*In un mondo dominato dalle Megacorporazioni
un manipolo di eroi combatte i seguaci degli
Apostoli del Male in battaglie epiche*

MUTANT CHRONICLES

Doomtrooper

Card Game

"In principio erano le tenebre del vuoto siderale... Il genere umano si era battuto a lungo per liberarsi dai vincoli della gravità, nel tentativo si sfuggire dall'inferno che egli stesso aveva creato sulla Terra, il pianeta delle opportunità fallite. Ma la libertà ha un prezzo e, deboli ed indifesi, caddero vittime delle Megacorporazioni. Accecate dall'avidità si spinsero fin sul decimo pianeta conosciuto come Nero risvegliando la Bestia dormiente...
Fu così che l'Oscura Legione apparve portando con sé morte e distruzione.
Ora è tempo di vincere la nostra paura e levare le nostre spade contro le forze dilaganti dell'Oscura Simmetria. Questo è il tempo degli eroi..."

A cura di Daniele Beruatto

“Tutto ebbe inizio con gli Imperiali e le loro truppe maledette. Essi furono i primi ad atterrare sul decimo pianeta conosciuto come Nero; i primi a scavarne il terreno vergine, i primi a scoprirne il Grande Buio che celava l’Oscura Legione...

“Ora sono ovunque; da quel maledetto giorno in cui venne trovata nelle viscere di Nero la Lapide d’Acciaio, l’umanità non ha più pace. Il sigillo che imprigionava i cinque Apostoli e le loro truppe era oramai infranto. Da allora nessuno più è al sicuro dall’Oscura Legione. Neppure i maestosi poteri delle Megacorporazioni sono in grado di sostenere il Grande Buio. Che si tratti dei membri della maledetta Corporazione Imperiale, degli onorevoli Mishima, dei potenti Bauhaus o delle forze pseudorobotiche della Cybertronic, nessuno può vincere il Buio. Neppure la Santa Fratellanza, i cui membri manipolano l’Arte misteriosa, possono opporsi all’appello dell’Eresia.

“Ringraziate il Cardinale per aver costituito l’Alleanza. Fu lui a riunire i migliori elementi del Sistema Solare nei Doomtrooper. E fu l’Alleanza a dare inizio alla Santa Crociata contro la terrificante Oscura Simmetria. Possano loro essere benedetti per sempre.

“I Doomtrooper sono la nostra unica speranza, tuttavia essi non sono infallibili. I mandati Corporativi hanno ancora priorità all’interno dei loro ranghi. Ufficialmente le Corporazioni sono unite da fragili alleanze e vige la regola della non violenza ma, sul campo di battaglia, un soldato Corporativo è un nemico quanto lo sono i membri dell’Oscura Legione. I Doomtrooper non sempre riescono a dimenticare le antiche rivalità, neppure alla vista dei guerrieri dell’Oscura Legione. Mi auguro che la luce del Cardinale sappia illuminare il loro cammino...”

- Dall’Ottava Cronaca. “Le Megacorporazioni e l’Alleanza”
di Maximus Lucretius

Indice

Introduzione
Il mondo di Mutant Chronicles

1. Le Corporazioni Mercantili
2. La società e gli stili di vita
3. I conflitti
4. L'Alleanza

Parte Prima
L'Alleanza

Capitolo 1
La Corporazione Capitol
1. Organizzazione della Corporazione
2. Il cittadino Capitol
3. Marte e San Dorado
4. I guerrieri della Corporazione Capitol
5. Armi ed Equipaggiamenti Capitol

Capitolo 2
La Corporazione Bauhaus
1. Il popolo prescelto
2. La società Bauhaus
3. La dottrina militare Bauhaus
4. L'esercito
5. Le uniformi della Bauhaus
6. Venere e Heimburg
7. I guerrieri della Corporazione Bauhaus
8. Gli Ordini Speciali. Gli Ordini delle Guardie
9. Armi ed Equipaggiamenti Bauhaus

Capitolo 3
La Corporazione Mishima
1. Mercurio e Longshore
2. L'industria Mishima
3. La tradizione Mishima
4. La politica delle minacce
5. I poteri Ki
6. I guerrieri della Corporazione Mishima
7. Armi ed Equipaggiamento Mishima

Capitolo 4
La Corporazione Imperiale
1. La nascita di un Impero
2. Il Ministero della Guerra
3. Le installazioni Imperiali
4. Lo spirito Imperiale
5. I Clan Imperiali

6. I guerrieri della Corporazione Imperiale
7. Armi ed Equipaggiamento Imperiali

Capitolo 5
La Corporazione Cybertronic
1. La fondazione
2. La parola del Cardinale
3. La Cybertronic e le Corporazioni: fatti e teorie
4. I guerrieri della Cybertronic
5. Armi ed Equipaggiamento Cybertronic

Capitolo 6
L'Alleanza (Non disponibile)
1. La nascita dell'Alleanza
2. Organizzazione interna
3. La sicurezza interna
4. I Doomtrooper
5. Armi ed Equipaggiamenti

Capitolo 7
La Fratellanza
1. La nuova luce
2. La chiamata del Cardinale
3. Il Libro della Legge
4. Le Cronache Mutanti
5. Le Cattedrali
6. La Curia e i Quattro Direttorati
7. L'Arte Mistica
8. I guerrieri della Fratellanza
9. Armi ed Equipaggiamento della Fratellanza

Capitolo 8
Indipendenti e Mercenari
1. Generici, Indipendenti e Mercenari
2. Armi ed Equipaggiamento

Parte Seconda

L'Oscura Legione

Capitolo 1.
La Grande Oscurità
1. L'avvento della Grande Oscurità
2. L'Oscura Simmetria
3. Gli Apostoli Oscuri
4. I Nefariti
5. Armi ed Equipaggiamenti

Capitolo 2
Ilian, la Signora del Vuoto
1. Le Cittadelle di Ilian
2. I guerrieri seguaci di Ilian

Capitolo 3
Muawijhe il Signore dei Sogni
1. Le Cittadelle di Muawijhe
2. I guerrieri seguaci di Muawijhe

Capitolo 4
Semai, il Signore dell'Odio
1. Le Cittadelle di Semai
2. I guerrieri seguaci di Semai

Capitolo 5
Algeroth, il Signore della Guerra
1. Le Cittadelle di Algeroth
2. La Tecnologia Oscura
3. I Doni Biotecnologici
4. Le Legioni di Algeroth e le loro tecniche di combattimento
5. I guerrieri seguaci di Algeroth
6. Le unità speciali
7. Armi ed Equipaggiamenti

Capitolo 6
Demnogonis il Corruttore
1. Le Cittadelle di Demnogonis
2. I guerrieri seguaci di Demnogonis
3. Armi ed Equipaggiamenti

Capitolo 7
Gli Eretici
1. I Corruttori
2. I Doni Oscuri
3. Eretici
4. Armi ed Equipaggiamenti

Parte Terza

Dark Eden, il Paradiso Perduto

Capitolo 1
L'Agonia della Terra
1. Prima Della Caduta
2. Omega
3. Gli Ultimi Giorni Della Terra
4. Il Nuovo Mondo

Capitolo 2
La Tribù dei Crescentia
1. Le Piramidi
2. La Profezia
3. I Profeti
4. Aspetto
5. Governo

Capitolo 3
La Tribù dei Figli di Rasputin
1. I Primi Zar
2. La Società
3. XIII VON BERN

Capitolo 4
La Tribù della Triade Luterana
1. Il Primo Martirio
2. La Purificazione
3. La Società Della Triade
4. Il Duomo
5. Il Silenzio
6. Gli Eretici

Capitolo 5
La Tribù dei Templari
1. La Nuova Umanità
2. Le Crociate
3. La Società
4. Il Governo

Introduzione

1. Le Corporazioni Mercantili

"Così i Mercanti si riunirono e guardando la terra, la divisero tra loro. Costruirono immensi templi e raccolsero i loro discepoli. Si isolarono dal mondo, mentre i loro guerrieri sorvegliavano i confini delle terre designate a loro dimora. Pochi riuscirono a vedere lo splendore al di là delle immense mura; ancora meno uscirono per poterlo raccontare. Il potere dei Mercanti crebbe, e presto controllarono le terre al di là delle mura, e coloro che le abitavano. Ma come sempre capita agli uomini privi della Luce del Cardinale, presto i Mercanti litigarono fra loro. Fu così che cominciarono le lotte per il controllo delle terre e dell'oro..."
- Dall'Ottava Cronaca. "Le Corporazioni e l'Alleanza"
di Lucretii Marcellianus

Il mondo di Mutant Chronicles è quello di un lontano futuro. Un mondo in cui le vecchie nazioni, come noi le conosciamo, sono scomparse, sostituite da nuovi organismi politici ed economici chiamati Corporazioni. Lo stesso concetto di nazione è scomparso. L'umanità ha abbandonato il vecchio pianeta madre, la Terra, reso inabitabile da secoli di sfruttamento ed inquinamento e si è espansa sugli altri pianeti del Sistema Solare.

Quattro Megacorporazioni sono sopravvissute alle strenue e lunghe lotte politiche, finanziarie e militari che hanno devastato il Sistema Solare in questi anni di espansione e di conquista: la Capitol, la Bauhaus, la Mishima e la Corporazione Imperiale. A queste se ne è aggiunta una quinta, fulmineamente ascesa al loro pari e sulle cui origini e reale forza poco o nulla si sa: la misteriosa Cybertronic.

Decenni di guerre inutili e sanguinose hanno fatto finalmente capire alle Corporazioni che il persistere le avrebbe portate all'autodistruzione. Per evitare un simile destino è stata creata l'Alleanza, la cui sede si trova a Luna City. Con il trattato di Pax Luna il nostro satellite è divenuto terra neutrale, aperta a tutte le Corporazioni. Nella gigantesca sede centrale dell'Alleanza lavorano migliaia di rappresentanti civili e militari di ogni Corporazione, nonché alcuni membri della Fratellanza, con il compito di regolare ogni conflitto economico o politico che potrebbe sorgere tra le Megacorporazioni.

A questo scopo se ne è aggiunto un altro, ben più importante per le sorti dell'umanità: la lotta contro l'Oscura Legione. Luna City è divenuta il Quartier Generale degli eserciti dell'umanità impegnati nel titanico sforzo di scacciare l'invasione del Male. Per evitare problemi derivanti

dall'utilizzo di reparti con tattiche ed armamenti diversi, l'Alleanza ha creatto il proprio esercito: i temibili Doomtrooper.

2. La società e gli stili di vita

La società è estremamente complessa e variegata ad ogni livello, in ogni settore di attività. Ogni cittadino fa parte di una Corporazione. Nate come singoli gruppi economici-industriali, le Corporazioni più grandi, sempre in eterna lotta fra di loro per la predominanza sui mercati, hanno assunto il controllo delle imprese più piccole e le hanno inserite all'interno dei loro piani di sviluppo e di crescita. La gente ormai vive e a lavora per le Corporazioni e si è disabituata a pensare che possano esistere altre forme di organizzazione politica e sociale. Nell'uomo comune è ormai profondamente radicato il senso di appartenenza alla Corporazione per cui lavora, organizzazione totalizzante che gli offre un lavoro, una casa, un avvenire sicuro al suo interno senza il timore di povertà e malattie. Questa filosofia di vita era stata ormai accettata supinamente dalla gente molto prima che apparisse la Fratellanza, con il suo nuovo ruolo di guida morale e spirituale.

Una grande Corporazione svolge gli stessi compiti di una nazione e possiede un proprio governo, una propria politica, un proprio territorio ben controllato e difeso e, soprattutto, un proprio esercito agguerrito pronto a tutto per difenderne i principi, gli ideali e i mercati.

Oggi le cinque Megacorporazioni governano tutti i mondi abitati. Le Megacorporazioni sono delle gigantesche entità, organizzazioni titaniche che controllano l'intera umanità piegandola ai propri valori. Alla base di tutto vi è la continua ricerca del profitto. Esse producono ogni cosa, dai viveri alle armi. I loro dipendenti sono milioni e la loro ricchezza inimmaginabile. Lavorare per una Megacorporazione significa aderire, obbligatoriamente, ad uno stile di vita e dedicarsi anima e corpo alla sua causa. In ogni momento della giornata i cittadini sono bombardati dalla propaganda dei loro datori di lavoro, volta a cercare consensi e a creare una forte base popolare.

Seppur ogni Corporazione sia volta al rigido controllo al suo interno, vi sono sensibili differenze fra di loro. I cittadini della Capitol, consci di essere gli unici a vivere in un clima democratico, svolgono al meglio i loro compiti per mantenere la propria autonomia, rispondendo alle provocazioni dei rivali con attacchi armati. I "camerati" della Bauhaus, presieduti dai quattro Duchi Elettori, lavorano duramente per difendere la ricchezza della loro Corporazione, benedetti dalla Fratellanza: orgogliosi dei loro standard di vita superiore alla media non si pongono problemi ad intervenire militarmente per ristabilire la loro supremazia. I servitori dei Signori Ereditari della Mishima, carichi di secoli di tra-

dizione, sono pronti a dare la vita per proteggere le proprie terre e difendere il nome dei loro padroni. I membri della Corporazione Imperiale, forti della loro secolare fierezza, impongono con determinazione una severa politica del profitto, espandendo i confini del loro dominio con improvvise azioni commando. Gli enigmatici dipendenti della Cybertronic, infine, consapevoli del clima di sfiducia che li circonda, difendono strenuamente i propri segreti, sviluppando nel contempo nuove meraviglie tecnologiche biomeccaniche.

Da tutto questo nascono i conflitti che scuotono l'intero Sistema Solare. Capitol contro Bauhaus, Mishima contro Imperiali e i Cybertronic, misteriosi ed inquietanti, contro tutti gli altri. I conflitti si estendono dai rossi deserti di Marte alle afose giungle di Venere. Le linee di combattimento sono tracciate nelle vaste caverne sotterranee di Mercurio fino agli inferni ghiacciati della Cintura degli Asteroidi. Non esiste pace, solo brevi periodi di calma che i combattenti utilizzano per rinforzare i proprio schieramenti in previsione del prossimo scontro.

3. I conflitti

L'Esodo

Terra. Fine del Ventitreesimo Secolo.

Il suolo, impoverito da millenni di sfruttamento e inaridito dagli esperimenti nucleari stava morendo. Milioni di uomini dovettero affrontare lo spettro della fame. Il controllo delle riserve alimentari divenne l'obiettivo primario di ogni Corporazione e, per evitare un'ennesima guerra mondiale, si cominciò ad ipotizzare la colonizzazione dello spazio. Nelle sale riunioni dei grandi grattacieli si elaborarono grandiosi progetti e senza badare a spese vennero costruite lucenti astronavi dallo scafo d'argento. Interi pianeti vennero raggiunti e terraformati: Luna, Marte, Venere furono i primi insediamenti umani. La Terra venne saccheggiata di ogni risorsa nell'attesa del giorno in cui le Megacorporazioni avrebbero potuto annunciare apertamente i loro piani.

E venne il momento dell'Esodo, quando milioni di umani, selezionati accuratamente, salirono sulle grandi Arche spaziali lasciando i meno fortunati abbandonati per sempre nelle Terre Maledette. Era il tempo della speranza, l'alba di una nuova era, seppur per pochi.

I figli delle Megacorporazioni atterrarono nelle località da tempo prescelte. Ogni Corporazione aveva un sogno, la visione di un mondo perfetto, un ideale a cui tutti i suoi membri aspiravano. Ogni Corporazione tentò, così, di creare le sue utopie nei nuovi mondi del Sistema Solare. I primi a colonizzare un altro mondo furono gli orgogliosi pionieri della Capitol, che fondarono il primo insediamento umano extra-

Terra sulla Luna, primo nucleo della metropoli di Luna City, per poi spingersi sul pianeta Marte, dove colonizzarono le fertili pianure battezzate poi Freedom Lands, le Terre della Libertà. Le altre Corporazioni risposero subito alla loro sfida. La Bauhaus si stabilì nelle rigogliose giungle di Venere, fondando città e fabbriche all'interno di tenute sterminate, combattendo sconosciuti mostri e sopportando condizioni climatiche inumane pur di fondare un nuovo mondo perfetto. Gli Eletti della Mishima scavarono le loro città sotteranee nelle roventi sabbie dei deserti di Mercurio, portando la luce là dove era esistita solo l'oscurità. Le Legioni Imperiali presero possesso della Fascia degli Asteroidi per spingersi poi ancora più lontano fino agli estremi confini del Sistema Solare stesso, fino a giungere sul Decimo Pianeta, oltre l'orbita di Plutone, su Nero. Ovunque l'attività era incessante. Tutti i nuovi mondi erano enormi formicai industrializzati. Vennero fondate grandi città, aperte nuove rotte commerciali. Solo la Terra, sfruttata e abbandonata ormai a se stessa, non subì gli influssi positivi del tempo, degenerando fino alla barbarie.

La Prima Guerra Corporativa e la nascita della Fratellanza

Le Corporazioni erano pienamente soddisfatte. L'intero Sistema Solare era sotto il loro controllo e nulla minacciava il loro dominio. Possedevano i segreti di una tecnologia impensabile: potevano curare i malati, sfamare interi popoli, terraformare i pianeti. Ma tutto questo non durò a lungo.

Il declino iniziò quando l'Oscura Simmetria, l'Anima Oscura, penetrò per la prima volta nel nostro mondo. Strani eventi si verificarono con inquietante regolarità. Complessi sistemi tecnologici si bloccarono, centrali energetiche esplosero, distruggendo città intere e le Macchine Pensanti sembrarono impazzire, falciando con le armi automatizzate la popolazione inerme. La rete creditizia elettronica collassò, mettendo in ginocchio l'intera economia. Nuove epidemie sterminarono gli abitanti dei pianeti e la sfiducia e il sospetto si insinuarono ovunque. Influenze maligne saturarono le Macchine Pensanti, fabbricando prove contro le Corporazioni rivali. Nella confusione nessuno fu più in grado di ricostruire la verità. Mentre interi sistemi informatici crollavano, intere biblioteche di informazioni sparirono nel nulla. L'intera economia, su cui si basava il benessere delle popolazioni, svanì nel giro di una notte. Mentre le fabbriche automatizzate si bloccavano, scoppiarono le prime rivolte. Iniziò così un'era di morte, segnata dallo scoppio della Prima Guerra Corporativa.

Nella parte meridionale di Marte, la più fertile e prospera dell'intero Sistema Solare, si scontrarono le truppe Capitol, Mishima e Imperiali, mentre nell'Arcipelago Graveton di Venere Bauhaus, Mishima e Capitol si contendevano il dominio delle terre più fertili di tutto il Sistema Solare.

Senza scrupoli le Corporazioni attaccarono con ferocia i loro nemici, macchiandosi si crimini inauditi. La paura dilagò. Fragili alleanze videro la luce solo per essere infrante in giorno seguente. Fu allora che nacquero i terribili rancori che ancora oggi avvelenano i rapporti fra le Corporazioni.

In quest'epoca oscura apparve un uomo di speranza: Nathaniel Durand. Fu il primo Cardinale della Fratellanza. Mise in guardia l'umanità annunciando il pericolo dell'Oscura Simmetria, svelando la corruzione delle Macchine Pensanti e predicando la loro distruzione. I cittadini, convinti dai suoi sermoni, assalirono i grandi calcolatori, demolendo macchinari e centrali energetiche. Alla costante ricerca di nuove armi da contrapporre all'avanzata del Male, Durand scoprì l'Arte, concentrando in sé la forza della Luce. Insegnò ai suoi primi discepoli questa mistica conoscenza e li inviò in ogni pianeta a diffondere il suo messaggio di speranza. Il loro messaggio fu bene accolto e presto l'influenza di Nathaniel divenne una realtà in seno a ogni Corporazione. Dopo anni di guerre e di massacri, la gente intravide una via d'uscita dal tunnel di violenze in cui l'umanità era sprofondata. La sua popolarità crebbe al punto che le Corporazioni dovettero riconoscerne pubblicamente l'autorità spirituale. Fu così che il messaggio di Nathaniel venne diffuso su tutti i pianeti e nacque la sua Chiesa, la Fratellanza. Nathaniel venne proclamato il primo Cardinale, diventando il leader spirituale e tempolare più potente mai esistito. Nei primi anni del suo regno, miliardi di persone vennero accolte all'interno della Fratellanza, ansione di ascoltare i suoi insegnamenti. Ognuno di essi rinunciò a un decimo dei propri redditi per finanziare la missione evangelizzatrice del Cardinale. Nathaniel ordinò personalmente la fondazione dei Quattro Direttorati e impiegò i fondi raccolti per costruire le maestose Cattedrali, imponenti strutture, bastioni di fede, fari di speranza e di luce torreggianti sopra le città.

Insieme all'organizzazione della sua Chiesa, Durand formulò i tre Dogmi centrali che ancora oggi sono rispettati da ogni membro della Fratellanza fino alla morte.

Primo Dogma - obbedirai al Cardinale in ogni cosa, poiché la sua saggezza è incontestabile.

Secondo Dogma - dovrai arruolare altri uomini nella Fratellanza, per il bene della Fratellanza e di loro stessi.

Terzo Dogma - dovrai costantemente guardarti dall'immonda influenza dell'Oscura Simmetria su te stesso e sugli altri.

I Fratelli che seguono questi tre Dogmi rispondono ai bisogni del Cardinale e della Fratellanza, cercando di perseguire nello stesso tempo il

bene maggiore per l'umanità. Questi membri benedetti saranno ricordati in eterno dal Cardinale e dagli altri leali Confratelli.

Consapevole che l'umanità divisa sarebbe stata facile preda dell'Oscurità, il Cardinale si adoperò per porre fine alle guerre corporative, minacciando severe punizioni laddove la sua parola fosse rimasta inascoltata. Seppur esitante ogni Megacorporazione aderì, inviando i propri emissari a siglare un trattato di pace. Dopo venticinque anni di strenue trattative venne finalmente firmato il Trattato di Heinburg, che poneva fine alla Prima Guerra Corporativa. A salvaguardia di questa difficile tregua venne fondata l'Alleanza, sorta di assemblea che avrebbe dovuto facilitare i rapporti fra le varie Corporazione e risolvere in modo pacifico ogni possibile fonte di conflitto fra di loro.

Il Primo Sigillo di Protezione e l'avvento degli Apostoli Oscuri

Quando i coloni della Corporazione Imperiale raggiunsero Nero, il pianeta al di là di Plutone, il Primo Sigillo di Protezione venne spezzato, i servitori dell'Anima Oscura vennero nuovamente liberati, e un'ondata di terrore percorse il Sistema Solare. Alcuni Mistici della Fratellanza impazzirono, altri divennero Eretici, profeti dell'Oscurità. Per un anno intero la popolazione ebbe incubi terribili, finché l'incubo divenne realtà. L'Oscura Legione avanzante distrusse mondi interi, lasciando alle sue spalle distruzione, morte e disperazione. Enormi Cittadelle sorsero sui pianeti abitati dall'uomo e, nonostante l'enorme potenza militare, le Megacorporazioni si trovarono impreparate ad affrontare un simile nemico. Ampie regioni di Marte, Venere e Mercurio caddero nelle mani degli invasori. Armate mostruose avanzarono attraverso i mondi. Solamente Luna, sede del Cardinale e della principale Cattedrale, fu risparmiata venendo presto invasa da rifugiati provenienti da tutto il Sistema Solare. L'essenza dell'Oscura Simmetria si manifestò in tutto il suo orrore.

Su Venere, infine, apparve per la prima volta il possente Algeroth, Apostolo della Guerra e Signore della Tecnologia Oscura. Moltitudini di Legionari Non-morti guidati da Necromutanti, possenti Ezoghoul e terribili Razide dalla pelle d'acciaio travolsero gli eserciti umani. Nulla poteva opporsi a lui, le sue armate sovrastavano quelle di ogni Megacorporazione e le sue armi erano terribili e incomprensibili.

Solo il Cardinale non si fece prendere dalla disperazione. Egli aveva fiducia nell'inevitabile trionfo dell'umanità e nella sua redenzione. Consapevole della propria responsabilità convocò i capi di tutte le Megacorporazioni e indicò loro la via. Superando la loro naturale reticenza riuscì a convincerli che solo con la fede era possibile vincere un nemico di tale entità e che, pertanto, Inquisitori e Missionari dovevano mescolarsi tra le truppe per diffondere la Sacra Parola e sollevare gli

spiriti dalle paure primordiali. In caso contrario l'Oscura Legione avrebbe certamente trionfato. La Luce e la speranza riempì i cuori di chi ascoltava il Cardinale e i suoi discepoli e le armate dell'umanità cessarono di ritirarsi iniziando una resistenza ad oltranza.

Non vi furono più facili vittorie per i seguaci dell'Oscurità e le forze del Male incontrarono guerrieri determinati, consci delle responsabilità che gravavano su di loro. Il Cardinale stesso preparò alla battaglia i reparti d'élite delle Corporazioni. Al suo fianco si chierarono i Sea Lion della Capitol, gli Hatamoto della Mishima, i Ranger Venusiani della Bauhaus e i Blood Beret Imperiali, unità rinforzate da contingenti della Fratellanza appartenenti al Secondo Direttorato. Nella storia dell'umanità non si era mai vista una simile riunione di eroi... Il piano di Durand era semplice: andare su Venere per affrontare apertamente Algeroth.

I guerrieri dell'umanità affrontarono un'orda gigantesca di Ezoghoul, Legionari, Nefariti e Centurioni, proteggendo il Cardinale e permettendogli di arrivare sino al cospetto di Algeroth. Per un giorno e una notte interi i due lottarono strenuamente: la Spada Sacra di Durand rimbalzava sull'Armatura dell'Oscura Simmetria, mentre i proiettili di tenebra di Algeroth non riuscivano a passare le Sacre Vesti del Cardinale. Il potere dell'Oscura Simmetria assalì a ondate la Luce, tantando di soffocarla ma alla fine il Cardinale ebbe il sopravvento. Algeroth fuggì all'interno della sua Cittadella, inseguito da Nathaniel. Nel suo tempio, davanti all'altare, Algeroth venne sconfitto ma, al contempo, Durand venne ferito mortalmente.

Nathaniel Durand, il primo Cardinale, cadde nel momento del suo massimo trionfo. I festeggiamenti per la vittoria furono velati dall'amarezza della perdita del leader supremo. Il suo successore, il Cardinale Toth, prese le redini della guerra e portò l'umanità alla vittoria. Una per una le Cittadelle caddero e le armate dell'Oscura Legione vennero sconfitte e ricacciate ai limiti del Sistema Solare.

L'Età della Fede

Come pegno per la gloriosa vittoria sorsero nuove Cattedrali, che divennero luogo di pellegrinaggio per i fedeli. Le Cronache della Fratellanza vennero incise, come già aveva iniziato a fare Durand, sulle sacre mura benedette e il Cardinale Toth promulgò tre Editti per assicurare pace e prosperità all'umanità. I concetti dei tre Editti sono, riassunti, i seguenti:

Primo Editto - non saranno mai più costruite Macchine Pensanti in grado di sostituire l'uomo;

Secondo Editto - non saranno più consentiti viaggi oltre l'orbita di Giove per non disturbare l'Oscura Simmetria;

Terzo Editto - saranno perseguiti tutti coloro che cercheranno di conoscere l'Oscurità.

Ebbe così inizio l'Età dell'Oro. I rappresentanti della Fratellanza erano ovunque e controllavano la società, assicurandosi che rimanesse pura nelle parole e nei comportamenti. Eliminarono l'Eresia e si assicurarono che i conflitti tra le Megacorporazioni venissero risolti in maniera pacifica. L'Oscurità si ritirò e per mille anni nessuno sentì più parlare degli Apostoli Oscuri.

La Seconda Guerra Corporativa

La maledizione dell'Oscura Legione venne dimenticata e gli uomini tornarono, dopo un periodo di pace che sembrava interminabile, a fronteggiarsi. La Triste Guerra all'interno della Corporazione Imperiale, la Guerra del Trono della Bauhaus e le guerre nell'Arcipelago di Graveton cancellarono il ricordo della santa crociata di Nathaniel e l'Oscura Legione divenne solo una leggenda. Dimenticata la gratitudine verso il Cardinale, le Corporazioni accusarono la Fratellanza di corruzione e venalità e, triste a dirsi, queste affermazioni racchiudevano molte verità. Uno dopo l'altro i tre Editti del Cardinale Toth vennero trasgrediti. Emerse una nuova Corporazione che ignorò le leggi contro le Macchine Pensanti, la Cybertronic. Nonostante i disperati appelli del Cardinale, basse questioni di interesse mossero le Corporazioni a scendere a patti con la nuova venuta, avvalorando in via di fatto la sua politica contraria al Primo Editto. Le macchine divennero il punti di forza di questa realtà commerciale e la fusione tra essere umano e bio-ingegneria divenne ben presto una triste realtà.

Fu inevitabile che il sorgere di una nuova potenza economica spezzasse l'armonia che la Fratellanza aveva creato. Si formarono nuove alleanze e l'equilibrio di mercato venne spezzato. Su Mercurio truppe Imperiali e Mishima si batterono per il possesso di Fukido. Su Venere le Corporazioni tornarono a scontrarsi per il possesso dell'Arcipelago di Graveton. Su Marte si contesero il controllo delle terre fertili. L'Età della Fede terminò bruscamente ed ebbe inizio la Seconda Guerra Corporativa. Fu un periodo difficile in cui ciascuno si preoccupò solamente di sopravvivere incurante agli sconvolgimenti mondiali. Solo l'Alleanza e la Fratellanza rimasero al di sopra dei conflitti, tentando con ogni mezzo di riportare la pace.

Nel caos totale alcune navi oltrepassarono l'orbita di Giove e, non incontrando alcuna resistenza, si spinsero fino a Nero. La loro scomparsa fu un avvertimento che nessuno ascoltò. Le guerre corporative continuarono. Fu allora che nei deserti di Marte apparve una Cittadella. La Capitol, memore del passato, inviò immediatamente dei

cacciabombardieri per estirpare questo bubbone infetto, ma la contraerea Imperiale spezzò l'impeto di questa missione. Ancora oggi gli storici cercano una risposta a questa azione inconsulta. Gli emissari del Cardinale e i reparti Doomtrooper vennero allora inviati per esplorare la Cittadella. I pochi sopravvissuti manifestarono al mondo la nuova minaccia. L'Anima Oscura era tornata: le Megacorporazioni tremarono.

Quella che tutti pensavano fosse solo una leggenda tornò ad essere una realtà: l'Oscura Legione era tornata. Altre Cittadelle apparvero in località remote, sorte dal nulla.

4. La nascita dell'Alleanza

Di fronte all'improvvisa apparizione delle forze dei cinque Apostoli Oscuri, anche le Megacorporazioni hanno dovuto prendere atto della futilità dei loro interessi personali. La potenza dei servitori degli Apostoli del Male è tale da costringere le Corporazioni a unirsi tra loro per combatterli. A questo scopo l'Alleanza, organizzazione creata in origine per facilitare il dialogo fra le varie Megacorporazioni, ha assunto il superiore e preciso ruolo di coordinare le azioni militari dei Doomtrooper, i migliori soldati di tutte le Corporazioni, addestrati in maniera esemplare per combattere l'Oscura Legione. La sede dell'Alleanza è esattamente al centro di Luna City. Il palazzo originale non è ormai più sufficiente a contenere tutti gli uffici dell'organizzazione. Dalle sue fondamenta essa si dirama in centinaia di cunicoli, in un dedalo di sotterranei che pare senza fine. Per ragioni di sicurezza il Corpo Direttivo è stato spostato in un Settore Segreto, lasciando come unico organo di potere presente il Consiglio Direttivo

Su tutti i mondi abitati del Sistema Solare oggi le Megacorporazioni e l'Oscura Legione combattono tra loro. Mercurio, feudo dell'antica e onorabile Mishima, è testimone di scontri quotidiani per il controllo delle enormi caverne sotterranee e le loro inestimabili miniere di minerali preziosi. Nelle giungle di Venere le armate umane stringono d'assedio le Cittadelle che sorgono nella giungla primordiale mentre le Megacorporazioni si contendono il possesso delle ricchezze dell'arcipelago Graveton. Tra le rovine di Marte i soldati si contendono ciò che rimane della regione più fertile del Sistema, minacciata dal lento incedere delle distese desertiche. Nella Fascia degli Asteroidi le truppe Imperiali e l'Oscura Legione si affrontano in battaglie senza fine. E anche sulla Terra, che era creduta abbandonata e inabitata, ciò che resta dell'umanità combatte per la sopravvivenza e combatte contro la presenza del Male...

Fino ad oggi il successo dell'Alleanza è stato solo parziale. Pur avendo inflitto immani sconfitte agli Apostoli, la loro infame presenza continua ad infestare la superficie di ogni pianeta. Come se ciò non bastasse, i

diverbi fra le Corporazioni si stanno nuovamente inasprendo e, mascherati da attentati terroristici, sono ricominciati i conflitti interni. Se l'uomo non riuscirà a superare l'avidità e i contrasti interni, certamente l'Oscurità prenderà il sopravvento.

In questo clima apocalittico l'umanità lotta per la sopravvivenza.

Solo i più forti prevarranno.

La Corporazione Capitol

Capitolo 1

"...e nel Mare della Tranquillità i pionieri innalzarono gli stendardi della Capitol, conquistando la Luna e poi Marte. La Corporazione crebbe per dominare l'umanità; il suo messaggio era chiaro, semplice e giusto. La cultura che esportava era generosa e convincente. Ovunque andassero, i pionieri stabilivano una nuova colonia. I nostri fratelli seguirono le loro tracce, ma furono scacciati, insultati e derisi da quegli uomini presuntuosi. Quando il primo segno del risveglio dell'Oscurità fu scoperto, i pionieri rabbrividirono e cercarono rifugio negli edifici che avevano costruito nei deserti lunari. Allora i nostri gloriosi fratelli misero a nudo la debolezza della Capitol e dei suoi insegnamenti, ma era ormai troppo tardi. Presto la Corporazione iniziò a dissanguarsi in guerre senza fine. Eppure quegli uomini resistettero, aggrappandosi anche al più tenue filo di speranza, contro le previsioni dei Profeti e dei Veggenti: avevano una forza che noi non sospettavamo. Il loro coraggio fu ineguagliabile. Questo rese la Capitol una vera potenza, temuta e rispettata. Quando la Capitol iniziò il proprio cammino incontro all'Oscurità, venne l'Era del Cardinale Nathaniel"
- Dall'Ottava Cronaca: "Le Corporazioni e l'Alleanza"
di Lucretii Marcellianus

La Corporazione Capitol è la più grande e la più differenziata fra le cinque Megacorporazioni esistenti, sorretta e governata da principi di democrazia e liberalismo. Diversamente da quanto avviene nelle altre Corporazioni, nella Capitol a nessuno è preclusa la possibilità di far carriera e di entrare a far parte della classe dirigente imprenditoriale... a patto di averne le possibilità economiche.

Vera potenza militare, la missione della Capitol è quella di diffondere in tutto il Sistema Solare condizioni economiche ottimale per espandere i propri mercati. La filosofia d'affari della Corporazione è semplice: "Diteci cosa volete, noi ve lo produrremo". Alla costante ricerca di maggiori quote di mercato, la Capitol si caratterizza per una produzione di massa a bassi costi e con una qualità accettabile al grande pubblico. Ingenti somme vengono investite ogni anno in ricerche di mercato e in pubblicità e le esportazioni vengono effettuate al minor prezzo possibile per eliminare dal mercato le ditte concorrenti. La produzione industriale della Capitol supera quella di tutte le altre Corporazioni (la Mishima, seconda per dimensioni, è inferiore del 20%) ed è sempre caratterizzata da una progettazione moderna.

La filosofia Capitol si rispecchia nei rapporti con i concorrenti: apertura e diplomazia sono le parole d'ordine e persino la Corporazione Imperiale viene a volte perdonata. L'impero d'affari Mishima e Mercurio sono i principali mercati Capitol, pertanto raramente vi sono scontri tra le due

Corporazioni. La Capitol importa molti prodotti elettronici a basso costo che distribuisce attraverso le proprie catene di supermercati. I prodotti raffinati e carissimi della Bauhaus trovano molti estimatori tra la popolazione più benestante Capitol. A sua volta la Bauhaus acquista gran parte delle materie prime direttamente dalla Capitol. Rarissimi sono i rapporti con gli Imperiali. Con la Cybertronic le relazioni sono fredde ma non da avversari, e caratterizzate da buoni scambi come nessun'altra Corporazione. La Capitol, infine, è l'unica Corporazione a non avere una politica ufficiale nei confronti dell'organo religioso del Sistema Solare, la Fratellanza. Ciò non crea dissapori in quanto il 99% dei dipendenti Capitol aderisce al suo Credo.

La principale fonte di reddito della Capitol rimane però il settore alimentare, controllato in gran parte direttamente o dalle sue consociate. In ogni angolo del Sistema Solare gli scaffali dei negozi traboccano di prodotti Capitol, grazie anche alla spinta pubblicitaria garantita dalla forte presenza nel settore dello spettacolo, dove è guerra commerciale aperta con la Corporazione Imperiale e la Bauhaus.

1. Organizzazione della Corporazione

La Capitol è l'unica Corporazione ad aver mantenuto la struttura organizzativa tipica di un'impresa commerciale. Il Presidente della Capitol viene eletto dai membri del Consiglio d'Amministrazione, l'organo che detiene tutti i poteri decisionali. Ad esso possono partecipare tutti gli azionisti della società, con un numero di voti proporzionale alle quote azionarie possedute. I principali azionisti vengono nominati Direttori, ognuno dei quali diventa responsabile di un'area geografica e di un settore d'affari. Per esempio, un Direttore può rappresentare i cittadini del quartiere di Zeeland a San Dorado e, contemporaneamente, il sindacato dei lavoratori minerari. Per la gestione ordinaria esiste il Comitato di Gestione, composto da manager professionisti che provvedono all'esecuzione materiale delle direttive impartite dai Direttori.

Il rappresentante della Capitol è il Presidente, nominato dal Consiglio, con ampi poteri esecutivi. A lui spettano tutte le decisioni in merito a sicurezza e finanza. Tra i suoi poteri vi è quello di nominare i rappresentanti al Consiglio Superiore dell'Alleanza e al Consiglio di Sicurezza.

L'attuale Presidente è Charles William Colding, Direttore della Colding Arms Inc., probabilmente l'uomo più potente del Sistema Solare dopo il Cardinale. E' un uomo basso e robusto, dotato di una incredibile forza di volontà. Sotto la sua guida la Capitol ha incrementato del 2,6% la

produzione complessiva. Un risultato eccezionale se si pensa al volume d'affari.

2. Il cittadino Capitol

E' molto difficile dare una descrizione esauriente del tipico cittadino della Capitol, poiché questa Megacorporazione è composta da elementi di ogni origine, cultura e professione. E' la Corporazione più grande e alle sue dipendenze lavorano figure di ogni sorta, il che costituisce la sua forza. Ad ogni giovane sono inculcati i principi d'adattabilità, flessibilità, sensibilità e tolleranza. Allo stesso modo la Capitol cerca di rendere la vita sempre migliore e più tollerabile ai suoi dipendenti, anche per evitare conflitti tra colleghi. La Corporazione presta una particolare attenzione ai desideri dei suoi clienti ed è molto tollerante verso opinioni e stili di vita differenti. Per questi motivi i cittadini della Capitol sono consci di essere gli unici a vivere in un clima democratico, seppur in una società volta al profitto e al successo individuale, e svolgono al meglio le loro funzioni per mantenere la propria autonomia, rispondendo alle provocazioni dei rivali con attacchi armati.

3. Marte e San Dorado

Gli uomini della Capitol sono stati i primi a volgere la loro attenzione agli altri pianeti del Sistema Solare. Sono stati gli intrepidi pionieri della Corporazione Capitol a fondare il primo insediamento umano sulla Luna, per recarsi poi su Marte, il pianeta rosso, da sempre considerato dominio della Capitol. In effetti la Corporazione ne controlla direttamente i tre quarti della sua superficie, lasciando il resto del pianeta a pochi insediamenti di altre Corporazioni e ad alcune Cittadelle dell'Oscura Legione. Le vaste e desolate distese rocciose sono invece abbandonate a causa delle devastazioni apportate dalle Guerre Corporative e dagli scontri con la Legione.

Ai piedi delle montagne Kirkwood, tra il cratere Mariner e il Mare della Tranquillità, sorge la città di San Dorado, attuale capitale della Corporazione e la seconda città del mondo umano, in ordine di grandezza, dopo Luna City. L'enorme insediamento, completamente autosufficiente, è raccolto attorno ai grattacieli del centro direzionale, dove tutte e cinque le Corporazioni mantengono i loro uffici. Tutt'attorno, in un raggio di centinaia di chilometri, sorgono migliaia di pozzi petroliferi e impianti minerari, fonti della maggior parte delle materie prime che la Capitol distribuisce in tutto il Sistema Solare. Il commercio

avviene grazie alla linea ferroviaria Trans-Marziana e lungo i canali che irrigano le vaste pianure.

Marte da decenni non conosce pace. In pratica da quando i primi soldati Capitol sbarcarono sulla sua superficie. Da allora anche gli Imperiali, la Mishima e la Bauhaus hanno creato propri avamposti sul pianeta, integrando le basi militari con gli insediamenti produttivi. Quando l'Oscurità fece la sua apparizione non tardò a manifestarsi anche su Marte. La prima Cittadella venne creata dall'Overlord Nefarita Saladin, che la fondò tra le montagne agli esatti antipodi di San Dorado. La flotta di astronavi che la Capitol inviò per bloccarne lo sbarco venne distrutta inspiegabilmente dalla contraerea Imperiale e quando i reparti riuscirono a riorganizzarsi era ormai troppo tardi per distruggerla. Attualmente la situazione è in fase di stallo: l'Oscura Legione non sembra a riuscire a spezzare l'assedio mantenuto dalle truppe umane, ma per contro gli umani non riescono a penetrare nella Cittadella.

La Corporazione Capitol è presente anche sulla Luna. L'ambasciata a Luna City è il Pinnacolo, un grattacielo di 170 metri in marmo e vetro costantemente illuminato da enormi fari. E' sorvegliato come una fortezza ed i suoi tre piani inferiori sono un'enorme stazione della linea metropolitana, armoniosamente integrata nel complesso architettonico.

4. I guerrieri della Corporazione Capitol

I principi base della strategia Capitol sono due: deterrenza e rappresaglia. La filosofia base dell'addestramento militare Capitol recita: "Sii abbastanza forte da far paura ad ogni potenziale avversario, ma se questo ti attacca comunque, distruggilo totalmente nel più breve tempo possibile". Grazie a queste premesse, raramente le truppe della Capitol si scontrano con altre Corporazioni o contro l'Oscura Legione.

I principali sforzi bellici sono destinati all'aviazione, armata con i più moderni sistemi anticarro e di distruzione di massa. I piloti Capitol sono noti per essere i migliori, grazie anche agli avanzatissimi aerei ed alle armi più sofisticate. Molto meno prestigiose sono le truppe dell'Esercito, numerose ma fornite di armamenti non certo eccezionali. Spesso la Capitol deve ricorrere alla Leva per arruolare il numero di reclute necessario, soprattutto quando i suoi reparti vengono assegnati al comando dell'Alleanza per operazioni contro l'Oscura Legione.

Per raggiungere i suoi scopi e per proteggere le proprie conquiste la Capitol ha addestrato dei guerrieri speciali, utilizzati per missioni importanti là dove non sarebbe consigliabile impiegare le forze armate convenzionali.

Alle forze militari la Capitol ha affiancato una forza d'ordine, l'S. S. C., il Servizio di Sicurezza Capitol, forza di polizia interna alla Corporazione. I suoi poliziotti sono noti per la loro correttezza ed onestà, in forte contrasto con la brutalità di altri servizi di sicurezza. Ogni poliziotto è solitamente fornito di una pistola e di un manganello, ma in caso di necessità gli arsenali forniscono armi pesanti, giubbotti antiproiettile ed ogni tipo di equipaggiamento speciale. Attraverso questa organizzazione la Capitol punta ad avere consenso popolare e a svolgere un fitto lavoro di propaganda nelle aree di libero mercato.

Fanteria. I soldati di Fanteria sono i reparti standard della Capitol. Sono tutti volontari bene addestrati e in grado di ispirare i loro camerati. I Capitani di Fanteria sono i leader delle Forze Armate di Terra della Capitol. I soldati e i Sergenti sono equipaggiati con fucili d'assalto M50. Per i combattimenti corpo a corpo i soldati utilizzano l'arma d'ordinanza M13, mentre i Sergenti un Chainripper. All'interno di questo corpo vanno ricordati Mitch Hunter e il sergente Carter.

Forze Speciali

Free Marines. La più celebre delle forze speciali costituita dalla Corporazione Capitol è senza dubbio quella dei Free Marines, impiegati in tutto il Sistema Solare. I reparti sono composti quasi esclusivamente da eroici soldati che in passato si sono disonorati e che ora vivono solo per riabilitarsi. Sono esperti nel nascondersi sottoterra per farsi oltrepassare dal nemico per poterlo poi attaccare nelle retrovie. Normalmente sono equipaggiati con M50 e una spada Punisher per il combattimento ravvicinato. Celebre, fra di loro, "Big" Bob Watts.

Martian Banshee. Ma più di tutti vanno ricordati i Martian Banshee (i Banshee di Marte), truppe aerotrasportate che hanno combattuto la guerra contro la Corporazione Mishima nelle regioni meridionali di Marte. I Banshee sono soldati freddi, da sempre votati alla morte. Sono equipaggiati di M50 e M13.

