

APPENDICE: GLI ACCOLITI

Presentiamo qui di seguito sei personaggi pre-generati, adatti per giocare “La Soglia dell’Oscurezza” o qualsiasi avventura per quei giocatori che si avvicinano a **DARK HERESY**. Avete il permesso di fotocopiare o stampare queste schede, in modo da distribuirle ai vostri amici per la sessione di Gioco.

MIR

Coscritto Uomo da Mondo Ferale

“Gli Uomini devono morire in modo che l’Uomo possa sopravvivere”.

Tu provieni del letale mondo di Fedrid, le cui foreste sono così fitte e popolate da pericolosi predatori, che l’Imperium proibisce categoricamente ai non nativi di scendere sul pianeta senza un’apposita licenza. È già sorprendente che il tuo popolo sia sopravvissuto, tanto Fedrid è ostile alla vita umana; in qualche modo, le vostre tribù sono riuscite a stabilire piccole colonie, necessarie per garantire la difesa comune. Sfortunatamente i vostri sforzi sono spesso inutili, poiché l’Imperium raccoglie i guerrieri più forti e intelligenti delle tribù per colmarne le fila della Guardia Imperiale, motivo per cui tu sei stato portato via da tutto ciò che ti era familiare e ti sei ritrovato a combattere per la sopravvivenza contro orribili forme di vita xeno e la marea urlante del Caos.



Almeno hai pensato che la tua esistenza da Guardia Scelta ben ti si adatta; le tue abilità di combattimento si erano formate combattendo tigri dai denti a sciabola, lupi del sangue e creature ancora peggiori sulla superficie di Fedrid, e non c’è voluto molto perché tu attirassi l’attenzione del Lord Inquisitore Anton Zerbe dell’Ordo Hereticus. Impressionato dal tuo zelo, dalla tua resistenza naturale e la propensione a ubbidire agli ordini senza fare domande, ti ha portato via dalle schiere senza nome della Guardia Imperiale e ti ha inserito nel suo seguito. Al momento hai servito il tuo nuovo padrone per poche settimane e non ti sei ancora

adattato perfettamente ai nuovi incarichi, mentre ti domandi cosa il destino ha in serbo per te.

Fisicamente sei un giovane uomo asciutto con la pelle chiara, lunghi capelli castani e occhi verdi spietati. Spirali e simboli geometrici ricoprono il tuo corpo, tatuaggi tribali che hai ottenuto durante il rito di passaggio nell’età adulta. Indossi ancora l’uniforme del tuo vecchio battaglione, una tuta mimetica da campo e spessi scarponi da giungla, ma hai aggiunto vari trofei inquietanti presi da nemici caduti in combattimento: unghie, ciocche di capelli e brandelli di vestiti. Questo perché credi che prendendo un trofeo di un nemico vinto ti permetta di reclamare la sua anima.

Profilo Mir

AC	AB	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Sim
40	36	47	50	31	30	28	23	24

Movimento: 3/6/9/18

Ferite: 14

Punti Fato: 1

Abilità: Consapevolezza (Per), Nuotare (F), Parlare Lingua (Basso Gotico, Dialetto Tribale) (Int).

Talenti: Addestramento nelle Armi Base (Las), Addestramento nelle Armi da Mischia (Primitive), Addestramento nelle Pistole (Las), Sana Costituzione.

Armatura (Antischegge): Armatura Antischegge della Guardia (Tutte Punti Armatura 4).

Armi: Ascia (Mischia [Primitiva]; Danni: 1d10+5 T; Primitiva, Sbilanciata [-10 a Parare]), Pistola Laser con 2 Batterie (Pistola [Las]; 30m; CdF S/—/—; Danni: 1d10+2 E; Caricatore 30; Ricarica: Intera), Las Lungo con 2 Batterie (Base [Las]; 150m; CdF S/—/—; Danni: 1d10+3 E; Caricatore 40; Ricarica: Intera).

Equipaggiamento: Uniforme, 1 settimana di razioni CS, *Breviario Ispiratore del Fante Imperiale*.

ISHMAEL

Feccia Uomo da Mondo Formicaio

“Anche un uomo che non ha nulla può comunque offrire la sua vita.”

