delle proprie schiere, che si affrontano per stabilire chi

salirà al trono. Non è necessario che si arrivi allo scontro diretto, la ragione e il negoziato potrebbero avere la meglio sulla violenza... Certo, come no!

Il vincitore dello scenario è lo schieramento che si impossessa della Corona di Spine e, alla fine della partita, viene proclamato indiscusso Signore dell'Inferno.

LIVELLO, RISOLUZIONE E SCALA

Livello: I giocatori impersonano le Entità Maggiori e sono rappresentati da modelli singoli.

Risoluzione: Le forze in gioco sono rappresentate da un certo numero di modelli, il cui numero varia a seconda dello schieramento a cui appartengono:

- Per le Entità Maggiori (cioè i giocatori), ogni modello rappresenta un singolo essere.
- Per le Moltitudini Celesti, ogni modello rappresenta 100 esseri, organizzati in Cori composti da 10 modelli.
- Per le Orde Infernali, ogni modello rappresenta 1.000 esseri, organizzati in Legioni composte da 20 figure.

Tempo: Il tempo non ha alcun significato nel contesto di questo conflitto. Comunque, per permettere ai giocatori mortali di comprendere l'enormità degli eventi che si stanno svolgendo, l'unità di misura temporale adottata nel corso del gioco sono gli Eoni.

Distanza: Anche quello della distanza è un concetto alquanto flessibile ma, sempre per consentire ai giocatori mortali di farsi un'idea della scala ciclopica su cui si svolge il conflitto, per convenzione 2,5 cm sul tavolo di gioco equivalgono a... Una Certa Distanza.



COMANDO & CONTROLLO

Durante ogni Eone, ogni giocatore può effettuare *una soltanto* tra le azioni seguenti:

Guidare il Movimento di un Coro/Legione: Permette di muovere, secondo gli ordini del personaggio e seguendo le regole, un Coro o una Legione. La manovra può portare a ingaggiare un qualche tipo di combattimento.

Sferrare un Attacco Personale (usando la forza bruta o una delle abilità speciali delle Entità decise dai giocatori): Permette di attaccare un altro giocatore/Entità oppure un Coro/Legione.

Effettuare un'Azione Speciale: Il tipo di manovra può variare a seconda dello schieramento:

Entità Celestiali	Entità infernali
<i>Pregare per l'Intervento Divino:</i> Può servire a migliorare le prestazioni dei Cori durante il prossimo Eone. Potrebbe attirare l'attenzione di un Serafino.	<i>Inveire:</i> L'Entità si glorifica oppure insulta e inveisce contro il nemico nella maniera più vile, per ispirare le proprie Legioni a diventare ancora più malvagie.
<i>Adottare un Atteggiamento Santo:</i> Aumenta la virtuosità dell'Entità, conferendole dei vantaggi in battaglia.	<i>Atteggiamento Arrogante:</i> Aumenta l'autostima dell'Entità, aiutandola durante il combattimento.
<i>Crescere in Spirito:</i> Permette all'Entità di recuperare un certo ammontare di Punti Spirito (PS).	<i>Accrescere la Rabbia:</i> Permette all'Entità di recuperare un certo ammontare di Punti Spirito (PS).



SEGUACI

I seguaci combattono nella maniera più appropriata alle loro caratteristiche.

Le **Legioni** possono assumere sembianze differenti, ognuna con delle caratteristiche peculiari, che possono essere riassunte in cinque classi principali:

Tipo di Legione	Caratteristiche
Legione che Strappa e Digrigna	Violenza nel combattimento ravvicinato, in cui strazia il nemico dilaniandolo e mordendolo.
Legione delle Anime Perdute	Sono anime tormentate condannate per l'eternità a combattimenti sanguinosi. Questo è uno dei giorni in cui scontano i propri peccati.
Legione Demoni Volanti d'Assalto	Capace di volare e di muoversi rapidamente, ma deve avvicinarsi al nemico per ridurlo a brandelli.
Legione Tempesta e Esplosione	Capace di sferrare attacchi anche a lunga gittata, utilizzando una varietà di armi differenti.
Legione Tuono e Fulmine	Capace di volare e scagliare fulmini o sfere infuocate per attaccare a distanza.

Anche i **Cori** hanno le proprie caratteristiche distintive:

Tipo di Coro	Caratteristiche
Coro Alato degli Angeli	Capace di volare e di muoversi rapidamente, ma deve avvicinarsi al nemico per colpirlo.
Coro del Tuono Virtuoso	Capace di volare e di scagliare fulmini per attaccare a distanza.
Coro dell'Arco Luccicante	Capace di sferrare attacchi a lunga distanza.
Coro della Spada della Rettitudine	Attacchi ravvicinati che sbaragliano il nemico con colpi possenti.

ENTITÀ MAGGIORI

Ogni Entità Maggiore ha degli speciali Attributi che la caratterizzano, la cui natura precisa è individuale per ogni singolo essere.

È estremamente difficoltoso disperdere il corpo fisico di un'Entità Maggiore. Ognuna di esse inizia il gioco con un certo numero di Punti Spirito (PS) – solitamente 100. Ogni volta che viene colpita, perde una parte di questi punti. Quanto i Punti Spirito arrivano a zero o meno, l'Entità viene considerata fuori combattimento.

(N⊕N) DIS+RUZIONE DELLE EN+I+À

Tutte le entità, compresi i seguaci, sono ovviamente degli spiriti immortali e non possono essere distrutte nel senso stretto del termine.