Sea Lion. I Sea Lions (i Leoni Marini), che operano come truppe anfibie su Venere, sono reparti d'élite della Marina Venusiana di stanza a Port Arthur, nell'Arcipelago Graveton. Sono addestrati ed equipaggiati per i combattimenti nella giungla.

Scorpioni del Deserto.

Sunset Striker. I Sunset Strikers (i Cavalieri del Crepuscolo), sono di stanza su Mercurio, dove si esercitano costantemente nelle arti marziali e

sono specializzati nei combattimenti corpo a corpo. Addestrati a combattere le truppe della Mishima sul loro stesso pianeta, da quando un manipolo di cinque eroi salvò la vita del Signore Supremo, tutti i membri del corpo sono autorizzati a portare la Spada Cerimoniale della Mishima.

L'esercito Capitol					
Leader Corporativi					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Charles W. Colding	Personalità	-	-	-	20
Personalità					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Agente Speciale Hunter	Personalità	9	4	7	7
"Big" Bob Watts	Personalità, Free Marine	5	8	7	7
Chris Jackson	Personalità, Sea Lion	4	8	8	7
Generale Michael Kell	Personalità	7	11	9	12
Jake Kramer	Personalità	5	6	5	6
Lane Chung	Personalità	3	6	4	4
Mitch Hunter	Personalità, Fanteria	4	7	7	7
Mitch Hunter, Membro della Squadra dell'Isola	Personalità, Fanteria	7	7	7	7
Pam Afton	Personalità	2	5	4	4
Sergente Carter	Personalità, Fanteria	2	6	8	7
Comandanti					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Capo Squadriglia	Capitano	5	9	7	9
Capitano Capitol	Capitano	6	8	7	9
Sergente	Sergente	3	7	5	6
Guerrieri					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Brigadiere	Guerriero	3	7	6	7
Fanteria	Guerriero	2	3	2	2
Free Marine	Guerriero	4	6	4	5
Martian Banshee	Guerriero	1	5	3	3
Scorpioni del Deserto	Guerriero	3	6	4	5
Sea Lion	Guerriero	3	4	4	4
Sunset Striker	Guerriero	3	3	3	3
Tiratore Scelto	Guerriero	3	9	5	9

5. Armi ed Equipaggiamenti Capitol

Armi da Corpo a Corpo

Spada dell'onore Capitol. In dotazione esclusivamente ai Doomtrooper della Corporazione Capitol.

Armi da Corpo a Corpo				
Spade				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*
Spada dell'onore Capitol	-	+1	-	-

Armi da Fuoco

Sherman .74 Modello 13 Bolter. Questa piccola calibro .74 costituisce la versione civile della M15, identica a quella militare ma priva del lanciagranate. E' usata dalle forze di polizia e dalle squadre di sicurezza, ed è l'arma d'ordinanza dei soldati Capitol. Prodotta dalla Sherman Inc., società controllata dalla Capitol.

Sherman .55G Modello 15 Ironfist. Estremamente potente, questa pistola, venne ideata ad uso esclusivo delle Forze Speciali militari. E' molto simile alla M13 ma il calibro è inferiore ed è stato installato, sotto la canna, un lanciagranate a corto raggio. Prodotta dalla Sherman Inc., società controllata dalla Capitol.

Sherman Car-24. Pistola mitragliatrice. Può essere utilizzata come arma d'ordinanza. Spesso la stampa parla di quest'arma come di un fucile d'assalto, tratta in inganno dalla presenza del lanciagranate. Prodotto dalla Sherman Inc., è diffusissima ovunque. Di questa arma trovano in commercio anche delle versioni "pirata", prodotte a basso costo da piccole ditte ma in questi prodotti la qualità è decisamente inferiore.

M50. Fucile d'assalto. Nonostante non sia una delle armi migliori della sua categoria, la M50 è molto diffusa al di fuori delle Forze Armate grazie alla sua versatilità e alla disponibilità di numerose imitazioni "pirata". Le granate vanne caricate una a una nel caricatore interno che ne contiene fino a sei. Il calcio è ripiegabile.

SR-50. Fucile di precisione. E' una versione potenziata dell'M50: utilizzata dai Tiratori Scelti Capitol, è il sogno di ogni cecchino. Anche sparando proiettili di calibro .62 è assolutamente privo di rinculo e quasi totalmente silenzioso. Il visore notturno rimovibile permette a un buon tiratore di colpire una moneta a una distanza superiore ai 2.000 metri. La meccanica essenziale assicura una grande affidabilità. Il calcio può venire ritratto.

Colding M516 S / M516 D. Fucile a pompa. Il modello M516 S (singolo) è il fucile adottato dalla Società di Sicurezza Capitol, che lo utilizza sia per le normali pattuglie che per le chiamate di emergenza. La versione M516 D (doppio) si distingue per le due canne sovrapposte ed è riservata ai militari. L'M516 S è un fucile abbastanza diffuso, grazie anche alla lunga gittata e al meccanismo di sparo automatico. Viene prodotto dalla Colding Arms Inc. Il modello M516 S é in dotazione ai reparti Capitol e Mishima, mentre il modello M516 D è in dotazione ai soli Comandanti degli eserciti Capitol e Bauhaus.

M606. Mitragliatrice leggera. La M606 è da sempre una delle MG più utilizzate, un'arma popolare ed efficace in tutte le situazioni. Molto leggera, non è altrettanto precisa e affidabile ma molto facile da maneggiare. Il regolatore di gas permette una velocità di fuoco tra i 500 e i 1.500 colpi al minuto. Alimentata a nastro dal lato sinistro.

Improved M89. Mitragliatrice pesante. La MG pesante M89 è un'arma d'appoggio di squadra con meccanica Gatling a nove canne progettata per operare a bordo dei veicoli. Aggiustando l'impugnatura sull'affusto e accorciando di 20 cm. le canne se ne ottiene una versione "portatile". Ovviamente la M89 dà priorità alla potenza di fuoco rispetto alla precisione di tiro.

DPAT-9 Deuce. Il sistema Deuce è stato il primo riuscito tentativo di realizzare un lanciarazzi portatile semiautomatico. Seppur ormai un po' datato rimane una brillante realizzazione degli ingegneri della Capitol. La sigla significa Dual-purpose, Electronically calibrated, Unguided, Chamber fed, Explosive charges (cariche esplosive alimentate nell'otturatore, non guidate, calibrate elettronicamente a doppia funzione).

Armi da Fuoco				
Pistole				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*
Sherman .74 Modello 13 "Bolter"	+2	+2	-	-
Fucili				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*
M516 S / Airbrush	-	+3	-	-
M516 D / Hagelsturm	-	+4	-	-
Lanciarazzi				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*

Cannone automatico “Nimrod”	+3	-	-	-
DPAT-9 “Deuce”	+6	-	-	-

Aeronavi e Veicoli

AH-UH-19 Mitraglia Guardiano. Aeronave

Great Grey. Aeronave e veicolo. Assegnato solo ai Comandanti delle Forze Speciali Capitol.

General Trucks Highwayman. Velocità 160 km/h, 5 porte, 8 passeggeri.

General Trucks Offroad B-52. Velocità 170 km/h, 4 porte, 4 passeggeri. In dotazione a tutti i reparti Doomtrooper.

Mezzo d’esplorazione Pegasus. Aeronave e veicolo. Mezzo di ricognizione in dotazione a tutti i reparti Capitol.

Purple Shark. Aeronave

Rattlesnake. Veicolo

Universal Roadking Model A. Velocità 150 km/h, 5 porte, 6 passeggeri.

Aeronavi e Veicoli				
Aeronavi				
Modello	*S*	*C*	*A*	*V*
AH-UH 19 Mitraglia Guardiano	x2	-	x2	x2
Great Grey	-	-	-	-
Mezzo d’esplorazione Pegasus	-	-	-	+3
Purple Shark	+4	-	-	+4
Veicoli				
Modello	*S*	*C*	*A*	*V*
Fuoristrada General Trucks B-52	+2	-	+2	-
Rattlesnake	+5	-	-	-

La Corporazione Bauhaus

Capitolo 2

"Presto fu chiaro che i Quattro Duchi Elettori della Corporazione Bauhaus volevano essere qualcosa di più che dei semplici spettatori della nuova lotta che stava per avere inizio. Con la determinazione e la fermezza di generazioni di militari, l'amministrazione Bauhaus proclamò i propri diritti sul pianeta sognato dal Cardinale Toth: il pianeta sacro di Venere. Ciò che i Pionieri Capitol avevano fatto su Marte, fu ripetuto dai Coloni della Bauhaus su Venere. Esplorarono le giungle intricate e vi crearono la fortezza di Heimburg. Ispirati dalla nuova conquista, gli artigiani Bauhaus iniziarono a produrre in modo così perfetto che nessuno, per secoli, ricordava di avere visto una simile qualità. Il loro marchio, la Ruota Dentata, divenne il simbolo di un nuovo modo di pensare, di una nuova filosofia. Ma l'Oscurità era in agguato, perfino all'interno dell'onorevole e incorruttibile nobiltà della Bauhaus. I poteri dei nostri Inquisitori vennero sempre più di frequente richiesti e nelle sacre giungle di Venere le nostre forze alleate si scontrarono duramente con le orde provenienti da Nero. E ancora adesso lottano in una guerra senza fine."
- Dall'Ottava Cronaca: "Le Corporazioni e l'Alleanza"
di Lucretii Marcellianus

1. Il popolo prescelto

"La Capitol è una Corporazione.
Gli Imperiali sono un esercito.
La Mishima è un complotto.
Noi siamo un popolo"
- Duca Elettore Costance Romanov V

La Bauhaus è una delle Corporazioni mercantili più antiche e le sue origini risalgono a quando la Terra era ancora un mondo abitabile, prima che la Grande Catastrofe disperdesse gli uomini in tutto il Sistema Solare e che gran parte delle conoscenze degli antichi andasse perduta. E' una Megacorporazione che privilegia la qualità sopra ogni altra cosa: i suoi prodotti sono i migliori in assoluto e, per questa ragione, sono spesso anche i più costosi. Tuttavia, la tradizione regna sovrana nelle alte sfere, perciò spesso la Bauhaus è insensibile alle novità: dopotutto se le cose hanno funzionato bene finora, non ha senso cambiarle! I Coloni ritengono di essere gli ultimi depositari dell'antica civiltà umana e per questo motivo sostengono di rappresentare "il meglio" dell'umanità. I cittadini della Bauhaus sono orgogliosi, onesti e dotati di uno spiccato senso dell'onore, oltre ad essere famosi per il perfezionismo e l'attaccamento alle antiche tradizioni

Di tutte le Corporazioni, questa è una delle più vicine alla Fratellanza, forse ancor più degli Imperiali stessi. I Coloni si ritengono i prescelti del Cardinale; in fondo la Fratellanza è cresciuta dalla Bauhaus e i primi quattro Cardinali appartenevano alla Corporazione della Ruota Dentata. Questa fede profonda è stata ulteriormente rafforzata dal fatto che i cittadini della Bauhaus hanno sostenuto sovente i tremendi attacchi dell'Oscura Legione e dunque si considerano i veri difensori dell'umanità. E' appunto la fede nel Cardinale che impedisce loro di cadere nella più cupa disperazione durante la lotta senza quartiere contro le forze del male.

La Bauhaus è nota per essere una società chiusa; il solo modo per farne parte è nascere al suo interno o sposarsi con un suo membro. Purtroppo, i matrimoni con i membri delle altre Corporazioni sono ormai rari, poiché l'avvento dell'Oscurità ha portato con sé il sospetto e la diffidenza verso gli estranei. All'interno della Corporazione, matrimoni, nascite e morti sono attentamente registrati e la discendenza di ogni cittadino è controllata accuratamente, in modo da poter individuare subito un'eventuale anomalia che condurrebbe all'esilio immediato o a qualcosa d'ancora peggiore... Sono certamente delle misure atroci ed estreme, ma purtroppo necessarie in quest'evo oscuro in cui è precipitata l'umanità.

I cittadini della Bauhaus sono ricchi; benché i suoi dipendenti siano poco più numerosi degli Imperiali, il suo potere economico è simile a quello della Mishima e quello militare è simile a quello della Capitol. Questo è stato possibile grazie ad un addestramento intensivo della popolazione: benché siano in pochi, viene loro insegnato ad eccellere, in tutto! Per questa ragione la Corporazione fornisce ai suoi cittadini gli standard più elevati d'istruzione, di assistenza medica e sociale di tutto il Sistema Solare, garantendosi nello stesso tempo una forza lavoro altamente qualificata e riducendo al minimo il malcontento. D'altronde, l'Oscura Legione è alle porte e la Bauhaus non può certo permettersi lotte intestine. Quest'accuratissimo sistema d'assistenza, d'altronde, serve anche a controllare il cittadino e a cogliere sul nascere ogni possibile forma d'eresia.

La Bauhaus è nota per essere un partner esigente ma corretto, e pertanto mantiene buoni rapporti d'affari con tutte le altre Corporazioni. L'acuta attenzione per ogni dettaglio rende interminabili le trattative con i negoziatori della Bauhaus che per questo hanno una pessima fama.

L'Alleanza non viene vista di buon occhio dalla Bauhaus che vi invia solamente giovani ufficiali per fare esperienza diplomatica: in caso di mediazione si preferisce far ricorso alla Fratellanza, anche perché le lotte di potere fra gli Elettori spesso impediscono l'invio di elementi migliori al Consiglio Superiore dell'Alleanza. Ciò non impedisce ai Doomtrooper di ricevere sempre il meglio dai soldati Bauhaus.

Il legame con la Fratellanza, come già ricordato, è da sempre fortissimo. La fazione dei Romanov vorrebbe sganciarsi maggiormente da questo legame, ma difficilmente riuscirà a farlo, visto che la stragrande maggioranza dei dipendenti Bauhaus è credente.

Nelle caserme di molti reparti militari campeggia il motto: "Quando l'Oscurità avanza, accendi il lanciafiamme". La Bauhaus è sicuramente la Corporazione più coinvolta nella lotta contro l'Oscura Legione; migliaia di Bauhauser hanno dato la vita per combattere i seguaci del Male.

2. La società Bauhaus

"Il tuo modo di vivere dipende quasi esclusivamente dal tuo rango. I nobili conducono spesso una vita brillante e colma di privilegi, ma ovviamente i servi non sono così fortunati..."
- Antico proverbio Bauhaus

Dai palazzi che dominano la giungla di Venere, le alte gerarchie militari dirigono gli affari di questa potente Corporazione. Quella della Bauhaus è una società fortemente militarizzata e gerarchizzata dove tutti i posti dirigenziali e di comando sono ricoperti da alti ufficiali dell'esercito, che compongono una classe militare chiusa, severa, orgogliosa ed energica sottoposta al comando dei quattro Duchi Elettori.

La Bauhaus è governata da quattro Nobili Casate, ciascuna delle quali designa uno dei quattro Duchi Elettori che guidano la Corporazione. In origine queste figure erano i quattro addetti militari più importanti nella direzione della Corporazione ma, con il passare del tempo, questi ne hanno di fatto assunto il pieno controllo dividendosi potere e responsabilità.. Anche per questo motivo nella Bauhaus la tradizione militaresca occupa un ruolo di primo piano e solamente i nobili possono accedere alle posizioni di livello più elevato. Ciononostante, se un sottufficiale di origini civili dimostra doti eccezionali che potrebbero rivelarsi utili per la Corporazione, è immediatamente promosso ufficiale superiore.

Le quattro Casate si occupano ciascuna di un settore specifico della vita corporativa, sviluppando e amministrando insieme le risorse a propria disposizione. Il generale Costance Romanov, Commodoro dell'Esercito, è il comandante supremo delle Forze Armate; il Grand'Ammiraglio Stanislao Richthausen, Direttore dell'Industria, è responsabile di tutto il settore economico; il Maresciallo da Campo Enzo Bernheim, Servitore del Popolo, gestisce tutti i servizi sociali necessari al benessere dei dipendenti Bauhaus; infine il Maresciallo dell'Aria Vittorio Saglielli, Difensore della Fede, coordina le difese contro l'Oscura Legione e le forze di sicurezza interne.

Queste quattro famiglie sono le più grandi, ricche ed influenti delle Casate della Bauhaus e sono legate fra loro e con una serie di famiglie minori da una fitta rete di matrimoni, adozioni e accordi. Il potere è gelosamente trasmesso all'interno di ogni Casata per via ereditaria, e ogni Casata custodisce gelosamente le proprie prerogative aristocratiche. Le quattro casate insieme costituiscono la Ruota Dentata, il simbolo della Corporazione Bauhaus, dove ognuna rappresenta un raggio fondamentale ancorato al centro dal potere della Fratellanza, onnipresente nella società e nella vita quotidiana. I quattro Elettori siedono al tavolo del Consiglio affiancati dal proprio Consigliere e dal proprio Erede, occupando dodici posti. Al centro si trova la sedia di un Inquisitore, consigliere spirituale inviato dalla Fratellanza. La chiesa, come abbiamo già accennato, benedice dall'alto la tradizione Bauhaus, fonte di stabilità sociale.

Al di sotto di queste grandi Casate si trova la piccola nobiltà, composta da migliaia di famiglie che controllano svariati "feudi industriali" e grandi proprietà in tutto il Sistema Solare. Lo sfarzo dei grandi balli di gala di queste famiglie è ben noto su ogni pianeta colonizzato dall'uomo. Ogni famiglia ha al suo seguito uno stuolo di vassalli, manager e factotum che supervisionano l'andamento quotidiano degli affari della famiglia. Sono proprio loro che assicurano che la Bauhaus continui a prosperare.

Sotto le famiglie dei vassalli ci sono i borghesi, i comuni cittadini che svolgono lavori qualificati d'ogni sorta. Benché occupino il gradino più basso della società corporativa, hanno un reddito e uno standard di vita veramente invidiabili. Infine ci sono i "servitori industriali", come vengono sprezzantemente chiamati dalla nobiltà. Sono l'esercito di lavoratori non appartenenti alla Corporazione che la riforniscono di forza lavoro a buon mercato e che, con la loro opera, contribuiscono a renderla grande. Non beneficiano dei privilegi concessi ai cittadini ma spesso restano fedeli alla Bauhaus poiché, perlomeno, hanno un lavoro in uno degli imperi commerciali più sicuri mai creati dall'uomo... e sono protetti da una polizia e da un esercito spietati, ma efficienti.

3. La dottrina militare Bauhaus

La dottrina originaria dei Coloni, basata sul massiccio impiego di truppe corazzate, è stata pesantemente modificata per adattarsi alle particolari condizioni nelle giungle di Venere. Ove è possibile, la Bauhaus tende sempre a privilegiare massicci attacchi corazzati, supportati da cannoni semoventi e aerei caccia. Piccoli reparti corazzati vengono invece impiegati per attacchi lampo presso i grandi fiumi che, su Venere, costituiscono le principali arterie di comunicazione. I mezzi ivi impiegati sono sempre del tipo "hovercraft". Quand'é necessario scatenare un

attacco massiccio nella giungla di può ricorrere alle “fortezze mobili” Goliah. Questi giganteschi mezzi corazzati si aprono la strada attraverso la fitta vegetazione, spianando le via ai veicoli più leggeri. Nelle pianure desertiche marziane, per contro, capita spesso di vedere coinvolte migliaia di carri armati.

La tattica dominante, in questi casi, è finalizzata allo sfondamento delle linee nemiche; se questo non è possibile, allora si ripiega su una progressiva infiltrazione in più punti, seguita da un attestamento e, se possibile, da un nuovo tentativo di sfondamento.

Fronteggiare un attacco in massa delle forze Bauhaus è un ‘esperienza terrificante: caccia e bombardieri radono al suolo le posizioni, coadiuvati dai proiettili dei cannoni semoventi. Quando la polvere finalmente si posa, un immane ruggito, il rombo di migliaia di motori, avvisa che i carri armati stanno arrivando. Pochi sono in grado di resistere a una simile esperienza. Nelle giungle particolarmente fitte e nelle paludi, dove non è possibile realizzare un attacco corazzato massiccio, la Bauhaus si serve di truppe altamente specializzate, come i Ranger Venusiani, addestrati per infiltrarsi e distruggere i propri obiettivi.

La tattica difensiva dei Coloni è una delle migliori nell’intero Sistema Solare e i genieri della Bauhaus sono altamente specializzati nell’arte del trinceramento e dell’assedio. Per questo motivo le fortezze Bauhaus hanno fama d’essere inconquistabili, a meno che l’attaccante non sia disposto a far scorrere a fiumi il sangue delle sue truppe.

4. L’esercito

“Alcuni eserciti si spostano.
Noi avanziamo gloriosamente.”
- Duca Yuri Romanov

La Bauhaus possiede uno degli eserciti più potenti mai apparsi nella storia dell’umanità. E’ famosa per l’addestramento delle sue truppe e per l’equipaggiamento di cui sono dotate. E' universalmente riconosciuto, infatti, che i prodotti che escono dalle fabbriche Bauhaus, benché costosi, sono i più moderni e tecnologicamente avanzati esistenti sul mercato. Queste caratteristiche, unite ad un addestramento scrupoloso, compensano il dislivello numerico che li divide dalle altre Megacorporazioni. Quando manca il numero, l’esercito della Bauhaus supplisce con la potenza di fuoco, la disciplina e la volontà di ferro che da sempre lo contraddistingue.

L’esercito è organicamente suddiviso in quattro Corpi (chiamati anche Falangi), addestrati però ad interagire fra loro in modo tale da ottenere sempre il massimo risultato: le Forze corazzate (Dragoni), la Fanteria

(Ussari), la Cavalleria aerea e le Forze speciali. Il Comando Supremo è in gradi di operare con la massima flessibilità, distaccando rapidamente le unità da combattimento per ottenere il miglior risultato. Ai fini della mera burocrazia esistono quattro Corpi, ma molto raramente combattono insieme. L'unità di combattimento preferita dal Comando Supremo è il Gruppo da Battaglia (Battlegroup), un'unità che viene composta di volta in volta con i diversi reparti dei vari corpi, strutturandola seconde le necessità. Più Gruppi da Battaglia formano un Gruppo d'Armata. Per fare un esempio, un Gruppo d'Armata può essere composto dalla 93a Armata Corazzata Pesante, da venti reggimenti di fanteria provenienti dalla 114a Armata e da diciannove squadroni d'elicotteri della 5a Flotta Aerea. Normalmente un Gruppo d'Armata prende il nome dal suo Comandante. Questi, a seconda della strategia da impiegare, lo suddivide in Gruppi da Battaglia. Come per i Gruppi d'Armata, anche i Gruppi da Battaglia prendono il nome dal loro Comandante. Per esempio, il Gruppo d'Armata Borg è composto dai Gruppi da Battaglia Womack, Schaeffer e Wolf.

5. Le uniformi della Bauhaus

"Bisogna sempre badare alla forma,
anche mentre si sta combattendo
contro una creatura immonda"
- Enrico Valmonte

A causa delle loro uniformi che ricordano l'Europa dei secoli passati, le forze armate Bauhaus sono le più pittoresche dell'intero Sistema Solare. Ma ciò non deve trarre in inganno: l'esercito Bauhaus è temibile e ben armato.

Tutti i militari Bauhaus hanno due divise: l'uniforme d'ordinanza e l'alta uniforme. La prima è utilizzata in battaglia e, in genere, consiste in un'armatura opportunamente decorata con le insegne del reparto. Normalmente si tratta di armature standard, senza gli ornamenti personali che tanto piacciono ai soldati della Capitol. I due elementi distintivi della Bauhaus sono l'elmetto e i paraspalle.

Ogni soldato porta le insegne del suo reparto suo paraspalle destro, mentre su quello sinistro c'é il grado e le eventuali decorazioni. Molte unità regolari portano il famoso elmetto chiodato, mentre le forze speciali preferiscono la famigerata maschera a teschio. Le guardie portano elmi particolari, ornati con maschere di stile barocco che identificano le unità: le Guardie Romanov (note anche come Ordine del Lupo), per esempio, portano elmi che sembrano ringhianti teste di lupo. I membri degli Ordini Templari spesso utilizzano particolari ornamenti per distinguersi

dai soldati delle unità regolari. L'Ordine dell'Orso di Mundberg, in particolare, prevede mantelli ricavati dalla pelliccia degli orsi polari.

L'alta uniforme è comunemente utilizzata nella società rigidamente militarizzata della Bauhaus, in cui le alte uniformi sono molto più comuni dei normali abiti civili. Tutte sono strutturate nella medesima maniera: si tratta di una casacca a doppio petto con mostrine in oro, pantaloni da cavallerizzo e alti stivali di cuoio. I paraspalle e gli alamari mostrano reparto, grado e meriti acquisiti, benché alcuni nobili preferiscano sostituirli con le insegne della propria casata. I nobili e tutti coloro che hanno il grado d'ufficiale devono portare sciabole da duello e pistole alla cintura, che è alta, di cuoio e riporta sulla fibbia la ruota dentata della Corporazione. Molti ufficiali completano il tutto con un mantello corto.

In genere le uniformi dei reparti combattenti sono composte da giacche grigio chiaro con bottoni argentati e da pantaloni da cavallerizzo dello stesso colore. Le insegne sono sulla spallina destra, mentre il grado è sulla sinistra. L'uniforme delle Guardie è essenzialmente la medesima, ma le insegne delle loro Casate Nobiliari sono portate sulla spallina o sul paraspalle destro. L'uniforme della Marina è generalmente composta da una giacca blu scuro con bottoni dorati e pantaloni da cavallerizzo bianchi, mentre quella dell'aeronautica è nera con bottoni argentati. I civili che hanno ricevuto gradi militari, possono indossare una casacca grigia con pantaloni da cavallerizzo neri.

6. Venere e Heimburg

I Tecnici della Bauhaus, scientificamente selezionati fra le famiglie dell'aristocrazia, hanno risposto alla sfida della conquista del Sistema Solare lanciata dalla Capitol, e hanno costruito la loro base su Venere, disboscando le sue immense foreste e scavando le fondamenta di Heimburg, capitale della Corporazione, chiamata anche la Casa della Speranza. La Bauhaus vi ha qui eretto la Seconda Cattedrale, divenuta la sede del Cardinale Toth, e sulle cui imponenti mura è incisa la Seconda Cronaca.

Oggi la maggior parte dei possedimenti della Corporazione Bauhaus si trova su Venere, ma il pianeta si è rivelato, anziché il paradiso perduto, un luogo di morte. Venere, infatti, è ricoperto per due terzi da una fitta giungla e percorso da un'infinità di corsi d'acqua paludosi, portatori di ogni genere di malattia. L'emisfero meridionale, parzialmente ricoperto da un mare di fango, alla latitudine dei poli è costituito da un'arida steppa.

Heimburg, la "capitale" della Bauhaus, si trova nell'emisfero settentrionale. I suoi grattacieli svettano sopra il mare verde della giungla, alti centinaia di metri. Il centro è ordinato e pulito e solo le

periferie mostrano i segni del degrado, tipici di tutte le città del Sistema Solare. Lunghi e spaziosi viali dividono i quartieri della metropoli, conducendo spesso a monumenti commemorativi di grandi vittorie militari o ad obelischi dedicati ai caduti. Nonostante sia la capitale solamente una decima parte dei cittadini è legata alla Bauhaus: tutto il resto della popolazione è composto da Indipendenti, Corporazioni minori e rappresentanti delle altre Megacorporazioni (soprattutto quella Imperiale). Nel complesso Heimburg è una città ricca di vita, in forte crescita e famosa per l'irrefrenabile ottimismo.

Oltre alla Bauhaus sul pianeta vi sono colonie della Capitol, degli Imperiali e della Mishima che contendono alla Corporazione della Ruota Dentata lo sfruttamento delle risorse del pianeta. Da anni, infine, si combatte una strenua lotta contro l'Oscura Legione che, protetta nelle sue Cittadelle costruite nella fitta giungla, diffonde la sua nefasta influenza. Raramente però questi scontri si evolvono in battaglie di grosse dimensioni. La Legione ha eretto molte Cittadelle, sorvegliate costantemente da posti di guardia e sistemi di trincee. La lotta più dura è però quella con i reparti Imperiali: i Blood Beret sono impegnati in una continua guerriglia contro le truppe Bauhaus, costantemente logorate dalle battaglie contro l'Oscura Legione.

La direzione operativa della Bauhaus non si trova però su Venere, ma a Luna City, all'interno delle Torri Gemelle. La Torre Ovest ospita, ai piani superiori, l'intero Ministero della Difesa mentre ai piani inferiori si trovano tutti i dipartimenti che coordinano la commercializzazione dei prodotti e la gestione degli accordi con tutte le consociate. La Torre Est ospita, invece, dall'alto verso il basso, gli uffici centrali dei Duchi Elettori, i dipartimenti economici dell'Industria e i servizi sociali. Ascensori riservati collegano direttamente i piani alti con i livelli sotterranei, da cui partono collegamenti diretti con i palazzi degli Elettori.

7. I guerrieri della Corporazione Bauhaus

Dragoni. I Dragoni costituiscono la forza corazzata d'élite della Corporazione: i loro carri armati "Grizzly" sono temuti ovunque. Nati inizialmente per gli scontri in campo aperto recentemente si sono specializzati nel combattimento nella giungla venusiana, adottando mezzi più leggeri e tattiche appropriate. Il mezzo più diffuso attualmente è il JBT (Jungle Battle Tank) T-32 "Wolfclaw", prodotto dalla Fieldhausen. Le ridotte dimensioni ne consentono l'utilizzo ovunque e la sega rotante installata sul frontale gli consente di aprirsi la strada anche nella giungla più fitta. E' armato di tre cannoncini automatici da 65 mm. ed una mitragliatrice pesante a disposizione del capocarro.

Etoiles Mortant. Si tratta di un reparto creato all'interno di un programma del Ministero della fede contro l'avanzare dell'Oscura Legione su Venere. Queste bande di valorosi, chiamate "Etoiles Mortant" (Stelle Morenti sono squadre *kamikaze* per la ricognizione ed il sabotaggio degli avamposti dell'Oscura Simmetria che eseguono sia gli ordini del Ministero della guerra che quelli del Ministero della luce. I suoi membri sono scelti fra coloro che hanno validi motivi per odiare l'Oscura Legione e che sono disposti a morire, pur di non cedere terreno. La Fratellanza appoggia attivamente le Etoiles Mortant ed ha perfino accettato di addestrare molte di loro all'uso dell'Arte. La loro conoscenza delle forze del Male non è seconda a nessuno e per questo vengono spesso reclutati nelle file dei Doomtroopers. Disdegnano le armature pesanti preferendo utilizzare tattiche che sfruttano il mimetismo e l'infiltrazione. Le loro armi preferite sono la spada e la pistola Punisher. Non utilizzano mai armi di supporto. Valerie Duval è Comandante di queste squadre di guerrieri.

Incursori. Gli Incursori sono paracadutisti del Clan Romanov, utilizzati principalmente per compiti di sabotaggio e infiltrazione.

Ranger Venusiani. I Ranger Venusiani sono le più famose delle Forze Armate Bauhaus. Nel primo anno dopo la loro fondazione, durante l'assalto di Molock a Novakursk, tennero da soli il settore Grafenstahl contro trentacinque schieramenti coadiuvati da innumerevoli Pretorian Stalker, riuscendo persino a respingere il nemico. Le loro gesta nelle giungle di Venere sono leggendarie. Ogni giovane Bauhaus sogna di poter indossare un giorno la mitica maschera del teschio bianco. I Ranger hanno in dotazione fucili d'assalto AG-17 e armi d'ordinanza MP-105. I Sergenti hanno a disposizione i fucili a pompa Hagelsturm. Guerrieri immuni a tutti i doni dell'Oscura Simmetria e a quelli degli Apostoli, fra di loro ricordiamo Max Steiner e l'Agente Speciale Wolfe.

Ussari. Ussaro è il termine usato comunemente per indicare i soldati appartenenti ai reparti regolari di fanteria della Bauhaus. Sono probabilmente i combattenti meglio armati ed equipaggiati di tutte le unità regolari di qualsiasi Corporazione: eccezionalmente addestrati e fortemente motivati sono dei guerrieri dalle incredibili capacità offensive. Si spostano a bordo di veicoli blindati più leggeri e meno armati di quelli dei Dragoni. Per questo motivo normalmente non sono utilizzati nella prima ondata di un attacco insieme ai Dragoni, ma li seguono a distanza ravvicinata, intervenendo quando è necessario. Gli Ussari regolari sono equipaggiati con fucili d'assalto AG-17 e armi d'ordinanza MP-105. I Sergenti hanno a disposizione i fucili a pompa Hagelsturm.

8. I Corpi Speciali. Gli Ordini delle Guardie

Gli Ordini delle Guardie sono le unità d'élite che dipendono direttamente da una Casata Nobile o da qualche ministro. Sono truppe davvero eccezionali e hanno numerosi privilegi. Sono sempre dotate del migliore equipaggiamento del quale la loro Casata o Ministero possa disporre e hanno l'onore di indossare un elmo particolare sull'uniforme d'ordinanza. E' importante ricordare che, se si è un nobile, non si può far parte di una guardia diversa da quella della propria Casata, in quanto quest'azione costituirebbe un'offesa imperdonabile. In ogni caso, è molto improbabile che una Casata arruoli un nobile di un'altra famiglia, perché penserà che questi sia una spia. Quest'atteggiamento è il risultato delle ormai antiche lotte intestine, che per secoli hanno infuriato all'interno della Bauhaus.

Esistono centinaia di Ordini che, pur perseguendo fini e scopi diversi, sono accomunati dalla volontà di far prevalere la Corporazione Bauhaus. Tra le Casate che hanno al proprio servizio un Ordine di Guardie ricordiamo le Casate Bernheim (Orso), Dante, Giraud, Kruger, Luther, Matochek, Philippe, Romanov (Lupo) e Saglielli (Condor).

Sopra tutti questi, poi, all'interno della Corporazione Bauhaus, l'Ordine dei Cavalieri Templari di Venere è senza dubbio quello più rispettato. I suoi membri, noti per appartenere ai più alti ranghi dell'esercito, hanno dimostrato doti eccezionali che sono valse loro onorificenze e fama.

Ordine del Lupo (Casata Romanov). E' la guardia del Duca Elettore Romanov. Si vocifera che sia composta dai migliori elementi del pianeta, come d'altronde sarebbe legittimo aspettarsi dai soldati al servizio di colui che comanda il Ministero della guerra. Le loro uniformi nere e l'almo argentato sono famose in tutto il Sistema Solare. Sono noti anche perché dispongono di una loro divisione corazzata privata, che spesso viene utilizzata come punta di diamante nelle più importanti offensive della Bauhaus. L'Ordine del Lupo ha un severissimo codice di disciplina e di comportamento e i suoi membri sono famosi per l'onestà, la lealtà e l'onore. La loro uniforme d'ordinanza è composta dalla classica armatura delle Guardie nera con elmo argentato a guisa di testa di lupo.

Ordine dell'Orso (Casata Bernheim). Gli Orsi sono le truppe d'élite della Casata Bernheim. Sono uomini e donne di statura imponente, scelti per la loro forza, la corporatura e il coraggio nel combattimento corpo a corpo. Il loro fisico gli consente di utilizzare agevolmente anche le armi d'appoggio più pesanti, come il Megacannone Atlas e il cannone automatico Nimrod. Hanno fama di essere irascibili, ubriaconi e attaccabrighe (ovviamente quando non sono in servizio), ma questo non

influenza minimamente la loro validità sul campo di battaglia. La loro uniforme d'ordinanza è un'armatura delle Guardie di colore marrone con elmo a forma di testa d'orso e mantello di pelliccia d'orso. Per tradizione, quando entrano a far parte di quest'ordine, devono uccidere un orso in corpo a corpo.

Ordine del Condor (Casata Saglielli). L'Ordine della Casata Saglielli è noto per la furia selvaggia con cui combattono sul campo di battaglia e per la sicuramente poco "bauhausiana" abitudine di non mostrare nessuna pietà per i nemici. I membri dell'Ordine in genere lavorano sotto copertura, eliminando Eretici e altri malfattori. Sono famosi per la loro crudeltà, la furia incontenibile e l'orgoglio smisurato. Molti li chiamano Avvoltoi, ma mai quando uno di loro è nei paraggi. La loro uniforme di ordinanza comprende l'armatura delle Guardie di colore nero con elmo a guida di testa di condor.

L'esercito Bauhaus					
Leader Corporativi					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Gen. Costance Romanov	Personalità	-	-	-	20
Personalità					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Agente Speciale Wolfe	Personalità	9	3	9	8
Erwin Stahler	Personalità	6	6	7	7
Eva Valmonte	Personalità	1	1	1	4
Max Steiner	Personalità, Ranger Venusiano	4	7	9	8
Valerie Duval	Personalità, Etoiles Mortant	8	4	8	8
Wolfe	Personalità, Ranger Venusiano	3	9	9	8
Comandanti					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Capitano Bauhaus	Comandante	5	6	9	10
Comandante	Comandante	6	5	9	10
Aiuto di campo	Sergente	3	4	7	7
Guerrieri					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Carro Armato "Grizzly"	Guerriero	4	14	16	20
Dragone	Guerriero	1	3	5	3
Etoiles Mortant	Guerriero	4	2	6	4
Guardia di sicurezza	Guerriero	3	5	7	6

Incursore Bauhaus	Guerriero	3	3	3	3
Maresciallo Venusiano	Guerriero	8	7	8	8
Poliziotto Bauhaus	Guerriero	2	2	2	4
Ranger Venusiano	Guerriero	4	3	4	4
Ussaro	Guerriero	2	2	3	2

9. Armi ed Equipaggiamenti Bauhaus

Armi da Corpo a Corpo

Spada Violator. La spada in dotazione alla Corporazione Bauhaus.

Armi da Corpo a Corpo				
Spade				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*
Spada Violator	+2	-	-	-

Armi da Fuoco

MP-105. La Machine Pistol 105 è un'arma superba anche se gode di una pessima reputazione nelle strade di Luna City dovuta all'eccessivo ingombro del suo caricatore montato in maniera decisamente originale. Il suo principale vantaggio consiste nell'utilizzo di munizioni senza bossolo che consentono di avere un'arma più leggera con una maggior riserva di colpi. E' l'arma d'ordinanza standard assegnata a tutti i soldati Bauhaus.

MP-103 Hellblazer. Pistola mitragliatrice. Può essere utilizzata come arma d'ordinanza.

MP-105GW. Si tratta di una MP-105 modificata con l'installazione di un lanciagranate modello GW-1055. E' un'arma che ha incontrato poco successo. L'unica differenza tra le due versioni consiste nel calcio telescopico e nell'adozione di un caricatore più resistente, più adatto per un uso sul campo.

AG-17 Panzerknacker. Fucile d'assalto. Il soprannome deriva dalle sue eccezionali capacità perforanti garantite sia dalle granate da 34 mm. a carica cava, sia dalle munizioni perforanti calibro 4,85 mm. La caratteristica migliore è la cadenza di fuoco resa possibile dalle munizioni senza bossolo. Di serie possiede il calcio pieghevole e il lanciagranate (modello GW 170) rimovibile.

PSG-99. Fucile di precisione. Il PSG-99 utilizza la stessa tecnica delle altre armi prodotte dalla Bauhaus, con il caricatore molto angolato per garantire la corretta alimentazione dei proiettili senza bossoli. Vero gioiello di precisione, viene utilizzato da molti tiratori di Corporazioni rivali. Il visore notturno è rimovibile.

Hagelsturm HG-14. Fucile a pompa. Questo fucile abbastanza convenzionale è molto diffuso tra le società che operano nel settore della sicurezza. La possibilità di modificarlo per un utilizzo "di tutti i giorni", accorciando il calcio, eliminando l'aggancio del mirino e tagliando la parte di canna sporgente, lo ha reso molto popolare tra gli Indipendenti.

MG-40. Mitragliatrice leggera. E' la versione mitragliatrice dell'AG-17, alimentata a nastro, priva del lanciagranate e dotata di un calcio irrobustito. Il calibro è lo stesso, la canna leggermente più lunga e la struttura più robusta per resistere all'usura causata dalle raffiche prolungate.

MG-80. Mitragliatrice pesante. La MG-80 è una mitragliatrice di squadra a tre canne con meccanica Gatling utilizzata per il supporto ravvicinato. Come tutte le MG pesanti è particolarmente efficace nelle brevi distanze e negli spazi ristretti. Pur essendo molto precisa nel tiro a distanza è troppo pesante per poter prendere la mira senza un bipode o un aggancio su un veicolo.

ARG-17. E' un'arma di supporto che spara proiettili esplosivi. Combinando un caricatore a tamburo con la meccanica "Bullpup" la Bauhaus è riuscita a creare l'arma più facile da usare della sua categoria. Sotto ogni punto di vista l'ARG-17 è perfetta... basta non guardare il suo prezzo!

Armi da Fuoco				
Fucili				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*
AG-17 Panzerknacker	+4	-	-	-
Hagelsturm / M516 D Shotgun	-	+4	-	-

Aeronavi e Veicoli

Autogyro. Aeronave e veicolo.

Bauhaus Great Infurior. Artiglieria pesante.

Furga 750 (Giacchio Forza 750). Veicolo. Velocità 290 km/h, 2 porte, 1 passeggero.

Klein Helitek Dragonfly. Aeronave e veicolo. Mezzo di trasporto truppe.

Sachs 9000GL. Velocità 190 km/h, 4 porte, 4 passeggeri. Riservato ai Comandanti Bauhaus.

T-32 Wolfclaw. Carro Armato.

Vinciano Traffaux 350 BL. Velocità 160 km/h, 5 porte, 4 passeggeri.

Aeronavi e Veicoli				
Aeronavi				
Modello	*S*	*C*	*A*	*V*
Autogyro	+4	-	+4	-
Artiglieria Pesante				
Bauhaus Great Infurior	-	-	-	-
Veicoli				
Carro Armato Grizzly (Guerriero)	4	14	16	20
Furga 750	-	-	-	-
Klein Helitek Dragonfly	-	-	+5	-
Sachs 9000GL				
T-32 Wolfclaw	x2	x2	x2	-

La Corporazione Mishima

Capitolo 3

"La popolazione crebbe. E con essa il potere dei Vassalli, stanchi della Dinastia Mishima. Le richieste di abdicazione si fecero più frequenti, e le rivolte portarono Mishima sull'orlo del baratro. Allora, durante l'investitura del Cardinale Randolph, il Signore Supremo proclamò che la dinastia Mishima, il suo operato, i suoi possedimenti, le sue terre, non sarebbero più state amministrate da lui. Da quel momento i Signori Ereditari avrebbero governato e, dopo di loro, i loro successori. Seguì un periodo di prosperità. Ma presto i nostri gloriosi Inquisitori, nella loro infinita saggezza, videro l'Oscurità abbattersi sulla Corporazione Mishima. Le faide tra i Signori non poterono più essere risolte nel Consiglio e diedero luogo a ostilità e incomprensioni. Questo era il potere dell'Oscurità. Il Signore Supremo esortò i Vassalli a dimenticare i dissidi, poiché temeva il Male. Ma i Signori Ereditari non ebbero rispetto per lui e lo esiliarono sulla Luna. Il pianeta sacro di Mercurio, benedetto dalle visioni del Cardinale Randolph, fu bagnato dal sangue dei padri versato dai figli, e dei fratelli versato da altri fratelli. E questo fu il segno che il veleno sparso dall'Oscurità era più potente del terrore seminato dalle sue Legioni..."
- Dalla Prima Cronaca. "L'arrivo dell'Oscurità e la Chiamata del Cardinale"
di Alexander Horatius

La Mishima è una grande Corporazione di origine orientale che tramanda le antiche tradizioni del Giappone. Organizzata in maniera feudale, fin dalla sua fondazione è sempre stata governata dai membri di un'unica dinastia: la famiglia Mishima. Alla testa della Corporazione in qualità di presidente e cancelliere siede il Signore Supremo, che in genere è il capofamiglia. Nel corso dei secoli, però, la Corporazione è cresciuta al punto da non poter più essere diretta da un'unica persona; per questo motivo il Signore Supremo è stato costretto a suddividere il suo impero in tre parti distinte, ciascuna delle quali è amministrata da uno dei membri più potenti della famiglia. La divisione in tre parti dell'impero Mishima nacque per consentire maggiore flessibilità organizzativa alla Corporazione, garantendo una buona autonomia ad ognuna delle tre sezioni. Ma le tre parti hanno ingaggiato una violenta e segreta lotta per assicurarsi il controllo della Corporazione.

Sono così nati i tre Signori Ereditari. Attualmente queste cariche sono rivestite dai tre figli del Signore Supremo che, in aperta rivalità fra loro, dai palazzi su Mercurio, Marte e Venere gestiscono gli affari della famiglia e della Megacorporazione e, nel contempo, ordiscono insidiosi piani l'uno alle spalle dell'altro, per stabilire chi otterrà la supremazia dinastica della Corporazione.

Il Lord Mishima, il Signore Supremo, Imperatore dei Mille Soli, Principe del Fuoco e Padre di Tutti, è ormai solo più una pallida ombra di

quelli che erano i suoi antenati: vive in esilio nel suo palazzo di Luna City, privo di reale potere, anche se ancora teoricamente a capo di tutta la Corporazione. Tuttora è trattato con massimo rispetto da tutti gli ambasciatori delle altre organizzazioni, ma i veri accordi vengono stretti sottobanco con i Signori Ereditari, che lo sbeffeggiano segretamente. Spetta in ogni caso a lui negoziare con l'Alleanza e stabilire a grandi linee la politica della Mishima. Alle sue personali dipendenze la Corte dei Diecimila e la sua vita è protetta dalla Guardia dei Mille (chiamata Hatamoto), in cui sono ammessi solo i guerrieri più valorosi. Questi servitori occupano le cariche onorifiche più alte all'interno della Corporazione e sono scelti uno ad uno dal Signore Supremo in persona.