Per circa cinquant'anni hai speso la tua vita nel manufactorum di Malfi, uno dei principali Mondi Formicaio del Settore Calixis. Come i tuoi genitori prima di te, hai faticato ogni giorno per ore interminabili, dando il tuo sangue, il tuo sudore e quasi tutto il tuo tempo per il bene del formicaio. Era un'esistenza senza alcuna riconoscenza, ma che tu eri felice di seguire perché il tuo sacrificio, anche se impercettibilmente, aggiungeva qualcosa alla prosperità del tuo mondo.



Dato che eri piuttosto popolare per via delle tue conoscenze nel blocco abitativo, molti altri vedevano in te una guida per difendere i loro interessi nei confronti delle autorità dell'Administratum che controllavano la produzione. Hai rappresentato con orgoglio il tuo popolo, istillando in loro il senso di dignità per i compiti faticosi e monotoni, incoraggiandoli a lavorare ancora più intensamente. Molti credevano che saresti andato oltre, diventando una sorta di campione dei lavoratori del formicaio. Magari sarebbe anche successo, ma qualcosa d'inspiegabile accadde. Un giorno, mentre apprezzavi l'amicizia e il rispetto dei tuoi concittadini, il favore dei tuoi superiori, improvvisamente tutto è cambiato. La sola spiegazione è un errore, un incidente negli uffici amministrativi in cui sei stato scambiato per qualcun altro. Ti sei ritrovato accusato di omicidio, furto e altri crimini nefasti che solo ricordarli ti fa accapponare la pelle. Dove ti giravi, c'erano Arbitrator e cacciatori di taglie che ti cercavano. Sapevi che era tuo dovere consegnarti, ma dentro di te percepivi che tale gesto sarebbe stato senza speranza e fatale. Così ti sei nascosto, rimpiazzandoti tra i macchinari che saturavano le viscere del tuo mondo, finché non saresti potuto scappare.

Il solo modo per sopravvivere era lasciare il pianeta e farlo fuggendo dalle sue profondità era un'impresa quasi impossibile. Così hai iniziato a salire, strisciando, rubando il cibo per nutrirti, finché non sei giunto in uno degli spaziorporti di Malfi. Lì ti sei imbarcato furtivamente su una nave, la prima che

hai trovato, e ti sei nascosto tra il suo carico. Quando la navetta ha lasciato l'atmosfera, ti è sembrato di aver trovato la libertà. Almeno fino a che non hai scoperto di essere sulla nave personale del Lord Inquisitore Anton Zerbe; ti hanno preso, messo in catene trascinato davanti al temuto Inquisitore. Ti aspettavi di esser gettato fuori bordo, nello spazio siderale, ma quell'uomo, per qualche ragione, ha visto qualcosa in te, forse il tuo talento da leader o la tua familiarità con le classi più misere dei mondi Imperiali. Quindi ti ha fatto liberare a patto che tu diventassi suo fedele servitore, cosa che tu hai accettato. La tua fedina penale è stata pulita e sei ancora al suo servizio.

Hai superato la cinquantina e una vita spesa nel manufactorum ha lasciato il suo segno su di te. Hai radi capelli castani e occhi marrone spiritati. La tua pelle scura è macchiata di tonalità più chiare, dove è stata esposta ad agenti e reagenti chimici, mentre porti ancora le cicatrici per aver lavorato a lungo in un posto così insalubre. Non hai quasi nulla che possa essere considerato tuo, eccetto la tuta da lavoro macchiata e strappata che portavi su Malfi.

Profilo Ishmael

AC	AB	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Sim
29	40	33	24	43	32	29	30	42

Movimento: 4/8/12/24 **Ferite:** 11

Punti Fato: 3

Abilità: Affascinare (Sim), Conoscenze Comuni (Imperium) (Int), Consapevolezza (Per), Ingannare (Sim), Orientarsi (Superficie) (Int), Parlare Lingua (Basso Gotico, Dialetto del Formicaio) (Int), Schivare (Ag).

Talenti: Addestramento nelle Armi Base (PS), Addestramento nelle Armi da Mischia (Primitive), Addestramento nelle Pistole (PS), Anonimo.