Possono però venire private della loro forma fisica e quindi rimosse dal tavolo di gioco per un numero di Eoni proporzionale alla potenza del loro spirito immortale. I Punti Spirito possono essere persi come conseguenza di un attacco e devono essere sottratti anche se il loro valore diventa *negativo*.

Le Entità Maggiori (di 1^a, 2^a e 3^a Gerarchia) sono in grado di rigenerare un certo numero di Punti Spirito a ogni Eone, solitamente tra 10 e 20. Una volta che il totale di Punti Spirito torna a essere positivo, possono tornare nuovamente sul campo di battaglia.

Le Entità Minori (4^a Gerarchia) rigenerano i Punti Spirito molto più lentamente, perciò una volta ridotti a 0 PS o meno non sono in grado di recuperare in tempo per poter tornare nuovamente a combattere nel corso della stessa battaglia.



REGOLE DI COMBATTIMENTO

Movimento

Entità che si muove sul terreno	15 cm
Entità che si muove velocemente sul terreno (es. cavalcatura)	30 cm
Entità che si muove volando	45 cm

Attaccare a distanza

Lancia 1d6 per ogni entità che sferra un attacco a distanza. Per mettere a segno il colpo con successo bisogna ottenere il risultato indicato nella tabella:

Tipo di attacco e Danno	Gittata:	25 cm	50 cm	75 cm
Archi, balestre, moschetti, fucili, fucili mitragliatori, mitragliatrici leggere e pesanti, pistole laser: 1d6 PS.		4,5,6	—	—
Catapulte, cannoni, artiglieria, obici, carri armati, contraerea, missili terra-aria, missili terra-terra, missili anticarro, missili a ricerca di calore, armi laser: 2d6 PS.		3,4,5,6	4,5,6	6
Fulmini, fuoco infernale, soffio radioattivo, vomito infernale™: 3d6 PS.		2,3,4,5,6	3,4,5,6	4,5,6
Sguardo del Serafino: un sacco di PS...		Automatico	Automatico	Automatico

Comando e morale

Tutte le truppe che prendono parte al combattimento devono essere sotto il comando di un giocatore. L'insieme di truppe che viene assegnato a un giocatore per la battaglia viene chiamato *contingente*. Solo il giocatore che le controlla può muovere e dare ordini alle proprie truppe.

L'intero contingente è soggetto alle regole del morale, indipendentemente dal tipo di truppe da cui è composto.

Quando un contingente scende sotto il 50% del numero iniziale, a ogni Eone occorre lanciare 1d6.

- 1 = Fugge via dal nemico.
- 2-4 = Non può avvicinarsi al nemico.
- 5-6 = Può combattere seguendo gli ordini.

Le Entità Maggiori non sono soggette agli effetti del morale.



Attaccare in mischia

Lancia 1d6 per ogni combattente.

Chi ottiene il risultato più alto vince lo scontro.

Una vittoria con 1 punto di scarto costringe lo sconfitto a indietreggiare.

Una vittoria con 2 punti di scarto causa 2 PS di danno e costringe lo sconfitto a indietreggiare.

Una vittoria con 3 punti di scarto causa 3 PS di danno e costringe lo sconfitto a indietreggiare.

...

E via dicendo.

Modificatori al combattimento di mischia:

Più grande del nemico	+1
Cavalleria (su Bestie o Carri)	+1
Entità Maggiore (giocatore)	+4
In inferiorità numerica (due contro uno)	-2
In inferiorità numerica (tre contro uno)	-3
In inferiorità numerica (quattro contro uno)	-4

Alcune entità o creature possono infliggere un numero maggiore di Punti Spirito di danno quando vincono lo scontro – spetta ai giocatori deciderlo prima dell'inizio della partita.



APPENDICE A: GERARCHIE

Tutte le Entità sono ricomprese in una struttura gerarchica universale, che differisce però a seconda della fazione a cui appartengono. Di seguito viene presentato un esempio di gerarchia basata su quella Michealis del 17° secolo, con alcune aggiunte minori.

Potrebbe sembrare strano che i demoni siano descritti come degli angeli – ma in realtà sono proprio questo, degli angeli *caduti*, che mantengono i propri attributi, ma all’Inferno.

Rango	Esempi del Caos	Esempi dell’Ordine	Punti Spirito
PRIMA GERARCHIA			
Serafini (hanno quattro volti e sei ali)	Lucifero, Belzebù, Leviatano, Asmodai	Seraphiel (capo dei Serafini), Abdiel, Arcangelo Michele	180
Cherubini	Balberith	Cherubiel, Ophaniel, Arcangelo Gabriele, Uriel, Arcangelo Raffaele, Zophiel	140
Troni	Astaroth, Verrine, Gressil, Sonneillon	Barachiel, Alimiel, Phanuel, Israel, Uzziel	120
SECONDA GERARCHIA			
Poteri	Satana, Carreau, Carnivean, Procel	Virchiel, Camaele	100
Domini	Oeillet, Roster	Hashmal, Zadkiel, Muriel, Zacharael	80
Principati	Verrier	Amael, Nisroch, Haniel	60
TERZA GERARCHIA			
Virtù	Belial	Uzziel, Tarshish, Sabriel, Peliel	40
Arcangeli	Olivier	Metatron, Barachiel, Jehudiel	30
Angeli	Iuvart	Chayyiel, Peleg, Adnachiel	20
QUARTA GERARCHIA			
Anime Superiori	Hitler, Attila, Stalin, Pol Pot	Santi, Ghandi	3
Anime Ordinarie			2
Anime Inferiori	Cacodemoni	Spiritelli e fate	1

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it