I Signori Ereditari sono i due figli e la figlia del Signore Supremo: Lord Moya, Lord Maru e Lady Mariku. Essi governano tutti gli affari della Mishima rispettivamente su Mercurio, Venere e Marte. La rivalità esistente fra loro è aperta e si manifesta in ostili ingerenze, promesse spezzate, fino a episodi di guerra aperta. Ciascuno dei tre aspira alla carica di Signore Supremo ma solo uno potrà impugnare la Spada del Potere che garantisce il dominio assoluto sulla Mishima.

Lord Moya, Principe della Terra e Governatore di Mercurio, ha la maggiore autorità dei tre e, anche se in via non ufficiale, svolge le funzioni di capo famiglia. Risiede a Longshore, su Mercurio ed è tristemente noto per la totale mancanza di scrupoli con cui gestisce i propri affari. Dopo di lui, nella gerarchia non scritta della Mishima, viene Lord Maru, Principe dell'Acqua e Governatore di Venere che cerca di bilanciare i propri interessi con gli ordini che riceve dal fratello maggiore. La bellissima Lady Mariku, Principessa dell'Aria e Governatrice di Marte, è invece completamente indipendente dai suoi due fratelli.

1. Mercurio e Longshore

La Corporazione Mishima è stata la terza a intraprendere la conquista del Sistema Solare. Gli Eletti hanno conquistato il piccolo pianeta Mercurio e nel mistero del suo mondo sotterraneo di caverne, ricche di minerali e di diamanti, hanno fondato le città gemelle di Longshore e di Fukido a perenne memoria della grandezza del loro clan. Attualmente Fukido, dopo anni di strenui combattimenti, è caduta nelle mani degli Imperiali.

Il clima della superficie di Mercurio è inospitale, caldo, umido e sterile: ecco perché la civiltà su Mercurio si è sviluppata sottoterra o all'interno di enormi crateri di origine naturale o artificiale e una fitta rete di tunnel collega centinaia di insediamenti produttivi autosufficienti.

Longshore, oltre ad essere considerata la capitale dell'impero Mishima, è la residenza ufficiale di Lord Moya, Signore Ereditario. Situata in una

sorta di cratere sul pianeta Mercurio, ospita, nelle sue torri altissime, l'organizzazione ed amministrazione dell'Impero, rendendo questa metropoli un ottimo porto di scambi commerciali. Conosciuta anche come la "città che non dorme mai", la sua architettura non ha rivali in tutto il Sistema Solare, tranne che a Fukido, la città gemella. Considerata la città più bella del Sistema Solare (con la gemella Fukido), Longshore si sviluppa attorno ad un enorme lago artificiale che funge da porto e da cui partono una rete di canali navigabili che collegano tutti i centri di Mercurio. Ai lati del molo principale svettano le enormi statue di Lord Moya e della sua consorte, simboli tangibili del loro potere personale. A Longshore è stata eretta la Terza Cattedrale, sede del Cardinale Randolph.

Fukido venne fondata dalla Mishima stessa per attirare le imprese minori su Mercurio ma, nel giro di una notte, essa venne acquistata dagli Imperiali: i legali della Mishima si trovarono con le mani legate, e tuttora Fukido rimane una spina nel fianco di Lord Moya, protetta com'é dall'occhio vigile della Fratellanza.

L'Oscura Legione non ha ancora esteso i suoi tentacoli su Mercurio, ma questo non significa certo che qui regni la pace. Piccole unità di reparti combattenti sono distribuiti in tutta la rete sotterranea, creando un sistema di difesa capillare. Non appena una Corporazione tenta di fondare un nuovo insediamenti (quasi sempre gli Imperiali), i più vicini squadroni si gettano all'attacco per distruggerlo, invadendo i tunnel esistenti e scavandone di nuovi. Così facendo si verificano quasi giornalmente scontri di piccola entità, ma non per questo meno violenti. Di solito ogni battaglia si conclude con l'eliminazione dei nuovi arrivati o con la concessione a pagamento del diritto di estrazione (soluzione necessaria per "salvare la faccia" alla Mishima, che dovrebbe altrimenti combattere ad oltranza.

La sede della Mishima a Luna City è costruita vicino alla Cattedrale del Cardinale Nathaniel e costituisce la residenza in esilio del Signore Supremo. Essa è in pratica un piccolo quartiere autosufficiente completamente isolato dall'esterno, che ospita i membri della corte personale dell'Imperatore dei Mille Soli e i suoi fidati Hatamoto.

2. L'industria Mishima

L'ascesa del clan Mishima nell'olimpo dei mercati è stata a dir poco stupefacente. In pochissimo tempo, grazie ad una politica aggressiva e senza scrupoli, la Mishima è diventata la seconda Corporazione per importanza, subito dopo la Capitol, producendo praticamente ogni cosa a prezzi molto contenuti ed enormemente competitivi. Il segreto di tanto successo ? Una eccellente rete di spionaggio industriale che permette di

risparmiare i costi di ricerca grazie al plagio dei prodotti della concorrenza, soprattutto Bauhaus e Capitol. La sua produzione ha così invaso le fasce basse del mercato, con una qualità decisamente buona dal punti di vista qualità/prezzo. L'unico difetto consiste nelle altissime spese di manutenzione e/o di riparazione dei prodotti più avanzati. Pertanto gli Indipendenti ed i Mercenari difficilmente di affidano ad armi Mishima: una volta rotte, infatti, è praticamente impossibile ripararle.

Le industrie Mishima fabbricano, tra le varie armi di propria concezione, i Droni Yamamoto. Sono questi delle sonde autopropellenti che, lanciate da terra, sono in grado di seguire a breve distanza un qualsiasi bersaglio designato, dando sempre la sua posizione. Un operatore, grazie a un controllo computerizzato, è in grado di dare ordini al Drone grazie a una semplice procedura di riconoscimento vocale degli ordini impartiti.

Trattare con la Mishima è un'impresa estenuante, ma una volta concluso un accordo essa lo manterrà ad ogni costo. I suoi legali sono tra i migliori sul mercato e solamente la Cybertronic può batterla al suo stesso gioco.

3. La tradizione Mishima

I dipendenti della Mishima sono estremamente fedeli al loro Signore: la maggior parte di loro è addirittura pronta a sacrificare la propria vita, se necessario. Questa fedeltà trova spiegazione nei valori base della loro vita che sono la Famiglia (che comprende tutta la Mishima), la Tradizione, la Lealtà e la Gloria.

La Famiglia. Il rispetto della famiglia è il segreto che cementa la società Mishima. I Signori Ereditari rappresentano i capifamiglia di questa grande Corporazione. Nessuno osa infangare il loro nome per paura di essere ripudiato.

La Tradizione. "E' sempre stato così e sempre così sarà. Chi si oppone se ne pentirà". Sebbene questo modo di pensare sia meno diffuso tra i giovani, ancora oggi le redini del potere sono saldamente nelle mani degli anziani. Sono loro che difendono la tradizione Mishima.

La Lealtà. I dipendenti Mishima nascono nell'organizzazione e, fin dal primo giorno di vita, essa si prende cura di loro. Per questo i membri della Mishima imparano a ringraziare la Corporazione per tutto ciò che hanno.

La Gloria. La Corporazione ricorda i sacrifici. I salari dei soldati sono bassi, ma le pensioni sono generose. Ogni settimana, in tutti gli uffici e luoghi pubblici della Mishima, si tengono commemorazioni in onore degli eroici guerrieri caduti in adempimento al loro dovere. Donare la

propria vita per la Corporazione è il sacrificio estremo degli eroi, le cui gesta vengono narrate in eterno.

4. La politica delle minacce

La Mishima tratta con disprezzo tutte le altre Corporazioni, rubandone senza scrupoli i segreti industriali: tutti i mezzi sono validi per raggiungere i propri scopi. Il rappresentante della Mishima presso l'Alleanza è il Signore Supremo, il che sottolinea la scarsa importanza data all'organizzazione.

I rapporti con la Fratellanza sono molto tesi ma formalmente cordiali. La Fratellanza mantiene il diritto di inviare propri Osservatori nei vari uffici Mishima e, in compenso, i Signori Ereditari non si fanno scrupolo alcuno di eliminarli quando diventano troppo curiosi. La dirigenza Mishima vede infatti malamente la diffusione del Credo della Fratellanza tra i suoi dipendenti: la lealtà assoluta verso la Mishima e verso il proprio superiore diretto può essere messa in dubbio da parte di chi decide di seguire la Fratellanza.

Fin ad ora la Mishima non ha dovuto sopportare l'attacco dell'Oscura Legione. Al suo interno le forze del Male si stanno però a poco a poco infiltrando e si parla già di Eretici giunti ai gradi più alti dell'organizzazione. Nei rari scontri militari con i Legionari, su Marte, i reparti Mishima hanno spesso avuto la peggio, dovendo ricorrere all'umiliazione di chiedere aiuto alla Capitol.

5. I poteri Ki

Nel corso dei secoli, i guerreri Mishima hanno sviluppato dei poteri ignoti alle altre Corporazioni e alla Fratellanza, chiamati Poteri Ki. Maestro di questa scienza della mente è senza dubbio il grande Yorama, al cui fianco vanno ricordati i maestri Kanji e Toronaga. La maggior parte di coloro i quali usano i poteri Ki non mostra alcuna traccia dell'Oscurità e alcuni di essi sono più resistenti ad essa della gente comune. Sono poteri dati da una grande forza di concentrazione mentale che possono aumentare le caratteristiche di attacco e di difesa del guerriero, possono dare un potere di controllo della mente dell'avversario o creare potenti illusioni per sviare il nemico. Fra questi ricordiamo l'Aura di Resistena Mistica, la Camminata Ombra, la Concentrazione Suprema, il Passo Doppio di Nomura, il Sesto Senso di Kanji, l'Agile Balzo della Mangusta, l'Attacco Velenoso del Cobra, la Parata di Yorama, la Pelle del

Camaleonte, la Potenza Furiosa di Toronaga, la Zampata della Scimmia, lo Sguardo Penetrante del Corvo, le Mani di Pietra e la Volontà di Ferro.

6. I guerrieri della Corporazione Mishima

Nella Corporazione Mishima il corpo militare è composto da un gruppo d'élite che vive sotto uno status particolare al di sopra delle leggi che vincolano la società. I militari non occupano una posizione preminente come tra i Bauhaus e gli Imperiali, tranne che alla corte di Lord Moya su Mercurio, e le leve del comando sono in mano agli amministratori della Corporazione. Al di sopra di tutti stanno gli Hatamoto, i soldati che compongono la guardia d'onore del Signore Supremo. Vengono poi tutti gli altri, riconoscibili per la grande M, simbolo della Mishima, che tutti portano sul petto.

La Mishima è la Corporazione che dedica minori spese al mantenimento delle proprie forze armate. Queste sono divise in tre sezioni a base territoriale, che rispettano la suddivisione in tre dell'Impero sotto il controllo dei tre Signori Ereditari. Lord Maru e Lady Mariko mantengono alcuni reparti per uso esclusivamente difensivo e solo Lord Moya ha i mezzi e la volontà per potersi permettere dei reparti combattenti di una certa consistenza su Mercurio. L'equipaggiamento standard è pertanto di tipo leggero: la superficie accidentata di Mercurio rende poco pratico l'uso di armi pesanti.

La tattica principale delle truppe Mishima è un semplice "Distruggi o Difenditi". Se le forze nemiche sono troppo superiori per poter essere attaccate con possibilità di successo, i soldati Mishima devono trincerarsi a difesa e combattere fino all'ultimo uomo, in attesa degli eventuali rinforzi o di ordini da parte del loro Signore. Non esiste gloria maggiore del morire per la Mishima. Mai nessun soldato cederà un centimetro di terreno senza ordini superiori. Ciò rende molto temibile ogni reparto Mishima, la cui resistenza spesso supera i limiti umani.

Artefatti. L'Artefatto di combattimento e l'Artefatto Suicida sono solo due esempi dei Droni costruiti dalla Corporazione Mishima e destinati a svolgere operazioni di guerra.

Ninja (Shadow Walker). Potentissimi e addestratissimi guerrieri. Alcuni di loro sono inquadrati nei reparti dei Cacciatori di Demoni e nei Maestri delle Ombre. In battaglia i Ninja indossano vesti nere che nascondono ogni lembo di pelle. La testa è incappucciata e gli occhi sono coperti da lenti speciali. Calzano sempre un guanto rosso nella mano che brandisce la spada Punisher. Solitamente sono equipaggiati con la pistola Punisher dotata di silenziatore e soppressore di vampata e la spada

Punisher imbevuta di veleno mortale. Fra loro primeggia Toshiro. I migliori Ninja, maestri dei Poteri Ki, entrano a far parte dei Deathbringer, scelti individualmente e potenziati chimicamente. La maggior parte della struttura ossea viene rimpiazzata da un esoscheletro e il sistema visivo viene implementato con sensori ottici. l'abbigliamento è simile a quello degli Shadow Walker, ma di colore rosso.
Pochissime sono le informazioni sul cosiddetto "Culto degli Shadow Walker". Alcuni ritengono che dipenda dal governo Mishima, altri che sia un ordine d'onore sopravvissuto ai tempi antichi. Una teoria afferma che sotto le loro nere tute da combattimento e dietro le loro maschere si nascondano dei mutanti terribilmente deformi. Nessuno di loro è stato mai catturato vivo né è mai stato possibile esaminarne un cadavere. Quando uno Shadow Walker è catturato o ucciso, si dissolve in un liquido protoplasmatico. Alcuni studiosi ritengono che il Culto rapisca dei neonati ai loro genitori e che l'addestramento inizi nel momento stesso in cui cominciano a camminare. In remoti monasteri fortificati i bimbi vengono sottoposti a terapie chimiche per accrescere lo sviluppo muscolare e lo spirito d'aggressività, rafforzandone la resistenza al dolore e ai veleni. Usando antiche tecniche i loro sistemi nervosi vengono ricondizionati creando riflessi felini. Dall'età di tre anni i bimbi studiano le arti marziali, e dopo i cinque anni imparano tutti i segreti dell'assassinio, venendo nel contempo indottrinati sulle filosofie del culto in maniera da assicurarsi la loro assoluta fedeltà. Taluni ritengono che addirittura abbiano sviluppato una forma d'Arte; questo sospetto è sufficiente per costringere la Fratellanza a dal loro una caccia spietata. Ufficialmente nessun nobile Mishima ha rapporti con gli Shadow Walker ma è sorprendente notare la loro presenza assidua in tutti i campi i battaglia dove sono impiegate le armate Mishima.

Hatamoto. Tra i migliori Samurai vengono scelti i Mille Hatamoto del Signore Supremo, gli unici a poter indossare le armature blu scuro simbolo del potere supremo. Se un Samurai vale dieci guerrieri, un Hatamoto ne vale cento. Tutti gli Hatamoto sono equipaggiati con fucili d'assalto Shogun e Spade Cerimoniali. Fra loro vanno certamente menzionati Shinobi e Yojimbo.

Mentore.

Mistici. Divisi in Mistici Bianchi e Mistici Grigi.

Samurai. Sono i migliori guerrieri della Corporazione, scelti per diventare i Samurai personali dei Signori Ereditari e dei loro vassalli. Il loro compito è quello che nelle altre Corporazioni viene svolto dalle Forze Speciali. Solitamente un Signore Ereditario ha a disposizione

cinquecento o seicento Samurai, mentre un suo generale ne controlla normalmente duecento. Il numero esiguo di questi reparti inganna: considerando che ogni Samurai vale almeno dieci soldati, essi sono molto più temibili di quanto faccia supporre il loro valore numerico. Tutti i Samurai sono equipaggiati con fucili d'assalto Shogun e con le caratteristiche Spade Cerimoniali. Fra di loro i reparti di Shogun, i signori della guerra: ricordiamo fra loro Keitoku Asano, Tatsu e Yuichiro.

L'esercito Mishima					
Leader Corporativo					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Lord Nozaki	Personalità	-	-	-	20
Personalità					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Keitoku Asano	Personalità, Samurai Shogun	11	7	10	10
Shinobi	Personalità, Hatamoto	5	9	8	8
Tatsu	Personalità, Samurai	6	6	7	7
Toshiro	Personalità, Ninja	10	2	7	7
Yojimbo	Personalità, Hatamoto	7	5	7	7
Yuichiro	Personalità, Samurai	7	7	9	9
Comandanti					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Shugo	Capitano	7	7	7	9
Jito	Sergente	5	5	5	6
Bushi	Porta stendardo	3	3	4	4
Guerrieri					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Artefatto di combattimento	Guerriero	4	4	3	4
Artefatto Suicida	Guerriero	10	-	-	3
Cacciatore di Demoni	Guerriero, Ninja	5	5	7	7
Hatamoto	Guerriero	4	4	4	4
Maestro delle Ombre	Guerriero, Ninja	6	5	5	8
Mentore	Guerriero	3	3	3	3
Mistico Bianco	Guerriero	5	5	6	6
Mistico Grigio	Guerriero	5	5	4	8
Ninja	Guerriero	4	3	4	5
Samurai	Guerriero	3	3	3	3
Shogun	Guerriero Samurai	5	4	6	6

7. Armi ed Equipaggiamenti Mishima

Equipaggiamento

Il fante in prima linea risente negativamente della filosofia produttiva della Corporazione, dato che costa meno rimpiazzare un prodotto Mishima che ripararlo. Effettuare una riparazione sul campo è un'impresa impossibile. Nonostante abbondino tecnici e parti di ricambio, nessun combattente delle Forze Speciali adotta l'armamento standard; il rischio di inceppare un arma durante il combattimento può costare la vita a troppe persone...

Armatura del Samurai. Quando un Doomtrooper entra a far parte della Corporazione Mishima e viene nominato Samurai, gli viene data in dotazione questa armatura caratteristica della Corporazione Mishima. La tipica corazza da combattimento consiste in una imbracatura rivestita da una serie di piastre blindate che proteggono la parte anteriore del corazziere. Per potersi muovere senza problemi, le giunture sono potenziate idraulicamente. Questa imponente corazzatura fornisce una buona protezione a chi la utilizza, migliorandone la mobilità sul campo di battaglia e consentendo l'utilizzo di armi pesanti. Le corazze vengono utilizzate dai reparti d'élite e dai reggimenti d'assalto. L'unico problema consiste nel fatto che il serbatoio di liquido idraulico situato sulla schiena, liquido altamente infiammabile, ha la tendenza a esplodere quando un colpo lo penetra. Ciò nonostante la maggior parte dei corazzieri pensa che i benefici siano tali da poter correre il rischio.

Equipaggiamento Generico				
Modello	*S*	*C*	*A*	*V*
Armatura del Samurai	-	-	+3	-
L'amuleto di Yomura	-	-	-	-

Armi da Corpo a Corpo

Spada Cerimoniale Mishima. Spada. Tutti i Samurai portano questa spada micidiale: una volta sguainata non potrà tornare nel fodero senza infliggere una ferita.

Armi da Corpo a Corpo				
Modello	*S*	*C*	*A*	*V*
Scalper	-	+2	-	-
Spada cerimoniale Mishima	-	+4	-	-

Armi da Fuoco

Tambu .45AP N.3 Ronin. Pistola. La pistola Ronin è stata progettata dalla Tambu Corp., una consociata della Mishima, ma attualmente viene prodotta da diverse fabbriche indipendenti che ne hanno copiato l'accattivante design. La meccanica "Bullpup" consente di montare una canna più lunga e pertanto ottenere una miglior precisione di tiro.

Tambu N.4 Windrider. Pistola mitragliatrice. Progettata in tempi brevi per sfruttare il successo della pistola Ronin, il Windrider fu un grosso fiasco. Il principale problema era dato dal lanciagranate aggiuntivo, tanto che la maggior parte degli utenti se ne è liberata e lo utilizza come una semplice SMG. Tutti gli inconvenienti sono poi stati risolti con il fucile d'assalto Shogun.

Tambu N.1 Shogun. Fucile d'assalto. Lo Shogun è un piccolo capolavoro di progettazione. Resi esperti da tutti gli errori compiuti nel disegnare il lanciagranate del Windrider, i progettisti Mishima ne hanno completamente rivisto i meccanismi. Il risultato è una delle armi più compatte e affidabili sul mercato. Ha un elevato volume di fuoco ma una gittata relativamente scarsa.

Tambu N.15 Archer. Fucile di precisione. Il meccanismo "Bullpup" con l'otturatore situato dietro il grilletto rende relativamente corta quest'arma rispetto alle sue concorrenti. Il visore notturno può utilizzare due diversi ingrandimenti, x4 e x8 rendendolo utilizzabile facilmente sia a medie che a lunghe distanze. E' probabilmente l'arma più popolare tra gli assassini di professione. Arma trovabile solo sul mercato nero.

Tambu 50/50 Airbrush. Fucile a pompa. Le caratteristiche preferite di questo semiautomatico sono la leggerezza, la grande capacità del caricatore e il suo basso costo. Il tutto purtroppo si riflette sulla qualità: molti si lamentano del troppo gioco della maniglia del caricatore, di esplosioni delle cartucce e di perdite nel regolatore di gas. Questi inconvenienti lo hanno reso impopolare tra gli Indipendenti. Ha due canne affiancate e un rinculo abbastanza pesante.

Tambu N.11 Kensai. Mitragliatrice leggera. La Kensai non è nient'altro che la versione alimentata a nastro del fucile d'assalto Shogun. Ha una canna più lunga e il regolatore di gas variabile. E' un'arma leggera e affidabile con buone caratteristiche di stabilità e gittata.

Tambu N.86A5 Daimyo. Questo lanciarazzi, molto leggero ed essenziale, si accorda perfettamente alla filosofia Mishima: armi leggere, facili da usare e da portare senza eccessive penalizzazioni in termini di

gittata e potenza di fuoco. Il Daimyo viene alimentato da un caricatore inferiore che contiene sette razzi.

Armi da Fuoco				
Fucili				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*
M516 S / Airbrush	-	+2	-	-

Aeronavi e Veicoli

Matsu-Harada Sunset Glider. Velocità 160 km/h, 5 porte, 4 passeggeri.

Yashikin Banzai 4WD. Velocità 110 km/h, 2 porte, 4 passeggeri.

Yashikin Top Performance. Velocità 140 km/h, 4 porte, 4 passeggeri.

Aeronavi e Veicoli				
Aeronave				
Modello	*S*	*C*	*A*	*V*
Fukimura No. 12 Kamikaze	x2	-	x2	x2
Nave Scout	-	-	-	-
Sottomarino				
Modello	*S*	*C*	*A*	*V*
Dragonfish	+5	+2	-	-
Veicoli				
Modello	*S*	*C*	*A*	*V*
Dragonbike Mishima	+5	+2	-	-

La Corporazione Imperiale

Capitolo 4

"Così nacque la potenza Imperiale. Le famiglie accumularono ricchezze e conoscenze e, guidate da Sua Serenità Imperiale, posero le fondamenta di un nuovo Impero. Brandirono le spade e mostrarono agli oppositori la loro forza: lottavano per le loro tradizioni, e non esitarono a trasformarsi in una Megacorporazione per poter preservare i valori in cui credevano. La loro potenza fu acquisita grazie alla dedizione delle loro famiglie e ai Clan. Solo la fedeltà incondizionata a queste tradizioni permise loro di sfidare la altre potenze. Ma non tutti erano disposti a stare a guardare. Guerre sanguinose furono dichiarate per fiaccare lo spirito degli Imperiali. Soli, privi di alleati resistettero agli attacchi costruendo un'impenetrabile fortezza fatta di fede nei loro ideali. Furono gli Imperiali a intuire per primi il pericolo dell'Oscura Legione. Videro i semi dell'Oscurità, scoprirono gli occulti disegni dell'Oscura Simmetria espandersi nelle nostre città. Il culto degli Eretici e dei rinnegati si ingigantì, fino a minacciare di sopraffarci. Fu allora, miei cari Fratelli, che gli Imperiali fondarono i Blood Beret. I valorosi guerrieri combatterono l'Oscura Legione fianco a fianco con i nostri soldati. La battaglia infuriò nelle impenetrabili giungle di Venere, e molti uomini scrissero il loro nome nell'eterno registro degli eroi."
- Dall'Ottava Cronaca. "Le Corporazioni e l'Alleanza"
di Lucretii Marcellianus

1. La nascita di un Impero

La nostra diversità è la nostra potenza.
La nostra unità la nostra forza.
- Sua Serenità Michael Murdoch

La Corporazione Imperiale è da sempre stata definita come la Corporazione "aristocratica" per eccellenza e al contempo da tutti considerata come la più conservatrice e retrograda. Essendo la più piccola delle Corporazioni, dovrebbe rappresentare una facile preda per le sue gigantesche sorelle, ma la realtà è ben diversa. Gli Imperiali, infatti, sono ottimi guerrieri, pronti a difendere le insegne e i territori della propria Corporazione fino all'ultima stilla di sangue, senza mai ritirarsi. Ogni accordo è rispettato e onorato alla lettera e gli Imperiali difendono strenuamente ogni contratto stipulato. Sono facili all'ira e spesso minuscoli reparti hanno fronteggiato e vinto nemici più numerosi. La loro determinazione e la devozione alle famiglie che li governano hanno spesso ragione di una schiacciante superiorità numerica.

Quella Imperiale è stata la quarta Megacorporazione a nascere. Fu concepita e creata da Michael Murdoch, che unì sotto di sé cinquanta piccole corporazioni in quella che fu poi conosciuta come la Corporazione Imperiale. Con il passare del tempo, con l'aumentare della potenza

economica e con il passare di questa in modo dinastico da un membro di una famiglia all'altro, emersero dei singoli e ben distinti Clan. Proprio per queste ragioni ancora oggi la Corporazione Imperiale appare più come un agglomerato di piccole corporazioni che una Megacorporazione alla pari delle altre. Così come crebbe la potenza economica Imperiale, crebbero anche le lotte interne alla Corporazione stessa per il controllo del Parlamento. Il Clan Murdoch governò gli Imperiali per secoli, fino a quando il Clan Kingsfield, cercando di assicurarsi il controllo del Parlamento, si alleò con altri Clan minori e dichiarò guerra al Clan Murdoch e ai loro alleati.La guerra civile durò per oltre quindici anni e reclamò migliaia di vite. Questo periodo della storia Imperiale fu definito come il tempo della "Triste Lotta". Il Clan Kingsfield non riuscì nei suoi intenti e venne praticamente spazzato via. Dalla lotta sorse, come leader del Parlamento Imperiale, il Clan Bartholomew.

Attualmente non vi è unità fra i vari Clan. I Bartholomew hanno apertamente adottato una politica tollerante, battendo in astuzia i concorrenti e conquistando a poco a poco le migliori posizioni. I McGuire sono all'opposizione mentre i Murdoch, ufficialmente, restano indipententi, pur simpatizzando per questi ultimi. Insieme controllano la maggior parte delle colonie più redditizie e l'industria pesante, mentre i Bartholomew hanno una posizione di forza nell'Esercito e nel Comando di Sicurezza Imperiale. Da queste contrapposizioni intestine succedute alla "Triste Lotta", a bilanciare la lotta di potere all'interno della Corporazione, conosciuta anche come il "Grande Rancore", nacque la leggendaria burocrazia imperiale e, in modo particolare, il Ministero della Guerra.

Basata sugli antichi principi aristocratici delle nobiltà Europee, la Corporazione è presieduta da Sua Serenità Imperiale, amministrata dal Clan dei Nobili e governata dal Parlamento. Il Parlamento è composto da due Camere, quella dei Lord (sessantadue nobili) e quella dei Comuni (sessantadue tra manager, scienziati, diplomatici e alte personalità della Corporazione). Al fianco di Sua Serenità operano tre Osservatori, rappresentanti della Fratellanza incaricati di vegliare sulla correttezza delle procedure seguite.

Attualmente Sua Serenità Imperiale è Victoria Paladine, una donna coraggiosa con spiccate qualità diplomatiche, indispensabili a chi riveste una tale posizione. Una delle principali funzioni di Sua Serenità Imperiale consiste nel porre il Veto sulle decisioni del Parlamento, compito che può causare gravi screzi e spaccature politiche all'interno delle famiglie aristocratiche se svolto in maniera troppo superficiale. Anche per questo motivo spesso invia sotto falso nome sue proposte di legge alle Camere, dove vengono puntualmente approvate. Il potere reale è però nelle mani del ristretto gruppo delle famiglie aristocratiche, i Clan,

che si tramandano di generazione in generazione le leve di controllo politico, economico e militare.

La burocrazia Imperiale è terrificante: ogni mille dipendenti, ben 155 sono burocrati. La Mishima, che è seconda in questa classifica, ne conta solo 49. Il processo decisionale è complicato ed è una cosa sola con la struttura stessa della gigantesca burocrazia del governo Imperiale. Le domande di democrazia e giustizia sono così importati che nulla può andare storto e tuttavia ogni decisione deve essere vagliata, nuovamente vagliata, sottoposta ad esame da cinquanta diversi uffici, ripresentata, rivagliata dall'Alta Corte, poi esaminata e riesaminata ancora prima di essere finalmente approvata.

2. Il Ministero della Guerra

Per evitare che un Clan possa prevalere sull'altro utilizzando in maniera inopportuna le navi stellari è stato costituito un apposito Ministero della Guerra che amministra, all'interno della Corporazione Imperiale, l'intero contingente militare e civile. La presenza di un ente che sovrintenda alla complessa macchina bellica, data la complessa rete di rapporti dei singoli Clan, si rende particolarmente necessaria in questa Corporazione. Questa soluzione, criticata da molti, ha impedito che l'Oscura Simmetria traesse vantaggio dalla frammentazione imperiale, impedendo ai seguaci degli Apostoli la politica espansionistica che sono soliti operare.

Il Ministero della Guerra, in questo senso, coordina la preparazione, impiego e uso di tutte le forze armate Imperiali, compresi i reparti speciali controllati dai singoli Clan. E' lavoro del ministero assicurare che i cittadini e gli interessi della Corporazione siano difesi da eventuali attacchi nemici così come pianificare e compiere eventuali attacchi da parte dei soldati Imperiali. Almeno, questo è il modo in cui dovrebbe lavorare. In realtà, il ministero ha un grande potere sulle forze difensive, che sono interamente sotto il suo controllo, ma molto poco da dire sulle azioni che intraprendono le forze speciali dei singoli Clan. Questo perché ogni Clan cerca di arrogarsi il diritto ed il potere di condurre proprie campagne militari senza controlli o imposizioni. Mentre la maggior parte delle forze speciali dei Clan risponderanno a una chiamata del ministero, c'é ben poco che il ministero possa fare per prevenire che quelle stesse forze intraprendano iniziative per conto loro.

Uno dei modi che il ministero adotta per esercitare un controllo su come le forze speciali dei vari Clan vengono impiegate è tramite il suo totale controllo delle astronavi che sono usate per trasportare forze e armi pesanti attraverso lo spazio. Brevemente, esso controlla la Marina Imperiale e se un clan vuole spostare la sua forza spaziale da un posto ad un altro esso deve ottenere il permesso dal ministero. La marina compie

anche occasionali azioni di combattimento con le navi dell'Oscura Legione, ma questi incontri sono rari. L'Oscura Legione cerca di evitare questi scontri, dato che la maggior parte delle sue navi consta di trasporti di truppe e non in incrociatori da battaglia.

Come per la Marina, il ministero controlla le forze aree Imperiali che trasportano truppe e combattono nell'atmosfera.

3. Le installazioni Imperiali

La Corporazione Imperiale è ancora oggi la più efficiente nel fondare colonie in ambienti ostili... e non parliamo soltanto del clima! Una tipica spedizione inizia con lo sbarco di una Squadra da Ricognizione Armata nel luogo prescelto. Sia che si tratti di una miniera, di un pozzo petrolifero o altro. In poche ore la zona viene isolata, ogni resistenza viene eliminata e i genieri preparano una pista d'atterraggio per l'elisbarco degli equipaggiamenti pesanti. Entro ventiquattr'ore dal primo sbarco la zona difensiva viene fornita di campi minati, postazioni fortificate, barriere di filo spinato. Entro una settimana l'insediamento è pronto ad accogliere i lavoratori civili: minatori, ingegneri, operai, amministratori e tutte le loro famiglie. A questo punto per assicurare la difesa rimarrà di stanza solo un piccolo contingente armato.

La Corporazione Imperiale ha fondato centinaia di insediamenti su Mercurio, Venere, Marte e, soprattutto, nella Fascia degli Asteroidi. Qui ogni più piccolo pianeta può essere trasformato grazie alle risorse della "terraformazione". Alcune installazioni si rivelano particolarmente proficue in virtù dei giacimenti minerali sepolti nelle profondità, altre vanno semplicemente ad aggiungersi all'infinito numero di mondi abitati. Essi accolgono solitamente un migliaio di coloni, ma alcuni centri contano oltre 50.000 abitanti. Questi audaci pionieri che combattono per l'espansione della Corporazione sono considerati tra gli eroi più grandi e la popolazione li reputa molto superiori ai burocrati che lavorano sulla Luna.

La principale sede Imperiale si trova a Luna City, all'interno del Palazzo Reading. Il maestoso grattacielo, che si affaccia sulla Imperial Plaza, ospita tutti gli uffici centrali della Corporazione, le due Camere del Parlamento, l'Alta Corte e la rappresentanza della Fratellanza. I ventinove piani superiori sono occupati dagli appartamenti privati della famiglia di Sua Serenità Imperiale. La grande piazza è circondata da pennoni con le bandiere dei Clan e da imponenti monumenti in marmo nero che ricordano le imprese militari della Corporazione.

L'unica installazione di dimensioni paragonabili è quella esistente su Luna City è la città libera di Fukido. Fondata dalla Mishima per favorire l'espansione commerciale su Mercurio, essa venne completamente

“acquistata” da diversi Clan finanziari Imperiali nel giro di una sola notte. Essa è attualmente la seconda città di Mercurio e sta ancora crescendo e competendo con la gemella Longshore, la capitale Mishima, sulla quale gli Imperiali hanno numerosi interesse. Dal momento in cui gli Imperiali hanno acquisito il controllodi Fukido, il suo sistema economico è diventato la cosa più vicina al più puro capitalismo mai creato. Non vi è legge che regoli o contarsti la libertà di iniziativa industriale e imprenditoriale. Il denaro e l’influenza corrono liberi tra i grattacieli e le strade di Fukido e affaristi e banche d’investimento. E’ la città delle infinite chance, un posto dove letteralmente tutto può essere acquistato... al giusto prezzo. La vista più strabiliante di Fukido è quella della enorme Cattedrale di Hieronimus, costruita in segno di ringraziamento per la protezione offerta alla Corporazione Imperiale dagli uomini della Fratellanza. La sua presenza sembra aver avuto un effetto propizio su Mercurio, ancora intoccata dalle orde dell’Oscura Simmetria.

Gli Imperiali controllano dozzine di insediamenti su Venere, molti di loro formalmente sotto il controllo della Bauhaus. Questo è dovuto al fatto che Venere è vicinissimo alle basi d’operazione di molti Clan con sede a Luna City ed è quindi naturale che gli affaristi della Corporazione Imperiale concentrino qui la loro attenzione. Anche per questo gli Imperiali non hanno desiderio di coinvolgersi in un conflitto con la temuta Capitol.

Ogni Clan imperiale, senza eccezione, ha una qualche sede su un asteroide nella Fascia. Mentre queste sedi hanno avuto origine come miniere o industrie, esse si sono sviluppate in un modo diverso. Oggi questi posti sono i luoghi ove la gente dei Clan si ritrova nelle ricorrenze festive o in speciali occasioni per ricordare a se stessi che sono, in fondo, famiglie e che la famiglia è tutto. Centinaia di asteroidi sono abitati. Se vi è abbastanza spazio su un asteroide per farvi atterrare una navicella, probabilmente qualche imperiale l’ha già fatto. Intere enciclopedie sono state scritte su questi solitari posti, sui loro abitanti e sui loro differenti modi di vivere.

Fra questi ricordiamo Diemansland e Victoria. L’insediamento di Diemansland nacque come colonia penale fondata nei primi anni di vita della Corporazione. Ben presto si sviluppò come una completa società. Ciò che lo rende unico è quasi tutti i suoi abitanti sono degli paria senza patria, uomini e donne senza un Clan, dato che i loro antenati li esiliarono su questa pietra solitaria. Nel corso degli anni Diemansland è stato tarsformato da colonia penale di lavori forzatiin miniera a bellissima area turistica. Dall’interno della Fascia degli Astroidi esso gode di una vista senza ostacoli sul sole e grazie a questo esso ha un bellissimo tempo che dura tutto l’anno. Victoria è un tremendo asteroide in un orbita attorno al sole sincrona a quella di Marte e che venne scoperto, reclamato e colonizzato dal Clan Paladine durante il regno del Cardinale

Pietro l'Antico. E' stata la più fortunata scoperta della Corporazione: l'astroide, infatti, contiene carbone, ossigeno e platino ed è un vero e proprio tesoro di risorse ancora vergini. Velocemente Victoria è divenuto l'asteroide più prezioso della Fascia, un gioiello sulla corona Imperiale. Victoria oggi è un crocevia di attività. La sua vicinanza a Marte lo ha reso un importante spazioporto e sta diventando la porta d'accesso al resto della Fascia e ai pianeti esterni. Praticamente non vi è traffico diretto a Marte che non si fermi a Victoria per carburante, rifornimento e notizie. L'unica città dell'asteroide, chiamata anch'essa Victoria, ha una popolazione di quasi dieci milioni di abitanti su un'area di 50.000 miglia quadrate. Il suo clima è secco, ventilato e con temperature medie che dura tutto l'anno.

4. Lo spirito e la diplomazia Imperiale

Anche se di dimensioni inferiori, se confrontata alle altre grandi Corporazioni, quella Imperiale risulta essere la più agguerrita e temibile. Le sue forze armate, formate da soldati fedeli allo spirito imperiale, sono disposte al sacrificio estremo pur di difendere l'onore di Sua Serenità. Gli Imperiali sono spiriti indomiti; la consapevolezza di non essere potenti come i rivali ha condizionato ogni cittadino. Questo stile di vita naturalmente è più sentito negli strati più bassi della popolazione che fra i nobili, la cui ricchezza spesso protegge dalle difficoltà quotidiane, rendendoli fiacchi e demotivati. La lealtà alla Corporazione è ovviamente assoluta fra i militari, per i quali nessun sacrificio è troppo grande. Orgoglio e onore sono, infatti, i due concetti sui quali si fonda l'intera società guerrieri imperiale, gli unici elementi che possano distinguere i forti dai deboli in una società in cui tutti (eccezione fatta per i nobili) sono eguali. E non esiste gloria più grande che dedicare la propria vita al servizio dell'Impero.

La strategia economica Imperiale è decisamente particolare: l'importante è "crescere", per poter un giorno raggiungere dimensioni paragonabili a quelle delle Corporazioni concorrenti. Questo sviluppo viene perseguito mediante operazioni militari: perché comprare un'industria o una miniera quando è possibile conquistarla con le proprie truppe ?

E' facile intuire che questa politica di espansione non attragga le simpatie delle altre Corporazioni che si ritrovano a combattere contro l'espansione affaristica e finanziaria degli Imperiali così come contro l'Oscura Legione. Gl attacchi contro le altre Corporazioni solitamente sono sotto forma finanziaria, con l'unica eccezione degli attacchi contro la Cybertronic. Gli Imperiali hanno, nei confronti della Cybertronic, le stesse convinzioni della Fratellanza e cioé che questa Corporazione è una

manifestazione dell'Oscura Simmetria. In questo modo gli Imperiali attaccheranno delle proprietà per il solo fatto di attaccare la Cybertronic. A mitigare i risentimenti provocati dalle sue azioni militari concorre però un'intelligente politica commerciale: se per esempio gli Imperiali conquistano una miniera Capitol, subito ne mettono in vendita i minerali ad un prezzo inferiore a quello precedente. La Capitol non sarà ovviamente d'accordo, ma le altre Corporazioni plaudiranno subito all'idea.

Gli Imperiali partecipano al Consiglio Superiore dell'Alleanza con un membro importante della famiglia di Sua Serenità. Questo causa spesso dei malintesi, visto che egli non gode di alcuna autorità personale. Comunque l'approccio Imperiale verso l'Alleanza è positivo, simile a quello della Bauhaus. L'unico argomento su cui Imperiali e Bauhauser non sono assolutamente d'accordo riguarda i rapporti verso la Cybertronic, vista dagli Imperiali come un paravento dietro cui si nasconde l'Oscura Simmetria. I rapporti con la Fratellanza non potrebbero essere migliori: moltissimi Imperiali passano tra le sue fila ed in ogni Clan è possibile trovare un Consigliere Cardinalizio. Anche nella lotta contro l'Oscura Legione, Imperiali e Fratellanza vanno di pari passo. La Corporazione Imperiale è sicuramente la più impegnata nella lotta contro il Male, anche perché è stata la più colpita dall'invasione. Tale impegno tangibile viene puntualizzato dalla costituzione di appositi gruppi specializzati nel combattere l'Oscura Legione: basti citare i Blood Beret e gli Highlander.

5. I Clan Imperiali

Dalla data della fondazione della Corporazione centinaia di famiglie hanno ottenuto un titolo nobiliare come ricompensa e come riconoscimento per i servizi resi. Oggi non vengono più concessi titoli e pertanto l'elenco dei Clan nobili è congelato agli attuali sessantadue. Al giorno d'oggi, per quanto sia ancora teoricamente possibile, è molto difficile acquisire un titolo nobiliare: può capitare che persone straordinariamente meritevoli o importanti siano adottate in un Clan o ne sposino un membro, entrando così a farne parte. Attualmente nella Corporazione Imperiae vi sono sessantadue famiglie nobili che si possono fregiare del titolo nobiliare di Clan.

Costoro detengono una posizione sociale di tutto rispetto e sono possessori di ricchezze invidiabili. Una spaventosa quantità di tradizioni e cerimoniali regola la vita della classe nobile: essi devono sempre sottostare alle leggi e alle tradizioni di quel codice d'onore che è normalmente definito "cavalleria". La violazione di queste norme è

punita con l'immediata espulsione dal Clan per non macchiarne l'onore e la reputazione.

I membri dei Clan occupano posizioni di rilievo all'interno della Corporazione e trascorrono le proprie vite in maniera assolutamente diversa da quella della gente comune. Questa volontaria separazione dal mondo spesso finisce per far assumere un atteggiamento elitario e per far perdere il senso della realtà.

Sebbene uniti sotto la stessa bandiera, i Clan Imperiali sono in realtà piccoli gruppi autosufficienti. Ognuno di loro occupa un pianeta specifico nella Fascia degli Asteroidi e amministra in maniera indipendente le proprie risorse. Tra i Clan dell'Impero non corre certo buon sangue ma fortunatamente si rispettano anche se, in realtà, ognuno mira a destabilizzare l'altro. Fra i Clan esiste anche una gerarchia non ufficiale: le famiglie più potenti e politicamente più influenti all'interno del Parlamento sono i Bartholomew, i Murdoch e i McGuire. A queste si affiancano, seppur con un grado minore di potere e importanza nel mondo Imperiale, le famiglie dei Brannaghan, dei Fergan e dei Drougan. Furono le prime famiglie a fondare l'impero economico della loro Corporazione e oggi controllano più della metà dei seggi nelle due Camere del Parlamento. Ufficialmente tutti i Clan collaborano attivamente per il bene della nobiltà imperiale ma tutti sanno che spesso le loro divergenze sfociano in faide e contese.

Il Clan Bartholomew

Il Clan attualmente più potente è senza dubbio quello dei Bartholomew. Dopo una serie di lotte militari e politiche che hanno dilaniato la Corporazione, opponendo l'originario Clan dei Murdoch all'alleanza creata dal Clan dei Kingsfield, sono riusciti a conquistare posizioni di potere e prestigio all'interno del Parlamento e dell'esecutivo, godendo dell'appoggio di una quindicina di Clan minori. A capo di questo piccolo impero all'interno dell'Impero siedono il duca sir James Bartholomew ed i suoi tre figli, il conte Mark, il conte Michael e infine lord Byron. La figlia, lady Emily, è stata recentemente data in moglie a un erede dei Drougan, in quello che viene definito un "matrimonio d'interesse". Il clan Bartholomew si distingue per la cura della propria immagine sempre elegante ed impeccabile. Tutti i suoi membri sono sempre vestiti con i completi più eleganti e preziosi; gli uomini portano capelli con tagli cortissimi mentre le donne usualmente li lasciano crescere in lunghe e folte chiome. Perseguendo lo scopo comune di rafforzare la propria posizione politica ed economica il Clan ha eretto un imponente e raffinato palazzo a Luna City.

Il Clan Murdoch

Il Clan dei Murdoch, fino a poco tempo fa, era a capo dell'intera Corporazione Imperiale. La situazione era considerata insostenibile dalle altre famiglie: il Clan deteneva il controllo di entrambe le Camere del Parlamento, influenzava tutti i Clan minori, ed eleggeva il Sovrano. Durante la guerra fratricida che seguì, apparve evidente a tutti che per porre fine alle lotte intestine che dilaniavano la Corporazione era necessario un cambiamento radicale. Fu allora che con un'abile manovra diplomatica il Clan Bartholomew spodestò i Murdoch impugnando le redini, lasciando al popolo il diritto di elezione del sovrano. Il Clan detiene tutt'oggi alte cariche negli uffici dell'amministrazione imperiale e particolarmente nel controllo delle forze di difesa, nel settore finanziario e nell'industria pesante. I Murdoch si distinguono nel portare i propri capelli in antiche fogge tradizionali a coda di cavallo. I Murdoch, infatti, non si tagliano mai i capelli durante la propria vita. Parimenti seguono uno stretto codice morale che impone loro vestiti tradizionali e un preciso modo di comportamento. Marte è la sede dei campi d'addestramento delle forze militari del Clan Murdoch: il College Militare di Sua Serenità. Il Clan guerriero Highlander vengono addestrati in questi campi insieme alle forze speciali private dei Murdoch, i Golden Lions.