Armatura (Primitiva): Corpetto Imbottito (Corpo Punti Armatura 2)

Armi: Pistola Cannone con 2 Caricatori (Pistola[SP]; 35m; CdF S/—/—; Danni: 1d10+4 I; Caricatore 5; Ricarica: 2 Intere), Tirapugni (Mischia [Primitiva]; Danni: 1d5+2 I), Coltello (Mischia o da Lancio [Primitiva]; Danni: 1d5+3 T)

Equipaggiamento: Tuta macchiata.

XANTHIA

Mercenario Donna da Mondo Imperiale

"La violenza risolve qualsiasi problema."

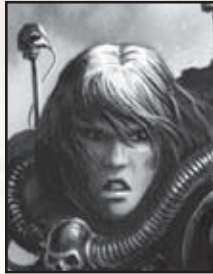
Il Dominio di Zillman è un pianeta brutale, retto da una monarchia feudale, dove l'unica ragione è la forza.

Se non sei uno dei seguaci del re, sei solo un contadino ignorante, che vive e muore per la soddisfazione dei nobili. Per buona parte della tua vita, hai vissuto nell'ignoranza del mondo che ti circondava, non pensando che ci fosse molto oltre a servire ed essere sfruttata dai "nobili" del Dominio. La tua vita prese una svolta inaspettata quando la tua attraente sorella fu rapita da un sudicio e lascivo signore per chissà quale scopo. Avevi udito storie sulle inclinazioni di quel signore, e quindi potevi immaginarti cosa attendeva tua sorella. Ma con la sua perdita, per la prima volta, ti sentisti arrabbiata, scontentata dall'ingiustizia della vita e quindi decidesti di risolvere personalmente la cosa. Contro tutte le ragioni e il buon senso, t'infiltrasti nel castello del nobile, trovasti la sua stanza da letto e lo uccidesti brutalmente.

Questa sarebbe anche stata la fine della tua storia, perché appena scoperta ti trascinarono alla forca per essere impiccata. Ma non finì così. Proprio mentre ti mettevano una corda intorno al collo, un uomo dall'aria sinistra intercesse a tuo favore; ti osservò come per giudicarti con i suoi luccicanti occhi neri e tu potesti avvertire la sua presenza dentro la tua mente. Chiese che tu lo servissi e, se lo avessi fatto, lui ti avrebbe ricompensato. Siccome la morte per impiccagione non era proprio il fato che ti prefiggevi, e senza altre opzioni possibili, accettasti; così venisti liberata, ti furono dati delle vesti appropriate al nuovo ruolo e fuggisti dal Dominio di Zillman per il resto dei tuoi giorni.

Inserita nel seguito dell'Inquisitore solo da poche settimane, hai comunque trovato la nuova sistemazione di tuo gradimento; non sopporti i suoi ordini, ma la possibilità di sviluppare le tue capacità naturali ti piace, quindi sei contenta, per adesso, di vedere cosa comporta essere serva di un Inquisitore, ma comunque ti prepari a fuggire in qualsiasi momento.

Sebbene tu sia cresciuta in un Mondo Medievale,



hai appreso alla svelta le meraviglie della modernità, arrivando a farti fare un elettro-tatuaggio su un braccio e indossare delle lenti viola per darti un aspetto esotico. Indossi una tuta di cuoio aderente che mette in risalto la tua corporatura ed è un chiaro monito agli altri di starsene alla larga da te.

Profilo Xanthia

AC	AB	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Sim
38	37	26	36	42	28	35	31	34

Movimento: 4/8/12/24

Ferite: 10

Punti Fato: 3

Abilità: Consapevolezza (Per), Muoversi Silenziosamente (Ag), Parlare Lingua (Basso Gotico) (Int), Schivare (Ag).

Talenti: Addestramento nelle Armi da Mischia (Primitive), Addestramento nelle Pistole (Las), Ambidestro, Sensi Acuti (Vista).

Armi: Pistola Laser con 2 Batterie (Pistola[Las]; 30m; CdF: S/—/—; Danni: 1d10+2 E; Caricatore 30; Ricarica: Intera), Pistola Laser Compatta con 1 Batteria (Pistola[Las]; 15m; CdF: S/—/—; Danni: 1d10+1 E; Caricatore 15; Ricarica: Intera), Spada (Mischia [Primitiva]; Danni: 1d10+2 T; Bilanciata [+10 alla Parata]), Coltello (Mischia o da Lancio [Primitiva]; Danni: 1d5+2 T).