Il Clan McGuire

Dopo anni di conflitti armati con il Clan Bartholomew, i McGuire hanno deciso di adottare un'atteggiamento più diplomatico nei confronti dei loro antichi rivali. Conquistate alcune posizioni di prestigio in seno alla Corporazione, combattono diplomaticamente la loro guerra personale, influenzando e corrompendo alte personalità politiche in modo da accrescere il loro potere. A capo del loro Clan è il duca Roman McGuire con il figlio Malcom (Ministro degli Esteri Imperiale) e le figlie Madeleine (comandante dei guerrieri Wolfbane) e Michelle (Ministro dell'Espansione Territoriale). Il settore di affari in cui il Clan è principalmente impegnato è quello dell'industria microelettronica e dei media. Attualmente essi lavorano allo sfruttamento della Fascia degli Asteroidi. I redditi così ottenuti vengono utilizzato per la creazione e il rafforzamento di un loro esercito privato con cui un giorno sperano di poter sconfiggere i loro acerrimi rivali. Essi forniscono alle forze Imperiali i reparti dei commando Wolfbane, reparti composti da rinnegati fuori-casta famosi per la loro ferocia in combattimento.

I Clan minori

Clan Brannaghan. Il Clan dei Brannaghan è uno dei molti Clan guerrieri nei quali la maggior parte delle famiglie non è parte del mondo degli affari ma membri delle forze di difesa Imperiali o parte delle forze speciali del proprio Clan. Il Clan ha fondato la propria fortuna economica nel campo farmaceutico, e in buona parte ancora trova in questo settore affaristico la propria attività principale. Questa particolare connotazione militaristica favorì la nascita di una classe fortemente motivata che, in breve tempo, si è fatta notare per efficienza e capacità organizzative: una sorta di Sparta del futuro. Le loro forze speciali sono ben conosciute come i Blue Lions. Ottimi combattenti, i Blue Lions sono conosciuti anche per avere fra di loro i migliori medici dell'intera Corporazione.

Clan Fergan. Il Clan Fergan, sfruttando la natura impervia del pianeta da loro terraformato e una razza di bovini selezionati particolarmente resistente, ha sviluppato una forte industria basata sull'allevamento e sulla macellazione. Il Clan fornisce la maggior parte della carne alla Corporazione Imperiale. La carne prodotta dal Clan Fergan è largamente riconosciuta come una delle migliori nel Sistema, rivaleggiata soltanto da quella prodotta dalla Capitol. Il Clan Fergan è parte attiva del Clan guerriero degli Highlander. La necessità di sorvegliare le enormi mandrie che scorrazzano nelle pianure ha favorito l'utilizzo di un mezzo leggero e veloce quale il Necromower che, con le opportune modifiche, si è rilevato un prezioso veicolo utilizzato dalle truppe Imperiali e particolarmente dalla divisione di Cavalleria Leggera Wolfbane.

Clan Murray. La principale fonte di guadagni per il Clan dei Murray è, senza dubbio, la birra, uno dei vizi capitali degli Imperiali. Ben oltre il 75% dell'intera produzione di alcolici e derivati viene, infatti, gestito da questo gruppo familiare che, in pochi anni, ha accantonato una vera e propria fortuna. Nell'ultimo ventennio, affiancata a questa attività, il Clan ha sviluppato la produzione di spade in collaborazione con il Clan dei Gallagher. Quando questo Clan venne distrutto i Murray ospitarono tutti i sopravvissuti nei propri rifugi.

Clan Paladine. Il Clan Paladine ha sede su Victoria e vanta un eroico passato lastricato di atti di coraggio ineguagliabili. Nessun altro Clan è più onorato e rispettato. Anche per questa ragione, seppure non sia il più potente militarmente né tantomeno il più numeroso, a capo della Corporazione Imperiale è stata eletta, come Serenità Illustrissima, una sua rappresentante: Victoria Paladine. La maggior parte delle risorse del Clan Paladine provengono dalle loro case editrici. Il Clan ha uno stretto legame con la Fratellanza. Ogni Imperiale che diventa membro della Fratellanza riceve la propria istruzione nella Sacra Cappella che ha sede su Victoria. Le forza militare del Clan è ben rappresentata dai Blue Beret,

la forza speciale dei Paladine, che trascorrono la maggior parte del loro tempo in rappresentanze cerimoniali come la guardia al Palazzo Reading e a Victoria.

6. I guerrieri della Corporazione Imperiale

Come già visto in precedenza, da un punto di vista puramente numerico le forze militari Imperiali non dovrebbero impaurire i loro avversari. In realtà non sono certo un bersaglio facile. Ogni soldato Imperiale è pronto a sacrificarsi per l'onore, collocando l'adempimento al proprio dovere al di sopra di ogni altra considerazione. Diventare ufficiale o guadagnare una decorazione al valore sono le massime aspirazioni di ogni cittadino Imperiale. L'esercito è l'unico settore in cui la nobiltà non conta: contano invece il coraggio, la dedizione e l'abilità. Un qualunque sottufficiale dei reparti regolari potrebbe fare carriera nei reparti speciali degli eserciti delle altre Corporazioni, ma l'orgoglio di casta impedisce simili tradimenti.

Le Forze di Difesa

Le forze armate sono rigidamente divise in due settori, le Forze di Difesa e le Forze Speciali. Nonostante queste ultime abbiano addestramento ed equipaggiamento migliori, non esistono differenze di status in quanto nessuna delle due potrebbe sopravvivere senza l'altra. Le Forze di Difesa costituiscono l'esercito regolare. Esse sono responsabili della sicurezza di tutti gli insediamenti e degli impianti Imperiali, dei servizi di scorta e di sorveglianza. Tutti i soldati delle Forze di Difesa sono equipaggiati generalmente con fucili d'assalto Invader, pistola Aggressor e maschera antigas. Queste forze sopperiscono all'inferiorità numerica con tattiche basate sulla potenza di fuoco, sulla mobilità e sull'uso di Forze Corazzate. Il carro preferito è il famoso "Bully", tozzo e lento, ma pesantemente corazzato.

Commando di Sicurezza Imperiale. La forza di sicurezza più famosa ed attiva del Sistema Solare è senza ombra di dubbio il Commando di Sicurezza Imperiale (C. S. I.). I suoi compiti variano dal controspionaggio all'addestramento antiterroristico, dalla sorveglianza armata alla normale lotta alla criminalità. L'unico organo ufficialmente riconosciuto è la Gendarmeria, la forza di polizia che protegge tutti gli insediamenti Imperiali. Ogni Gendarme lavora per il bene del cittadino, interpretando in pratico il ruolo di "poliziotto di quartiere", sempre presente per dissuadere la piccola criminalità e per rendere più sicure le strade. Il lavoro più duro spetta gli Agenti Speciali, il cui principale compito

consiste nell'individuare ed eliminare gli agenti dell'Oscurità e della Cybertronic, che ai loro occhi sono la stessa cosa. La fredda efficienza di questi agenti segreti è temuta in tutto il Sistema Solare, grazie anche alle risorse illimitate messe a loro disposizione.

Le Forze Speciali

La Corporazione Imperiale fa grande affidamento sui reparti speciali a elevatissima specializzazione delle Forze Speciali. Il loro e l'equipaggiamento suppliscono egregiamente all'esiguità numerica. Ognuno di questi reparti è estremamente letale in un solo tipo di combattimento, dalla lotta nei sotterranei di Mercurio a quella nella giungle di Venere. Tra queste i Blood Beret, i Wolfbanes, gli Highlander e i Golden Lions.

Blood Beret. I Blood Beret sono il primo reparto costituito appositamente per combattere l'Oscura Legione, fondati dal Clan Murdoch durante la Crociata Venusiana. Caratteristico è il rituale che viene seguito dalle nuove reclute, una lunga serie di difficili prove da superare prima di poter indossare il mitico basco dei Blood Beret. Sono la forza speciale imperiale più famosa di tutti i tempi. Le loro distruzioni di infiltrazioni dell'Oscura Legione o di insediamenti Bauhaus, trasmessi in diretta sulle principali reti televisive, hanno catturato il cuore e la mente non sono dei cittadini imperiali, ma della gente di tutto il Sistema Solare. Questo è vero ancora oggi, più di cento anni dopo la loro fondazione, mentre la loro reputazione continua a crescere. I Sergenti sono equipaggiati con pistola Interceptor.

Cavalleria Aerea RAM. Selezionati tra i migliori, poi, abbiamo la Cavalleria Aerea d'Assalto che utilizza i Barracuda Gemelli. I piloti sono normalmente cosiderati degli incoscienti. Questo non corrisponde a verità: sono proprio pazzi. Solo dei folli, infatti, possono librarsi in volo con il solo ausilio di due lanciarazzi modificati. Sono equipaggiati con una versione modificata del Southpaw.

Wolfbanes. I Wolfbanes sono uno dei reparti speciali Imperiali più numerosi: conosciuti come spietati commandos agli ordini del Comandante McGuire, in realtà sono un gruppo di rinnegati che ha abbandonato il proprio Clan per unirsi sotto il segno del Lupo. Sono in realtà mercenari pronti a combattere per chiunque offra loro un buon prezzo, purché la missione non vada contro gli interessi della Corporazione Imperiale. Sono specializzati nel combattimento corpo a corpo e la loro ferocia in battaglia è senza pari. I guerrieri del Clan, di nobili origini, guidati dal famoso Sean Gallagher, indossano sulle spalle

una pelliccia di lupo e portano capelli lunghi legati a coda di cavallo. Indossano sempre i loro simboli araldici e larghe cinture rivestite di teschi. Prima di ogni scontro si dipingono il viso con tatuaggi da guerra. Portano il simbolo del Teschio con Spada, effigie riservata ai gruppi specializzati in combattimenti corpo a corpo. La Cavalleria Leggera Wolfbane utilizza i rapidi e potenti Necromower. Utilizzati anche come veicoli da ricognizione, questi mezzi dimostrano una incredibile versatilità. I Wolfbanes sono armati con una spada Punisher ed un'arma d'ordinanza Aggressor. I Capitani utilizzano una spada Claymore come simbolo del loro grado.

Highlander High Warriors. Gli Highlander sono una grande unità militare controllata direttamente dal Ministero della Guerra, con diverse basi negli altopiani di Marte e una grande fortezza a Strathgordon, su Marte, una delle più antiche basi che risale addirittura ad un'epoca precedente la fondazione della Corporazione. Accettano volontari provenienti da ogni Clan e non pretendono che questi rinuncino al loro Clan di appartenenza. Questi valorosi soldati sono temuti in tutto il Sistema Solare per la loro determinazione che non viene certamente meno quando si confrontano con l'Oscura Legione. Gli Highlander si specializzano nell'uso della spada (la loro arma più caratteristica è la spada Claymore), le cui lame rappresentano il loro maggior orgoglio. Il loro aspetto è simile a quello dei Wolfbanes, sebbene si raccolgano i capelli in lunghe trecce e si dipingano i loro volti con macchie di rosso e porpora ben diverse dagli ordinati disegni dei Wolfbanes.

Golden Lions. Anche i Golden Lions vengono amministrati dal Clan Murdoch. Nonostante siano stati fondati nello stesso periodo dei Blood Beret, non hanno mai goduto della stessa fama. Questo è dovuto al fatto che mentre i Blood Beret si dedicano alla lotta contro l'Oscura Legione, i Lions si occupano di questioni più ordinarie, come le spedizioni punitive contro le Corporazioni rivali. A seguito delle scelte politiche Imperiali essi hanno lungamente combattutto le forze Bauhaus nelle giungle venusiane. Più recentemente sono diventate truppe scelte per combattere la Cybertronic.

Esperti di trincee. Fra gli altri reparti della Corporazione ricordiamo il 32° Battaglione "Trench", specializzato in guerre di trincea. Oltre a essere abili fortificatori, questi guerrieri indossano uno speciale pesante pastrano, da cui il nomignolo, che li protegge dagli agenti atmosferici. Caratterizzati dalle maschere antigas che devono indossare costantemente, questo Battaglione è uno dei più decorati delle forze armate Imperiali.

Dragoni di Sua Serenità. Questa unità di Forze Speciali è unica nel fatto che non viene vista come una tradizionale forza militare combattente. Tuttavia, sono una delle truppe più valorose che gli Imperiali possono avere. Esse accolgono volontari solo tra i migliori soldati delle altre Forze Speciali e accettano solo i migliori tra i migliori. Una volta che un soldato è entrato a far parte dei Dragoni di Sua Serenità, egli rinuncia per sempre al suo Clan per servire solo più la famiglia di Sua Serenità.

I Wolfbanes

Nessuno, in tutta la storia dell'umanità, ha mai avuto un gruppo di guerrieri che hanno guadagnato l'indiscusso rispetto come i Wolfbanes. Alcuni li chiamano barbari, altri banditi. Nulla potrebbe essere più sbagliato: i potenti e orgogliosi Wolfbanes hanno giurato fedeltà agli Imperiali, a se stessi... e alla vendetta. Combattono con onore e coraggio, e nessuno è leale come loro sino alla morte. La loro società guerriera è un vero esempio di qualità umane.

I Wolfbanes sono sicuramente i più valorosi guerrieri umani presenti in un campo di battaglia. Mercenari senza più clan di appartenenza che vivono in funzione della lotta e la gloria riflessa delle loro eroiche azioni. Legati alla Corporazione Imperiale da voti di fedeltà, i Wolfbanes sono appoggiati dal clan dei McGuire, ma la loro devozione verso il clan è puramente nominale. Lady Madeleine McGuire sostiene di essere una "ælgænor", ovvero un supremo comandante dei Wolfbanes, ma anche lei ha giurato fedeltà solamente all'Elder Wolf (Antico Lupo) del Winter Den (il Covo d'Inverno).

I Wolfbanes sono divenuti, a ragione, un vero e proprio mito nell'universo di Mutant Chronicles: hanno distrutto, nel corso dei secoli, intere armate dell'Oscura Legione, spesso combattendo all'arma bianca o in condizioni di netta inferiorità numerica. Hanno anche affrontato gli eserciti delle altre corporazioni, emergendo vittoriosi in battaglie contro un numero di nemici pari al doppio dei Wolfbanes in campo. I nomi dei loro eroi sono nati su tutti i pianeti abitati dall'uomo. La loro società sembra essere composta da estremi: i loro artigiani sono i creatori di alcune delle più belle e complesse opere di gioielleria e di armeria, e persino i loro veicoli ostentano dettagli di un'incredibile perfezione. D'altro canto i loro sanguinari guerrieri decapitano i nemici, esponendo le teste, opportunamente conservate, sopra la porta di casa e nei saloni. L'anima dei Wolfbanes è costantemente divisa tra l'arte più pura e l'estrema violenza, e sembra incapace di una via di mezzo.

I pareri degli Imperiali sui Wolfbanes sono quanto mai contrastanti. Sono guerrieri valorosi, ma molti non li ritengono affidabili, poiché hanno giurato fedeltà solamente a loro stessi. Molti guerrieri Imperiali

rinunciano al loro nome, dato che chi entra a far parte dei Wolfbanes si esclude per sempre dalla società Imperiale.

Il clan con cui i Wolfbanes sono maggiormente in contatto è quello dei ricchi e potenti McGuire, che provvedono a legittimare la loro presenza nella società Imperiale. Lady Madeleine McGuire funge spesso da punto di incontro fra l'Elder Wolf e Sua Serenità Imperiale. Gli Antichi possono sempre comunicare con Sua Serenità: si dice infatti che Lei presti molta attenzione ai loro consigli, e una storia scherzosa narra che questi, se non dovesse più ascoltarli, potrebbero addirittura scattargli la testa per garantirsi "le sue orecchie". Ricevere un Antico è un privilegio assai raro per i burocrati Imperiali e per i capi clan, poiché i Wolfbanes evitano i limiti imposti dalla vita cittadina.

La spina dorsale dell'esercito dei Wolfbanes è composta da "normali" Commando, noti ovunque per la loro incredibile abilità nell'infiltrazione e nelle operazioni speciali. Molti Wolfbanes quindi prestano felicemente servizio nei Commandos. Tuttavia, non tutti gli appartenenti a questo clan possono essere considerati sani di mente; molti diventano Wolfbanes poiché hanno perso parenti e amici nella sanguinosa e insensata Seconda Guerra Corporativa, altri per poter finalmente vendicare la cruenta fine dei loro cari.

I Wolfbanes sono organizzati in Bande (Pack) differenti tra loro per storia e tradizione guerriera. Vi sono infatti centinaia di Bande sparse in tutto lo spazio conquistato dall'uomo; la maggior parte è dislocata su Venere, ma è possibile trovarne anche nelle basi Imperiali sugli asteroidi, su Mercurio, su Marte e persino sulla Luna. Ogni Banda è composta da 100-10.000 guerrieri e dalle relative unità di supporto. Ogni Banda chiava Covo (Den) la sua base operativa, che spesso è una fortezza molto ben nascosta e distante dai principali centri abitati. Al suo interno, il clan può vivere in pace, pianificare le prossime azioni, discutere sulle offerte di lavoro e rafforzare lo spirito di corpo. Alcuni Wolfbanes vivono nel Covo, mentre altri abitano con le loro famiglie in abitazioni esterne. Tutte le Bande obbediscono al Grande Lupo, che vive nel Winter Den.

Berseker. Anche se la maggior parte dei Commandos dei Wolfbanes affronta con una furia incontenibile il nemico, i Berseker possiedono quel qualcosa in più che permette loro di risolvere anche le situazioni più critiche. Quando il sangue comincia a scorrere, le squadre di Berseker diventano di fatto incontrollabili; escono allo scoperto e caricano il nemico con un coraggio che spesso sconfina nella pazzia e arriva a indurre una sorta di terrore nel nemico. Pochissimi Berseker sopravvivono fino a diventare capitani, e generalmente un veterano diviene il comandante della sua Banda. I Berseker vengono facilmente avvistati sui campi di battaglia, poiché ostentano senza timore alcuno i loro stendardi, portati orgogliosamente nella mischia dagli impavidi alfieri.

Pathfinder. Alcuni tra i più folli Wolfbanes diventano Pathfinder (letteralmente Cercapista), ovvero esploratori per la loro Banda. Abbandonando gran parte delle protezioni in favore della rapidità e della furtività sul campo di battaglia. I Pathfinder si differenziano dagli altri commilitoni poiché portano sullo spallaccio destro, al posto del classico emblema, l'impronta della zampa del più temuto carnivoro mai conosciuto dall'umanità: il Ghiottone Venusiano. Indossano armature leggere e sono armati solamente con postole e lanciagranate Howler. Dipingono spesso i loro corpi con motivi a spirale e attraversano velocemente il campo di battaglia alla continua ricerca di trappola e di nemici in agguato. Pochi sono i nemici che sono riusciti a individuarli prima di essere attaccati: la loro missione è infatti un successo solamente se non vengono scoperti. Come per i Berseker, pochi Pathfinder raggiungono la meritata vecchiaia.

Headhunters. Da tempo non è più un segreto che alcuni sanguinari Wolfbanes collezionano le teste dei loro nemici, anche se i Cacciatori di Teste costituiscono quasi una società separata all'interno del clan dei Wolfbanes. In battaglia collezionano le teste dei nemici uccisi e le espongono in modo che tutti possano vederle. Gli sciamani sostengono che questa usanza porta i guerrieri a contatto con il loro lato più animale, permettendo loro di acquisire parte dello spirito e della forza del nemico. I guerrieri ostentano la loro preda, confrontando il numero di teste conquistato alla fine di ogni battaglia. Non è molto importante di che tipo di testa si tratti. I Wolfbanes predano ogni testa: d'uomo, di legionari e persino di robot, anche se quella di un Nefarita è sicuramente ambitissima. La conservazione delle teste avviene utilizzando il calore e ungendole con olio di cedro: poi le teste vengono orgogliosamente esposte sopra le porte, sui cancelli o in apposite teche nelle sale dei guerrieri. In ogni covi dei Wolfbanes Head Hunters sono esposte le teste di maggior pregio. Le pareti interne del Winter Den sono letteralmente rivestite di migliaia di teste, sia umane che aliene.

War Hounds. Nel corso degli anni i migliori e più valorosi guerrieri vengono selezionati e inviati a formare le squadre di War Hounds (Mastini della Guerra). I componenti di queste forze d'élite vengono iniziati ai più remoti segreti della loro società segreta e divengono il prototipo del più alto sviluppo della scienza e dell'arte della guerra. Attualmente non esistono più di mille War Hounds, e tutti portano con onore e gloria la loro insegna (la Testa di Lupo) sullo spallaccio.

The Mourning Wolfes. La società dei Wolfbanes è dominata dai maschi, ma questo non significa che le donne non abbiano un ruolo nel furore della battaglia: le donne e le mogli dei soldati Imperiali che muoiono sui campi di battaglia possono entrare nei Wolfbanes per vendicare i loro cari. Devono innanzi tutto sopravvivere al difficile rituale dell'iniziazione, esattamente come i maschi e alla fine diventano

Mourning Wolfes (Lupi della Morte). Le Mourning Wolfes sono molto legate fra loro e arrivano a stabilire una sorte di vincolo psichico anche sul campo di battaglia. Una delle pietre miliari di questa valorosa sorellanza è il giuramento di onorare per sempre i loro compagni caduti e di non tradirli mai con un altro uomo. Le Mourning Wolfes utilizzano speciali catene e funi di metallo uncinate con cui intrappolano i loro avversari. Bloccati da questi micidiali legami, i nemici sono indifesi di fronte alla furia delle donne guerriere. Le uccisioni non mitigano questa furia, che anzi aumenta inesorabilmente sino a quando la guerriera non soccombe all'Anima del Lupo e diviene una macchina di guerra e distruzione.

Capitani. Alcuni Wolfbanes, selezionati dagli Antichi di ogni Banda, diventano Capitani. Questi guerrieri vengono scelti perché sono ritenuti idonei a diventare ottimi comandanti e a portare con onore e gloria alla loro Banda. La creazione di un eroe, attraverso gli anni, è il fulcro di ogni attività dei Wolfbanes e il più grande onore a cui può aspirare un guerriero.

L'esercito Imperiale					
Leader Corporativi					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Maresciallo di campo Johnstone	Personalità	-	-	-	20
Personalità					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Andrew Drougan	Personalità, Blood Beret	5	9	8	9
Colonnello Maxwell	Personalità, Esperto Trincee	9	7	8	9
Edward S. Murdoch	Personalità, Golden Lion	7	4	7	7
Nicola Brannaghan	Personalità, Membro Clan	7	9	10	12
Pilota Trevor Bartholomew	Personalità, Cavalleria Aerea	-	6	8	7
Sean Gallagher	Personalità, Membro Clan	10	3	8	8
Sgt. McBride	Personalità, Blood Beret	5	5	4	5
Timothy McGuire	Personalità, Golden Lion	4	10	7	7
Comandanti					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Comandante in capo	Capitano	9	5	7	9
Comandante di reparto	Sergente	7	3	5	6
Porta Stendardo	Porta Stendardo	5	1	4	4
Guerrieri					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Blood Beret	Guerriero	4	4	3	4
Cavalleria Aerea	Guerriero	-	4	6	5

Cavalleria Leggera Wolfbane	Guerriero	5	4	4	5
Esperto di Trincee	Guerriero	3	2	2	3
Farabutto	Guerriero	5	3	4	4
Golden Lion	Guerriero	3	3	3	3
Guardia d'Onore Wolfbane	Guerriero, Membro del Clan	6	5	7	7
Guardia Inesperta	Guerriero	2	2	3	2
Membro del Clan	Guerriero	4	2	3	3

7. Armi ed Equipaggiamenti Imperiali

Armi da Corpo a Corpo

Spada Claymore. Le Claymore sono potenti armi a due mani che proteggono chi la porta dall'influenza dell'Oscura Simmetria.

Armi da Corpo a Corpo				
Spade				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*
La spada del Clan	-	+1	-	-

Armi da Fuoco

PSA MK. XIV Aggressor. Pistola. L'arma d'ordinanza Aggressor è molto in voga fra i membri della Corporazione Imperiale: tutti la utilizzano a partire dalle guardie del corpo fino ai soldati delle unità combattenti. Non per nulla l'arma è in dotazione al Comando di Spionaggio Imperiale, il C. S. I. Viene attualmente prodotta su licenza della Lyon & Atkinson Arms Inc.

SMG MK. III Interceptor. Pistola mitragliatrice. L'Interceptor è la pistola mitragliatrice adottata dalle forze armate della Corporazione Imperiale. Arma d'ordinanza dei Blood Beret e dei Wolfbanes. E' un'arma che non accetta mezze misure: o la si ama per la potenza brutale o la si odia per il peso l'ingombro eccessivo. Chiaramente è una questione di gusti. L'Interceptor è la SMG convenzionale più potente tra quelle attualmente sul mercato.

SMG MK. IVP Plasma Intruder. Pistola mitragliatrice. La ditta produttrice di quest'arma, la Lyon & Atkinson Arms Inc., ha eliminato la necessità del lanciagranate grazie al perfezionamento della tecnica al

plasma. La canna inferiore del Plasma Intruder è infatti in grado di sparare proiettili al plasma che all'impatto danno gli stessi effetti di una granata, mantenendo però gittata e precisione decisamente superiori. Spesso quest'arma viene confusa con la versione più potente, il fucile d'assalto MK 43 Intruder, esteriormente quasi identico.

Bar MK. XIB Invader. Fucile d'assalto. Quest'arma è molto simile all'Assailant, ma lo supera nettamente per quando riguarda il combattimento ravvicinato grazie al lanciagranate integrale da 30 mm. Quest'ultimo è l'unico alimentato da un caricatore a tamburo che gli consente un'autonomia di fuoco nettamente superiore ai concorrenti. Il grande ingombro è l'unico handicap da pagare.

Fieldhausen MK. XII Assailant. Fucile di precisione. L'Assaltatore, prodotto dalla Fieldhausen Arms, una consociata della Corporazione Imperiale, è utilizzato dalla maggior parte dei reparti militari Imperiali. E' un'arma affidabile e stabile anche se forse troppo pesante per i gusti della maggior parte dei civili. Il visore notturno è rimovibile. Reperibile solo sul mercato nero.

B&G MK. XIV Mandible. Fucile a pompa. Quest'arma fu il primo successo commerciale della Bartholomew & Grendel che ne cedette poi i diritti a numerose ditte collegate alla Corporazione Imperiale come la Lyon & Atkinson Arms Inc. B&G furono i primi a capire che esisteva un mercato per armi pesanti: da allora sono una caratteristica Imperiale. Il calcio è ripiegabile.

LMG MK. XXIII Destroyer. Mitragliatrice leggera. Nel perfetto stile della Corporazione Imperiale il Destroyer è insolitamente pesante e potente per la sua categoria. Come per molte altre armi della Lyon & Atkinson Arms Inc. non ci sono vie di mezzo: lo si ama o lo si odia. Il Destroyer è alimentato a nastro dal lato sinistro ed è temuto per la forza del suo rinculo.

HMG MK. XIXB Charger. Mitragliatrice pesante. Questa mitragliatrice a 16 canne è un vero mostro di potenza che raramente si incontra nelle strade anche se le forze militari la usano quasi sempre nella sua versione installata su veicoli. E' una delle mitragliatrici più pesanti mai costruite. L'altissima cadenza di tiro (5.600 colpi al minuto) e il grosso calibro (16,7 mm.) ne fanno probabilmente la più potente arma da fanteria. Esiste anche una versione a 11 canne di calibro maggiore con una gittata minore.

RL MK. XIIC Southpaw Rocket. Il Southpaw è un'arma a dir poco terrificante. E' un arma di supporto in grado di sparare cinque proiettili

al secondo. I razzi da 37 mm. accelerano fino a match 3 e colpiscono con una potenza nettamente superiore a quella di armi simili. Come se questo non bastasse, il Southpaw può sparare in automatico consentendo raffiche di cinque razzi al secondo. Arma delle forze armate Imperiali trovabile solo al mercato nero.

Armi da Fuoco				
Fucili				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*
SR MK. XII Assailant	+4	-	-	-
SA-SG 7200 / Mandible	-	+5	-	-
Mitragliatrici				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*
SMG MK.III Interceptor	+2	-	-	-
HMG MK. XIXB Charger	+5	-	-	-
Lanciarazzi				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*
Southpaw Imperiale (Artiglieria)	+4	-	-	-

Aeronavi e Veicoli

Geopard 266F. Velocità 190 km/h, 5 porte, 4 passeggeri.

Aston Healey MG7. Velocità 320 km/h, 2 porte, 1 passeggero.

Hedgehog Necromower. Il Necromower è un veicolo veloce, pesantemente armato a trazione integrale e con una struttura robusta in grado di consentire la marcia ovunque. Lo scafo leggero in metallo fornisce un'ottima protezione e consente un rapido spiegamento delle forze sul campo di battaglia. Il pilota può guidare e brandeggiare con l'altra mano il potente Ultracharger.

Aeronavi e Veicoli				
Aeronavi				
Modello	*S*	*C*	*A*	*V*
Doomlord Imperiale	x2	-	x2	x2
Incrociatore leggero Lancelot	-	-	-	-
Veicolo				
Modello	*S*	*C*	*A*	*V*
Bauhaus Bully	+8	+8	+8	+8
Lanciamissili SP Crusader	-	-	-	-
Necromower	+5	-	+3	-

La Corporazione Cybertronic

Capitolo 5

"Il Cardinale Roland era sul punto di prendere la parola. Un messaggero del Consiglio dell'Alleanza entrò nella sala, chiedendo udienza. Portava con sé gravi notizie per tutti gli astanti. Il Cardinale ebbe la premonizione di una nuova era di grandi difficoltà per le Corporazioni e l'umanità, poiché una nuova potenza aveva fatto il suo ingresso sulla scena. Con angoscia fu annunciata la nascita della Cybertronic. Come il Cardinale aveva predetto, la sua comparsa portò gravi sconvolgimenti all'equilibrio stabilito. Banche, università, magazzini furono acquistati segretamente dalla Cybertronic accrescendo, giorno dopo giorno, il suo grande potere. Eppure, nonostante i nostri sforzi, nessuno vide alcun segno dell'Oscurità in tutto ciò. Persino i Manipolatori della Mente, dopo aver esplorato nelle profondità dei pensieri più nascosti, non trovarono altro che chiarezza e trasparenza. E così nacque la quinta, e fino ad oggi ultima, delle Megacorporazioni."
- Dall'Ottava Cronaca. "Le Corporazioni e l'Alleanza"
di Lucretii Marcellianus

1. La fondazione

La nascita della Corporazione Cybertronic è avvolta nel mistero, un mistero ancora quasi completamente da svelare. Essa è ricondotta all'improvvisa e massiccia acquisizione di fondi corporativi da parte di una piccola e insignificante società finanziaria, la Cybertronic Investment Inc. In poche ore centinaia di miliardi di Corone Cardinalizie cambiarono proprietario e improvvisamente nacque una nuova Megacorporazione, la quinta per dimensioni, molto simile per reddito e capitali agli Imperiali. Indagini svolte in seguito stabilirono che per la maggior parte delle transazioni furono utilizzati dei nomi fittizi, in maniera tale da rendere pressoché impossibile risalire ai veri acquirenti.

Ma questo era solo l'inizio della "saga" Cybertronic. Pochi giorni dopo l'insediamento del Consiglio d'Amministrazione e la definizione dei Dipartimenti Centrali, si manifestò un esodo di proporzioni apocalittiche di uomini verso la nuova Corporazione. Scienziati, amministratori, impiegati, ricercatori, direttori, ufficiali e diplomatici rassegnarono frettolosamente le proprie dimissioni, fuggirono dalle altre quattro Corporazioni e scomparvero con le loro famiglie per ricomparire poco dopo come cittadini della Cybertronic. In soli due anni la sua popolazione crebbe fino a competere con quella delle rivali. Nonostante i sospetti nutriti in seno alle altre Megacorporazioni e alla Fratellanza, nessuno è ancora riuscito a spiegare il "fenomeno Cybertronic".

Dopo lunghe ricerche si giunse alla conclusione che queste persone erano state persuase a lasciare le proprie Corporazioni originarie per entrare nella Cybertronic con un sistema analogo a quello utilizzato dall'Oscura Legione per reclutare Eretici: agenti infiltrati. Agenti segretamente infiltratisi nelle Megacorporazioni per contattare ed assoldare gli elementi migliori. Ovviamente non furono mai trovate prove e la stessa Cybertronic si astenne da qualsiasi dichiarazione ufficiale in proposito. Le altre Corporazioni spendono tuttora somme enormi per rintracciare gli infiltrati. Il novanta per cento degli accusati confessano d'essere agenti della Cybertronic ma solo perché sottoposti, senza eccezione alcuna, ad atroci torture.

La Cybertronic ha il proprio Quartier Generale a Luna City, in un gigantesco grattacielo circolare, costruito in vetro e acciaio, che sorge ai margini del Quartiere Vecchio e che è stato battezzato con il poco fantasioso nome di "Cybertronic HQ". Vista dall'alto ha la forma di una "C" ed è circondato da un profondo canale attraversabile solo attraverso il sorvegliatissimo ponte d'accesso. Le pattuglie della Fratellanza stazionano permanentemente intorno all'edificio alla ricerca di segni d'Eresia. Qui la Corporazione prepara le proprie meraviglie tecnologiche e studia nuovi innesti di apparecchi cibernetici su forme umane.

La più famosa base della Corporazione è invece senza dubbio la "Base C", costruita all'interno dell'asteroide Caliban, nella terza fascia Kirkwood della Fascia degli Asteroidi. Al suo interno vi ha sede la Cybertox, lo stabilimento chimico che produce le droghe indispensabili per impiantare parti cibernetiche nei corpi umani. Tra queste il Ticker, uno stimolatore della corteccia cerebrale che consente la comunicazione diretta tra la mente umana e quella cibernetica, e le Droghe Azzurre, necessarie per evitare gli effetti collaterali del Ticker stesso. I dipendenti che accettano di lavorare presso la Cybertox firmano un contratto con cui si impegnano a non lasciare mai la Base C, ricevendo in cambio salari altissimi e la possibilità di partecipare alle più eccitati scoperte scientifiche del secolo.

2. La parola del Cardinale

I rapporti fra la Cybertronic e la Fratellanza non sono certo ottimali. Le donazioni effettuate sono solo simboliche, le Cattedrali nei distretti Cybertronic sono desolatamente vuote, le prediche dei Missionari e le minacce della Curia vengono ignorate in uguale misura. I Veggenti non hanno però mai trovato la minima traccia della presenza dell'Oscura Simmetria nelle menti di chi appartiene alla Cybertronic e così i rapporti continuano nell'ottica della neutralità reciproca.

La posizione ufficiale della Fratellanza non attribuisce nulla di oscuro o di misterioso all'improvvisa nascita della Cybertronic: accadde semplicemente che le quattro Megacorporazioni, rese troppo sicure dalle loro posizioni dominanti, commisero parecchi errori di valutazione permettendo alle brillanti menti dei fondatori della Cybertronic di acquistare una forte posizione competitiva. Ben diversa è la convinzione reale: questa sostiene che la Cybertronic sia in realtà un nuovo strumento dell'Oscura Simmetria per infiltrarsi nell'umanità, nata per celare la propria natura malvagia e per scatenare gli Oscuri Poteri degli Apostoli del Male. Questo spiega la costante sorveglianza da parte della Fratellanza. Finora gli scontri militari tra le truppe Cybertronic, meglio armate ed addestrate, e quelle della Fratellanza, più numerose e fanaticamente motivate, si sono sempre risolte a favore di quest'ultima.

L'Alleanza non ha preso nessun provvedimento particolare nei confronti della nuova Corporazione: finché quest'ultima continuerà a pagare regolarmente la sua quota di spese, i reclami ufficiali presentati dai rappresentanti Imperiali, della Mishima e della Fratellanza verranno regolarmente archiviati. Molti agenti dell'Ufficio Affari Esterni dell'Alleanza sono però costantemente impegnati nell'analisi della complessa rete di collegamenti azionari che legano le società del gruppo Cybertronic. Un compito veramente arduo. In un caso l'appartenenza di una società alla Cybertronic venne dimostrato dopo aver ricostruito oltre cinquecento diversi collegamenti azionari incrociati.

I soldati della Cybertronic hanno una posizione ambivalente all'interno dei Doomtrooper: il loro eccellente addestramento ed armamento li rende validi compagni per ogni soldato, ma spesso essi manifestano problemi di adattamento a livello personale.

3. La Cybertronic e le Corporazioni: fatti e teorie

Bauhaus

All'interno della Bauhaus la teoria dominante è quella del gentile. Jean-Louis Offenhauser, il quale sostiene che la Cybertronic ha creato un sistema (tramite sostanze chimiche, manipolazioni genetiche o virus benigni) per alterare profondamente le capacità del corpo e della mente umana. Uno degli effetti è l'adozione di schemi di pensiero logico-razionali che stanno alla base della mentalità Cybertronic, i cui membri sono infatti noti per agire in maniera apparentemente priva di emozioni, guidati solamente dai dettami della logica.

La Bauhaus è la Corporazione che ha maggiormente sofferto per l'apparizione della Cybertronic: centinaia dei suoi migliori elementi hanno cambiato bandiera. Questo però stranamente non ha rovinato i

rapporti tra le due Corporazioni. Anzi, il fatto di avere una così grande presenza di ex-commilitoni ha fatto sì che la collaborazione, dopo i primi scontri iniziali, sia diventata intensa e di reciproca soddisfazione. Molti ufficiali Bauhaus ritengono ancora adesso che sia un grande onore venire chiamati a far parte della Cybertronic e i dirigenti della Cybersecurity continuano ad ispirarsi alle dottrine militari Bauhaus.

Attualmente le società industriali Bauhaus rappresentano il maggior mercato dei prodotti Cybertronic e per quest'ultima la Bauhaus è la principale fornitrice di materie prime, generi alimentari e servizi. Le loro mentalità sono molto simili, e le relative specializzazioni si completano reciprocamente. Come se ciò non bastasse i dirigenti Bauhaus investono personalmente nella crescita della loro rivale alleata detenendo quote di minoranza in moltissime aziende Cybertronic.

Anche la collaborazione militare è costante ed i reparti delle due Corporazioni combattono fianco a fianco su Marte e Mercurio. Su Venere vi sono stati alcuni scontri fra loro e la Bauhaus ne è sempre uscita vittoriosa. Attualmente il pensiero di combattersi ancora è visto come un'eresia da entrambi.

Capitol

Per il dottor Sullivan, psicologo della Capitol, il fenomeno Cybertronic è dovuto agli effetti di una sindrome da post-combattimento. La continua tensione di alcuni combattenti porta ad alterazioni mentali che eliminano l'attività emotiva a favore della razionalità. Il tradimento della Corporazione originale deriva dal desiderio di cominciare tutto da capo, eliminando il ricordo dei combattimenti passati. Pur non essendo presa sul serio da nessuno, questa teoria crea comunque ancora parecchi problemi ai propagandisti della Cybertronic. Gli uomini Capitol non hanno alcun pregiudizio particolare verso la Cybertronic visto che gli affari vanno bene, il personale Capitol è rimasto quasi tutto fedele e la Cybertronic controlla, con reciproca soddisfazione, interi quartieri industriali e commerciali di San Dorado.

Imperiali

La Corporazione Imperiale segue alla lettera il pensiero non ufficiale della Fratellanza, trattando la Cybertronic come una minaccia nascosta dell'Oscura Legione. Non esistono legami diplomatici nè alleanze d'affari fra le due Megacorporazioni e i tutti i pianeti del Sistema Solare gli impianti Cybertronic sono il bersaglio preferito per le incursioni degli Imperiali. Su Luna City la guerra è clandestina, affidata al lavoro degli Indipendenti che effettuano assassinii, attentati terroristici e sabotaggi contro proprietà Cybertronic. Quest'ultima replica con le stesse misure.

Ne consegue che le rispettive sedi sono tra i palazzi meglio sorvegliati della città. Accade comunque spesso che le aziende minori dei due gruppi concludano degli accordi. Persino su Fukido, roccaforte Imperiale di Mercurio, esiste una sede della Cybertronic: probabilmente la fortezza più difesa del Sistema Solare, con muri di cemento armato alti quindici metri, vetri antiproiettile spessi sei metri e barriere impenetrabili di filo spinato e campi minati.

Mishima

L'approccio Mishima è molto simile a quello della Capitol. Nessun rapporto ostile ed una sagace apertura alle trattative commerciali. La Mishima acquista prodotti elettronici e chimici, vende materie prime, generi alimentari e servizi. La spiegazione adottata per il fenomeno Cybertronic è quella ufficiale della Fratellanza. L'unica eccezione riguarda Lord Moya che si rifiuta di avere a che fare con questa Corporazione pertanto la sua parte di Mishima non ha nessun rapporto con la Cybertronic. I prodotti di quest'ultima che si rendessero eventualmente necessari verrebbero acquistati dalle società Mishima controllate dagli altri due rami della famiglia.

4. I guerrieri della Cybertronic

La Cybertronic è la Corporazione più avanzata tecnologicamente, vista con forte sospetto dalle rivali per la semplicità con cui integra macchine ed uomini. Le truppe della Cybertronic sono divise in due tipi principali: i Cacciatori cibernetici e i Corazzieri robotici. I Cacciatori sono terrificanti ibridi di carne e computer, cyborg corazzati con forza e resistenza superiori a quelle di un normale essere umano. I Corazzieri sono ancora più terrificanti, macchine dotate di intelligenza artificiale e programmate per combattere ed uccidere al servizio della Corporazione.

Forse la presenza di tecnologia incorporata nei loro corpi fornisce ai soldati della Cybertronic una sorta di immunità dalle influenze soprannaturali o forse la Corporazione ha scoperto un modo per interferire con il potere dell'Oscura Simmetria. In ogni caso le truppe Cybertronic sono particolarmente resistenti all'Arte e all'Anima Oscura.

Il tipico soldato Cybertronic non presenta debolezze umane e si comporta in maniera radicalmente differente dagli altri soldati. Sono privi di emozione, non provano paure e continueranno a raggiungere i loro obiettivi indipendentemente dalle perdite subite dai loro reparti, fino a che non riceveranno un ordine contrario.

Cacciatori. Ciò che ha reso famoso il nome Cybertronic è la presenza dei Cacciatori, fusioni cibernetiche tra uomini e robot. Nessun'altra Corporazione possiede la tecnologia necessaria per copiare questi leggendari combattenti. Poco dopo la fondazione, fecero la loro comparsa sui campi di battaglia lasciando tutti esterrefatti. L'equipaggiamento militare era integrato con i loro corpi e collegato al sistema nervoso: la loro dotazione standard comprende un telemetro laser, visori infrarossi, sensori di movimento e altre attrezzature individuali. Sono equipaggiati con esoscheletri e i loro arti bionici li rendono molto più forti di un normale umano. I Cacciatori Veterani sono scelti tra i più coraggiosi e potenti guerrieri con anni di esperienza. Tutti i Cacciatori sono equipaggiati con fucili d'assalto AR3000.

Corazzieri. Per il comune cittadino i Corazzieri rappresentano un simbolo della potenza della Corporazione. Si dice che i primi Corazzieri fossero umani ai quali erano stati applicati solo alcuni apparati biocibernetici da combattimento. I Corazzieri di oggi invece sono veri e propri cyborg che di umano non hanno pim nulla. Queste creature, infatti, sono controllate da computer avanzatissimi, dotati di intelligenze artificiali che governano i loro corpi di metallo. Essendo delle macchine, i Corazzieri non conoscono il significato della parola paura e sono soldati perfetti. Fra i Corazzieri particolarmente famose sono le unità cosiddette Attila. I Corazzieri possono essere equipaggiati con ogni arma Cybertronic tranne il Titan Megablaster e il Gigadeath Chainripper.

Droide Eradicator. Conosciuto anche come Juggernaut, il Droide Eradicator è la più temuta arma da guerra della Cybertronic. E' un enorme robot progettato per un unico scopo: distruggere tutto ciò che incontra. Il suo braccio destro termina con un Chainripper personalizzato, quello sinistro con un Titan Megablaster. Questa enorme mostruosità pesa più di due tonnellate e sofisticati sistemi di riparazione lo mantengono in funzione anche quando i colpi riescono a penetrare i molteplici strati della sua armatura in leghe super resistenti. Alcuni sostengono che l'unico modo per distruggere un Eradicator sia quello di sovraccaricarne i sistemi, ma il successo non è garantito.

Una piccola parte delle forze Cybertronic viene costantemente utilizzata per compiti di sorveglianza. Questi incarichi fanno parte del normale training di ogni soldato che viene armato di conseguenza. A loro non viene consegnato nessun armamento pesante o una corazzatura integrale, ma un'attrezzatura standard comunque superiore a quella che normalmente viene conferita ad ogni altra Guardia di Sicurezza delle altre Corporazioni.

Da poco questa nuova Corporazione ha cercato un alleato nella Fratellanza e, anzi, comincia ad influenzarne le più alte gerarchie. A causa di questo precedente e del continuo sviluppo di esseri cibernetici sempre più evoluti, i concorrenti vedono in maniera sospetta la nuova arrivata e, all'interno della Fratellanza, da sempre si ipotizza che dietro questa facciata si nasconda l'Oscura Legione.