Equipaggiamento: Scalpo, tuta da infiltrazione (abito di Fattura Normale).

CIMBRIA

Agente Donna Nato nel Vuoto

“Non ci sono civili nella battaglia per la sopravvivenza.”

Alla deriva tra i golfi dello spazio, sei nato e vissuto tra masse di relitti rugginosi—i resti appena capaci di sostenere la vita di un colosso spaziale. Isolato e allo sbando, il tuo popolo era in gran parte folle e molti manifestavano pensieri eretici, un episodio che ti ha reso ben pratico dell’Imperium e delle responsabilità dei suoi cittadini. Quindi hai preso a cuore lo sradicamento dell’eresia e della corruzione, attraverso il mantenimento del corretto pensiero dei bravi cittadini Imperiali.



Magari sei un po’ troppo aggressivo, cosa che non ti rende popolare, ma quelli che seguono il tuo esempio vedono chiaramente il tuo zelante impegno per il Dio Imperatore.

Sfuggito a quasi una dozzina di tentativi di assassini e avendo personalmente ucciso altrettanti mutanti o presunti tali, hai iniziato a vedere la tua patria come soffocante e a considerare che avresti potuto compiere grandi gesta servendo l’Imperium in maniera più attiva. La possibilità che cercavi si è poi manifestata quando un Lord Inquisitore è venuto in visita sul tuo colosso spaziale, ispezionando le persone, alla ricerca della minima traccia di devianza eretica.

Chiaramente, ti rendesti immediatamente disponibile, rimanendo sempre al suo fianco per servirlo in ogni richiesta; la visita era proceduta bene, con l’Inquisitore che non aveva trovato nulla fuori dalla norma, finché non aveva incontrato i tuoi genitori.

Dopo averli esaminati, li dichiarò servi del Caos e ne ordinò l’immediata esecuzione; i tuoi genitori rigettarono ogni accusa, ma l’Inquisitore non poteva sbagliarsi. Quando tu ti offristi di portare avanti la sentenza personalmente, l’Inquisitore acconsentì, lasciandoti uccidere la tua famiglia. Portato a termine questo gravoso compito, sei stato invitato a lasciare il colosso spaziale e a unirti al seguito dell’Inquisitore.

Sebbene la morte dei tuoi genitori, atto di cui sei direttamente responsabile, sia stata molto dura da sopportare, hai comunque pochi ripensamenti. Grazie al tuo nuovo signore, hai la possibilità di

fare grandi cose e sterminare gli eretici che minacciano il grande Imperium. Ogni giorno, t’impegni con la speranza di dimostrare il tuo valore ed essere anche tu, un giorno, un Inquisitore.

Le persone ti trovano sconcertante, probabilmente anche per il tuo aspetto fisico: sei un albino, con capelli chiari esili e sottili, quasi bianchi, e occhi color rosso-sangue. La tua pelle lattea, quasi traslucida, sembra come appesa alla tua figura scheletrica. Indossi lunghe vesti nere, ricamate in argento, sotto un corpetto antischegge che ti ha difeso in azione già molte volte.

Profilo Cimbria

AC	AB	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Sim
28	39	23	38	32	33	30	38	33

Movimento: 3/6/9/18 **Ferite:** 11

Punti Fato: 3

Abilità: Alfabetismo (Int), Conoscenze Comuni (Adeptus Arbites, Imperium) (Int), Consapevolezza (Per), Intuizione (Per), Investigare (Sim), Parlare Lingua (Basso Gotico, Gergo della Nave) (Int).

Talenti: Addestramento nelle Armi Base (PS), Addestramento nelle Armi da Mischia (Primitive), Addestramento nelle Pistole (Las), Ricarica Rapida.

Armatura (Antischegge): Corpetto Antischegge (Corpo Punti Armatura 3).