L'esercito Cybertronic					
Leader Corporativi					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Il diciannovesimo Executive	Personalità	-	-	-	20
Personalità					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Atilla III	Personalità, Corazziere	8	7	8	9
Charles Sykes	Personalità	8	7	11	13
Coral Beach	Personalità, Cacciatore	7	8	7	8
Cyril Dent	Personalità, Corazziere	11	8	11	9
Dottoressa Diana	Personalità	3	3	6	5
Fay & Klaus	Personalità	3	3	3	5
Vince Diamond	Personalità, Cacciatore	8	11	7	10
Comandanti					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Capitano Cybertronic	Capitano	6	5	9	10
Osservatore tattico	Sergente	4	3	7	7
Guerrieri					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Cacciatore	Guerriero	3	4	4	4
ChemiMan	Guerriero	4	4	4	4
Contorsionista della rete	Guerriero	2	2	2	2
Corazziere	Guerriero	4	3	4	4
Droide Eradicator	Guerriero	4	13	10	12
Gestore Occulto	Guerriero	3	3	3	3
Sicurezza Cybertronic	Guerriero	3	3	4	3
Tecnico Vac	Guerriero	3	3	3	4

5. Armi ed Equipaggiamenti Cybertronic

Equipaggiamento

Equipaggiamento				
Modello	*S*	*C*	*A*	*V*
Bomba a Onde Cerebrali	-	-	-	-

Computer Tattico	-	-	-	-
Elmetto Comando	-	-	-	-
Impianti Adrenalinici	-	-	-	-
Piastre Epidermiche (Armatura)	-	-	x2	-
Pugno di Ferro	-	x2	-	-
Ticker (Droga sintetica)	+2	+2	+2	-

Armi da Corpo a Corpo

CSA 404. Spada. Spada elettropotenziata che molto raramente si incontra sui campi di battaglia.

Armi da Fuoco

P1000. Pistola. Come per tutti i prodotti della Cybertronic la P1000 è un capolavoro di precisione meccanica, affidabilità e facilità d'uso. E' estremamente difficile, se non praticamente impossibile, procurarsene una tramite canali non ufficiali. Il procedimento di produzione del materiale semi-plastico che la riveste, poi, è un segreto gelosamente custodito dalla Corporazione.

CAW2000. Pistola mitragliatrice. Come tutte le altre armi munite di lanciagranate di questa categoria, il CAW2000 è un piccolo fucile d'assalto. Il suo maggior difetto è quello che il lanciagranate non può venire utilizzato quando la baionetta, solitamente nascosta nel calcio, viene installata sulla canna. E' comunque un'arma molto rara usata praticamente solo all'interno della Cybertronic. Viene prodotta dalla Cybersecurity Inc.

AR3000. Fucile d'assalto. L'AR3000 è quasi identico allo SR3000 salvo l'aggiunta di un lanciagranate da 37 mm. (modello GL3000) sotto la canna. Come tutte le armi prodotte dalla Cybertronic l'AR3000 ha un'impugnatura anatomica che, grazie al bilanciamento particolarmente studiato, ne rende agevole l'utilizzo con una sola mano. Per utilizzare il lanciagranate è però indispensabile l'uso di entrambe le mani.

SR3500. Fucile di precisione. Nonostante l'aspetto ingombrante lo SR3500 è un'arma leggera e stabile. Il rigonfiamento al termine della canna contiene il motore della baionetta d'assalto, oltre all'incavo per ripiegare il bipode quando non è necessario. Lo SR3500 è stato prodotto in pochissimi esemplari ed è pertanto un'arma estremamente rara. Il visore notturno è rimovibile.

SA-SG7200I. Fucile a pompa. E' la versione migliorata del normale Cybersecurity SG7000 da cui si differenzia per il meccanismo semiautomatico. La modifica è stata inserita per rimediare ai troppi inceppamenti causati nel tiro a raffica con la versione precedente. Simili inconvenienti non sono accettabili per chi, come gli addetti alla Polizia Militare delle Cybersecurity, devono affidare la propria vita ad un'arma. In dotazione solo ai Comandanti delle forze Imperiali e Cybertronic.

TSW4000. Mitragliatrice leggera. E' considerata la migliore arma nella sua categoria. Il disegno compatto, i materiali sintetici ultraleggeri di costruzione, la tecnologia avanzatissima e la realizzazione priva di difetti ne fanno un vero gioiello.

SSW4200P. Mitragliatrice pesante. Trattasi di un'arma progettata per sparare dalle torrette o dalle feritoie dei mezzi di trasporto truppe blindati. In questo ruolo si è guadagnata fama di eccezionale precisione essendo in grado di mettere a segno uno dopo l'altro i suoi colpi a oltre 2.000 metri di distanza. Nella versione portatile (SSW4200P) la precisione dipende ovviamente da chi la utilizza. Adatta per venire utilizzata da un Corazziere.

Titan Megablaster. E' una versione estremamente potenziata del SSW4200P, molto pesante e che può venire installato solo su un Droide Eradicator.

Gigadeath Chainripper. Solo il generatore interno di un Eradicator è in grado di far funzionare questa enorme arma.

SSW5500. L'arma d'appoggio di squadra (Squad Support Weapon) SSW5500 è molto semplice per essere una realizzazione della Cybertronic. L'arma è composta da dieci pezzi in tutto e si differenzia dalla normale produzione della Corporazione per essere particolarmente scomoda da usare quando imbracciata.

Armi da Fuoco				
Fucili				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*
SA-SG 7200 / Mandible	-	+5	-	-
Mitragliatrici				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*
SSW4200P	+4	-	-	-

Aeronavi e veicoli

Aeronavi e Veicoli				
Aeronavi				
Modello	*S*	*C*	*A*	*V*
Cap 7000P	x2	-	x2	x2
Veicoli				
Modello	*S*	*C*	*A*	*V*
TA 6500 Cybermech	-	-	-	-

La Fratellanza

Capitolo 7

"Allora Nathaniel volse lo sguardo sul mondo, e tutto ciò che vide fu il Male. Il mondo era in rovina. Guerre civili imperversavano su campi di battaglia sterminati, e il fratello combatteva il fratello nel caos che avevamo ereditato. Avevamo tramutato la culla dell'umanità in una nera tomba. Traditori e rinnegati si nascondevano nell'ombra. Fuori dei confini delle città vagavano creature mutanti e mostri provenienti dei pozzi dell'Oscurità. Allora il velo fu sollevato e Nathaniel vide la luce. Vide la tortuosa via della salvezza, e sentì il calore del fuoco purificatore che avrebbe estirpato il Male dal mondo, e avrebbe ridato la Luce all'umanità. Un grande potere sorse dentro Nathaniel, ed egli scoprì che poteva modellare i poteri della notte con la sola volontà. Ancora una volta pose lo sguardo sul mondo e parlò: 'Che questa sia la fine dell'Oscurità e l'inizio della Luce che brillerà sul mondo e gli uomini per sempre'. E intorno a lui si strinsero gli uomini di fede, e lo nominarono loro guida. Così nacque la Fratellanza, per combattere contro l'Oscurità. Nathaniel fu il Primo Cardinale. Impugnò gli stendardi della Giustizia e del Bene e accese il lume della Redenzione. E la Luce tornò a splendere sul mondo, rischiarando i cieli. Gli uomini posero fine alle loro guerre, videro la Luce e si chiesero dove li avrebbe guidati."
- Dalla Prima Cronaca. "La discesa dell'Oscurità e la Chiamata del Cardinale"
di Alexander Horatio

1. La nuova luce

Al di sopra delle guerre corporative si innalzano i membri della Fratellanza, i guardiani spirituali dell'umanità. La Fratellanza rappresenta, nel mondo di Mutant Chronicles, l'ultimo baluardo contro l'invasione delle forze degli Apostoli Oscuri, la Chiesa Universale dell'Umanità, un'onnipotente organizzazione alla cui guida è il Cardinale, l'incarnazione della saggezza, dotato di enormi poteri spirituali, morali e temporali, maestro in tutte le Arti e Discipline. Il Cardinale è la massima autorità spirituale del Sistema Solare. L'attuale capo della Fratellanza, erede di Nathaniel, il Primo Cardinale, è il Cardinale Durand esempio fulgido di forza e coraggio. Le sue gesta sono ormai parte della leggenda e nessuno osa opporsi al suo volere. Milioni sono gli uomini che lo servono. Innumerevoli le schiere di combattenti fanatici pronti a morire in suo nome. La fede nel Cardinale è l'unico legame che cementa l'umanità in questo periodo di enormi travagli ed epici scontri planetari. Tutti ascoltano il suo messaggio di speranza e redenzione perché mai il futuro è stato così incerto.

La Fratellanza custodisce il segreto delle Cronache Mutanti, magiche iscrizioni che dai muri delle Cattedrali difendono il racconto della storia passata dall'influenza malvagia dell'Oscura Simmetria.

Mentre il mondo conosciuto veniva minacciato dalla distruzione per mano dell'Oscura Legione, la Fratellanza è cresciuta fino a diventare una delle più potenti organizzazioni umane. Essa è presente in tutto il Sistema Solare, da Mercurio a Plutone e, ovunque splende la sua Luce, la battaglia contro l'Oscurità continua. In ogni Corporazione sono presenti Osservatori della Fratellanza, alla costante ricerca di segni di corruzione. Ostacolare la Fratellanza è come combattere l'umanità stessa, ma ciò nonostante continuano i tentativi, da parte dei funzionari delle Corporazioni, di nascondere all'occhio vigile della Fratellanza le operazioni segrete intraprese da ognuna di esse.

Il suo capo temporale e spirituale è il Cardinale, che controlla misteriose energie di immenso potere. Nelle grandiose biblioteche delle Cattedrali Mistici e Veggenti lavorano ai suoi ordini, alla continua ricerca della via per sconfiggere l'invasione del Male.

Lasciare la Fratellanza è un atto di eresia punibile con la morte. Questa punizione estrema, apparentemente troppo drastica, ha fondati motivi di sussistere. Sarebbe infatti troppo pericoloso che un Maestro dell'Arte cadesse nelle mani dell'Oscura Legione, tanti sono i segreti dell'Arte che questa potrebbe strappare al Maestro. A nessun Fratello è quindi consentito un ripensamento, una volta abbracciata la causa del Cardinale, e si resta legati alla Fratellanza per tutta la vita.

2. La chiamata del Cardinale

La Fratellanza è guidata da un leader spirituale e materiale: il Cardinale. Il suo potere e la sua saggezza sono indiscutibili e l'autorità che esercita sui Confratelli cesserà solo al momento in cui raggiungerà la Luce Eterna. Il suo obiettivo, la sua Chiamata, è quello di estirpare dal Sistema Solare ogni traccia di malvagità, sia essa rappresentata dall'Oscura Legione, da mutanti o da qualsiasi forma di aberrazione. Questa eterna chiamata viene tramandata di Cardinale in Cardinale fino a che il suo obiettivo non verrà finalmente raggiunto. I poteri del Cardinale gli permettono una visione del mondo spirituale superiore a quella di qualsiasi altro essere vivente nella sfera della Luce. Nello stesso tempo è il comandante supremo delle forze militari della Fratellanza, l'Alto Inquisitore, il più saggio e potente dei Mistici e il principale predicatore della Parola.

L'attuale Cardinale è Durand XVII. Il Cardinale Durand governa la Fratellanza da moltissimo tempo. Prima di venire alla sua guida, Durand era il più potente Mistico e Guerriero Sacro che mai avesse percorso i corridoi di una Cattedrale. Era un eccellente Inquisitore ed era in grado di manipolare gli antichi poteri come nessun altro prima di lui. Ancora

oggi, nonostante il suo grado, non esita a prendere personalmente il comando delle sue guardie scelte per attaccare le forze del Male.

Durand è un uomo imponente e l'armatura che indossa eclissa quella dei Guerrieri Sacri e degli Inquisitori. E' al corrente di tutto ciò che concerne la Fratellanza e, alla testa della sua Guardia d'Élite, è sempre pronto a scontrarsi con gli Apostoli Oscuri. Durand è l'uomo più carismatico del Sistema Solare, è alto più di due metri e le sue fattezze sono ulteriormente evidenziate dall'armatura e dalla cappa svolazzante che lo avvolge. Indossa quasi sempre l'armatura da battaglia e brandisce la spada "Portatore di Luce" in una mano e una pistola automatica nell'altra. Sulle spalle, legato ad una spessa catena d'oro, porta sempre il Libro della Legge.

La spada di Durand è l'arma di Nathaniel, il primo Cardinale. Dopo la sua morte, nello scontro finale della Crociata Venusiana con Algeroth, è stata tramandata da un Cardinale all'altro. Questa spada è stata benedetta dalle forze della Luce e conferisce poteri sacri al suo legittimo possessore. Il Cardinale combatte in battaglia solamente quando è in gioco il destino dell'intero genere umano, ma in questi casi si dimostra uno dei più valenti guerrieri mai esistiti. Esempio fulgido dell'uomo senza paura, Durand non perde occasione di ricordare ai Fratelli il dovere di martiri e di portatori di Luce.

3. Il Libro della Legge

Tutti gli insegnamenti di Nathaniel e le direttive relative alle norme di comportamento sono state raccolte nei sessantaquattro capitoli del Sacro Libro della Legge, scritto a mano dai discepoli del Terzo Direttorato su carta benedetta dei Mistici del Primo Direttorato. Ogni Fratello ne porta sempre con sé una copia e ne consulta ogni giorno il contenuto.

Seguendo le orme del Primo Cardinale, decine di studiosi sono riusciti a svelare i primi misteri della Luce, potente insieme di energie mistiche che possono venire convogliate nei corpi di esseri puri di spirito per realizzare incantesimi di varia natura.

L'Arte necessaria al suo controllo è oggetto di studio da parte di Mistici e Veggenti, che dedicano la loro vita alla ricerca di nuove applicazioni.

4. Le Cronache Mutanti

Compito della Fratellanza, oltre a guidare l'Alleanza dei Doomtrooper che si oppongono strenuamente al dilagare delle forze dei cinque Apostoli del Male, è quello di preservare la storia dell'umanità dalla

contaminazione del potere delle Tenebre. E' la Fratellanza a custodire il segreto delle Cronache Mutanti, magiche iscrizioni che dai muri delle Cattedrali difendono il racconto della storia passata dell'umanità dall'influenza malvagia dell'Oscura Simmetria.

Fu il Primo Cardinale, Nathaniel Durand, a rendersi conto che le forze dell'Oscura Simmetria si stavano accingendo a riscrivere la stessa storia del genere umano, trasformando le sue Cronache in libri di perversione e malvagità. I suoi eventi mutavano in questo modo da esaltazioni di coraggio, lealtà e fede a portatori di un'essenza perversa e malvagia. Convocò così Alexander Horatio, il suo più alto e fidato scriba, davanti alla Curia riunita, e gli affidò il compito di immortalare tutta la conoscenza della Fratellanza scrivendola sulle pietre delle Cattedrali. Quando la Prima Cattedrale venne eretta a Luna City, fu lo stesso Alexander a scolpire la Prima Cronaca nei sacri muri di marmo, lontano dalla portata maligna delle Tenebre. Per impedire all'Oscura Legione ogni ulteriori possibilità di distorcere il flusso della storia, Nathaniel impose che nessun uomo o donna potesse, per i millenni a venire, ripetere le parole incise nelle Cronache. E poiché altre Cattedrali vennero erette su altri mondi, su disposizione del successore di Nathaniel, il Cardinale Toth, altre Cronache vennero scolpite sui muri indistruttibili di quelle navate, immuni al tocco dell'Oscura Simmetria e destinate a durare quanto il mondo e la Fratellanza stessa. Oggi le Cronache sono otto, una per ognuna delle Cattedrali.

5. Le Cattedrali della Fratellanza

In tutti i luoghi dove la Fratellanza è riuscita a consolidare la propria presenza è stata eretta una Cattedrale, punto di riferimento per i fedeli e simbolo concreto della forza del Cardinale. L'aspetto più importante di queste creazioni della Fratellanza è il fatto che sulle mura delle principali di esse è stata impressa, per volere di Nathaniel, una sacra Cronaca.

Nel mondo di Mutant Chronicles sono state erette molte Cattedrali: quella di Luna City, la prima, a cui hanno fatto seguito quelle , di Heimburg (capitale Bauhaus), di Longshore (capitale Mishima), di San Dorado (capitale Capitol), di Burroughs, di Volksburg, di Gibson e, ultima ad essere edificata, quella di Hieronymus a Fukido (capitale Imperiale),. Tutte le Cattedrali sono monumentali creazioni architettoniche, caratterizzate da guglie altissime. Indipendentemente dalla città in cui si trovano, le Cattedrali sono sempre gli edifici più alti e maestosi dell'intero pianeta. Le vaste sale centrali sono adornate di bassorilievi e statue di pietra, mentre lunghi corridoi le collegano alternando le cappelle di meditazione agli uffici dei vari Dipartimenti. Nei sotterranei vengono scavate le Celle dell'Inquisizione e le Biblioteche

degli Scriba. Non mancano imponenti basi militari per accogliere i reparti dei Sacri Guerrieri e delle Guardie d'Élite.

La Cattedrale di Luna. La Prima Cattedrale, costruita a Luna City e voluta personalmente dal Cardinale Nathaniel, rimane, nonostante gli anni trascorsi dalla sua edificazione, la più imponente di tutte. Sulle sue sacre mura è incisa la Prima Cronaca, scolpita dallo stesso Alexander Horatio, il primo scriba di Nathaniel, e conosciuta come "La discesa dell'Oscurità e la Chiamata del Cardinale". Questa Cronaca ripercorre i fatti salienti che hanno segnato la storia dell'uomo, dall'ascesa delle prime quattro Megacorporazioni alla fondazione della Fratellanza, al risveglio dell'Anima Oscura.

Nelle profondità della Prima Cattedrale, a Luna City, custoditi dalla Fratellanza, giacciono gli Archivi di Pietra, la collezione delle parole scritte. Ogni libro pubblicato, in ogni lingua o epoca, è stato raccolto in questa immensa biblioteca che rappresenta il Sapere Umano. Il Quarto Direttorato ha il controllo di questo enorme complesso a solo ai Mistici che custodiscono l'immane biblioteca è concesso consultare i Libri Proibiti qui raccolti.

Tra questi, il Liber Ereticus è il più importante dei Libri Proibiti, consultabile solo dagli Inquisitori e dai Mistici dietro autorizzazione del Cardinale in persona. Opera del fratello Lucretius Kane, uno dei più famosi e rispettati Inquisitori di tutti i tempi, questo tomo contiene un'analisi dettagliata di tutti gli aspetti del Culto degli Apostoli Oscuri. Ogni cattedrale ne custodisce una copia, sorvegliata notte e giorno dai soldati della Fratellanza.

Situato esattamente sotto la Cattedrale di Luna City, fra gli Archivi di Pietra e la rete di passaggi sotterranei che si diramano nelle profondità della tentacolare città lunare, esiste lo Sciptorium. Qui i Fratelli ad esso assegnati riproducono fedeli copie del Libro della Legge e di altri documenti che il Cardinale vuol preservare dall'influenza dell'Oscura Legione.

Nelle profondità della Prima Cattedrale di Luna City, infine, esiste uno dei luoghi più suggestivi di tutto il mondo di Mutant Chronicles, certamente il luogo di culto e di ritrovo di maggiore importanza per i principali seguaci della Fratellanza: la tomba del Cardinale Durand I. Oltre alle ceneri di questi importante personaggio del passato la sua tomba raccoglie, nelle sue sale maestose, una sorta di museo dedicato ai grandi eroi del passato.

La Cattedrale di Heimburg. Una delle più prestigiose costruzioni mai realizzate dalla Corporazione Bauhaus è certamente la Cattedrale di Heimburg, quarta in ordine di grandezza, costruita per lo più grazie alle generose donazioni private dei fedeli della Bauhaus e con i fondi privati

della Corporazione. Sembrava opportuno che la Megacorporazione dalla quale provenivano i primi quattro Cardinali creasse una Cattedrale degna della propria grandezza. Ovunque statue, arazzi e sculture arricchiscono questo capolavoro architettonico impreziosendolo al punto da renderlo secondo solo alla Cattedrale di Luna. Sui suoi muri è incisa la Seconda terribile Cronaca di Plinio Varro: "Ilian e l'Oscura Simmetria". Questa narra dell'avvento del primo Apostolo dell'Anima Oscura, Ilian, la Signora del Vuoto, la più potente dei figli della Grande Oscurità, colei che introdusse nelle nostre vite l'Oscura Simmetria.

La Cattedrale di Longshore. Questo monumentale complesso, quinto per gradezza, è situato al centro del cratere nel quale è contenuta Longshore. Costruita in acciaio brunito e addobbata con drappi bianchi, è uno dei pochi edifici che si erge sul bordo del cratere dove si stende la metropoli Mishima e supera di parecchia piani anche l'edificio più alto che le sta accanto. Il suo aspetto austero le conferisce purtroppo un'aspetto sinistro che ben poco giova al morale dei fedeli. Sui suoi muri è incisa la Terza Cronaca conosciuta come "Le guerre Corporative". Valerius Catullus in questa opera approfondisce il legame esistente tra il comportamento umano e l'arrivo di Ilian nel Sistema Solare. Dalle sue analisi appare evidente come i primi conflitti fossero ampiamente influenzati da interferenze dell'Oscura Simmetria sull'animo umano. La successiva rottura tra la Corporazione Mishima e le forze del Cardinale ne è un chiaro esempio: la corruzione non risparmia nessuno.

La Cattedrale di San Dorado. Costruita grazie alla generosità della Corporazione Capitol, nella loro capitale marziana, sorge la Cattedrale di San Dorado. Terza in ordine di grandezza, fu la quarta Cattedrale ad essere fondata. Si staglia nel cielo di San Dorado come un osso rotto che sporga dalla schiena di un dinosauro. Sui suoi muri è incisa la Quarta Cronaca di Lapidio Asolvos: "L'arrivo di Semai e Muawijhe". L'opera non si limita a trattare l'aspetto mistico di questi due Apostoli, ma approfondisce la conoscenza di tutte le creature a loro legate. Dai Legionari urlanti agli Assassini dell'anima Zenithiani, tutto il bestiario immondo trova spazio in questo incredibile resoconto degli anni bui.

La Cattedrale di Burroughs. Quest'edificio rappresenta un'eccezione dato che non era mai accaduto che due Cattedrali fossero edificate sullo stesso pianeta. All'epoca della sua fondazione, Burroughs era una città relativamente piccola, ma da allora è cresciuta notevolmente. Il luogo di origine era stato scelto come base di partenza per sferrare gli attacchi contro le Cittadelle situate in quell'emisfero di Venere, ma negli ultimi anni Burroughs è diventata una città con una propria identità. Le mura di mattoni rossi di questa Cattedrale sono percorsi dalla Quinta Cronata,

scritta da Horka Mikhalos, “Algeroth e Demnogonis”, che riporta l’avvento di questi ultimidue Signori del Male.

La Cattedrale di Volksburg. Come la Cattedrale di Burroughs, anche questo insediamento era un avamposto dal quale venivano lanciati gli attacchi contro le Cittadelle degli Apostoli Oscuri sul lato di Venere opposto a Heimburg. La Cattedrale è l’unico edificio realmente grande in tutta Volksburg e la vista che si goda dalla sua sommità è davvero spettacolare. La città è circondata per chilometri dalla giugla, irta di pericoli. Volksburg è una città ai confini del caos e questo si riflette anche nella struttura della Cattedrale. Questa è costruita come una fortezza in modo da poter resistere agli attacchi diretti dell’Oscura Legione e, qualora le circostanze lo rendessero necessario, l’intera popolazione della città potrebbe trovarvi rifugio al suo interno. Le sue mura riportano la Sesta Cronaca, “Le Crociate e l’Inquisizione”, opera di Galileo Acrostidies.

La Cattedrale di Gibson. La più piccola delle Cattedrali nonché la sola che si possa considerare un fallimento. Anch’essa come quelle di Burroughs e di Volksburg venne eretta più che altro come avamposto e dipendeva dal supporto della popolazione locale. Sfortunatamente, poco dopo la sua costruzione, venne fondata la Corporazione Cybertronic. La Megacorporazione si impadronì lentamente di tutta Gibson e molti cittadini Bauhaus che avevano sostenuto con entusiasmo la Fratellanza l’abbandonarono per unirsi ai nuovi arrivati. La Settima Cronaca, “La Furia Venusiana” di Pius il Vecchio, adorna le sue mura. Descrive l’invasione di Venere da parte dell’Oscura Legione e la resistenza degli Imperiali e della Fratellanza. Una piccola sezione descrive l’opera di approfondimento che fu compiyta nel campo dell’Arte e degli Aspetti principali che la compongono.

La Cattedrale di Fukido. La più recente delle Cattedrali, nonché una delle più maestose. Seconda per dimensioni solo a quella di Luna City, questo stupendo mélange d’influenze Mishima e Imperiali fu eretto quasi interamente grazie ai contributi Imperiali in senso di ringraziamento per l’appoggio fornita dalla Fratellanza nell’acquisizione di gran parte della città. Sembra ch gli Imperiali abbiano fatto tesoro degli errori compiuti dalla Mishima durante la costruzione della Cattedrale di Longshore. Questa Cattedrale, infatti, è costruita con gusto, senza sacrificare gli spazi e risulta molto confortevole. Si mormora che il Cardinale stesso sia rimasto enormemente soddisfatto dal risultato. Le sue mura recano incisa l’Ottava Cronaca, “Le Corporazioni e l’Alleanza”, di Lucretii Marcellianus.

6. La Curia e i Quattro Direttorati

L'organizzazione della Fratellanza, voluta e definita dallo stesso Nathaniel, è rigidamente gerarchica. Il suo capo supremo è il Cardinale.

Il Cardinale governa tramite la Curia. Questo Concilio è costituito dai più stimati Fratelli scelti per la loro santità, posti al comando delle varie sfere d'influenza. Il suo compito consiste nel dirigere i quattro Direttorati (i Mistici, l'Inquisizione, la Missione e l'Amministrazione), e nel vigilare sul loro retto comportamento. A questo scopo essa è investita del santo potere dell'Inquisizione. Essi rispondono del loro operato solo al Cardinale stesso o all'Alta Inquisizione

Ognuno dei Quattro Direttorati si occupa di un aspetto specifico della missione della Fratellanza. Nell'ambito del proprio settore hanno pieni poteri decisionali. ogni Direttorato è diviso in Celle, ognuna delle quali è a sua volta divisa in numerose Celle Minori per facilitarne il controllo e la gestione.

Il Primo Direttorato

Il Primo Direttorato è quello dei Mistici, diviso in Celle dedicate allo studio dei diversi aspetti dell'Arte: Cinetica, Premonizione e Cambiamento. Gli studiosi dell'Arte Cinetica, chiamati anche Psionici, usano la Luce per manipolare gli oggetti, specializzandosi in incantesimi offensivi e difensivi. Sono maestri dell'illusione e nel distorcere gli elementi. I Mistici che si specializzano nell'Arte del Cambiamento, chiamati anche Manipolatori della Mente, sono persino più temuti dei precedenti: essi usano i loro poteri per leggere e manipolare la mente delle persone spezzando le barriere mentali per penetrare nell'intimo di ognuno. La Cella dei Veggenti studia invece l'Arte della Premonizione, dividendosi in due Celle Minori, quella dei Profeti e quella dei Cronisti. Essi approfondiscono la storia del passato e del presente per trascriverla nelle Cronache. Cercano inoltre di penetrare i veli che ci nascondono il futuro, allo scopo di indirizzare al meglio il cammino dell'umanità.

I Mistici migliori entrano a far parte della Società dell'Arte, chiamati anche Custodi dell'Arte, fregiandosi del titolo di Eletti e raggiungendo vette di potere pari a quelle del Cardinale. Essi entrano quindi a far parte del circolo di diretti collaboratori di quest'ultimo, pronti a consigliarlo in ogni controversia.

Il Secondo Direttorato

Il Secondo Direttorato è quello dell'Inquisizione, diviso in numerose Celle Minori tra cui quelle degli Inquisitori, dei Sacri Guerrieri, della Sicurezza e delle Investigazioni. E' lo strumento più potente a

disposizione del Cardinale in quanto controlla tutte le forze militari e paramilitari della Fratellanza. Ogni campagna contro l'Oscura Legione viene guidata da un Alto Inquisitore o Inquisitore Maggiore. Il compito degli Inquisitori è quello di scoprire tutti coloro che si rendono colpevoli di eresia. I sospettati vengono immediatamente processati e condannati e la caccia non conosce soste. ogni Inquisitore ha l'autorità per agire come giudice, giuria ed esecutore in tutte le questioni che riguardano la fede. Gli Inquisitori sono l'élite della Fratellanza, con abilità inconcepibili per un normale essere umano. Vengono tutti addestrati all'Arte della Guerra per diventare soldati senza rivali: solo i Sacri Guerrieri ed i Doomtrooper raggiungono il loro stesso livello di preparazione marziale. I membri dei reparti speciali incaricati di eseguire omicidi sono chiamati Mortificator. Le loro missioni segrete raramente falliscono.

Il Terzo Direttorato

Il Terzo Direttorato viene chiamato da tutti *La Missione*. Il suo compito è quello di diffondere nel mondo il messaggio della Fratellanza studiando e predicando ovunque il Credo per mantenerlo vivo nel cuore degli uomini. La Missione è il Direttorato più grande della Fratellanza ed è diviso in numerose Celle Minori di cui le principali sono quelle della Missione, dei Manufatti e degli Scriba. La Cella della Missione diffonde la Parola nella società e controlla i notiziari, i quotidiani e la stampa periodica. I suoi predicatori girano incessantemente per le vie delle città distribuendo opuscoli e spiegando a tutti il contenuto del Libro della Legge. La loro presenza capillare serve anche a garantire alla Fratellanza un flusso costante di informazioni su quello che accade nel mondo. La Cella dei Manufatti ricerca e conserva ogni creazione dell'Uomo fin dai tempi di Nathaniel per mantenerne vivo il ricordo, distruggendo a volte gli oggetti ritenuti pericolosi per l'umanità o intrisi di potere malvagio. La Cella degli Scriba si dedica ad un compito noioso ma indispensabile: la scrittura delle Cronache e dei Libri della Legge, mantenendo la corretta lettura della Parola. Sotto l'occhio vigile degli interpreti - gli Archivisti - e degli Inquisitori, gli Scriba riempiono gli Scriptorium dedicandosi a questo compito essenziale. Nessun mezzo meccanico viene ritenuto sicuro per duplicare la Parola. Il suo messaggio è troppo prezioso per venire affidato alle macchine che già in passato hanno subito la nefasta influenza dell'Oscura Simmetria.

Il Quarto Direttorato

Il Quarto Direttorato, l'Amministrazione, si occupa di tutte quelle attività necessarie al funzionamento della Fratellanza e della supervisione delle attività delle Megacorporazioni. La maggior parte dei suoi membri

sono diplomatici o uomini d'affari. Uno degli scopi principali di questo Direttorato è assicurarsi che la Fratellanza disponga delle risorse necessarie per svolgere la propria missione. Parte di queste risorse provengono dalle donazione dei fedeli, ma la maggior parte deriva dalle attività economiche con le Corporazioni. Tramite il possesso di azioni delle società controllate, la Fratellanza riesce ad avere voce in capitolo nelle varie decisioni economiche e spesso questa presenza è determinante per far cambiare politica ad una Corporazione. Molto importanti sono le attività diplomatiche del Quarto Direttorato, svolte all'interno dell'Alleanza ma anche direttamente con le singole Megacorporazioni. I diplomatici della Fratellanza sono molto abili e privi di scrupoli: pur di raggiungere i loro scopi sono pronti a minacciare scomuniche o investigazioni dell'Inquisizione.

7. L'Arte Mistica

"Sopraffatto dalle soverchianti forze dell'Oscura Legione, il Genere Umano era prossima alla sconfitta quando, con la sua infinita saggezza, il Cardinale Nathaniel risvegliò un antico Potere sopito: l'Arte Mistica. Questa abilità ci permise di rimodellare la realtà in modo analogo a quello dell'Oscura Simmetria: finalmente potevamo combattere e sperare nella vittoria. Nonostante i molti anni spesi nello studio di questa sacra energia, nessuno è ancora riuscito a stabilirne con presisione i limiti. Non vi sono dubbi, invece, nel fatto che solo puri di cuore possono fare uso degli aspetti fondamentali che si intrecciano nel Potere".
- Dalla Sesta Cronaca. "Le Crociate e L'Inquisizione"
di Galileo Achrostides

Il Primo Direttorato della Fratellanza, detto dei Mistici, ha per unico scopo lo studio e l'insegnamento dell'Arte. Nelle sue aule, attraverso i Libri della Legge, discepoli e maestri studiano insieme nuove potenzialità della Luce, alla costante ricerca di nuove e diverse combinazioni atte a migliorare gli Incantesimi conosciuti e a scoprirne di nuovi e più potenti. Il Direttorato è diviso in varie Celle, una per ogni Arte: i Discepoli devono frequentarle tutte prima di poter tentare la Prima Prova, l'esame che li renderà Mistici e consentirà loro di utilizzare gli Incantesimi. I Discepoli, scelti tra la popolazione da appositi Osservatori, si lasciano alle spalle la vita precedente e intraprendono anni di studio durissimo per poter imparare a controllare ogni aspetto dell'Arte.

Anche altri guerrieri della Fratellanza, dopo un periodo di studio al fianco di un Mistico, possono controllare l'Arte apprendendone alcuni Incantesimi, in aggiunta ai segreti dell'Arte della Guerra, ma la loro abilità non sarà mai comparabile a quella dei Mistici.

Aspetti e incantesimi dell'Arte

Come la Luce può venire scomposta con un prisma nei differenti colori dell'iride, così l'Arte viene scomposta nei suoi vari aspetti: l'Arte del Cambiamento, l'Arte Cinetica, l'Arte degli Elementi, l'Arte dell'Esorcismo, l'Arte dell'Evocazione, l'Arte della Manipolazione, l'Arte Mentale e l'Arte della Premonizione. In differenti tipi di Incantesimi, a seconda del Potere canalizzato nel suo lancio si hanno effetti radicalmente diversi, più o meno potenti.

Arte del Cambiamento. Gli Adepti di quest'aspetto dell'Arte spesso chiamati Manipolatori o Maestri della Mente, sono in grado di penetrare nella mente umana manipolandone la memoria, i pensieri, i sentimenti e sensazioni.

Barriera Mentale. Qusto potere aiuta i Maestri a resistere ai tentativi di penetrare nella loro mente da parte delle Forze Oscure.

Comandare. Il Maestro può impartire un ordine che richiede l'esecuzione immediata di un'azione elementare. La vittima obbedisce immediatamente senza rendersi conto di essere controllata psichicamente.

Crescita. Il Maestro può, usando il suo controllo della Luce, potenziare la capacità di attacco e di difesa di un guerriero in combattimento.

Dominazione Minore. Con quest'incantesimo il Maestro può inserire o cancellare dei ricordi nella memoria della vittima.

Empatia. Il Maestro può conoscere le vere intenzioni della vittima: capisce se le sue intenzioni sono di pace o di attacco, se è tranquilla o furente.

Esorcismo. Con questo Incantesimo il Maestro può esorcizzare un umano divenuto Eretico, riportandolo alla normalità e purificandolo di tutti i Doni Oscuri che gli erano stati donati.

Ipnosi Maggiore. La vittima cade in un profondo stato ipnotico. Il Maestro può dare degli ordini che vengono immediatamente eseguiti, purché siano nelle possibilità fisiche della vittima e non la mettano in pericolo. Il Maestro deve rimanere in contatto verbale con la vittima per tutto il tempo dell'Ipnosi. La vittima ricorda tutto l'accaduto ma senza rendersi conto di essere stata ipnotizzata.

Scacciato. Il Maestro può sferrare un potente colpo psichico alla vittima, rendendola incapace di combattere ancora.

Arte della Cinetica. L'Arte della Cinetica riguarda la manipolazione della materia. I Mistici specializzati in essa, chiamati Psionici, possono muovere o addirittura teletrasportare degli oggetti con i poteri della mente. Spesso gli adepti usano quest'Arte in combattimento, sia in

funzione offensiva che difensiva, dato che hanno il potere di manipolare l'aria in dense sfere che possono proteggere dal nemico oppure colpire con la violenza di un proiettile

Annientamento. Potentissimo Incantesimo che annulla ogni cosa esistente. A nulla valgono le eventuali immunità dei nemici.

Attacco Furioso. Incantesimo di combattimento personale. Il Maestro può potenziare le proprie capacità offensive e difensive.

Colpire. L'Incantesimo colpisce con forza il bersaglio, come se si trattasse di un dardo o di un proiettile di un'arma da fuoco.

Esplosione. Il Maestro crea una vorticosa sfera di gas infiammati che vola verso il bersaglio ed esplode all'impatto.

Fantasma. Il Maestro crea un'illusione che lo rende identico ad un altro essere umanoide.

Levitazione. Il Maestro levita nell'aria.

Scudo. Crea un campo di forza visibile, di colore azzurro.

Teletrasporto. Toccando un oggetto lo si teletrasporta in un luogo conosciuto anche attraverso degli ostacoli. Occorre comunque sempre conoscere il luogo verso cui si desidera spostare l'oggetto.

Arte degli Elementi

Alterazione Elementare. Il Maestro crea una pioggia torrenziale che impedisce la visibilità.

Barriera Elementare. Incantesimo personale di combattimento. Il Maestro può impiegare il suo controllo della Luce per creare uno scudo a sua protezione.

Fulmine Elementare. Incantesimo personale di combattimento. Il Maestro può impiegare il suo controllo della Luce per aumentare la sua capacità in combattimento corpo a corpo.

Glaciazione. Il Maestro evoca condizioni meteorologiche invernali.

Resistenza Elementare. Incantesimo personale di combattimento. Il Maestro aumenta la sua capacità di resistenza agli attacchi.

Sfera Elementare. Incantesimo personale di combattimento. Il Maestro crea una sfera di potere che può sfruttare nei combattimenti corpo a corpo.

Arte dell'Esorcismo. Questo aspetto dell'Arte guarisce le ferite, scaccia la paura e respinge i poteri dell'Oscura Simmetria e degli Apostoli.

Esorcizzare Ferite. Incantesimo di combattimento che rende invulnerabili a un Dono di Algeroth o guarisce una ferita. Non può rigenerare un guerriero ucciso.

Esorcizzare Infezioni. Incantesimo di combattimento che rende invulnerabili a un Dono di Ilian.

Esorcizzare Influenze Oscure. Incantesimo di combattimento che rende invulnerabili ai Doni generici dell'Oscura Simmetria.

Esorcizzare Lacerazioni. Grazie a questo Incantesimo il Maestro può guarire gravi ferite inferte ai Doomtrooper.

Esorcizzare Malattie. Incantesimo di combattimento che rende invulnerabili a un Dono di Demnogonis.

Esorcizzare Pensieri Malvagi. Incantesimo di combattimento che rende invulnerabili a un Dono di Muawijhe.

Esorcizzare Veleno. Incantesimo di combattimento che rende invulnerabili a un Dono di Semai.

Arte dell'Evocazione

Evocare Difesa. Il Maestro può evocare e nascondersi immediatamente in una Fortificazione.

Evocare Eroe. Il Maestro può evocare come suo alleato un guerriero Doomtrooper personalità.

Evocare Guerriero. Il Maestro può evocare come suo alleato un guerriero Doomtrooper di una qualsiasi Corporazione.

Evocare Incantesimi. Il Maestro può evocare un Incantesimo da lanciare o richiamare un Incantesimo per essere rilanciato immediatamente.

Evocare Oggetto. Il Maestro può evocare una qualsiasi arma o equipaggiamento da utilizzare immediatamente.

Evocare Reliquia. Il Maestro può evocare una preziosa Reliquia le cui caratteristiche sacre può utilizzare immediatamente.

Evocare Warzone. Il Maestro può evocare e nascondersi immediatamente in una Warzone.

Arte della Manipolazione

Allucinazioni.

Bandito. Spesso le paure sono l'arma migliore di un guerriero. Il Maestro può, con questi due Incantesimi, terrorizzare i guerrieri votati all'Oscura Simmetria.

Conoscere la Verità.

Dominazione Maggiore. Il Maestro può forzare la mente delle vittime a rivelare i propri segreti.

Equilibrio.

Ipnosi Minore. Assumi il controllo di un guerriero avversario che rimane immobilizzato.

Legame Mistico

Manipolazione Maggiore.

Messaggio Telepatico. Potenti incantesimi con i quali il Maestro assume il controllo di un qualsiasi guerriero e lo costringe ai propri voleri.

Momenti di Incertezza

Opportunità di Nathaniel

Suggestione
Telepatia Maggiore. Incantesimo di combattimento.
Tempesta del Caos

Arte Mentale. Questo aspetto dell'Arte focalizza i poteri della Luce sul praticante, trasformandolo in un virtuale super uomo.

Esorcizzare Se Stessi. Il Maestro rende immune se stesso agli effetti dell'Oscura Simmetria.

Invulnerabile. Il Maestro rende invulnerabile se stesso.

Migliorare Se Stesso. Il Maestro aumenta le proprio capacità offensive e difensive.

Pacifismo. Incantesimo di combattimento. Il Maestro pone fine ad ogni combattimento.

Risparmio. Grazie alla sua concentrazione il Maestro può lanciare potenti incantesimi con minor impiego di potenza della Luce.

Trasmutazione. Incantesimo personale di combattimento. Il Maestro può lanciare un attacco potentissimo o ottenere uno scudo di difesa altrettanto potente ma l'Incantesimo lo ferisce.

Velocità. Incantesimo personale di combattimento. La forza mentale del Maestro è più veloce di ogni capacità d'attacco di un guerriero nemico.

Volare. Il Maestro non può essere attaccato.

Arte della Premonizione. Passato e Futuro sono mascherati dietro una coltre di nubi nere e minacciose, che impediscono ai nostri occhi di scorgere la verità. Nella Fratellanza vi sono uomini e donne che hanno la capacità di squarciare il velo del tempo.

Divinazione Maggiore
Ipnosi

Premonizione. Il Maestra ha una vaga intuizione su un evento che sta per capitare e che coinvolgerà la persona che subisce l'Incantesimo. Le immagini sono confuse e contraddittorie. L'abilità dei Veggenti consiste nel decifrarne il significato.

Premonizione di Attacco. Incantesimo di combattimento. Il Maestro può prevenire e sfuggire ad un pericoloso attacco nemico.

Presenza. Incantesimo di combattimento. Questo Incantesimo rivela la presenza dell'Oscura Legione. Il Maestro aumenta la propria capacità di difesa.

Strada della Verità
Telepatia Minore

Visione. Quest'Arte permette al Maestro di collegare un oggetto ad eventi passati o futuri. Gli basta toccare un oggetto perché questo rievochi i fatti a cui era presente.

8. I guerrieri della Fratellanza

Per combattere contro le Legioni delle Tenebre il Cardinale ha creato il Secondo Direttorato, l'Inquisizione, il braccio armato della Fratellanza. Questa istituzione ha il compito di fronteggiare ed estirpare il Male che insidiosamente si diffonde fra gli uomini corrompendone l'animo e le menti. Dai soldati semplici ai commandos, tutti si battono nel nome della Fratellanza contro l'Oscura Legione. Questo scopo comune e il lavoro del Terzo Direttorato hanno portato queste truppe a un livello quasi fanatico. I disertori sono pochissimi anche perché la paura dell'Inquisizione è forte quasi quanto il terrore dell'Oscurità. I soldati della Fratellanza provengono da tutti i mondi umani del Sistema Solare e la maggior parte è composta da volontari. Tutti i soldati che si arruolano nei reparti della Fratellanza devono pronunciare il giuramento al Cardinale, promettendogli fedeltà, discrezione sui poteri dell'Arte e obbedienza. Successivamente vengono addestrati al combattimento e ricevono un indottrinamento sul Libro della Legge. I Soldati sono equipaggiati con carabine d'assalto Volcano e armi d'ordinanza Nemesis. Possono avere un'arma di supporto HAC-20.

Ma i reparti militari più famosi sono certamente le Furie, la Guardia scelta del Cardinale, e i Guerrieri Sacri, a cui affiancati gli Arcangeli, gli Inquisitori, i Mistici, i Mortificator e le Valkirie. Costoro sono maestri delle varie Arti, Incantesimi e Discipline che esistono nel mondo di Doomtrooper.

Arcangeli. Gli Arcangeli, maestri dell'Arte del Cambiamento e degli Elementi, rappresentano il supporto aereo dell'Inquisizione. Essi appartengono al Secondo Direttorato e sono facilmente riconoscibili per le loro bianche armature e per i loro capelli lunghi.

Custode dell'Arte. Sono Mistici che hanno raggiunto e superato i massimi livelli di conoscenza di ogni aspetto dell'Arte, raggiungendo vette di Potere inconcepibili per la mente umana. Questi Eletti vengono chiamati Custodi dell'Arte e fanno parte di una Congregazione segreta che riferisce direttamente al Cardinale e la cui esistenza stessa è un segreto gelosamente custodito.

Furia, Guardia d'Élite. Le Furie sono composte dai veterani della Fratellanza che negli anni hanno provato la loro devozione alla Missione e costituiscono la guardia personale del Cardinale. Vivono in alloggiamenti separati e combattono alle dirette dipendenze del Cardinale, che ne cura personalmente l'addestramento. Sono impiegati anche come soldati d'élite nelle Cattedrali dove operano come guardie del

corpo dei membri della Curia che vi risiedono. Sono considerati tra i migliori guerrieri dell'intero Sistema Solare. Le loro stupende armature antiche li distinguono nettamente da tutte le altre unità. Spesso indossano lunghi mantelli per meglio evidenziare l'armatura dall'intricato decoro, che è tramandata da una generazione all'altra. Quest'armatuira è composta da lucide piastre di metallo splendidamente intarsiate, applicate su strati di ceramica, plastica e speciali laminati ablativi. In un compartimento incassato sopra il cuore d'ogni Furia si trova un Libro della Legge. Le Furie brandiscono le spade da battaglia Deliverer e pistole Punisher per gli attacchi a distanza. La Deliverer è in pratica una versione potenziata della Violator, una spada da battaglia a carica elettrica, capace di abbattere numerosi nemici con un unico colpo. Ciò che rende la Deliverer tanto speciale è che solo le Furie hanno il privilegio di portarla. I loro comandanti sono Custodi dell'Arte o Inquisitori Massimi.

Guerrieri Sacri. I Sacri Guerrieri sono soldati fanatici paragonabili ai Doomtrooper dell'Alleanza per l'abilità e la ferocia mostrate in combattimento contro l'Oscura Legione. La loro fede assoluta nella Legge del Cardinale li rende praticamente invincibili in quando vivono la morte come un momento di beatificazione. I requisiti per diventare Guerrieri Sacri sono severissimi e pochi volontari ricevono tale onore. Chi riesce in questa ardua impresa viene rispettato da tutti ed ottiene uno status privilegiato. Le loro armature, di colore nero e rosso, di ceramica e piastre di metallo ed elmetti di stupenda foggia, sono finemente decorate ad intarsio con simboli mistici e religiosi. Al fianco portano sempre una spada Avenger, una pistola R75 ed una bisaccia contenente il Libro Sacro. Possono essere equipaggiati con carabina Retributor.

Inquisitori. Gli Inquisitori, nelle loro lucenti armature, maestri dell'Arte dell'Esorcismo e dell'Arte Mentale, sondano implacabili i mondi abitati dal genere umano per mondare ogni minimo segno della presenza maligna nella società. Gli Inquisitori occupano il più alto grado nelle forze armate della Fratellanza. Il loro compito principale è quello di officiare la Sacra Messa del Cardinale, diffondendo il suo credo e instillando nei cuori dei deboli la convinzione che ogni trasgressione agli Insegnamenti verrà severamente punita. La sola figura che li sovrasta è quella dell'Inquisitore Massimo (o Inquisitor Maggiore), secondo, in potere, al solo Cardinale. Sono solitamente armati con AC-40 Justifier.

Missionari. Membri del Terzo Direttorato, i Missionari sono degli umili Fratelli che indossano abiti semplici che simboleggiano la loro ricerca di povertà interiore. Tra le posizioni all'interno della Fratellanza la loro è certamente la meno appariscente e la meno ambita. Pur dedicando la loro

vita alla predicazione del Libro della Legge e a studiare gli antichi testi, difficilmente riescono ad apprendere le Sacre Arti.

Mistici. I Mistici, maestri in tutte le Arti, nascosti nelle enormi librerie delle Cattedrali, cercano nel passato e nel futuro risposte che li conducano sulla via della Luce e controllano in suo nome gli strani poteri dell'Arte. I Mistici occupano il Primo Direttorato e si distinguono in Veggenti, Psionici o Manipolatori della Realtà e Manipolatori o Maestri della Mente. Sono equipaggiati con la combinazione pistola e spada Punisher.

I Poteri di ogni Mistico derivano dal livello di Perfezione raggiunto, ovvero quanta Luce è in grado di canalizzare nel suo corpo per lanciare un Incantesimo. Questo livello non riguarda il numero di Incantesimi conosciuti, ma la potenza astrale di cui il Mistico dispone. Un novizio al livello più basso può conoscere alla perfezione tutti gli Incantesimi ma essi non avranno effetto, essendo privi di energia. Un Mistico di livello maggiore potrà lanciare con forza gli Incantesimi appresi.

I Profeti e i Cronisti sono Mistici che per anni sono stati addestrati all'uso dell'Arte della Premonizione. Il compito dei Cronisti è di registrare gli eventi della storia portando finalmente ordine nelle nostre conoscenze e nelle nostre vite. I Profeti, invece, osservano gli eventi del futuro attraverso l'Oscurità del Tempo non ancora plasmato cercando di predire il fato della razza umana. Profeti e Cronisti occupano le più grandi sale e le più tetre catacombe delle Cattedrali. Qui, protetti dalla quiete, scrivono tutto ciò che è loro apparso nelle visioni: pagina dopo pagina riempiono le biblioteche di predizioni e insegnamenti che i Veggenti che verranno dopo di loro dovranno interpretare. Di mano in mano che i Veggenti accrescono i loro poteri, salgono le gerarchie della Fratellanza, diventando Indovini e Glossatori al servizio diretto del Grande Inquisitore e del Cardinale in persona.

Mortificator. I Mortificator rappresentano il braccio armato del Cardinale che tramite loro colpisce chi si allontana dal sentiero da Lui tracciato. I Mortificator, chiamati anche gli assassini della Fratellanza, sono maestri dell'Arte della Cinetica e della Manipolazione. Addestrati per portare a termine missioni segrete, sono veri e propri maestri dell'assassinio. Sono riconoscibili per le armature ed i mantelli completamente neri, con i caschi dotati di avanzate apparecchiature elettroniche per la rilevazione del nemico e la sua eliminazione attraverso complessi sistemi di puntamento. Ogni Mortificator è armato di una spada Mortis e di una pistola Nemesis. Nella loro arte dell'assassinio fanno largo uso di segreti veleni dalla grande potenza. Fra questi i più conosciuti sono il Fiore di Loto, la Goccia di Incenso, il Mindslayer, il Sogno di Platino, la Spirale di Morte e il Veleno Nero.

Valkirie. All'interno della Fratellanza, inquadrate in una divisione completamente femminile, troviamo poi le Valkirie, degli Inquisitori Specialisti, che possono utilizzare l'Arte del Cambiamento e della Premonizione. Le più anziane e più esperte vengono chiamate Vestali. Spesso utilizzate come squadre d'assalto, hanno dimostrato di essere combattenti incredibili, grazie al loro duro addestramento e alla famosissima lancia chiamata non a caso "Castigator" che utilizzano spesso nei combattimenti ravvicinati. La loro conoscenza non si limita alle sole arti marziali, ma spazia anche nel campo delle Arti Mistiche. Ognuna di loro approfondisce una Disciplina dedicandogli tutta la vita. Sono equipaggiate con lancia Castigator e pistola Punisher.

L'esercito della Fratellanza					
Leader Corporativi					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Spirito di Nathaniel	Sovra-Personalità	-	-	-	30
Personalità					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Cardinale Dominic	Personalità	10	7	10	10
Cardinale Durand	Personalità	11	11	11	14
Arcinquisitore Nikodemus	Personalità, Inquisitore	8	8	8	9
Crenshaw il Mortificator	Personalità, Mortificator	3	7	8	7
Crenshaw il Redentore	Personalità, Mortificator	7	4	6	7
Crenshaw, Membro della squadra dell'isola	Personalità, Mortificator	6	7	8	8
Fratello Claudius	Personalità, Mortificator	7	7	6	8
Fratello Stern	Personalità, Guerriero Sacro	8	6	8	8
Grinder, Membro della squadra dell'isola	Personalità	3	3	6	10
Indigo, Membro della squadra dell'isola	Personalità	3	14	8	8
Laura Vestale Benedetta	Personalità, Valkiria	4	4	4	5
Nicholai	Personalità, Mortificator	5	4	6	8
Simon l'Inquisitore	Personalità, Inquisitore	5	10	8	9
Veggente Castor	Personalità, Mistico	3	3	4	6
Guerrieri					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Antiquario	Guerriero	3	3	3	3
Arcangelo	Guerriero	3	3	3	3
Custode dell'Arte	Guerriero	3	3	5	4

Famoso Evocatore	Guerriero	4	4	5	7
Furia, Guardia di Élite	Guerriero	5	6	7	7
Guerrieri Sacri	Guerriero	3	3	3	3
Inquisitore	Guerriero	3	3	3	3
Inquisitore Massimo	Guerriero	7	7	7	8
Maestro degli Elementi	Guerriero, Mistico	8	8	9	10
Mistico	Guerriero	4	4	4	5
Mortificator	Guerriero	3	3	3	3
Revisore	Guerriero	3	3	3	3
Valkiria	Guerriero	3	3	3	3

9. Armi ed Equipaggiamenti della Fratellanza

Equipaggiamenti Generici				
Modello	*S*	*C*	*A*	*V*
Armatura Benedetta	-	-	-	-
Paramenti Sacri	-	-	+1	-
Tenuta da Battaglia	-	-	+1	-

Armi da Corpo a Corpo

Lancia Castigator. Lancia. Le Castigator sono lance a due mani con in punta un potente ordigno per elettroshock e vengono utilizzate solo dalle Valkirie. Le Castigator possono venire usate fino a una distanza di 4 cm. dalla vittima.

Spada Avenger. Spada. Le spade Avenger sono il simbolo d'onore dei Sacri Guerrieri, gli unici a poterle utilizzare.

Spada Deliverer. Spada. Le spade Deliverere sono una versione potenziata delle spade Avenger, una spada da battaglia a carica elettrica capace di abbattere numerosi nemici con un unico colpo. Ne vennero forgiate poche e con il passare degli anni le loro lame sono state decorate con rune che ne raccontano la storia. Solo le Guardie d'Élite del Cardinale hanno il privilegio di poterle portare.

Armi da Corpo a Corpo				
Lance				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*
Lancia Castigator	-	+2	-	-
Spade				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*

Lama Mortis	-	+1	-	-
Spada Avenger	-	+3	-	-

Armi da Fuoco

P60 Punisher. Pistola. Questa impressionante pistola, soprannominata "punisher" per la sua adozione da parte dell'Inquisizione, è probabilmente una delle preferite in assoluto grazie alla sua affidabilità e alla facile reperibilità delle parti di ricambio. E' una delle pistole più potenti e pertanto necessita di un polso fermo per essere utilizzata senza inconvenienti. E' l'arma preferita da molti reparti di truppe speciali Doomtrooper e dai Blood Beret Imperiali.

Piranha. Pistola. E' la pistola preferita da guardie del corpo, mercenari, poliziotti e addetti alla sicurezza grazie al suo bilanciamento. non è particolarmente potente ma è sicuramente in grado di fermare senza problemi un avversario privo di protezione. Il suo principale vantaggio consiste nel fatto che non necessita di licenza d'uso. La sua limitata diffusione è dovuta solo all'alto costo.

MP-21 Nemesis. Pistola. E' l'arma d'ordinanza preferita dall'Inquisizione. A differenza della maggior parte delle normali pistole, può venire dotata di lanciagranate.

R75. Pistola mitragliatrice. Una variante della pistola Punisher che spara munizioni di calibro maggiore e con gittata più lunga. E' l'arma d'ordinanza standard dei Guerrieri Sacri.

AC-19 Volcano. Il fucile d'assalto standard delle forze del Cardinale. Il suo costo ne impedisce una più vasta diffusione.

AC-40 Justifier. Mitragliatrice leggera. Arma preferita dagli Inquisitori non solo per la sua potenza di fuoco ma per la sua baionetta d'assalto. Quest'arma viene principalmente usata come una mitragliatrice nel ruolo di arma pesante di squadra. La potenza di fuoco è equivalente a quella di un fucile d'assalto leggero ma viene alimentata a nastro e ha la canna intercambiabile. Viene solitamente legata sotto l'avambraccio. Per sparare si preme con il pollice il pulsante sull'impugnatura. La baionetta d'assalto, una terrificante motosega dentata, è in dotazione standard.

HAC-20 Eruptor. Mitragliatrice leggera. L'Eruptor è l'arma d'appoggio standard della Fratellanza. Unisce una elevata velocità di tiro ad una buona gittata.

F-214 Nemesis. Mitragliatrice leggera. Si tratta di una normale Nemesis cui viene aggiunto un potente lanciafiamme portatile.

AC-41 Purifier. Mitragliatrice pesante. Il Purificatore è un'arma multifunzionale per l'appoggio alla fanteria e viene distribuita con un lanciafiamme rimovibile Incinerator. Le forze speciali della Fratellanza l'hanno usata nelle campagne sia su Venere che su Marte ed è in dotazione sia alle unità di stanza che a quelle di attacco.

Armi da Fuoco				
Mitragliatrici				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*
AC-40 Justifier	+3	+3	-	-
AC-41 Purifier	+5	-	-	-

Veicoli

Aeronavi e Veicoli				
Aeronavi				
Modello	*S*	*C*	*A*	*V*
Death Angel	+12	-	-	-
Icarus	+5	-	+5	-

Indipendenti e mercenari

Capitolo 8

1. Generici, Indipendenti e mercenari

Non tutti i cittadini e i guerrieri appartengono ad una Corporazione. Esistono quartieri malfamati e periferie povere e abbandonate dove vivono quelli che vengono comunemente chiamati "Indipendenti". Sono questi tutti coloro che con un passato da nascondere o più spesso senza un lavoro, rifiutano il mondo delle Corporazioni. Pur di non rinunciare ad una vita ove sono loro stessi a decidere, sono disposti a vivere da emarginati, accettando lavori precari o compiti pericolosi. Sono veri mercenari del rischio a cui si rivolgono coloro che hanno bisogno di far svolgere un lavoro sporco, svolto in fretta, senza tante domande e soprattutto in anonimato.

A loro si rivolgono le stesse Corporazioni per svolgere compiti di spionaggio o di sabotaggio nei confronti di una Corporazione avversaria. Altri per ricercare persone scomparse. Possono essere arruolati in lavori di sorveglianza o di esplorazione. Lavori semplici e anonimi spesso mal retribuiti e con un alto coefficiente di rischio. Spesso gli agenti che tornano da pericolose missioni su lontani mondi portano con loro parassiti e misteriose infezioni che contagiano i loro vicini. Meglio quindi sacrificare un mercenario che un soldato corporativo.

Generici, Indipendenti e Mercenari					
Personalità					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Capo Mercenario	Personalità, Mercenario	3	3	6	5
Mercenario	Personalità	15	15	15	?
Guerrieri					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Apostata rinnegato	Guerriero	4	4	5	7
Mercenario ex-Bauhaus	Guerriero	2	2	4	1
Mercenario ex-Capitol	Guerriero	2	4	2	1
Mercenario ex-Cybertronic	Guerriero	2	2	4	1
Mercenario ex-Imperiale	Guerriero	4	2	2	1
Mercenario ex-Mishima	Guerriero	3	3	3	1
Thug	Guerriero	15	5	13	5

2. Armi ed Equipaggiamento

La vita di un Indipendente nel mondo di Mutant Chronicles è sempre appesa a un filo. Lotte fra bande rivali, Corporazioni invadenti sempre a caccia di qualche buon affare, malavita diffusa e l'onnipresente Oscura Legione costituiscono dei validissimi motivi per non abbassare mai la guardia. Così, nonostante le buone intenzioni espresse nel Trattato di Pax Luna, che vieta ogni conflitto nella zona neutrale di Luna City, nessuno gira disarmato per i vicoli della città.

La Grande Oscurità

Capitolo 1

"E quando i Mercanti si proclamarono padroni del Decimo Pianeta, svegliarono la bestia dormiente; sia il suo nome per sempre odiato e maledetto. Cupidigia e orgoglio condussero i loro passi sul sentiero dell'eterna dannazione quando voltarono le spalle ai nostri gloriosi e onniscienti profeti, ignorando i loro sacri avvertimenti. I Mercanti misero piede sul pianeta, rompendo le catene che imprigionavano l'Oscurità. Accecati dall'orgoglio e dalla follia aprirono al Male i cancelli del nostro universo. E così l'Oscura Legione calò su di noi, ululando per la bramosia di distruggere e corrompere. Come un lupo affamato, digrignò i denti, annusando l'odore del sangue e pregustando la carneficina prossima. Orde di Eretici, istigati dagli Apostoli, marciarono all'ombra dei loro vessilli maledetti, per distruggere la nostra Luce. I discepoli del Cardinale si opposero agli Apostoli e alle loro Legioni. Innumerevoli uomini e donne risposero alla Chiamata dl Cardinale e intrapresero la Sacra Crociata contro le bestie dell'Oscurità. Così iniziò la battaglia. Dalla parte dell'Oscurità si schierarono esseri provenienti da dimensioni innominabili, destinati a bruciare in eterno nel Fuoco Purificatore. Contro l'abominio, la Fratellanza imbracciò lo scudo della Giustizia e brandì la spada della Verità".
- Dalla Prima Cronaca. "La Calata dell'Oscurità e la Chiamata del Cardinale"
di Alexander Horatio

1. L'avvento della Grande Oscurità

Contro le forze delle Corporazioni e della Fratellanza sorgono quelle che servono gli Apostoli Oscuri. Le orde senza fine dell'Oscura Legione rappresentano l'essenza stessa delle Tenebre ed il Male incarnato.

Per indicibili ere gli Apostoli hanno atteso l'occasione di poter entrare nel Sistema Solare ed iniziare la Crociata Oscura contro l'umanità, espandendo il loro dominio su tutti i pianeti. I guerrieri non-morti combattono le armate dell'umanità, assoldando nelle loro file i caduti delle fazioni avverse. Schiere di Eretici infestano le strade delle principali metropoli, diffondendo il loro messaggio di corruzione e sobillando le folle, ispirando sfiducia e odio tra gli uomini.

Sono stati i primi coloni scesi su Nero, il Decimo Pianeta, a risvegliare l'orrore dormiente. Erano scienziati, astronomi, esploratori che, scortati dalle Legioni Imperiali, dedicavano la loro esistenza allo studio dell'Universo e alla ricerca di nuovi mondi da colonizzare. Su Nero fu rinvenuta la Lapide d'Acciaio, la Prima Tavola dell'Oscurità. Seppellita alcuni chilometri sotto la superficie rocciosa del pianeta questa iniziò immediatamente a reagire ai primi tentativi di analisi da parte degli scienziati imperiali. La sua maligna influenza cominciò a insinuare un'in-

sana curiosità nella mente degli uomini e ben presto le forze dell'Oscurità iniziarono a manifestarsi fisicamente.

Non esistono immagini fotografiche o disegni della Prima Tavola dell'Oscurità e nessuno degli esploratori che la videro è sopravvissuto per poterla descrivere. Tutto quello che sappiamo proviene da una registrazione: la voce distante di una trasmissione radio, durante il primo incontro. Quella voce gracchiante, disturbata dalle radiazioni del vento siderale descrive una lapide metallica rovente e pulsante, posta al centro di un gigantesco altare nelle profondità di una caverna le cui pareti erano decorate da misteriose ed inquietanti iscrizioni e disegni. Poi solo il silenzio.

Sotto l'influenza malvagia dell'Oscura Simmetria i Coloni Imperiali aprirono un varco dimensionale che permise l'ingresso dell'Oscurità nel nostro mondo. Essa trovò nutrimento nelle menti corrotte e nei pensieri malvagi dell'umanità, che le fornirono l'energia necessaria per dare vita al Primo Apostolo: Ilian, Signora del Vuoto. Sotto la sua guida l'Oscura Simmetria penetrò silenziosamente e pose le basi per la futura invasione. Ansia, disperazione e terrore crebbero e nutrirono Muawijhe, il Signore delle Visioni, che si insinuò nel mondo dei sogni popolandolo di folli creature. Pur consci del pericolo, gli uomini non riuscirono a mettere da parte le lotte intestine: le Megacorporazioni continuarono ad opporsi l'un l'altra. Senza rendersene conto diedero vita ad un nuovo Apostolo: Semai, Signore dell'Odio e della Vendetta, la cui missione era di mettere fratello contro fratello e spargere i semi del Male. Si era così definito uno scenario apocalittico che avrebbe visto il più imponente conflitto mai affrontato da essere umano. Un fronte vedeva schierate la Fratellanza e le Magacorporazioni, l'altro era costituito dall'Oscura Legione. Dai disordini delle prime schermaglie crebbe Algeroth, Signore della Tecnologia Oscura e della Guerra. Egli diede vita all'Oscura Legione, dando al Male il suo immenso potere di corruzione.

Il Sistema Solare fu sconvolto da scontri epici. Tutti i pianeti furono devastati. Demnogonis, il Quinto Apostolo, oltrepassò allora il varco lasciando dietro di sé peste, carestie ed orribili mutazioni genetiche. Le città furono invase da Eretici che riuscirono ad infiltrare gli eserciti diffondendo il morbo. Era cominciata l'Era dell'Oscura Simmetria.

2. L'Oscura Simmetria

"...e le orde urlanti dell'Oscura Legione scesero su di noi e misero a ferro e fuoco i nostri mondi. Intorno a loro un'aura malvagia emanava sinistri bagliori, come una torcia corrotta dal male. L'Oscura Legione si nutrì del potere che attingeva dai neri pozzi di energia di altri piani di esistenza... e con quell'energia corruppe la terra e trasformò il mondo intorno a noi. Strani furono gli effetti delle oscure, incomprensibili formule della loro magia, che aggredirono le nostre menti. Dolore e

morte colpirono i nostri soldati e nessuna armatura, nessuna fortezza riuscì a preservarci dagli attacchi infernali. Nessuno di noi poté resistere ai Poteri dell'Oscura Simmetria...”
- Dalla Seconda Cronaca. “Ilian e l’Oscura Simmetria”
di Plinio Varro

Il Male proietta un’Aura di potere che attraversa i suoi seguaci, fornendoli di conoscenze e forze innaturali. Quest'aura porta il nome di Oscura Simmetria e costituisce la sorgente di tutto il flusso proveniente dall'Anima stessa delle Tenebre e dalla potenza dell'Innominabile, la Grande Oscurità, la suprema e potente entità che, sembra, sta dietro o al di sopra degli stessi Apostoli. Solo gli Apostoli e pochi Nefariti privilegiati hanno potuto sperimentare la presenza della Grande Oscurità, questa maligna entità che esiste al di fuori della nostra sfera materiale e che opera con pazienza affinché i suoi progetti di distruzione trovino compimento.

Tutti coloro che dedicano la propria anima al Male, siano essi umili Eretici o potenti Nefariti, ne ricevono in cambio Malvagi Poteri. I principali Doni Oscuri scaturiscono direttamente dall’Oscura Simmetria e sono detti anche Doni Generici, che ogni seguace della Grande Oscurità può ricevere. Gli altri sono i Doni che vengono offerti direttamente dagli Apostoli ai propri seguaci che meglio li hanno serviti e sono detti Doni degli Apostoli. E’ possibile comunque che anche i seguaci di un Apostolo possano ottenere Doni di altri Apostoli, grazie a scambi o accordi segreti. Molto spesso i Legionari di Algeroth ricorrono a questi baratti cedendo i prodotti della Necrotecnologia per ottenere altri Malvagi Poteri.

I Poteri della Grande Oscurità non vengono appresi normalmente come accade per le Arti della Fratellanza, dopo anni di studio e di applicazione, ma vengono donati agli adepti Eretici in cambio dell’adesione al Male o per aver eseguito alla perfezione gli ordini ricevuti. Quando ciò accade vengono direttamente installati nella mente dell’Eretico dal suo superiore gerarchico, solitamente un Nefarita, un Tutore o un Corruttore Eretico. La fanatica motivazione che anima gli Eretici in missione è, infatti, la promessa di ricevere un ulteriore Dono Oscuro al suo ritorno.

Doni dell’Oscura Simmetria. Come già accennato questi Doni generici derivano direttamente dalle energie del Male e sono pertanto a disposizione di tutti i seguaci del Male.

Autorità. Potere di controllo della mente di una vittima designata.

Cecità. Momentaneamente accecati, i nemici non possono rispondere in combattimento.

Flusso della Simmetria. Il guerriero può aumentare il controllo dei Doni dell'Oscura Simmetria e aumentare le proprie capacità offensive e difensive.

Forza Empia; Forza Malvagia; Forza Primordiale; Potere Mostruoso. Donabili solo agli Eretici che aumentano la propria forza e resistenza.

Fuoco Oscuro. Un getto di Fuoco Oscuro scaturisce dalla mano di chi evoca questo Dono e il guerriero aumenta la sua capacità offensiva in corpo a corpo.

Invocare Dolore. Un guerriero nemico è paralizzato dal dolore e non può più combattere.

Metti Giù. Non può essere assegnato ad un Eretico. Potente controllo mentale su un avversario.

Occhio Malvagio; Occhio Sacrilego. Donabile solo agli Eretici. Gli avversari vengono accecati e non possono rispondere agli attacchi.

Resistere al Dolore. L'evocatore può resistere al dolore e aumentare la propria capacità di resistenza in combattimento.

Terrore. L'Eretico diffonde un'aura di terrore intorno a sé e tutti i nemici vengono paralizzati.

Doni di Algeroth

Deformazione Dimensionale (Varco Dimensionale). Questo dono apre un collegamento con una dimensione di pura malvagità che vi risucchia la vittima. Ogni secondo sembra un'eternità. I nemici feriti vengono immediatamente uccisi.

Distorsione. Questo Dono permette di distorcere a piacere ogni oggetto che si trova nelle vicinanze dell'evocatore e rendere immediatamente inutilizzabile una qualsiasi arma o equipaggiamento dell'avversario.

Evocazione Oscura. Il guerriero può, grazie ad Algeroth, ottenere immediatamente un'arma o un equipaggiamento da utilizzare.

Getto di Acido. Improvvisamente si crea un getto d'acido che colpisce la vittima infliggendole gravi danni.

Indigestione. Concentrandosi profondamente il portatore di questo Dono è in grado di creare dei minuscoli varchi dimensionali all'interno dello stomaco della vittima prescelta. Lo stress causato dall'interazione di questi varchi con le viscere della vittima genera un intenso calore che si propaga fino a farne bollire il corpo. L'avversario diminuisce le sue capacità di resistenza. In genere i danni sono mortali.

Invocare Pazzia (Fanatismo). Il guerriero viene invaso da un'ondata di fanatismo. I combattenti colpiti da fanatismo attaccano senza più alcun riguardo per la propria incolumità e senza più avvertire dolore.

Legame Necrovisuale. Potente Dono assegnabile solo ad un Nefarita, che consente un controllo della mente degli avversari.

Portale dei Non-morti. Donabile solo ad un Nefarita seguace di Algeroth. Tutti i guerrieri nemici uccisi vengono trasformati in Legionari Non Morti sotto il controllo del possessore del Dono.

Portale della Cura Oscura. Donabile solo ad un Nefarita. Il Nefarita può guarirsi anche da una grave ferita inflittagli in combattimento.

Doni di Demnogonis

Decadenza Morale. Il guerriero può immediatamente convertire al proprio Apostolo un guerriero avversario.

Deformazione. Il corpo del nemico viene orribilmente colpito da tremori irresistibili e da scatti improvvisi che ne diminuiscono la sua capacità di resistenza.

Infezione. Tutti gli avversari feriti vengono colpiti da una malattia mortale caratterizzata da febbre altissima e dolorose pustole su tutto il corpo.

Invecchiare. Un guerriero avversario è immediatamente invecchiato perdendo capacità offensive e difensive. Più potere l'evocatore può concentrarsi, più la vittima invecchia.

Morti Animati (Anima i Morti). E' possibile rianimare un guerriero morto, rendendolo proprio schiavo. Questi riprenderà il combattimento, completamente privo di intelligenza e iniziativa, al pari di uno zombie che segue tutti gli ordini del suo signore. Non potrà ricevere Doni né dell'Oscura Simmetria, né degli Apostoli.

Ruggine (Decadimento). Questo dono fa marcire immediatamente ogni materiale organico e inorganico. Gli esseri umani non ne vengono colpiti. Con questo Dono i seguaci di Demnogonis rendono inutilizzabili armi e equipaggiamenti avversari.

Untore. Gli avversari del guerriero vengono infetti.

Doni di Ilian

Apertura Dimensionale. I possessori di questo dono possono evocare una porta dimensionale dalla quale scaturiscono terribili venti astrali che attaccano e uccidono immediatamente ogni guerriero nemico riescano a ferire.

Disturbo. Questo dono rende mentalmente invulnerabile il guerriero possessore sia alle Arti che all'Oscura Simmetria.

Il Potere della Percezione. Potere di controllo mentale sull'avversario.

Mano della Morte. La vittima sente una mano gelida serrargli il cuore e il guerriero aumenta le proprie caratteristiche d'attacco.

Plagio. Il guerriero può immediatamente copiare le caratteristiche di un guerriero avversario.

Portale della Verità (Cancello Astrale). Il guerriero può aprire un passaggio spazio temporale nell'universo e chiamare altri compagni che appaiono in suo aiuto in un combattimento.

Tempo Morto. Intorno all'evocatore si crea uno spazio dove il tempo non trascorre: lui può muoversi liberamente mentre tutto rimane immobile attorno a lui.

Doni di Muawijhe

Confondere. Potere di generare confusione nella mente avversaria che, caduta in preda alla confusione, diventa incapace di agire e pensare chiaramente.

Danza Folle. L'evocatore è in grado di far danzare follemente la sua vittima, privandola di ogni controllo. Quest'ultima sente solo la folle musica del Signore delle Visioni, perdendo ogni altro contatto con il mondo.

Dormire. Il guerriero nemico viene messo in uno stato di forzata sonnolenza.

Sogni Orribili (Invia Sogni). Con questo Dono il seguace di Muawijhe può entrare nella mente di una persona che dorme e inviargli ogni tipo di visione e incubo.

Urlo Lacerante. Il possessore di questo Dono può generare un urlo che terrorizza i guerrieri avversari.

Vento della Pazzia. Questo potente Dono genera un tornado di follia che può venire diretto contro i nemici dell'evocatore. Tutti coloro che vengono colpiti si sentono aggredire da decine di spiriti urlanti.

Doni di Semai

Controllo della Mente (Controllo Mentale). Potere di controllare un guerriero nemico forzandolo al proprio volere. Essa eseguirà tutti gli ordini che rientrano nelle sue possibilità fisiche tranne quelli che possono portare alla sua distruzione.

Fusione Mentale. Il guerriero aumenta la propria capacità offensiva.

Illusione. Il guerriero può creare un'illusione di qualunque cosa e, ingannando l'avversario, abbandonare un combattimento nel quale è coinvolto senza riportare ferite.

Possesso. Il guerriero può possedere l'anima dei guerrieri nemici uccisi che diventano Eretici dell'Oscura Legione sotto il suo controllo.

Potere del Cambiamento. Il guerriero può aumentare le proprie caratteristiche di combattimento detraendole a quelle di difesa.

Shroud (Nebbia). Potere di evocare una fittissima e impenetrabile nebbia che rende impossibile ogni combattimento.

3. Gli Apostoli Oscuri

I cinque Apostoli Oscuri sono nati dall'Oscura Simmetria e marciano alla testa delle orde malvagie che minacciano di soffocare il Sistema Solare, prosperando nella confusione e nel terrore che tormentano gli uomini. Sono i cinque servi più potenti dell'Anima Oscura, l'Innominabile, e comandano i suoi terrificanti eserciti. Hanno il potere di sedurre e intrappolare le anime dei deboli, di creare e guidare la spanventosa Oscura Legione e di distorcere e corrompere la realtà. Sono venerati come divinità dagli orrori che compongono l'Oscura Legione e dagli Eretici che hanno rinnegato la Luce. Ognuno di loro è unico, con la propria missione e le proprie truppe speciali. Ogni missione, tuttavia, fa parte della rete d'intrighi che l'Innomonabile, la Grande Oscurità, tesse per sconfiggere e, in ultimo, sterminare il genere umano.

Tutti gli Apostoli nascono dallo stesso potere, l'Oscura Simmetria. Il loro Signore, l'unico cui rispondano delle proprie azioni, è l'Anima Oscura. Nonostante l'origine comune, tuttavia, gli Apostoli si tollerano a stento l'un l'altro e spesso combattono fra di loro, apertamente o meno: la natura del Male è tale che si volge anche contro se stesso. Ilian è la più potente dei Cinque Apostoli, e il cuo controllo sull'Oscura Simmetria non ha rivali. Algeroth le si oppone apertamente, spalleggiato da Semai. Demnogonis e Muawijhe, contrariamente, non si schierano, ma assistono con non poco interesse afli scontri che oppongono i loro fartelli nella speranza che lo scontro li indebolisca al punto di poterli attaccare a loro volta. Dal momento che in ogni caso hanno una missione in comune i cinque sono costretti a collaborare tra loro. Così i poteri che mancano ad un Apostolo possono venirgli concessi da un altro in cambio, naturalmente, di qualcosa... Questi scambi continuano da sempre e da questa cooperazione è nata l'Oscura Legione.

Gli Apostoli sono a capo della gerarchia militare delle armate dell'Oscura Legione, costituite da anime perdute, esseri non-morti, imprigionati dalla Necrotecnologia ed animati dall'Oscura Simmetria. I loro sottoposti sono i Nefariti, incaricati di comandare le orde immonde in battaglia. Per sopperire alle perdite, la massa delle Legioni è composta da corpi dei nemici morti, prelevati dai campi di battaglia e rianimati dall'Oscura Simmetria e dai tecnici della necrobiologia: milioni di zombie destinati a travolgere le difese umane. A loro si affiancano esseri provenienti da altri mondi o da altri dimensioni.

4. I Nefariti

Le creature più potenti al servizio degli Apostoli Oscuri sono i Nefariti, eterni nemici del genere umano. Signori indiscussi delle forze dell'Oscura Legione, essi fungono da ufficiali nell'esercito dell'Oscurità ed amministrano l'ordine tra i sottoposti con una disciplina ferrea. Questi malvagi luogotenenti sono inquadrati all'interno di una rigida gerarchia, nella quale gli Overlord Nefariti sono i comandanti supremi e rispondono del proprio operato solo al loro Apostolo.

Ogni Nefarita ha il suo seguito, commisurato al suo status e alla sua posizione. Alcuni di questi seguiti constano di molti Schieramenti, altri di poche dozzine di Tekron, più una guardia del corpo composta di Legionari. Alcuni di questi Nefariti guidano Schieramenti temuti in tutto il Sistema Solare, come la Guardia Rossa di Saladino o la Legione dei Dannati.

Ognuno di loro è dotato di poteri ed abilità particolari che lo rendono unico, anche se la matrice di base rispecchia intimamente la divinità a cui sono asserviti. Alcuni Nefariti hanno una profonda comprensione dell'Oscura Simmetria e maneggiano con maestria i suoi poteri nella lotta contro l'umanità, altri sono guerrieri invincibili. Ognuno, comunque, è un individuo distinto, con i suoi piani e aspirazioni, le sue simpatie e antipatie. La potenza di questi esseri è riflessa nei loro volti, che sono una grottesca replica di un volto umano. Gli occhi, neri e fissi, non hanno pupille e le forme distorte del volto ne fanno una macabra maschera da incubo. I loro corpi sono coperti di punte acuminate o da strumenti metallici.

I più potenti di tutti i Nefariti sono gli Overlord che non hanno necessariamente queste caratteristiche. Più grande diviene il loro potere, più deformi e corrotti diventano i loro corpi, e spesso rinascono in nuove forme, più adatte alla loro natura. L'aspetto di questi Nefariti varia molto da un individuo all'altro. I Nefariti sono enormi, alti spesso il doppio di un uomo e indossano lucide armature nere ricoperte di punte acuminate. Portano armi enormi sia per il combattimento Corpo a Corpo che per gli scontri a fuoco. Molti dei loro sistemi di puntamento sono connessi a coordinatori di combattimento biotecnologici. Irradiano sempre una calma sinistra e guidano i loro eserciti con fredda efficienza, impartendo gli ordini con possenti grida. Generalmente vengono allevati appositamente per la guerra. Possiedono forza e resistenza fisica enormi.

La maggior parte di loro è equipaggiata con armi e strumenti speciali personalizzati creati appositamente dai Tekron, su loro specifica richiesta. Per i Nefariti di Algeroth questi doni sono fonte di vanto e prestigio e ognuno di loro è in gara con gli altri per ideare armi, armature e macchinari sempre più potenti. Oltre a questa attrezzatura da guerra, Algeroth normalmente concede ai suoi seguaci altri segni del suo favore, oggetti direttamente imbevuti di una frazione del potere dell'Apostolo Oscuro che li rende artefatti portentosi.

5. Armi ed Equipaggiamenti

Armi bianche

Ashreketh. Spada. E' una spada imbevuta di sangue umano.

Azogar. Lancia. E' una lunga asta con in cima una lama rotante, usata normalmente dai Nefariti.

Jakht. Lo Jakht è un piccolo disco seghettato, affilato come un rasoio. Una volta lanciato, inizia a ruotare ad altissima velocità mentre il sensore ad infrarossi al suo interno lo guida dritto verso la vittima, incrementando notevolmente la possibilità di colpirla. Per funzionare lo Jakht, arma necrobiologica, ha bisogno di mezzo litro di sangue al giorno, che normalmente attinge direttamente dal suo proprietario. Arma tipica con cui sono equipaggati gli Intrusi Callistoniano di Semai.

Shalak. Spada. E' la spada cerimoniale dei Centurioni, affilata come un rasoio e mortale nel combattimento ravvicinato.

Vassht. Spada. La Vassht è un'arma biologica per il combattimento ravvicinato simile ad una spada ma può anche essere lanciata con gran precisione. Grazie alla necrotecnologia impiega per costruirla ritorna sempre in mano al suo proprietario che è l'unico in grado di usarla. Anch'essa, come lo Jakht, ha bisogno di mezzo litro di sangue ogni giorno.

Pistole

Voriche

Fucili

Kratach. Fucile d'assalto. Arma standard dei Legionari Non-morti.

Belzarach. Fucile d'assalto. Grosso fucile automatico preferito dai Necromutanti. Sono equipaggiati con la mortale baionetta Sectioner.

Mitragliatrici

Falce di Semai. Mitragliatrice pesante. La Falce di Semai unisce una mitragliatrice pesante con un lanciafiamme e un lanciagranate Carcass. Può anche essere usata in corpo a corpo.

Nazgaroth. Mitragliatrice pesante. I Nazgaroth sono un'arma di supporto capace di fuoco a raffica, in grado di colpire qualunque bersaglio sia in vista.

Artiglieria

Blutarch. Cannone. Il Blutarch è l'arma tipica degli Ezoghouls: nessun altro la può impugnare. Arma di supporto.

Armi				
Equipaggiamenti Generici				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*
Armatura biologica	-	x2	+5	-
Baionetta a catena	-	+6	-	-
Granata Batteriologica	+4	+4	-	-
Necrobionica (solo Eretici)	-	+3	-	-
Armi da Corpo a Corpo				
Azogar	-	+3	-	-
Vassht	-	+2	-	-
Armi da Fuoco				
Falce di Semai	+4	+4	-	-
Kratach	+3	-	-	-
Kratach milgiorato	+5	-	-	-
Lanciafiamme Tormentor	-	+6	-	-
Meta Cannon	+4	-	-	-
Nazgaroth	+8	-	-	-
Proiettili di Tenebra	-	-	-	-
Shrieketh	+1	-	-	-
Veicoli				
Black Widow	+4	+4	+4	-
Hellblaster (ai Veicoli)	+7	-	-	-
Hellhound	+5	+5	+5	+5
Reaver Trasporta Truppe	-	-	-	+5
Unholy Carronade	-	-	-	-

Ilian, la Signora del Vuoto

Il Primo Apostolo
Capitolo 2

"Dal Nulla del Vuoto emerse Ilian. Il Cardinale rabbrividì nel sonno sentendo dentro di sé che il mondo era cambiato. Sulla Terra le onde del male emersero dal Nulla lasciando molti morti dietro di sé. Sulla città di Methusalem il cielo divenne oscuro, le nubi color del sangue per trenta giorni e trenta notti. E nei sogni degli uomini la bestia ululò alla Luna. I Profeti dissero della Signora del Vuoto. Aveva parlato loro nel sonno: vagava per i sentieri dell'Arte e spiava i nostri pensieri nascosti. Percepiva, osservava, imparava: non commise nessun errore, mentre penetrava nel nostro mondo. Portali di altre dimensioni furono aperti, e attraverso di essi la Signora del Vuoto evocò i Custodi dell'Oscura Simmetria. Essi la seguirono, portando con loro i segreti per manipolare l'Oscurità. Così la Signora del Vuoto divenne la guardiana di quel sapere immondo.
- Dalla Seconda Cronaca. "Ilian e l'Oscura Simmetria"
di Plinio Varro

Ilian, depositaria della Simmetria Oscura, fu la prima a liberarsi dalla Prigione del Tempo e dello Spazio. Sempre vigile ai mutamenti, attendeva oltre il Portale con i suoi terribili doni. E' lei la più potente degli Apostoli, perché è la primogenita delle Anime Oscure. Il suo principale nutrimento è l'essenza stessa della distruzione e della disperazione e la desolazione che ne segue. L'ombra del suo potere copre, come una cappa, i mondi attraversati dalle sue orde. I suoi adepti aprono e controllano i varchi che collegano i vari pianeti, corrompono milioni di deboli menti umane e evocano creature da altre dimensioni, esseri mostruosi che riempiono le fila del suo esercito, richiamati direttamente dai Regni Bui. I doni di Ilian sono Disturbo, la Mano della Morte, il Portale della Verità.

Man mano che gli altri Apostoli, a lei sottoposti, acquisiscono maggior potere, l'eventualità di una loro rivolta si concretizza sempre più: ma anche il potere della Signora cresce, rendendo quella possibilità molto remota.

La sua bellezza lascia senza fiato, estremamente conturbante, ma è di una impressionante gelidità che irradia un'aura di malvagità inaudita. I suoi lunghi e seducenti capelli le sfiorano la vita e sono scuri come la pece, in forte contrasto con il pallore della sua pelle. Indossa tuniche dal nero tenebroso, decorate da misteriose rune.

1. Le Cittadelle di Ilian

Le sue Cittadelle hanno l'aspetto di immensi monasteri in pietra ricchi di arcate e lunghissimi corridoi, strettamente controllate e protette dai guerrieri Templari. I seguaci di Ilian vivono sui libri, crescendo in sapere e potere. Le sue Cittadelle vengono erette in luoghi sicuri, dove non possono giungere le spie della Fratellanza. Gli avamposti più importanti sono su Nero, Plutone e Venere.

2. I guerrieri seguaci di Ilian

I Nefariti

I Nefariti di Ilian vestono una semplice tunica ricoperta di simboli della loro Signora, sulla quale portano massicce armature sempre ricoperte da ghiaccio e brina a causa del freddo che permea il vuoto. Intorno al corpo sono avvolte catene viventi terminanti in uncini che si muovono seguendo la volontà del loro padrone per afferrare e straziare le membra dei nemici. Dopo aver afferrato una vittima i Nefariti di Ilian possono avvolgerla nell'oscurità dello spazio, strappandole l'anima dal corpo e spedendola nel vuoto dove verrà cacciata in eterno dalla Muta selvaggia di Ilian.

Gli altri guerrieri

Tra i seguaci di Ilian trovano posto creature gigantesche e spaventose come piccoli abomini.

Figli di Ilian. Fra i seguaci di Ilian vi sono i cosiddetti Figli di Ilian, esseri inferiori, dai corpi deformi e dalla pelle quasi trasparente, che servono i Nefariti prendendosi cura dei loro artefatti. Il loro aspetto, veramente ributtante, ne fa una delle apparizioni più disgustose del Male. Hanno braccia molto lunghe e gambe cortissime e la carnagione cerulea. Dalla testa enorme e deforme partono dei tubi pulsanti che collegano il cervello con i centri nervosi. L'espressione dei loro volti è demente e la voce, con cui pronunciano incessantemente frasi senza senso, è acutissima. Questi abomini indossano una cintura alla quale portano appesi piccoli attrezzi necrotecnologici che utilizzano per effettuare riparazioni o per creare nuove armi mostruose. I Figli di Ilian lavorano come servitori per i più potenti seguaci e non prendono mai parte ai

combattimenti a meno che non siano presenti in gran numero. In questo caso assalgono il nemico in preda ad una furia omicida.

Templari. A guardia delle Cittadelle di Ilian vi sono i Templari, una razza di origine sconosciuta, metà uomini e metà macchine. Sono terribili guerrieri attratti sul nostro pianeta dalla promessa di coronare sogni di distruzione e di morte. Nessuno ha mai visto le loro vere sembianze, dal momento che indossano sempre armature ed abiti decorati con i simboli della loro Signora. La massiccia muscolatura consente loro di trasportare armi ad armature estremamente pesanti senza restarne affatto impacciati. Indossano un elmo ricoperto di aculei a protezione totale, collegato con un sistema di sicurezza celato sotto l'armatura. Grazie a tutto questo i Templari godono di un notevole vantaggio in battaglia. Non dovendo mai mettersi al riparo essi sono in grado di puntare direttamente verso le linee nemiche, seminando il terrore tra i nemici. I Templari percepiscono il dolore ed il terrore altrui a grande distanza. Sono sempre a guardia del Templi e delle Cittadelle; nessuno può avvicinarsi ai magici portali senza che la paura attanagli il suo cuore rivelando, così, la propria presenza. Gli Alti Templari sono i comandanti e Signori di questa razza. I Templari sono equipaggiati con Kratach e spade e mazze Templar.

Seguaci di Ilian					
Apostolo Oscuro					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Ilian	Personalità	-	-	-	20
Personalità					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Kritana	Personalità, Nefarita	9	8	10	11
Guerrieri					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Cultista di Ilian	Guerriero, Eretico	2	4	3	3
Figlio di Ilian	Guerriero	1	3	2	2
Nefarita di Ilian	Guerriero	8	5	4	7
Orrore Vesticolare	Guerriero	4	5	5	7
Pipistrello da ricognizione	Guerriero	-	1	1	1
Pipistrello velenoso	Guerriero	-	1	1	1
Rampollo di Ilian	Guerriero, Figlio di Ilian	4	5	4	5
Sentinella del Tempio	Guerriero, Templare	3	3	4	5
Templare	Guerriero	4	7	5	6

Armi dei guerrieri di Ilian

Spada e Mazza Templar. Le antiche spade Templar vengono assegnate ai Templari. Le rune che le decorano brillano quando vengono bagnate dal sangue. Le mazze sono decorate con sigilli che brillano quando infliggono del dolore: ogni Templare ne possiede una.