Armi: Pistola Laser con 2 Batterie (Pistola[Las]; 30m; CdF S/—/—; Danni: 1d10+2 E; Caricatore 30; Ricarica: Intera), Fucile da caccia con 3 Caricatori (Base [SP]; 150m; CdF S/—/—; Danni: 1d10+3 I; Caricatore 5; Ricarica: Intera), Manganello (Mischia [Primitiva]; Danni: 1d10+2 I), Tirapugni (Mischia [Primitiva]; Danni: 1d5+1 I), Coltello (Mischia [Primitiva]; Danni: 1d5+2 T).

Equipaggiamento: Uniforme di Fattura Buona, CI da Arbitrator, orologio, pacco di Bastoncini-Lho.

IORGO

Novizio Uomo da Mondo Imperiale

“Anche le anime più nere si consumeranno di fronte alla luce dell’Imperatore.”

Per tutta la tua vita sei stato al servizio del Dio Imperatore dell’Umanità. Nato orfano e cresciuto sul Mondo Santuario di Drusus, un pianeta che porta il nome del santo che condusse il Settore Calixis nella luce dell’Imperium. Ogni giorno hai seguito i tuoi sacri doveri per nutrire l’anima, cercando quella guida spirituale in modo che tu potessi fornire consiglio alle migliaia di pellegrini che scendevano sul più sacro dei mondi.



Hai fatto molta strada dai giorni della tua giovinezza; i tuoi superiori sono contenti del tuo zelo, della tua fede e della devozione assoluta al tuo lavoro, tanto che ti hanno mandato a officiare i sacramenti del Credo alle brulicanti masse delle città-formicaio di Scintilla.

Credendo che ti avessero mandato a curare le anime della nobiltà nelle torri più alte del Formicaio Sibellus, è stata una dura scoperta sapere che eri stato inviato a portare la luce dell’Imperatore tra coloro che vivono nei blocchi abitativi dei livelli inferiori. Indubbiamente l’Imperatore opera in modo misterioso e chi sei tu per mettere in dubbio il compito che ti è stato affidato? Così, per dieci lunghi anni, hai portato la parola dell’Ecclesiarchia a coloro che ne avevano più bisogno. Questo sino a poco tempo fa, quando uno straniero si è precipitato senza presentarsi nelle tue stanze. Temendo che qualche malavitoso del sotto-formicaio avesse ottenuto il codice d’accesso al tuo appartamento, hai impugnato la tua pistola e sparato freneticamente alla figura scura che si avvicinava al tuo letto. Prima che te ne rendesti conto, lo straniero ti ha disarmato e bloccato le braccia in una stretta micidiale. Le tue gambe hanno ceduto mentre lui ti ha sussurrato che il suo nome è Zerbe, un Inquisitore al servizio dei Sacri Ordo e che è venuto per te. Mentre recitavi disperato la tua ultima preghiera preparandoti alla morte, lui è scoppiato in una risata, dicendo che non era lì per vederti morto ma perché richiedeva il tuo servizio nella sua banda di Accoliti!

La tua fede salda ti ha mantenuto puro nel corpo e

nella mente. Sei adesso ben preparato nel confrontarti con il mondo degli uomini e hai dimostrato un’inusitata capacità nel dire le giuste parole a chi incontri sul tuo cammino— che si tratti di recitare le dolci frasi delle sacre scritture ai poveri lavoratori delle industrie belliche sia di scaricare una salva di proiettili contro i pagani per purificarne il corpo e la mente!

Profilo Iorgo

AC	AB	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Sim
38	37	26	36	42	28	35	31	34

Movimento: 4/8/12/24 **Ferite:** 12

Punti Fato: 2 **Abilità:** Alfabetismo (Int), Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Ecclesiarchia) (Int), Esibirsi (Cantante) (Sim), Mestiere (Cuoco) (Int), Parlare Lingua (Basso Gotico) (Int).

Talenti: Addestramento nelle Armi Base (Primitive), Addestramento nelle Armi da Mischia (Primitive), Addestramento nelle Pistole (PS), Resistente (Caldo) (+10 Bonus per resistere Calore/Fiamme).

Armi: Revolver a Proiettili con 2 Caricatori (Pistola [PS]; 30m; CdF S/–/–; Danni: 1d10+2 I; Caricatore 6; Ricarica 2 Azioni Intere), Balestra con 6 Quadrelli (Base [Primitiva]; 30m; CdF S/–/–; Danni: 1d10 T; Caricatore 1; Ricarica 2 Azioni Intere), Martello (Mischia [Primitiva]; Danni: 1d10 I; Primitiva, Sbilanciata [–10 a Parare]).