Muawijhe, il Signore dei Sogni

Il Secondo Apostolo

Capitolo 3

"Fu il grande Profeta Aglialos a parlare per primo del Signore delle Visioni. L'Oscuro Signore apparve nei sogni, trascinando con sé i pazzi e gli sciocchi. Evocò bestie urlanti per infestare i nostri pensieri, togliendoci il sonno e la pace. Alla ricerca di una risposta, Aglialos attraversò i Campi della Desolazione, e scoprì la Grande Necropoli. Ma i Cancelli erano sbarrati ed egli non possedeva i poteri necessari per aprirli. Infuriato, il Profeta sfidò le forze che serravano il passaggio. Tra squilli di trombe e fanfare, i Cancelli si spalancarono. Come da un'orrenda grotta, creature mostruose si lanciarono fuori ridendo e danzando. Strani colori lampeggiarono nell'aria e Aglialos sentì la mente svuotarsi della sua volontà. Poi apparve il Signore delle Visioni. Riempì il varco della sua mole orrenda e i vermi che brulicavano in testa danzarono al ritmo del suono innaturale. Muawijhe alzò la mano sul Profeta ed egli, pazzo di terrore, fuggì, cercando rifugio nella sicurezza della Luce".
- Dalla Quarta Cronaca. "L'arrivo di Semai e Muawijhe"
di Lapidio Asolvos

Muawijhe, Signore dei Sogni, è conosciuto anche come il Demone della Pazzia o il Signore delle Visioni. Il suo compito è quello di diffondere la pazzia fra gli uomini e a questo scopo invade i sogni degli uomini svegliandone la parte oscura e spingendoli a compiere azioni terribili. Il suo seguito è composto da esseri così mostruosi che la sola loro visione può causare la follia e sono in grado di passare da una dimensione all'altra in qualunque momento. I suoi Doni sono Confondere, Danza Folle, Dormire, Sogni Orribili, Vento della Pazzia e Urlo Lacerante.

I suoi seguaci sono ovunque e le sue Cittadelle segrete custodiscono il segreto per penetrare nel mondo dei sogni. E' alto il doppio di un normale essere umano, ha spalle possenti e lunghe braccia sottili. Indossa un'armatura intrisa di una sostanza ottenuta distillando la pazzia dei suoi Legionari ed abiti rilucenti che cambiano costantemente foggia, colore e disegno. Dalla cintura pendono lunghe catene uncinate con le quali usualmente cattura le sue vittime. La sua testa brulica di grassi vermi schifosi che si muovono ritmicamente. Essi si riproducono continuamente e contaminano le vittime del loro Signore portandole alla pazzia.

1. Le Cittadelle di Muawijhe

Le sue Cittadelle sono molto rare e segrete. Sorgono laddove il suo culto è molto radicato oppure dove la pazzia regna sovrana. La segretezza che le avvolge è tale che spesso l'unico indizio della loro presenza sono le allucinazioni ed il diffondersi della follia.

2. I guerrieri seguaci di Muawijhe

I Nefariti

I Nefariti suoi seguaci gli assomigliano nel fisico ma non hanno il suo stesso autocontrollo. Sono i Generali dell'esercito ed hanno come unico scopo quello di diffondere pazzia e terrore. Passano con indifferenza dal regno degli incubi a quello della realtà, sempre in cerca di nuove anime con cui dissetare il loro Signore. Il *Bacio di Muawijhe* è la loro arma più letale. Dalla loro bocca esce improvvisamente un tentacolo gigantesco che si avventa sulla vittima. Questo tocco trasforma le vittime in Legionari Urlanti: la mente, infatti, viene travolta da migliaia di immagini terrificanti, lasciando la povera vittima priva di volontà.

Gli altri guerrieri

Le legioni di Muawijhe sono formate dagli esseri che dominano gli incubi di ogni essere umano: dai folli Legionari ai potenti Zenithiani.

Assassini dell'Anima Zenithiani Gli Zenithiani sono mostri giganteschi che troneggiano sul resto dell'esercito del Signore delle Visioni. Il loro aspetto è terrificante: alti oltre tre metri hanno una testa lunga la cui parte inferiore è occupata da enormi fauci prive di labbra, sempre contratte in un ghigno raggelante I loro occhi fiammeggianti incutono terrore negli animi, laddove le urla dei loro seguaci hanno fallito. Le braccia terminano in affilatissimi artigli dai quali cola una sostanza appiccicosa. Le gambe sono potenti e permettono loro di muoversi molto velocemente. Dalla schiena si pretendono due uncini contorti di osso robustissimo collegati ad un potente muscolo e che possono essere usati come tenaglie per tagliare in due la vittima. La robusta coda viene utilizzata per colpire e sbilanciare gli avversari in combattimento. Gli Assassini dell'Anima sono gli ufficiali dell'esercito di Muawijhe: essi spronano i Legionari comandandoli nelle cariche suicide.

Legionari Urlanti. I seguaci di Muawijhe sono i cosiddetti Legionari Urlanti, che incarnano alla perfezione i peggiori incubi dell'umanità, affollando la parte peggiore dei nostri sogni. Vestiti con divise ormai a brandelli, essi popolano sia il nostro mondo sia quello del loro Signore.

Essi sono umani irrimediabilmente colpiti dalla follia, dal corpo contorto e deforme. I loro volti sono distorti dalla pazzia e i loro corpi attraversati da spasmi continui ed incontrollabili e lanciano in continuazione alte urla che hanno ormai ben poco di ancora umano. Oltre alle armi sono soliti portarsi in battaglia tamburi, cornamuse e altri strumenti musicali. Con questi intonano canti folli, lanciandosi in danze inebrianti che servono a convogliare il potere del loro Signore creando un vero uragano di follia che colpisce i nemici annichilendone le loro menti.

Seguaci di Muawijhe					
Apostolo Oscuro					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Muawijhe	Personalità	-	-	-	20
Guerrieri					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Comandante Zenithiano	Guerriero	9	2	4	7
Cultista di Muawijhe	Guerriero, Eretico	3	2	4	3
Legionario Urlante	Guerriero	3	2	1	3
Nefarita di Muawijhe	Guerriero	6	8	3	7
Orrore Vesticolare	Guerriero	4	5	5	7
Predicatore del Giorno del Giudizio	Guerriero	3	7	7	5
Zenithiano Assassino dell'Anima	Guerriero	7	2	6	6

Armi dei guerrieri di Muawijhe

Le speciali armi create da Muawijhe ne riflettono la particolare natura e pertanto possono venire utilizzate solo dai suoi seguaci.

Shrieketh. Uno Shrieketh assomiglia ad un normale fucile ma è composto da materia organica ricoperta da tubi e cavi. Spara grosse spine ricurve in grado di penetrare anche le più robuste armature. Chi viene colpito da una spina e sopravvive al danno fisico, impazzisce nel giro di poche ore entrando a far parte delle Legioni di Muawijhe per sempre.

Tzoteth. Lo Tzoteth è un'arma pesante simile ad un normale lanciafiamme. Spara un getto di follia che avviluppa le vittime in un mare di fuoco nero, sottoponendolo ad una fortissima pressione mentale. Chi non riesce a resistere si sente bollire il sangue, rimanendo carbonizzato da un'improvvisa fiammata nera.

Semai, il Signore dell'Odio

Il Terzo Apostolo
Capitolo 4

"Quando i gloriosi crociati brandirono le armi e marciarono incontro all'Oscurità, gli Inquisitori raccolsero la sfida di un pericolo anche più grande. Per ché Semai, Signore dell'Odio, aveva diffuso il suo veleno nel mondo, seducendo colore che desideravano potere e piaceri perversi. L'Oscurità crebbe nell'umanità, corrompendo la società come un cancro inarrestabile. Gli Inquisitori fecero tutto il possibile per stanare il Male e i segni della corruzione. Ma neppure la Luce di migliaia di roghi purificatori riuscì a bandire l'Oscurità dal mondo. Le lusinghe di Semai misero fratello contro fratello, madre contro figlia; perfino la Fratellanza fu contaminata dalle perverse falsità del Grande Corruttore. I fuochi arsero più alti, ma anche l'ombra dell'Oscura Legione estese il suo dominio. Così le Corporazioni caddero nelle mani degli Apostoli. Gli Eretici raggiunsero le più alte cariche e da lì evitarono lo sguardo degli Inquisitori. Semai sussurrava loro oscuri e innominabili segreti, incoronandoli come re e principi, promettendo loro gloria eterna. E così grande era il potere di quelle visioni, che molti si abbandonarono ad esse, svegliandosi solo quando ormai erano dannati".
Dalla Quarta Cronaca. "L'arrivo di Semai e Muawijhe"
di Lapidio Asolvos

Quando l'Oscurità iniziò a dilagare e le difese umane iniziarono a cedere, apparve il Terzo Apostolo: Semai, il Signore dell'Odio, l'Eterno Menzognero, il Grande Corruttore, Signore dell'Invidia e del Sospetto. La sua missione è intrappolare, corrompere e tentare l'animo umano e portarlo ad unirsi all'Oscurità. Le sue visioni sospingono gli uomini verso la loro stessa distruzione. I suoi Corruttori, nascosti nell'ombra, promettono gloria e ricchezze alle menti dei deboli. Gli Eretici di Semai si stanno lentamente infiltrando ai livelli più alti delle gerarchie umane. Il potere dei Culti degli Apostoli è sempre più grande, ma mentre i suoi fratelli sfidano l'uomo sul campo di battaglia, Semai, più astutamente, lo attacca dall'interno e il suo potere continua a crescere man mano che l'Oscura Simmetria guadagna ulteriori seguaci. Tra i suoi raghi si raccolgono gli Eretici che hanno votato la propria anima all'Oscurità, ricevendone in cambio la sofferenza eterna.

Nonostante non sia il più potente degli Apostoli, Semai gode di un'influenza senza pari nel nostro mondo e il suo controllo sulla società è ineguagliabile. Il suo veleno ha raggiunto il cuore stesso del nostro Sistema e molti sono coloro che si sono votati alla sua causa. Le poche cronache che lo descrivono narrano si tratti di un essere alto circa due metri, immensamente grasso. Ha la pelle untuosa e la testa calva incorniciata da un ammasso di doppi menti mollicci. Indossa un ampio

mantello blu ed un'armatura pesante da combattimento. Le sue mani sono protette da spessi guanti di ferro e reggono la Sfera delle Promesse, che gli permette di mettere alla prova e menti dei più deboli, e la Pergamena della Prima Bugia, che elenca i nomi di tutti coloro che si sono votati all'Oscurità. Semai può far dono ai suoi seguaci dell'Autorità, Controllo della Mente, della Fusione Mentale, di un'Illusione, del dono del Possesso e dello Shroud.

1. Le Cittadelle di Semai

Le sue Cittadelle sorgono sui pianeti umani in cui il potere della Grande Oscurità è indiscusso e assoluto. Esse si confondono con le strutture umane nella giungla di Venere, nelle pianure di Marte e nelle profondità del nostro pianeta. Sono molto differenti tra loro, ma sono accomunate tutte dalla presenza di uno specchio enorme, lo specchio mistico, che consente il contatto fra gli Eretici ed il loro Apostolo. Le Cittadelle di piccole dimensioni fungono da luogo di culto e da rifugio per le spie; solo quelle più grandi e forti sono rette da Overlord in quanto le loro presenza può passare inosservata.

2. I guerrieri seguaci di Semai

Semai si circonda di esseri che popolano le tenebre. I suoi Legionari non sono molto numerosi la sono pericolosi quando quelli degli altri Apostoli: si infiltrano, corrompono, spiano e rubano. Semai si crogiola nei segreti degli uomini. Il Signore dell'Odio sfrutta le debolezze umane per aizzare gli uomini l'uno contro l'altro. Le sue forze, sparse per tutto il Sistema Solare, conducono azioni di guerriglia da basi nascoste, combattendo in piccole unità guidate da un Tutore o da un Nefarita. Sul campo di battaglia i Nefariti e gli Assassini di Anime guidano all'attacco decine e decine di Legionari Eretici.

I Nefariti

I luogotenenti di Semai si aggirano tra gli uomini, aiutanto Culti ed Eretici quando lo ritengono opportuno. Sobillano le masse alla ribellione contro la Fratellanza e le leggi delle Megacorporazioni. Possono leggere i pensieri degli uomini e scegliere in tal modo i più adatti a diventare Eretici e Corruttori, coloro che poi avveleneranno la società con la menzogna. I Nefariti di Semai sono più simili agli uomini di quelli degli altri Apostoli. Anch'essi sono alti e possenti ma sono privi di aculei sul

corpo e sul capo. La loro pelle è ricoperta di rune, impresse sui loro corpi infiniti secoli fa: esse rappresentano le Prime Menzogne della Creazione e custodiscono un notevole potere. I Nefariti indossano pesanti armature, elmetti impressionanti e ampi mantelli. I Nefariti di Semai hanno l'incredibile e unica capacità di plasmare la mente e la materia. Afferando un oggetto o una creatura vivente possono corromperne la forma o l'anima con la forza del pensiero plasmandola a loro piacimento. Facilitati dalla natura ingannevole, riescono talvolta a imbonire le masse ignoranti, facendosi passare addirittura per Inquisitori.

Gli altri guerrieri di Semai

Intrusi Callistoniani. Per sabotare insediamenti importanti e per assassinare nemici potenti, Semai ricorre agli Intrusi Callistoniani, una razza di assassini e cacciatori votati all'arte della segretezza e della guerra. Sono la forza d'attacco di questo Apostolo, in grado di operare al di là delle linee nemiche. Nonostante abbiano una corporatura snella e poco muscolosa gli Intrusi Callistoniani hanno forza e costituzione notevoli. Inoltre sono dotati dell'abilità di guarire velocemente dalle ferite di piccola entità e questo dà loro un notevole vantaggio durante le operazioni d'attacco. La loro pelle nera e spessa come il cuoio, offre sia una protezione naturale che un camuffamento notturno. Gli occhi, che di notte emettono un sottile bagliore, consentono loro una perfetta visione in qualsiasi condizione di luce. Per celare il bagliore e risultare così assolutamente indistinguibili nel buio, sono soliti indossare elmetti a forma di teschio.

Gli Invasori Callistoniani indossano una armatura leggera rivestita di lame ed aculei che ne rendono pressoché impossibile la cattura. Solitamente sono equipaggiati con armi necrotecnologiche, Jakht e Vassht, ed una pistola automatica di grosso calibro con silenziatore (una versione modificata del Kratach). Durante le loro operazioni spesso utilizzano anche granate esplosive a gas.

Legionari Eretici. I seguaci di Semai sono i Legionari Eretici. Una volta esseri umani, essi pagano per l'eternità il prezzo della loro sete di potere e di conoscenza. Sono ora esseri spettrali dallo sguardo vacuo e con i volti distorti e contratti da un'eterna in grado di turbare anche i più temibili Doomtrooper. Attratti dalle speranze di gloria eterna di Semai, sono sottomessi al suo volere, uniti per sempre al suo esercito. Hanno sperimentato morte e dolore migliaia di volte, le loro menti sono state distrutte dal fuoco della pena e ora non sono altro che burattini nelle mani del perverso Apostolo. Sono equipaggiati con Kratach.

Sundancer Callistoniani. I Sundancer occupano i gradi più alti tra i ranghi del Signore dell'Odio. Son potenti mistici, capaci di far assumere all'Oscura Simmetria le forme che preferiscono. Spiano i segreti dell'abisso eterno e si servono della propria esperienza per portare la distruzione tra i mondi degli uomini, iniziando i discepoli minori ai misteri e ai piaceri dell'Oscurità. I Sundancer sono grottesche creature umanoidi perennemente avvolti nell'ombra per nascondere la loro vera natura. I loro corpi sono curvi e deformi e le mani terminano con degli artigli. La pelle è annerita come se fosse stata bruciata dalle fiamme. Indossano lunghe cappe svolazzanti adorne delle rune mistiche dell'Oscura Simmetria e un cappuccio copre il loro volto. Chiunque sia tanto folle da fissare i loro ciechi occhi (unievrsi che ruotano vorticosamente per l'eternità) sotto al cappuccio, diverrà un facile preda per Semai. I Sundancer impugnano il Bastone di Semai, che utilizzano per incanalare le energie mistiche della Grande Oscurità.

Seguaci di Semai					
Apostolo Oscuro					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Semai	Personalità	-	-	-	20
Guerrieri					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Conquistatore Callistoniano	Guerriero, Intruso Callistoniano	6	6	6	7
Cultista di Semai	Guerriero, Eretico	4	2	3	3
Guardiano Gargoyle	Guerriero	1	1	4	4
Intruso Callistoniano	Guerriero	4	4	6	6
Legionario di Semai	Guerriero	1	2	3	2
Nefarita di Semai	Guerriero	5	4	5	6
Orrore Vesticolare	Guerriero	4	5	5	7
Sundancer Callistoniano	Guerriero	12	4	7	9

Algeroth, il Signore della Guerra

Il Quarto Apostolo
Capitolo 5

"Possa il magnifico Cardinale Augusto essere sempre benedetto e protetto dai Poteri della Luce! Perché, conscio dei suoi poteri, l'abominio dell'Oscurità senza fine, l'istigatore della devastazione, ha posato il suo sguardo sul mondo. Algeroth portò con sé il suo fedele luogotenente, Alakhai. Con l'aiuto dei Tekron crearono la Prima Legione, corrompendo i corpi lasciati su innumerevoli campi di battaglia. E allora marciarono contro l'umanità. Un mondo dopo l'altro cadde in balia delle Legioni di Algeroth, e le sue forze crebbero più potenti dopo ogni battaglia perché ogni caduto della Fratellanza si univa alle schiere dei dannati. Nuove mostruosità e molti esseri perversi furono plasmati nei neri sotterranei delle Cittadelle Oscure. Presto gli Ezoghoul imperversarono sui campi di battaglia seguendo l'odore della morte che avrebbero assaporato. Le forze dell'umanità, divise, arretrarono davanti agli assalti dell'Apostolo. Eretici e traditori si unirono in suo nome. La tecnologia malvagia e distorta di Algeroth si diffuse nel mondo e le genti furono presto sue schiave. Le guglie contorte delle Cittadelle dominarono l'orizzonte. Il Cardinale vide che tutto ciò che i Profeti avevano predetto si era avverato. Ormai era chiaro che solo unendo le forze sotto un'unica bandiera, la Luce della Fratellanza, l'umanità avrebbe potuto salvarsi. Così il Cardinale decretò la nascita dell'Inquisizione, per stanare gli Eretici e i traditori dalle nostre fila e distruggere l'Oscura Legione ovunque si celasse."
Dalla Quinta Cronaca. "Algeroth e Demnogonis"
di Horka Mikhalos

Tra gli Apostoli dell'Oscura Simmetria, Algeroth è senza dubbio il più spietato ed è colui che viene conosciuto con un'infinità di nomi diversi: è l'Apostolo della Guerra, il Signore della Distruzione, il Demone Lord delle Battaglie, il Demone della Tecnologia Oscura, il Conquistatore Finale di Tutti i Mondi, il Signore della Tecnologia Malvagia (la Necrotecnologia). Il suo compito è quello di diffondere il credo nelle scienze corrotte delle tenebre in tutti i mondi conosciuti. E' l'Apostolo più potente dopo Ilian e ha forti legami con Semai, l'Apostolo dell'Odio. Entrambi, infatti, attuano complessi piani perché i mondi vengano sopraffatti dalle guerre.

Pochi, eccetto i suoi Nefariti, hanno potuto vedere Algeroth e sopravvivere per raccontarlo, ma coloro che l'hanno fatto parlano di una figura torreggiante, altissima. Il suo volto è una maschera di ottone e acciaio nella quale gli occhi fiammeggiano come pozzi di lava fusa. La sua forma mirabolante è in continuo mutamento. Quando parla la sua voce è come il tuono e il suo corpo, dalla possente muscolatura, coperto di tubi, cavi elettrici ed elemento biotecnologici, vibra e si tende sino allo spasimo. Armi che vanno dalle mazze ferrate ai lanciamissili prendono forma sul suo petto e poi vi riaffondano, scomparendo come increspature

sulla superficie di una pozza. Sul campo di battaglia la forma di Algeroth muta continuamente, per affrontare qualsiasi minaccia si possa presentare e per sfruttare tutte le opportunità che i suoi nemici potrebbero offrirgli.

Le sue Legioni sono numerosissime e temibili: i suoi Legionari e i suoi Necromutanti sono i più fanatici, quelli che caricano con maggior ardore gli avversari durante gli scontri, seminando terrore ovunque. I suoi seguaci, terribili e sanguinari, incarnano i peggiori incubi e le loro armi, convertite dal genio creativo dei Teknos, sono temibili strumenti di morte. Nei meandri delle sue Cittadelle, gli umani catturati sui campi di battaglia, vengono torturati e convertiti al suo volere estendendo il suo dominio di giorno in giorno.

1. Le Cittadelle di Algeroth

Molte sono le Cittadelle di Algeroth sparse per il Sistema Solare. Queste spaziano dalle gigantesche Cittadelle di Alakhai e Saladin su Venere e Marte, ciascuna fulcro di campagne militari per il controllo del pianeta, a insediamenti molto più piccoli, contenenti una sola Legione. Indipendentemente dalla loro dimensione, tutte le Cittadelle hanno due elementi in comune: sono fortezze praticamente inespugnabili e fungono da basi per le Legioni di Algeroth.

Avendo la necessità di potenziare costantemente il proprio esercito, le Cittadelle di Algeroth sono importanti centri industriali per la produzione di armi. Ben protette agli occhi della Fratellanza, le Cittadelle sorgono in luoghi il più possibile nascoste e rigurgitano di impianti meccanici e biotecnologici continuamente in funzione.

Secondo le leggende queste Cittadelle sorgerebbero nel giro di una notte, e in un certo senso è vero. Al centro di ognuna di esse si trova il guscio di una Nave Nera, come un seme, un gemello dell'Anima Oscura stessa. Queste navi procedono attraverso lo spazio gelido e discendono nell'atmosfera del pianeta lasciando una scia di fuoco dietro di loro. Mentre si disintegrano contro nell'atmosfera, piccoli frammenti se ne distaccano e una pioggia di meteore brucia la terra sotto di loro.

Tramite questi segni, tutti sono consapevoli dell'arrivo di una nuova Cittadella. Questi avvenimenti sono causa di ondate di terrore superstizioso nelle fasce più indigenti della popolazione. Le quotazioni in borsa cadono a picco e in ogni Cattedrale si possono udire preghiere e sermoni inneggianti la fine del mondo. La locazione di ogni Cittadella non è casuale. I Tekron, infatti, spendono mesi interi al fine di identificare un nodo di convergenza dell'Oscura Simmetria. Sarà poi questo il punto ove si ergerà la nuova Cittadella.

Tra i Doni di Algeroth ricordiamo Distorsione, Getto di Acido, Invocare Pazzia, Portale dei non morti, Portale della Cura Oscura.

2. La Tecnologia Oscura

Algeroth è il Signore incontrastato della Tecnologia Oscura, uno strano ibrido di magia e tecnologia, del tutto incomprensibile per gli scienziati umani. La Tecnologia Oscura coinvolge una scienza così avanzata da risultare incomprensibile, con la spaventosa capacità dell'Oscura Simmetria di creare armi, veicoli e meccanismi di potenza tremenda. Questo sapere corrotto è la fonte di gran parte del prestigio e dell'influenza di Algeroth tra gli altri Apostoli, poiché solo i suoi seguaci lo comprendono e gli altri Apostoli devono barattare anime e conoscenze per poterne usufruire.

Al suo servizio vi sono i Tekron, i migliori tecnici dell'Oscura Legione, la cui contorta attività ha colpito innumerevoli creature. Essi costruiscono tutto ciò che il loro Signore progetta: le armi dell'Oscura Legione, ad esempio, sono il frutto del loro lavoro. Grazie alla loro efficienza il Signore della Guerra ha creato giganteschi mostri per custodire gelosamente i suoi segreti. Gli altri Apostoli hanno un solo modo per entrare in possesso delle sue potenti armi: donare Eretici o svelare i segreti dell'Oscura Simmetria. Avendo rifornito di armi gli altri Apostoli, Algeroth ha acquisito una notevole influenza sui suoi fratelli ed è rivaleggiato solo dal potere di Ilian. Nulla di ciò che viene prodotto dai suoi tecnici ricalca i tradizionali progetti umani ad esclusione di una vaga somiglianza nella forma. A dispetto delle apparenze, le armi frutto dell'Oscura Tecnologia sono di altissimo livello ed offrono prestazioni assai superiori a quelle consentite dalle corrispondenti armi umane.

La capacità di pervertire oggetti inanimati ed esseri viventi si può suddividere in Tecnologia Oscura vera e propria, Necrotecnologia e Biotecnologia.

Tecnologia Oscura

E' quella che si occupa di distorcere e corrompere la tecnologia umana esistente. I Tekron deformano armi e veicoli sottratti alla Fratellanza ed alle Megacorporazioni ricavandone un equipaggiamento contorto, spigoloso e sgraziato, ma molto più potente rispetto a quello originale. Nessun essere umano è in grado di utilizzare più queste armi ormai irriconoscibili. L'unico difetto della Tecnologia Oscura è la sua scarsa affidabilità.

Necrotecnologia

La Necrotecnologia si serve di materiale organico priva di vita e di entità demoniache, il tutto opportunamente combinato con elementi meccanici ed idraulici di ogni sorta e tipo. Le armi necrotecnologiche solitamente imprigionano al suo interno un'anima demoniaca che lentamente ma inesorabilmente corrompe il suo possessore. Hanno una volontà propria, una vera mente indipendente e attingono l'energia di cui necessitano direttamente da dall'Oscura Simmetria o da ciò che le circonda. La stessa tremenda forza psichica è responsabile anche della strana aura che molte di queste armi irradiano attorno a loro. Per questo motivo la Fratellanza ha ordinato che tutte le armi dell'Oscura Legione siano distrutte. Chi sfida quest'ordine lo fa a rischio della propria anima.

Biotecnologia

La base della biotecnologia necrobionica è l'organismo vivente. Utilizzando embrioni e creature viventi, vengono create nuove razze e forme di vita. Da un materiale genetico semplice, la biotecnologia può dare vita a esseri mostruosi ed estremamente complicati, come i Bio-giganti. Spesso viene usata per impiantare i Doni Biotecnologici e infine, e questa è la cosa più terrificante, è proprio grazie alla biotecnologia che gli uomini vengono trasformati in Necromutanti, in Legionari Non-morti o in creature anche peggiori. I Tekron biotecnologi lavorano spesso su embrioni che sono stati rimossi dal loro ambiente naturale e impiantati in un utero artificiale. Questo è parte di un organismo più grande, spesso di una gigantesca struttura biotecnologica.

Il gigantesco bio-organismo può essere composto di un numero infinito di camere all'interno delle quali ogni singolo embrione viene collegato all'ospite attraverso un complesso sistema di tubi organici e connessioni neurali. In questo modo il codice del Dna dell'embrione viene cancellato e riprogrammato a piacere. L'organismo è solo uno strumento per i Tekron, un meccanismo senza mente, il cui unico scopo è creare nuove grottesche vite al servizio di Algeroth. Viene quindi nutrito con appositi cibi e sostante nutritive in modo che la sua crescita sia rapida per ottenere in un breve lasso di tempo un essere maturo e pronto a combattere. La sua mancanza di esperienza è almeno parzialmente bilanciata da processi conoscitivi artificiali innestati dai Tekron. Con la biotecnologia è possibile creare di tutto, dal semplice equipaggiamento personale al Bio-gigante. Spesso le creazioni della biotecnologia si uniscono ai loro possessori creando una relazione simbiotica, rimanendo entità indipendenti ma condividendo sistema nervoso e circolazione sanguigna.

La struttura più comune è quella di una normale Necrocamera. Le Necrocamere sono i grandi centri di produzione in cui vengono creati i

prodotti della Tecnologia Oscura. Qui si trovano gli enormi calderoni della vita, i macchinari viventi che assemblano le armi della Tecnologia Oscura e le Camere di Distorsione, dove la gente viene fatta impazzire. Trovano posto in questo dedalo anche gli Excruciatoria dove i prigionieri vengono torturati e gli ampi laboratori dove vengono innestati i Doni Biotecnologici agli Eretici. Inutile a dirsi che è proprio nelle Necrocamere che vengono condotti i folli esperimenti voluti dal Signore del Male.

3. I Doni Biotecnologici

In ogni Cittadella e in ogni Tempio della Distruzione si trovano le Necrocamere, dove i Tekron e i Technomancer operano per produrre i frutti della Tecnologia Oscura. Tra i loro compiti figura quello di innestare i Doni Biotecnologici nei corpi dei prescelti, doni che trasformano coloro che li ricevono in terrificanti macchine di distruzione.

Nei corpi ospitanti vengono innestate piccole masse tumorali di materia necrobiologica. Qui diffondono le proprie metastasi e si espandono nell'ospite, ristrutturandone cellule, muscoli e ossa e trasformandolo nel modo desiderato. E' un processo molto pericoloso che richiede la costante supervisione di un Tekron o di un Technomancer. Anche così, a volte l'obiettivo prescelto non viene raggiunto.

Normalmente tutti i Doni Biotecnologici possono essere occultati per permettere all'Eretico di muoversi fra la gente senza essere scoperto. Gli artigli sono retrattili e la maggior parte degli innesti è nascosta all'interno del corpo. Tuttavia il corpo umano non è strutturato in modo da poter ricevere i Doni Biotecnologici e, nonostante gli sforzi dei Tekron e dei Technomancer, qualche volta appaiono quelle che vengono chiamate Stigmate.

4. Le Legioni di Algeroth e le loro tattiche di combattimento

Le Legioni di Algeroth sono le forze più potenti al servizio degli Apostoli Oscuri. Tutte le creature realizzate dai fedeli Tekron hanno un unico scopo: massacrare il nemico per la gloria del loro Signore. Al seguito dei loro rossi stendardi svolazzanti combattono contro tutti quelli che si oppongono al volere di Algeroth, rese forti dalla certezza della vittoria. Guidate dagli Overlord Nefariti, stanziate nelle loro grandi Cittadelle e armate con tutta la potenza della Tecnologia Oscura, Le Legioni sono temute da tutti coloro che le devono affrontare sul campo di battaglia.

L'unità base delle forze di Algeroth è la Legione, comandata da un Warlord Nefarita o anche da un suo superiore. Una Legione consiste di 50 o 100 Schieramenti regolari di Fanteria (ognuno di circa 1300 soldati),

più un certo numero di Unità Speciali, Ezoghoul, Pretorian Stalker, velivoli, unità con armi di appoggio, carri, squadre di Tekron per le riparazioni sul campo, genieri, scout e così via.

Ogni Schieramento di Fanteria è composto di 1000 Legionari Non-morti, 200 Necromutanti, 100 Centurioni, 50 Razide, 1 Nefarita, più qualsiasi creatura di supporto gli sia stata destinata. Ogni Schieramento è diviso in Compagnie, che constano di 100 Legionari, 20 Necromutanti, 10 Centurioni e 5 Razide. Ogni Compagnia può venire ulteriormente divisa in Sezioni. Queste normalmente constato di 3 o 4 Legionari guidati da un Centurione o un Necromutante.

Le tattiche utilizzate sul campo di battaglia variano molto da un Nefarita a un altro. Alcuni sono comandanti superbi che anticipano con facilità qualsiasi mossa del loro avversario e guidano le proprie forze di conseguenza. Ad altri interessa solamente versare sangue umano, senza curarsi assolutamente di quello che il resto delle loro truppe stanno facendo.

Come tutti i comandanti militari anche i Warlord Nefariti normalmente tengono di riserva un terzo delle loro truppe, da utilizzare come rinforzo, se le cose vanno male, o come gruppo d'assalto per dare il colpo di grazia. Se il Warlord ha invece un atteggiamento aggressivo, indipendentemente dai suoi avversari, sarà il suo luogotenente a tenere una o più Legioni di riserva.

Le incursioni aeree e i bombardamenti a tappeto non rappresentano la tattica prediletta dei seguaci di Algeroth, ma possono venire richiesti in molte occasioni come, ad esempio, prima di un attacco per decimare il nemico, oppure per eliminare un posto d'osservazione. Queste pratiche sono tipiche di un Comandante di Reggimento della Capitol e quindi non costituiscono alcuna innovazione.

Tutti i Warlord Nefariti, contrariamente, cercano sempre di fare qualcosa di inaspettato. Questo è l'unico sistema per sorprendere il nemico e mettere in evidenza i suoi punti deboli.

5. I guerrieri seguaci di Algeroth

I Nefariti

I Nefariti di Algeroth condividono la sua passione per la guerra. Alti il doppio di un umano, avvolti da nere armature lucenti rivestite di aculei, guidano personalmente le Orde in battaglia. Sono sempre dotati di armi pesanti collegate a coordinatori di combattimento biotecnologici. Sono assolutamente privi di emozioni e guidano gli eserciti con fredda efficienza. Tra i Nefariti al servizio di Algeroth non possiamo non citare Alakhai, Golgotha, Meledrach, Ragathol, Saladino e Valpurgius.

Alakhai. Alakhai è il generale supremo di Algerothand, Comandante Suoremo di tutte le forze dell'Apostolo Oscuro su Venere ed è giustamente temuto e odiato da tutti i suoi subordinati. Alakhai è un maestro dell'intrigo così come della strategia militare e ha un grande potere che gli proviene dal su controllo sull'Oscura Simmetria. Alakhai è enormemente ambizioso. Come il suo maestro cerca di sopraffare ogni essere vivente e questo include lo stesso Algeroth. Egli, infatti, cerca di spodestare il suo maestro, principalmente forzandolo alla guerra con gli altri Apostoli. Si dice che sia stato più di una volta gradito ospite alla corte di Semai.

Alakhai è alto più di tre metri, e le sue vesti sono coperte da rune che testimoniano le atrocità senza fine che ha commesso. Ha un aspetto terrificante e ride costantemente in modo maniaco, leccandosi continuamente le labbra e i denti.

Golgotha. Golgotha è una Nefarita al servizio di Algeroth e comanda una Cittadella dell'Oscura Legione arroccata in una remota località di Venere. Come tutti i Nefariti è molto ambiziosa e la sua principale attività consiste nel compiere mirabolanti imprese mirate ad acquisire maggiore fama agli occhi del suo Signore. Benché costantemente impegnata ad elaborare piani per la distruzione dell'umanità, Golgotha non trascura mai di studiare sistemi per contrastare gli altri Nefariti, soprattutto il potente Overlord Alakhai, il più famoso sottoposto di Algeroth.

Alta almeno tre metri, Golgotha ha un aspetto impressionante. Il suo corpo, femminile, ha un pallore innaturale che le conferisce al tempo stesso un aspetto aristocratico e mortalmente insano. Normalmente indossa sulle spalle una versione potenziata di uno stabilizzatore, simile a una sorta di mostruoso ragno che le permette di incanalare il potere dell'Oscura Simmetria e di utilizzare i suoi Doni Oscuri in maniera tale da trarne il massimo vantaggio. Questo magico artefatto, altrimenti chiamato anche lo "Scheletro di Horitsa", non è mai stato usato alla sua piena potenza. Si è innestato simbioticamente alla schiena di Golgotha, che ha riconosciuto come sua padrona. Il minaccioso aspetto del suo stabilizzatore aumenta notevolmente l'autorità e la potenza del suo aspetto. Al braccio sinistro, inoltre, Golgotha si è fatta innestare un artiglio necrobionico per il combattimento corpo a corpo. Si tratta di un'arma estremamente pericolosa.

La sua origine è quasi ignota ma qualcuno sostiene che una volta era una Valkiria, una delle soldatesse della Fratellanza, ferita e catturata durante la prima grande battaglia fra queste due potenze. Questa ipotesi troverebbe conferma nella malvagia attrazione verso i maschi, che le ha fatto guadagnare il titolo di "Signora del Dolore".

Magus Nefarita. Sono Nefariti che servono Algeroth in qualità di Maestri dell'Oscura Simmetria. Sono veggenti e maghi specializzati nell'uso dell'Oscura Via. La maggior parte di loro dimora alla Corte di Algeroth, su Nero, anche se talvolta sono inviati tra gli uomini per qualche motivo speciale come, per esempio, preparare un mortale per la Trasfigurazione in un Pretorian Stalker.

Valpurgius. Nefarita di Algeroth, Valpurgius è l'Arcimago di Alakhai e guida le forze dell'Oscura Simmetria stanziate su Dark Eden con un misto di forza bruta e sottile astuzia. Tra Alakhai e il suo Arcimago vu è un rapporto di amore-odio anche se è propria grazie a lui che Alakhai è divenuto uno dei servi di Algeroth di maggiore successo. Valpurgius è un maestro nell'uso dell'Oscura Simmetria e ben pochi possono competere con la sua crudeltà. Valpurgius è alto circa tre metri, con la pelle nera e secca illuminata dai bagliori della Corona dei Rituali da cui non si separa mai. Indossa una tunica color porpora ricamata d'oro e dei paraspalle circolari che ostentano le sue insegne. Porta anche una spada nera, forgiata con una lega sconosciuta agli uomini, che utilizza esclusivamente durante i rituali. In battaglia, talvolta, si trastulla con la lunga frusta d'acciaio che normalmente utilizza per "ispirare" i Tekron di Alakhai nella Cittadella di Venere.

Gli altri guerrieri di Algeroth

I seguaci di Algeroth osannano la guerra e gioiscono nel portare morte e distruzione. Costantemente assetati di sangue, essi perlustrano i campi di battaglia in lungo e in largo alla ricerca di nuove vittime che inesorabilmente cadono sotto i colpi delle loro armi. Nonostante la fama di feroci assassini, le loro azioni rispecchiano una lucida determinazione più che una selvaggia furia omicida che li rende ancora più temibili negli scontri.

Centurioni. Uno degli esempi più terrificanti di ciò che si può ottenere utilizzando la Tecnologia Oscura sono i Centurioni, i Capitani degli Schieramenti di creature malvagie di Algeroth. Vengono creati servendosi dei Cultisti, dei prigionieri e dei disertori umani. Questi vengono portati nelle Camere di Distorsione dei Tekron e rimodellati completamente in esseri di malvagità pura.

I Centurioni occupano nella scala gerarchica delle orde di Algeroth posizioni di rilievo, grazie alla loro intelligenza e alle loro capacità tattiche. Spesso comandano intere guarnigioni di Legionari e li si vede sovente a capo di Necromutanti e di Razide.

Anche se fisicamente richiamano alla memoria i Necromutanti, i Centurioni possono essere facilmente identificati grazie al corpo meno possente e alla colorazione della pelle più verdastra che brunita. I Centurioni sono umanoidi dall'aspetto spaventoso. Hanno fitti capelli neri, sono alti più di due metri, con muscoli pronunciati e corporatura massiccia. La pelle coriacea è di colore verde grigiastro e molto resistente. Spesso non indossano l'armatura. Emettono un odore rancido e stantio e la loro voce è alta, aspra e stridente. I Centurioni sono quelli che più assomigliano agli esseri umani tra i servitori dell'Oscura Legione.

Necromutanti. Luogotenenti delle forze di Algeroth, i Necromutanti sono guerrieri trasformati dalla perversa necrotecnologia dei Teknos in esseri perfettamente adatti al combattimento. I prigionieri vengono trascinati nelle Camere di Distorsione. Attraverso un complesso processo, viene modificata la loro struttura muscolare e viene riprogrammato il loro stesso codice genetico. Il Necromutante, in questo modo, mantiene un'attività cerebrale minima ed è praticamente incapace di prendere iniziative proprie. Conserva solo una parte della sua personalità originaria e i brandelli di creatività umana che gli restano lo rendono un perfetto combattente e un comandante per piccoli gruppi di Legionari. Robusti e imponenti, la loro pelle è grigia come l'antracite e robusta come il cuoio, i loro occhi sono degli oscuri pozzi senza espressione. Su tutto il corpo le vene pulsano di un bagliore blasfemo. Gli arti vengono spesso modificati in modo da potervi impiantare armi, attrezzi o altro. Talvolta i Necromutanti sono impiegati anche in speciali forze d'assalto comandate da un Centurione o formano la guardia del corpo dei Nefariti.

Legionari Non-morti. I Legionari Non-morti di Algeroth marciano in orde silenziose contro la luce dell'umanità. Sono zombie, esseri umani uccisi un battaglia e rianimati con l'aiuto della Tecnologia Oscura. Le loro fila sono piene degli Eretici che cadono servendo Algeroth o che falliscono le prove per la loro Trasfigurazione.

I Legionari Non-morti costituiscono la spina dorsale delle Oscure Legioni di Algeroth. I loro corpi vengono rubati dalle innumerevoli fosse comuni che costellano i campi di battaglia del Sistema Solare e dagli antichi siti funerari dei mondi colonizzati. Come possa la necrotecnologia dei Teknos rianimare i morti è tuttora un mistero per gli scienziati umani. Molte malvagie creature di Algeroth si occupano di questo processo: i Teknos, già ricordati, i Mentor e i Technomancer. Costoro si occupano di cancellare l'anima e la mente dei cadaveri rianimati, rimodellandone nel contempo l'aspetto per renderli più conformi all'orribile manifestazione del Signore della Tecnologia Malvagia.

Il loro aspetto è comunque spaventoso: sono caricature grottesche degli umani che furono un tempo. La sola visione dei loro volti, deformati da

orribili maschere di sofferenza nelle quali brillano occhi rosso fuoco, è sufficiente ad infondere il terrore nei cuori dei soldati che li devono affrontare. I Legionari Non-morti indossano armature strappate ad altri cadaveri sui campi di battaglia così come le armi che impugnano, potenziate dalla stessa necrotecnologia. I Legionari Non-morti sono degli zombie senza volontà, schiavi del Nefarita che comanda la legione o, in casi più rari, di un Eretico o di un Centurione.

Tekron. I Tekron sono i maestri indiscussi della Necrotecnologia Oscura, gli artefici di tutte le abominevoli creazioni a disposizione di Algeroth. Il loro aspetto racchiude, in un inquietante connubio, materiali organici e macchinari servoassistiti. Alcuni fra loro, per potenziare le proprie prestazioni, rinunciano addirittura a interi arti, sostituendoli con artefatti di loro invenzione, mentre altri si impiantano direttamente sulle incredibili Necromacchine, vivendo per sempre in simbiosi con gli apparati di cui si prendono cura.

Technomancer. Specializzati nei più svariati campi tecnologici, i Technomancer sono i migliori servitori dei Teknos, dai quali apprendono la conoscenza della Tecnologia Oscura. Utilizzati raramente come combattenti, in virtù del loro prezioso apporto allo sviluppo di nuove mostruose armi, questi umani corrotti dal Male spendono la loro intera esistenza nelle camere segrete delle Cittadelle di Algeroth.

Razide. I Razide sono enormi creature alte oltre tre metri. I loro corpi sono una combinazione ibrida di carne, metallo, vetro e pietra. I loro occhi risplendono di una luce giallastra e la respirazione è resa possibile da due narici poste tra gli occhi. Le guance sono composte da leghe ultraterrene da cui spuntano zanne affilate. I fluidi corporei dei Razide scorrono in tubi e condotti di metallo e i loro corpi vengono sostenuti da un esoscheletro di metallo rivestito di carne e muscoli. I Razide sono totalmente devoti alla causa di Algeroth e agiscono come aiutanti dei Nefariti, guidando Legionari e Necromutanti. Spesso sono equipaggiati con armi pesanti catturate ai nemici o o fornite loro dai Tekron. Solitamente non indossano armature, ma non esitan a farlo in previsione di incontri con avversari particolarmente potenti. Prodotti dai lavoratori necrotecnologici dei Teknos, sotto il comando dei Nefariti o dei Centurioni, costituiscono il nerbo dello truppe del Male. Non esiste corazza in grado di sopportare i colpi delle loro armi.

Pretorian Stalker. I Pretorian Stalker sono creature senza eguali anche tra le forze dell'Oscura Legione. Creati dalla malefica necrotecnologia dei Teknos, sotto la supervisione di Algeroth stesso, essi rappresentano i mortali soldati del futuro. Il loro corpo è una meraviglia tecnologica

composta da arti motorizzati, organi artificiali e materiali biologici potenziati. Questi esseri sono delle macchine da guerra: la loro sola parte organica è il cervello, incapsulato nella testa meccanica del guerriero. Gli organi più fragili e i collegamenti neurali sono ben protetti sotto numerosi strati di armatura. Lo scopo è permettere al Pretorian Stalker di maneggiare armi pesanti di supporto come i lanciafiamme e i lanciagranate o qualsiasi altra arma che possa causare danni gravissimi.

Privati dei sentimenti e delle emozioni umane, questi mostri combattono solitamente in coppia. Programmati dalla mente diabolica dei Tekron, i due guerrieri sono uniti da un legame empatico che li rende combattenti praticamente invincibili: essi reagiscono all'unisono con un'efficienza pari solo a quella dei migliori Doomtroopers. Se uno dei due soccombe, il computer cerebrale rimuove il programma e rende autonomo il sopravvissuto.

Armati della terribile Falce di Semai, un potente cannone automatico con un incredibile capacità di fuoco, i Pretorian rappresentano un vero incubo per la razza umana, come hanno avuto modo di sperimentare i Blood Beret della Capitol, caduti a migliaia sotto i loro colpi nella disastrosa ritirata attraverso la giungla di Venere.