Armatura (Primitiva): Cotta di Maglia (Braccia, Corpo, Gambe Punti Armatura 3).

Equipaggiamento: Medaglione Aquila, vesti dell’Ecclesiarchia (abito di Fattura Buona), 4 candele, portafortuna (teschio), zaino.

JERICUS

Archivista Uomo da Mondo Imperiale

“La conoscenza ci guida, ci mostra la via nell’oscurità.”

Non ricordi se c’è mai stata la pace sul tuo mondo natio perché hai conosciuto solo la guerra. Nascere, crescere e sopravvivere— ecco cosa bisogna pensare, null’altro.

Sei comunque stato uno dei fortunati, qualcuno direbbe protetto dal divino, che è sopravvissuto a un’infanzia in una zona di guerra. Ritrovato ancora piccolo tra le rovine della casa dei tuoi genitori, unico ancora in vita, sei stato portato dai soldati della Guardia in un campo profughi, dove la tua brillante intelligenza e una pronta memoria ti hanno fatto emergere tra gli altri sfortunati. Presto sei divenuto apprendista dei copisti, gli Adepti Imperiali, che catalogano e registrano incessantemente tutte le lavorazioni nell’Imperium.

Dopo dieci anni di fatiche, con le tue dita che sembravano macchiate per sempre dalle montagne d’inchiostro che il tuo lavoro ha consumato, sei stato distaccato presso l’Ufficio Determinus Libratum, all’interno delle viscere degli anonimi uffici di pietra nera dell’Administratum. Qui ti è stato richiesto di catalogare, classificare e portare migliaia di tomi di antiche conoscenze per i tuoi superiori. Nonostante le restrizioni imposte su cosa tu potessi o non potessi leggere, non hai potuto resistere a gettare uno sguardo oltre le copertine di questi libri. Mentre molti non erano altro che elenchi di numeri o nomi, alcuni parlavano di strani personaggi e fatti antichi che sarebbe meglio non consultare. E’ stato quando leggevi di nascosto uno di questi libri dalla copertina di cuoio nero, che sei stato scoperto da un uomo sinistro dalla veste nera, un uomo i cui profondi occhi neri hanno scandagliato dentro di te alla ricerca della tua stessa anima. Poi è scomparso, velocemente e improvvisamente com’era apparso.

Poco dopo sei stato chiamato dai tuoi superiori e ti è preso un colpo nel vedere quello sconosciuto dagli occhi scuri parlare con i tuoi capi. Da allora quell’uomo dagli occhi scuri è il tuo nuovo signore, un uomo conosciuto come il Lord Inquisitore Zerbe.

Porti normalmente la veste marrone dell’Admi-



nistratum, hai capelli castani scuri e la tua faccia è solcata da una cicatrice che ha ricevuto quando eri giovane.

Profilo Jericus

AC	AB	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Sim
27	32	32	34	36	38	40	38	34

Movimento: 4/8/12/24 **Ferite:** 10

Punti Fato: 2

Abilità: Alfabetismo (Int), Cifrari (Accoliti) (Int), Conoscenze Comuni (Administratum) (Int), Conoscenze Comuni (Imperium) (Int+10), Conoscenze Accademiche (Leggende) (Int+10), Mestiere (Copista) (Int), Parlare Lingua (Basso Gotico) (Int).

Talenti: Addestramento nelle Pistole (PS), Scatto, Sonno Leggero.

Armi: Revolver a Proiettili con 2 Caricatori (Pistola [PS]; 30m; CdF S/-/-; Danni: 1d10+2 I; Caricatore 6; Ricarica 2 Azioni Intere), Bastone (Mischia [Primitiva]; Danni: 1d10+1 I; Bilanciata [+10 alla Parata]), Coltello (Mischia o da Lancio [Primitiva]; Danni: 1d5+2 T).

Equipaggiamento: Vesti dell’Administratum (abito di Fattura Normale), autopenna, orologio, lavagna dati, zaino.