Eonian Justifier. Gli Eonian Justifier sono una delle più folli creazioni delle Necrocamere ove svolgono uno dei compiti più spregevoli mai esistiti: quello di torturatore. Essi sono una razza schiava dei Tekron, creata utilizzando la Necrotecnologia in maniera estremamente abominevole. Si dice che appena nati dai loro ventri artificiali, ancora invischiati nel liquido gelatinoso nel quale hanno avuto origine, venga loro dato una piccola creatura domestica per far sviluppare in loro la naturale predisposizione alla menomazione ed alla tortura.

Golem dell'Oscurità. Simili agli Eaonian Justifier vi sono, poi, i Golem. Questi androidi creati dall'Oscura Necrotecnologia vengono creati e sviluppati nelle Necrocamere e come loro posseggono fin dalla nascita un bagaglio di conoscenze precostituite. Perfetti compagni per i micidiali Destroyer, questi esseri spendono parte della loro esistenza nel perfezionamento delle tattiche di combattimento, acquisendo nuove esperienze attraverso gli errori. Si dice che sia impossibile colpire consecutivamente un Golem con la stessa mossa, ma nessuno è riuscito a sopravvivere a sufficienza per testimoniarlo.

Furia Immacolata. Fin dalla loro prima apparizione le Furie Immacolate hanno lasciato un segno indelebile nelle menti degli sfortunati guerrieri che si sono opposti alle orde di Algeroth. I soldati di tutte le Corporazioni tremano al sentire i loro macabri ululati e impallidiscono alla vista dei loro volti umanoidi. Le Furie sono creature

alte circa due metri e mezzo, pesanti circa 150 chili. Sono privi di peli e la loro pelle, robusta e simile al cuoio, ricopre una massiccia muscolatura. Il loro aspetto più terrificante è quello del volto: sono privi di naso e dove dovrebbe trovarsi la mascella si trovano delle strisce orizzontali di metallo che svelano la presenza di un sofisticato sistema filtrante che li rende immuni ai gas e alle atmosfere tossiche. Il filtro ha anche un funzione offensiva: utilizzando la piena potenza dei loro polmoni, le Furie possono emettere un grido vibrato molto acuto. L'udire a distanza questo terribile urlo riesce a spaventare e demoralizzare anche il più coraggioso avversario. Utilizzati per le loro doti fisiche dai Technomancer e dai potentissimi Necromagus come guardie del corpo, in breve tempo, grazie alle trasformazioni radicali del Dna a cui sono sottoposti, si sono affermati su tutti i campi di battaglia diventando una vera e propria leggenda.

Destroyer. Esistono, quindi, i guerrieri chiamati Destroyer. Con questo nome altisonante vengono identificati i Cultisti di livello maggiore, umani interamente votati ai fini dell'Oscura Simmetria, che dedicano la loro intera esistenza al perfezionamento dell'arte della guerra. In battaglia, questi guerrieri incredibili comandano gruppi di Iniziati nelle missioni più ardite incitandoli alla lotta. Negli anni il loro nome è diventato sinonimo di tradimento in quanto, molto spesso, le loro azioni di guerriglia vengono appoggiate da spie infiltrate che rivelano piani difensivi e dislocazione delle forze.

Necromagus Supremo. Il Necromagus Supremo è il comandante delle truppe dei Templi della Distruzione. Ogni ufficiale deve concordare con lui ogni singola azione accettando l'eventuale punizione in caso di fallimento. Questi esseri spietati sono i più temuti seguaci di Algeroth in quanto, oltre a una naturale propensione al combattimento, possono far affidamento sui doni dell'Oscura Simmetria e su quelli specifici dell'Apostolo loro patrono.

Bio-gigante. Le più potenti e terribili delle creature di Algeroth sono senza dubbio i Bio-giganti. Creature immense, portatrici di morte e distruzione, vengono prodotti dai Tekron nelle sale più profonde delle Cittadelle di Algeroth. Con i loro oltre nove metri di altezza questi mostri di carne e metallo torreggiano nei campi di battaglia seminando il terrore nei cuori degli arditi difensori del genere umano.

Ezoghoul. Il gigantesco Ezoghoul è un essere il cui unico scopo è combattere. La sua anima è totalmente votata alla distruzione degli altri esseri viventi. Il corpo torreggia su quattro zampe poderose mentre le due possenti braccia possono maneggiare facilmente qualsiasi tipo di arma

pesante. Dalle “spalle” del corpo da centauro fuoriescono due ossa che ricordano delle ali. Gli scienziati, comunque, sono quasi certi che non siano queste escrescenze a dare loro la capacità di volare ma bensì la conoscenza dell’Oscura Simmetria. Il corpo dell’Ezoghoul è fuso con uno scheletro esterno di metallo ed è composto almeno per la metà di materiali artificiali. L’Ezoghoul può essere alto fino a tre metri e lungo quattro. Non sembra in grado di comunicare verbalmente, ma trasmette messaggi telepatici. Può respirare l’atmosfera solo servendosi di un Illithachk, uno strumento biotecnologico che gli copre il muso. Gli Ezoghoul si possono trovare ovunque ci sia una battaglia: sembrano venire attratti dalle zone di combattimento e sono sempre pronti a causare tremendi massacri. Nella maggioranza dei casi cooperano con le orde de Legionari, ma agiscono anche da soli in gruppi più piccoli.

Cacciatori Oscuri. I Cacciatori Oscuri sono la migliore creazione della Necrotecnologia, macchine inumane che non conoscono rimorso, paura né pietà, create utilizzando cultisti appositamente selezionati o dai nemici feriti. Per la creazione vengono portati nelle Cittadelle e sottoposti a procedimenti segreti che li trasformano in seguaci di Algeroth. Terminato il trattamento vengono rimandati sul campo di battaglia per cacciare e uccidere i loro vecchi camerati. Grazie al ricordo delle procedure di sicurezza riescono solitamente a avvicinarsi abbastanza per compiere la loro missione di morte. Il loro trucco preferito è quello di fingersi feriti in mezzo al campo di battaglia: le grida di aiuto attraggono spesso incauti soldati che cadono nella trappola. E’ sufficiente la notizia della loro presenza per impedire il soccorso ai feriti: nessuno vuole rischiare un incontro con un Cacciatore. I Cacciatori sembrano persone normali. Il loro armamento è quello standard dei reparti di provenienza, così come le loro uniformi ma se vengono colpiti, dal loro corpo si staccano brandelli di carne che mostrano la struttura interna stravolta dalla Necrotecnolgoia.

6. Le unità speciali

Le unità speciali d’élite degli eserciti di Algeroth sono composte interamente da Centurioni e da Necromutanti. Queste unità normalmente consistono in un solo Schieramento, assegnato alla guida di un signore Nefarita di Algeroth, ma la loro spaventosa maestria sul campo di battaglia compensa più che ampiamente il loro numero. Ogni Schieramento si divide in cellule autosufficienti più piccole, con 3-5 Necromutanti guidati da un Centurione.

I guerrieri del Nefarita Alakhai

I Mietitori Venusiani. I Mietitori di Anime venusiani costituiscono la forza d'urto delle offensive più feroci sferrate da Alakhai. Durante la compagna di New Muath, ad esempio, inflissero alle forze Imperiali un numero tale di perdite da passare alla storia con l'infausto nome di Campagna di Sangue.

Si narra che il segreto di questo successo sia da imputare al loro comandante, un Mietitore di Anime di nome Aemon. Sfruttando la sua conoscenza nelle tecniche di infiltrazione e del movimento silenzioso, addestrò personalmente il contingente di truppe al suo comando, finché il loro livello di preparazione fu tale che si diffuse la voce che erano in grado di attraversare anche un campo minato senza essere individuate.

I Necromutanti di queste unità speciali indossano paraspalle verdi e il retro dei loro caricatori è dipinti di rosso. I Centurioni indossano armatura e bracciali arancioni con imbottiture verdi sui fianchi.

La Guardia d'Élite. Quest'unità ha il privilegio di essere la guardia del corpo personale di Alakhai e di accompagnarlo nelle mischie più feroci. I suoi membri sono selezionati tra i migliori dei Diecimila e devono aver dimostrato in innumerevoli occasioni il loro coraggio, la loro lealtà e capacità di iniziativa. Una volta scelti, vengono sottoposti a un processo segreto noto solo al Nefarita stesso. Questo fa sì che preferiscano morire piuttosto che fallire la missione loro assegnata. Risiedono nel profondo della sua Cittadella di Venere ed emergono solamente per entrare in battaglia.

Le Guardie d'Élite si sono particolarmente distinte nella battaglia delle Falzonne. Si dice che un Centurione di nome Georgial abbia massacrato da solo più di venticinque soldati Imperiali prima di venire ucciso in duello dallo stesso Sean Gallagher.

La Guardia d'Élite di Alakhai si distingue per paraspalle, finimenti, elmetti e gambali completamente neri. Il loro simbolo è un cerchio rosso carminio che circonda una sorta di croce della Fratellanza. Sul paraspalle destro portano le insegne di Alakhai.

I Cannibali. Questa spaventosa unità è vittima della Fame Nera, un terribile morbo che costringe gli individui infetti a nutrirsi di carne. Normalmente questa aberrazione viene curata nelle Necrocamere ma Alakhai, nella sua infinita astuzia, ha trovato un modo di sfruttare questa deformazione a proprio vantaggio. Diffondendo fra le truppe nemiche notizie terribili sulle pratiche alimentari dei Cannibali ha creato attorno a loro una fama così orribile che interi reparti di giovani reclute fuggono al loro cospetto senza neppure combattere. Inutile a dirsi che una tale situazione non può che favorire gli oscuri piani di dominio del perfido Nefarita.

I Necromutanti indossano paraspalle e guanti rossi oltre ad esibire una dentatura molto pronunciata. I Centurioni hanno armature e bracciali rossi.

I guerrieri del Nefarita Saladino

I Commandos della Morte. I Commandos della Morte sono di stanza nella Cittadella di Saladin su Marte. Sono guidati da Jezerai, il fidato Warlord Nefarita luogotenente di Saladin. Molti dei loro Centurioni hanno innesti necrobionici e molti Necromutanti sono dotati di Condotti Neurali e di articolazioni del polso necrobioniche. Sono sempre equipaggiati con le migliori creazioni della Tecnologia Oscura.

Tutte le loro armi sono fornite di simbiotici e di collegamenti neurali. Ai Commandos della Morte vengono affidate le missioni più importanti come penetrare in profondità nelle linee nemiche prima di un attacco decisivo. Talora vengono inviati nelle città di Marte per compiere importanti azioni di sabotaggio.

I Commandos della Morte portano colori che permettono loro di mimetizzarsi nell'ambiente nel quale agiscono. Vengono scelti accuratamente tra i più grandi, massicci e spregevoli dei loro simili. Tutti hanno la runa di Algeroth tatuata sulla fronte.

Seguaci di Algeroth					
Apostolo Oscuro					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Algeroth	Personalità	-	-	-	20
Personalità					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Alakhai il Furbo	Personalità, Nefarita	9	9	12	12
Erwin Stahler	Personalità, Eretico	6	6	7	7
Golgotha	Personalità, Nefarita	14	-	6	12
Golgotha Scatenato	Personalità, Nefarita	8	-	8	12
Golgotha, Signora della Simmetria	Personalità, Nefarita	-	-	-	12
Maestro Valpurgius	Personalità	6	6	9	10
Maledrach	Personalità, Nefarita	6	5	8	10
Ragathol	Personalità, Nefarita	10	4	6	7
Saladino	Personalità, Nefarita	12	8	10	11
Valpurgius	Personalità, Nefarita	4	4	7	8
Guerrieri					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Bestia Acquatica	Guerriero	9	2	9	12

Bio Gigante	Guerriero	22	14	26	20
Brass Apocalypt	Guerriero	6	13	10	7
Cacciatore oscuro	Guerriero	5	5	5	6
Centurion	Guerriero	4	4	4	5
Cultista di Algeroth	Guerriero, Eretico	3	3	3	3
Destroyer	Guerriero, Eretico	7	7	7	7
Eaonian Justifier	Guerriero, Eretico	-	-	-	10
Ezoghoul	Guerriero	5	8	7	8
Furia Immacolata	Guerriero	5	12	7	8
Golem dell'oscurità	Guerriero	6	5	7	7
Gomorrian Emasculator	Guerriero	4	9	7	8
Kadaver	Guerriero	2	2	2	2
Karnofago	Guerriero	2	2	2	3
Legionario della Guardia Rossa	Guerriero	6	5	6	7
Legionario Non-morto	Guerriero	3	1	2	2
Maculator di Mercurio	Guerriero	8	14	6	6
Mietitori di Anime	Guerriero, Eretico	8	3	6	6
Nassal	Guerriero	3	3	3	2
Necromagus Supremo	Guerriero, Eretico	4	4	5	5
Necromutante	Guerriero	3	3	3	4
Nefarita di Algeroth	Guerriero	11	5	6	8
Orrore Vesticolare	Guerriero	4	5	5	7
Phische	Guerriero	8	1	7	6
Pretorian di Behemoth	Guerriero, Pretorian Stalker	13	7	9	10
Pretorian Stalker	Guerriero	12	3	8	7
Progenie immacolata	Guerriero	3	9	6	6
Razide	Guerriero	9	2	7	7
Technomancer	Guerriero	3	3	4	5
Tekron	Guerriero	4	4	3	6
Warlord Nefarita	Guerriero	3	6	4	7
Zhurgon	Guerriero, Animale	1	8	7	6

6. Armi ed Equipaggiamento

Armi				
Equipaggiamenti Generici				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*
Armatura di Behemoth (solo seguaci di Algeroth)	-	-	+2	-

Demnogonis, il Corruttore

Il Quinto Apostolo
Capitolo 6

"Così l'Oscurità generò Demnogonis, il Corruttore. Nato da dolore e sofferenza, miseria e carestia, peste e malattia, il Signore della Corruzione lanciò la sua sfida al Cardinale. Maledisse l'aria, l'acqua e la Luce accecante della Fratellanza. Pregustò il tempo in cui il mondo sarebbe stato distorto e corretto dal Male portato dall'Oscura Simmetria. I cadaveri sui campo di battaglia di decomposero. Creature malvagie furono create dalla materia corrotta e dalle anime tormentate dei morti e dei feriti. Così nacquero le Legioni di Demnogonis che diffusero il Male di mondo in mondo. Così ebbero inizio i righi purificatori. Da quei giorni le pire funerarie ardono sui campi di battaglia e in ogni luogo dove uomini esalano l'ultimo respiro."
- Dalla Quinta Cronaca. "Algeroth e Demnogonis"
di Horka Mikhalos

Demnogonis è il Quinto Apostolo. Le sue Legioni putride marciano sotto vestigia di stendardi contaminando i pianeti con il loro lezzo ammorbante e seminando l'universo di malattie, dolore e morte. Demnogonis ha l'aspetto di un uomo magro e rinsecchito, dal corpo devastato dai segni di innumerevoli malattie. Tutto nel suo aspetto richiama alla memoria il peggiore degli incubi. Le vesti stracciate, le membra putrescenti, i tubi che gli attraversano il corpo e la pelle trasparente che lascia intravedere gli organi interni, evocano nell'uomo le più antiche paure, lasciandolo senza difese al suo cospetto. I suoi doni sono l'Infezione, Invecchiare, i Morti Animati, Ruggire e Untore.

1. Le Cittadelle di Demnogonis

Le contorte strutture delle sue torri sovrastano tutti i luoghi che sono stati teatro di battaglie. I cadaveri vengono condotti nelle Cittadelle e trasformati in potenti strumenti di contagio. L'odore della decomposizione grava su tutta la zona a causa di enormi crateri che contengono corpi non ancora decomposti o che sono troppo malridotti per essere ancora di qualche utilità alla causa della Grande Oscurità.

2. I guerrieri seguaci di Demnogonis

Le Orde di Demnogonis seminano la Peste Nera in tutto il Sistema Solare. I Legionari Benedetti che attaccano i baluardi della Fratellanza

sono spesso accompagnati da creature di altri mondi portatori di virus mortali. Le forze di Demnogonis preferiscono attaccare bersagli indifesi e spesso si limitano a rastrellare i campi di battaglia devastati dalle Legioni di Algeroth. Gli eserciti di Demnogonis sono equipaggiati con terribili armi portatrici di malattie.

I Nefariti

I Nefariti di Demnogonis, portatori di malattie terribili, mostrano i segni dei Doni del loro Signore. La pelle giallognola è piena di ferite mai rimarginate, dalle quali fuoriescono vermi e parassiti. Gli arti sono stati rimpiazzati da protesi necrotecnologiche. La loro pelle semitrasparente lascia intravedere gli organi interni, collegati fra loro da tubi trasparenti. Un tanfo ammorbante di morte li segue ovunque. Indossano lunghe tuniche bianche decorate da rune rosse e portano sempre con loro armi per il combattimento ravvicinato ed attrezzature mediche. Non disdegnano enormi mitragliatori dal potere devastante.

Gli altri guerrieri di Demnogonis

Cairath. Tra i seguaci di Demnogonis troviamo le orrende creature chiamate Cairath che Demnogonis dona ai suoi adoratori. Normalmente questi esemplari vengono liberati, ancora in embrione, in una fogna o in una palude vicino ad un insediamento umano. Essi si ciba del materiale organico che lo circonda e cresce rapidamente assorbendone ogni tipo di sostanza nutritiva. La struttura di questa creature cieca è composta da metallo e carne in putrefazione. Il suo unico senso è il tatto, che usa per muoversi molto velocemente in acqua e per individuare le sue prede. Un Cairath non divora la sua vittima ma la immobilizza e la assorbe lentamente nel suo corpo succhiandone l'energia. Quando la vittima muore il Cairath si dedica alla ricerca di nuovo cibo. Gli adoratori di Demnogonis ricevono spesso un Cairath come premio per la loro devozione: saranno loro a procurare le vittime iniziali. Alcuni Cultisti si donano spontaneamente ai Cairath per unirsi misticamente al loro Apostolo.

Tutori. I Tutori sono medici folli che girano i campi di battaglia portando i primi soccorsi ai feriti. Essi conoscono ogni segreto del dolore e delle malattie e vengono utilizzati dal Grande Corruttore per raccogliere a accudire i feriti infestandoli di terribili malattie. Il loro aspetto umanoide è reso grottesco dalla testa deforme: un teschio ghignante, senza pelle, collegato ai nervi attraverso cavi e altri espedienti necrotecnologici. Dalle tuniche bianche e stracciate spuntano gli aculei delle armature che proteggono i loro organi vitali. Questi macabri dottori

sono solitamente armati con spade taglienti e pistole di grosso calibro. L'estrema unzione alla quale di sovente fanno ricorso, altro non è che il classico colpo di grazia. I Tutori sono anche in grado di curare i Legionari feriti, rimpiazzando arti e organi con l'aiuto della Necrotecnologia.

Legionari Benedetti. Il grosso delle forze di Demnogonis è composto dai Legionari benedetti, seguaci che cercano nella morte in battaglia la liberazione dal dolore loro inflitto dalle malattie. Come cavallette essi marciano verso il nemico agli ordini del loro Apostolo senza mai fermarsi: solo l'annientamento li può sconfiggere. Grazie alla superiorità numerica travolgono ogni resistenza, una marea di corpi putrefatti che lascia una scia di sporcizia e di pestilenza I Benedetti sono umani raccolti sui campi di battaglia e portati nei sotterranei delle Cittadelle per ricevere la loro maledizione: l'unica speranza di salvezza dal male che li divora consiste nella morte sul campo. E' grazie a questa speranza di pace eterna che i Legionari Benedetti combattono senza paura sperando di porre fine alle loro immani sofferenze. Per timore che si ribellino i Legionari Benedetti non vengono armati all'inizio della battaglia: le loro uniche armi sono che quelle che riescono a sottrarre ai cadaveri dei nemici. Il loro valore militare è scarso, ma il vero pericolo consiste nelle malattie di cui sono infetti e che possono diffondere anche dopo alcuni giorni di incubazione. Anche uccidendo tutti i portatori, l'epidemia dilaga e spesso una battaglia persa, si trasforma in una schiacciante vittoria.

Seguaci di Demnogonis					
Apostolo Oscuro					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Demnogonis	Personalità	-	-	-	20
Guerrieri					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Cairath	Guerriero	8	2	6	6
Cultista di Demnogonis	Guerriero, Eretico	4	3	2	3
Legionario Benedetto	Guerriero	2	3	1	3
L'Ultimo Sacerdote	Guerriero	3	7	8	7
Nefarita di Demnogonis	Guerriero	4	5	2	5
Orrore Vesticolare	Guerriero	4	5	5	7
Tutore	Guerriero	3	4	3	4

3. Armi ed Equipaggiamenti

Le armi preferite da Demnogonis sono progettate per diffondere virus, ferite e per storpiare orribilmente gli avversari.

Bombe batteriologiche. Sono costituite da un tubo di vetro contenente una colonia di virus altamente infettivi che viene inserito in una capsula di metallo con dell'esplosivo bio-organico. Al momento dello scoppio la granata diffonde i frammenti di vetro infetti assieme alle schegge metalliche in modo che l'infezione colpisca le vittime. In ogni caso i virus rimangono sul terreno contagiando anche chi si trovi a passare nella zona dopo l'esplosione.

Plague Gun. Il Plague Gun è un fucile progettato per diffondere malattie e infezioni fra le forze nemiche. Il caricatore contiene proiettili semiorganici che consistono in una specie di lumaca capace di assorbire liquidi. Inserendo il caricatore, i proiettili vengono imbevuti in una sostanza infettante contenuta in un apposito serbatoio. La lumaca assorbe il veleno e dopo l'impatto lo rilascia trasmettendo il virus al bersaglio attraverso la ferita. Il Plague Gun è fornito anche di una grossa siringa ipodermica da utilizzare nel combattimento corpo a corpo. E' una sorta di baionetta che inietta un liquido infettante nel corpo della vittima.

Spada del Tutore. E' questa la spada in dotazione ai Tutori: la sola vista di un gruppo di Tutori che la brandisce è sufficiente a volte a mettere in rotta le forze umane. La lama della spada è sottile ma molto larga con il filo estremamente tagliente. Essa è rivestita di intarsi a forma di rune, contenenti virus mortali che vengono trasmessi alle vittime colpite. Le terribili ferite inflitte dalla Spada del Tutore rimangono infette e non guariscono mai completamente.

Armi				
Equipaggiamenti Generici				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*
Combat Coordinator (solo Tutori)	+8	+8	+8	+8
Plague Gun	-	-	-	-
Spada del Tutore	-	+2	-	-

Gli Eretici

Capitolo 7

"L'Oscura Legione è una minaccia senza eguali. Nelle sue scorrerie nel mondo degli uomini distrugge tutto ciò che incontra. Corruzioni e malattie seguono il suo cammino. Ma non tutti nella Legione operano in questo modo. Nelle nostre città vagano gli Oscuri Profeti, parlando agli stolti e ai deboli. Promettono loro gloria e potere se percorreranno il sentiero delle Tenebre. Così le schiere dell'Oscurità si ingrossano, mentre il veleno si diffonde. Gli Eretici diffondono la corruzione di mondo in mondo e i danni da loro causati sono pari a quelli della Legione stessa. L'Inquisizione è incaricata di scovare gli Eretici e di estirparli dal mondo. Ma essi sono potenti nel Male, e ancora sfuggono alla Luce del Cardinale."
- Dalla Sesta Cronaca. "Le Crociate e L'Inquisizione"
di Galileo Acrostide

1. I Corruttori

Nel mondo di Mutant Chronicles non avvengono solo grandi atti di eroismo e Sante Crociate contro il Male dell'Oscura Legione. L'intrigo e lo spionaggio sono parte integrante della vita corporativa. Le promesse dell'Oscura Simmetria hanno corrotto milioni di persone. Il potere dalla Grande Oscurità è alla costante ricerca di anime da plagiare. Attraverso promesse di potenza e di ricchezza, instilla il seme del dubbio nella mente degli uomini. Alcuni si questi semi sbocciano conducento una nuova vittima sul sentiero dell'Oscurità. La missione di questi reietti consiste nel preparare la strada all'assalto finale degli Apostoli Oscuri.

Gli inviati dell'Oscurità, i Corruttori, si aggirano tra i mondi degli uomini per portare aiuto ai Culti segreti e agli Eretici, sempre alla ricerca di nuovi seguaci da convertire alla causa Oscura. I Corruttori spingono i nuovi adepti a compiere gli atti più efferati, in modo da cementare il loro legame alle forze del Male. Dopo che il neofito ha macchiato la propria anima al di là di ogni possibile redenzione, il Corruttore rivela al futuro Eretico le proprie reali intenzioni e gli promette gloria, ricchezze e potere se accetterà di convertirsi all'Oscura Simmetria. Lo convince in tal modo dell'immenso potere della Simmetria e gli mostra che l'Oscurità è destinata fatalmente a trionfare. Insieme a questo gli assegna un Primo Dono con il quale iniziare la sua scalata all'interno del malvagio culto del proprio Apostolo.

2. I Doni Oscuri

Nel Rito di Iniziazione il nuovo Eretico viene istruito ai misteri dell'Oscura Simmetria ricevendo un Dono Oscuro ed il titolo di Accolito: il Primo Grado. A questo punto egli riceve la sua Prima Missione. Quando l'avrà eseguita riceverà come premio un secondo Dono ed una seconda Missione e così via. Per ogni Missione eseguita con successo l'Eretico salirà di grado ricevendo maggiori poteri e responsabilità. Egli sarà anche sempre più vittima dell'influenza del suo Tutore, sarà più ricercato e maggiormente riconoscibile dall'Inquisizione e gli sarà più difficile disobbedire alle leggi dell'Oscura Simmetria. Un Accolito che si pente può riuscire a fuggire, mentre un Eretico del Quarto Grado viene velocemente individuato dal suo Signore che gli strapperà l'anima e lo manderà alle Camere della Tortura Eterna. Quando un Eretico raggiunge il Decimo Grado diventa a sua volta Corruttore e/o Tutore. I Gradi ed i loro titoli sono i seguenti:

Gradi e Titoli degli Eretici	
Primo Grado	Accolito
Secondo Grado	Adepto
Terzo Grado	Apprendista
Quarto Grado	Novizio
Quinto Grado	Postulante
Sesto Grado	Agente della Simmetria
Settimo Grado	Predicatore
Ottavo Grado	Maestro Eretico
Nono Grado	Lord Eretico
Decimo Grado	Corruttore e/o Tutore

3. Eretici

Seguaci Generici Grande Oscurità: gli Eretici					
Personalità					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Billy	Personalità	4	4	4	5
Erwin Stahler	Personalità, Eretico	6	6	7	7
Michaelis l'Apostata	Personalità	3	3	5	7
Guerrieri					
Guerriero	*Tipo*	*S*	*C*	*A*	*V*
Apostata	Guerriero	3	3	4	7
Cultista di Algeroth	Guerriero seguace Algeroth	3	3	3	3
Cultista di Demnogonis	Guerriero seguace Demnogonis	4	3	2	3

Cultista di Ilian	Guerriero seguace Ilian	2	4	3	3
Cultista di Muawijhe	Guerriero seguace Muawijhe	3	2	4	3
Cultista di Semai	Guerriero seguace Semai	4	2	3	3
Destroyer	Guerriero seguace Algeroth	7	7	7	7
Mietitori di Anime	Guerriero seguace Algeroth	8	3	6	6
Mistico Oscuro	Guerriero	4	5	5	7
Necromagus Supremo	Guerriero seguace Algeroth	4	4	5	5
Technomancer	Guerriero seguace Algeroth	3	3	4	5

4. Armi ed Equipaggiamenti

Armi				
Equipaggiamenti Generici				
Modello arma	*S*	*C*	*A*	*V*
Necrobionica	-	+3	-	-

Parte Terza

Dark Eden, il Paradiso Perduto

L'Agonia della Terra

Capitolo 1

I mari della Terra, il nostro pianeta d'origine, si tramutarono in sangue quando le ultime delle antiche tribù scatenarono una violenza tale che minacciò di distruggere ogni cosa. Gli esseri umani più miserabili, contaminati da secoli di guerre e inquinamento, furono imprigionati in sconfinati ossari sotterranei, veri e propri pozzi di disperazione, mentre quelli rimasti in superficie subirono gli effetti di venti radioattivi e piogge acide. Per oltre un secolo, un tetro sudario di terrore e morte avvolse il pianeta, reclamando milioni di vite umane. I sopravvissuti dimenticarono il passato e cominciarono a ricostruire da zero. In quest'epoca di morte e mutamento, dolore e sofferenza divennero le uniche divinità note all'Uomo. Col tempo, nuove tribù crebbero e si scontrarono tra loro: la distruzione continuava nonostante tutto. Vivere e sopravvivere divennero tutt'uno, la Morte un nemico sempre presente. Eserciti di creature mutate si scontrarono su antichi campi di battaglia, i tuoni squarciarono i cieli devastati e nuove genti scoprirono poteri ignoti e altri modi di uccidere. Un tempo, gli uomini pregavano gli antichi dei per la pace, ora invece patteggiavano con nuove Divinità perché la morte cogliesse fulminea i nemici. Lampi cremisi squassarono i cieli, spaventose tempeste di neve nera avvolsero intere nazioni nella loro coltre, ma le nuove tribù continuavano a battersi. La Terra era ormai morta e dai fuochi della sua distruzione nacque un nuovo mondo. Un mondo di guerriglia, dolore e morte, un mondo chiamato DARK EDEN.

1. Prima Della Caduta

Furono tempi di cambiamenti spaventosi; sacerdoti e scienziati vagavano ovunque, predicendo l'imminente catastrofe. Ogni passo avanti della tecnologia, portava con sé migliaia di nuovi strumenti di distruzione. Povertà, epidemie, carestie e guerre erano ormai una parte naturale dell'ordine mondiale. Era il tempo del caos, gli ultimi giorni d'agonia, quando le antiche Nazioni tentarono di opporsi al dominio delle

Megacorporazioni. Ma ovunque ormai si venerava il Dio Profitto e le Corporazioni, diventate le nuove nazioni, crearono altri paradisi su pianeti lontani, mentre la Terra somigliava sempre più ad un Inferno. Quand'ebbe inizio il Grande Esodo e i prescelti dalle Megacorporazioni abbandonarono la Terra in enormi arche, coloro che erano stati lasciati indietro si ritrovarono in un mondo di sangue e decadenza. Le vecchie Nazioni, o meglio il poco che ne restava, continuarono a intessere nuove alleanze e ad impegnarsi in nuove guerre, come se la devastazione e le epidemie che imperversavano non fossero esistite. Così, città un tempo popolose si svuotarono completamente, mentre i loro abitanti tentavano disperatamente di fuggire dalla Morte Rossa portata da Marte, solo per trovare la Peste Nera ad attenderli negli affollati campi profughi. I cadaveri deformati dalle pestilenze erano ammassati sul ciglio della strada e inceneriti. Per sopravvivere si fece ricorso ai metodi più brutali e furti ed assassinii divennero una realtà quotidiana. Frattanto i capi di stato continuavano indisturbati i loro giochi di potere.

Lontano da quel guscio bruciato, stavano nascendo nuove civiltà e la Luna stava diventando il centro del nuovo ordine universale. Mentre la loro progenie si godeva le ricchezze e gli agi di una nuova età dell'oro, i derelitti abbandonati sulla Terra soffocavano tra degrado e inquinamento. La generazione seguente, nata sulla Luna, chiese l'indipendenza dalla Terra, scatenando in tal modo il più aspro dei conflitti. Le forze della Terra erano disperatamente in minoranza. I nuovi strumenti creati dai Pionieri furono rapidamente trasformati in armi da guerra e puntati sul vecchio mondo, che fu colpito con bombe sub-atomiche. Questa fu la prima delle tremende catastrofi che avrebbe sconvolto il pianeta per oltre un secolo. Sapendo che la sconfitta era prossima, gli ultimi quattro leader del vecchio mondo concepirono un piano letale: distruggere la Luna per mostrare alle Corporazioni che la Terra era ancora una potenza da non sottovalutare. Questo progetto fu chiamato Omega.

2. Omega

Grazie all'opera di numerosi agenti segreti, un vasto arsenale nucleare (tanto da poter vaporizzare la Luna almeno un migliaio di volte) fu occultato sotto la superficie del pianeta. Sei i ribelli volevano l'indipendenza, l'avrebbero avuta, ma con la morte! I quattro leader mondiali giurarono che sarebbero stati gli unici a poter distruggere la Luna, perciò fu creato un codice di detonazione di 2000 cifre. Ognuno dei capi fornì una parte del codice, rimanendo all'oscuro delle altre. Sul cranio di ognuno di loro furono incise cinquecento cifre e gli incisori

furono messi a tacere per sempre. Solo unendosi avrebbero potuto distruggere il nuovo mondo.

3. Gli Ultimi Giorni Della Terra

Ma i leader sulla terra non avevano considerato a cosa avrebbero portato le loro minacce. Un bombardamento a tappeto devastò le capitali in cui risiedevano, uccidendo gli ambiziosi leader ed i loro seguaci. La Luna pose fine alla guerra, dichiarò la propria indipendenza dalla Terra e le Megacorporazioni ritirarono anche il resto delle loro forze dal quel mondo morente. La Terra aveva perso. I sopravvissuti che avevano creduto nel Progetto Omega, conservarono i teschi dei propri capi, mentre nuovi risentimenti fomentavano altre guerre, che infuriarono sul pianeta già atrocemente devastato. Col tempo i teschi scomparvero, diventando poco più di una leggenda. Sembrava che gli uomini, già scampati alle epidemie, guerre e carestie, non potessero sopportare altro. Probabilmente non sfuggirono alla corruzione del caos che vagava libero nel cosmo: la progenie della Terra aveva liberato l'Anima Oscura ed ora combatteva contro di lei un'epica battaglia ai confini della galassia. Forse tutto questo ebbe delle ripercussioni anche sulla Terra, dove la follia sembrò impadronirsi di ogni cosa. Il sud America fu distrutto. Parte della Gran Bretagna sprofondò nell'Oceano, mentre dal mare sorsero nuove terre che unirono l'isola martoriata al resto dell'Europa. L'Africa, finalmente unita e fiera, fu di nuovo lacerata da antiche rivalità. Uno dei più terrificanti Tsunami mai visti cancellò per sempre parte del Giappone. Furono le urla di dolore del pianeta stesso a mettere fine al conflitto. Storpiato e segnato da millenni di guerre ed inquinamento, alla fine il mondo scatenò la propria guerra personale contro coloro che avevano osato sfidarlo tanto a lungo. I vulcani si risvegliarono o sorsero dal nulla, seppellendo città e regioni intere sotto fiumi di lava fusa. I terremoti aprirono baratri fiammeggianti che inghiottirono migliaia di persone. Uragani più roventi del sole lasciarono dietro di sé una scia di terrore e morte. Il cielo si mutò in fuoco e il suolo divenne grigio e velenoso. Quando questi cataclismi iniziarono a quietarsi, la vita era ormai sull'orlo dell'estinzione. I poveri pazzi rimasti sulla superficie del pianeta, scoprirono a loro spese che la pioggia poteva ardere la pelle e l'aria raschiare la vita dai polmoni. Per un centinaio d'anni un sudario funereo di ceneri velenose vagò per il globo terrestre, falciando chiunque al suo passaggio. Il vecchio mondo, patria del genere umano e culla della civiltà, stava morendo e a nessuno nell'intero universo sembrava importare. Qualcuno fu tanto folle da avventurarsi sul pianeta, ma non se ne seppe più nulla. Il pianeta Terra non esisteva più e coloro che un

tempo l'avevano abbandonato diedero un nome a ciò che ne era rimasto: Dark Eden.

4. Il Nuovo Mondo

Non è facile distruggere completamente la vita: si adatta, cambia, si evolve, ma rifiuta di cedere. Benché le sostanze chimiche velenose sprigionate in secoli di guerre impregnassero il suolo ed appestassero l'aria, si svilupparono nuove forme di vita capaci di sopravvivere in quell'ambiente letale. Quando il Sudario Oscuro si sollevò, i discendenti degli uomini strisciarono fuori dai loro bunker sotterranei, come cadaveri dalla tomba, e iniziarono ad esplorare quel che restava del mondo. Era un luogo completamente diverso da quello che i loro antenati avevano abbandonato. Nel Sud America la progenie mutata degli appestati, che un tempo erano stati rinchiusi negli ossari sotterranei, formò piccole tribù sulla superficie del nuovo mondo. Separati dal proprio passato e dimentichi di ciò che i loro antenati avevano posseduto, l'unico ricordo che restava loro era un odio profondo nei confronti delle Megacorporazioni, che li avevano lasciati lì a marcire. La stessa cosa accadeva ovunque sul pianeta. Dall'Asia all'Africa e dal Nord America all'Europa, nuove e strane forme di vita ricominciarono la lotta per la sopravvivenza. Alcuni trovarono quanto restava dei regni di un tempo e vi si stabilirono, cominciando lentamente a creare nuovi imperi dalle ceneri di quelli crollati. Altri, usando le leggende distorte del mondo di un tempo e antichi metodi per produrre armi e cibo, cercarono di continuare ciò che era stato, dando vita a regimi corrotti e imperfetti. Molti discendevano da quelli che avevano trovato riparo sottoterra, ma altri rappresentavano una sorta di evoluzione della specie.

In Europa, i sopravvissuti vagavano in piccoli gruppi, tentando di recuperare le tradizioni di un tempo, o cercando di costruire nuovi regni. Le tribù già combattevano per la supremazia. I pochi sopravvissuti che vagavano da soli, erano ben presto preda (e cibo) delle spaventose bestie che si aggiravano nel nuovo mondo. Solo gli animali più robusti, infatti, erano riusciti a sopravvivere durante gli Anni dell'Agonia e le bestie che avevano prosperato, lo dovevano alle mutazioni subite. La pelle s'era indurita, diventando come acciaio e le dimensioni s'erano accresciute a tal punto, che alcuni animali potevano rivaleggiare con le piramidi. I sopravvissuti si riunirono in quattro tribù: i temuti Templari, che si ritengono prescelti dalla Dea Terra; i Figli di Rasputin, legati agli antichi imperi della Russia e dell'Europa dell'Est; la severa Triade Luterana, che domina l'Europa Occidentale; i Crescentia, che vagano nelle terre del Medio Oriente, memori delle sacre parole del Primo Profeta. Tra queste

civiltà, nate dalle ceneri di quelle che le precedettero, sorsero odi e incomprensioni. Quando i Templari diedero inizio alla Prima Crociata per conquistare il mondo in nome della loro Dea, ne scaturì un conflitto sanguinoso con i Luterani ed i Figli di Rasputin. Per breve tempo le due tribù si allearono per proteggersi dai Templari. Le voci secondo le quali lo Zar avrebbe incontrato l'Arcivescovo Luterano per ricevere la sua benedizione ne Duomo, potrebbero essere molto attendibili. Per qualche tempo sembrò che la pace potesse durare e le due potenze riuscirono a respingere i Templari costringendoli ad accettare un tregua. Le due tribù unirono le proprie forze con l'intento di costruire una nuova città, simbolo di speranza per entrambi i popoli. Essa fu chiamata New Peace, ma non fu mai completata. Benché lo Zar desiderasse la pace, i suoi cinque Oberst (la cui influenza era dovuta all'importanza militare) erano di opinione diversa. Tradirono il loro Zar, lasciando che i Templari espugnassero la città e massacrassero tutti i coloni Luterani. Ne furono trucidati migliaia e la città fu rasa al suolo. Nel frattempo, lo Zar fu assassinato e immediatamente sostituito con uno più gradito agli Oberst. I Luterani non dimenticheranno mai il tradimento. Alcuni dei loro compagni penzolano ancora dalle croci sulle quali morirono sulla Collina del Martirio, e i loro resti ricordano in eterni il tradimento. Ma la verità è un'altra. Perfino gli Oberst furono vittime di una macchinazione. Alcuni emissari dell'Anima Oscura giunti su Dark Eden, infatti, si infiltrarono nella società dei Rasputin e manipolarono le loro azioni. Attualmente stanno espandendo il loro dominio. Sulla superficie del pianeta sono già state avvistate alcune Cittadelle; l'Oscura Simmetria ha già cominciato la sua opera di corruzione, ma la Fratellanza vigila. Da una base nascosta nell'antica Gerusalemme, i seguaci della Luce si preparano, poiché è stato predetto che la battaglia finale tra Luce ed Oscurità non sarà combattuta sui nuovi mondi, ma sul pianeta d'origine del genere umano. Le forze del Cardinale seguono i progressi dell'Oscurità e delle nuove tribù, assicurandosi che le forze delle Megacorporazioni non reclamino ciò che non gli appartiene. È giunto il momento che le nuove razze combattano e si espandano, che creino nuovi imperi. È giunto il momento di Dark Eden.

La Tribù dei Crescentia

Capitolo 2

"Le città saranno arse dalle fiamme, i cadaveri si ammasseranno per le strade e le forze dell'oscurità sguinzaglieranno le più empie creature infernali per conquistare ogni cosa. I figli dei miei figli saranno i Dimenticati e vagheranno per le pianure e le foreste di un pianeta in rovina tentando di sopravvivere. Saranno sempre vigili e si guarderanno da coloro che tenteranno di distruggerli. Saranno chiamati Crescentia e la loro nobiltà gli illuminerà il cammino per secoli a venire..."

- Dagli scritti del Primo Profeta.

I Crescentia sono una tribù nomade, che si sposta sul pianeta desolato portando con sé le proprie città, su enormi animali da soma. I giganteschi Mammut Eclissi, infatti, possono attraversare le aride pianure del medio oriente trasportando sul dorso, duro come la roccia, parti considerevoli di un villaggio. I domini di questa popolazione, benché questo termine non abbia molta importanza per loro, si estendono dalle antiche Piramidi alle catacombe di Babylon, fino alla capitale, il Grembo Pallido. Le origini della tribù risalgono alle visioni del Primo Profeta, ancora prima della Caduta. Quando le Corporazioni iniziarono ad abbandonare la Terra, ad un anacoreta apparvero delle visioni degli Ultimi Giorni. Allorché le fiamme cominciarono a consumere la Terra, molta gente si raccolse attorno al veggente, le cui oscure previsioni stavano avverandosi. Queste, tuttavia, non si limitavano alla catastrofe, infatti, predisse anche l'avvento dei Crescentia, al quale lui stesso contribuì. Conducendo con sé nel sottosuolo molti dei prescelti, cercò dei luoghi dove la sua gente potesse stabilirsi finché la situazione non fosse migliorata. Qui il suo popolo cominciò a costruire il labirinto di gallerie che costituì la base del Grembo Pallido. Il primo profeta fu anche il primo Kahn. Il suo unico figlio gli succedette come Kahn ma, dal momento che gli mancava il dono della preveggenza, il ruolo di Profeta venne tramandato ad altri. Quando i Crescentia uscirono dai labirinti sotterranei, i Profeti li guidarono in territori fertili ed usarono i propri poteri per domare ed addestrare le bestie selvagge; i Mammut Eclissi ed i Mastodonti Duezanne entrarono così a far parte della società Crescentia. Per evitare le Tempeste Nere e il fulmine di Sangue che si abbattevano sul pianeta, la tribù prese l'abitudine di spostarsi di continuo e col tempo il nomadismo divenne l'unico stile di vita praticato. A differenza delle altre razze, i Crescentia non hanno una capitale vera e propria, il Grembo Pallido è quanto maggiormente si avvicini a questo concetto, ma pochi trascorrono l'intera

esistenza in questa grande città, quasi tutti, infatti, si trasferiscono altrove dopo un paio di stagioni.

1. Le Piramidi

Quando la Grande Scimitarra squarciò i cieli, alcuni degli Eletti si rifugiarono nelle Grandi Piramidi. Scavando al di sotto di queste antiche meraviglie, crearono templi dedicati ai Profeti e trovarono testi remoti che predicevano il ritorno dell'Anima Oscura. Questi Eletti divennero i più saggi tra i Crescentia ed acquisirono i poteri dei Profeti. Alcuni ritengono che questo sia successo perché gli antichi progenitori della tribù progettarono le Piramidi come enormi depositi di energia psichica che, quando fu necessario, venne loro in aiuto. Ancor oggi, ogni Profeta visita questi antichi sepolcri e trascorre tre giorni da solo al loro interno. Quando esce, è profondamente cambiato e i suoi poteri e la determinazione sono più forti che mai.

2. La Profezia

"E dopo il sanguinoso conflitto, una profonda oscurità avvolgerà il nuovo mondo, corrompendo ogni cosa. Le tribù perdute faranno ritorno da mondi lontani per aiutare coloro che si oppongono all'Oscuro. Milioni moriranno urlando e legioni di non morti sorgeranno e marceranno contro i Crescentia ed i loro alleati. Antichi nemici si coalizzeranno contro un avversario comune e alcuni tradiranno, unendosi all'Oscuro. Capi corrotti saranno disposti a sacrificare le anime dei loro popoli per un briciolo di potere e i blasfemi marceranno contro i loro fratelli. Ci saranno solo due enormi schieramenti e il Conflitto Finale avverrà nel cuore delle terre Crescentia, nella culla del genere umano. Se i Crescentia dovessero soccombere, la luce soccomberà con loro."

- Dagli scritti del Primo Profeta.

3. I Profeti

La società Crescentia si basa sulla fede nei Profeti, che guidano il clan verso zone ricche d'acqua e cibo grazie alle proprie visioni e, in tempo di guerra, ispirano ed aiutano i guerrieri con preghiere e benedizioni. Il dono della Profezia, tuttavia, ha un prezzo molto alto da pagare e molti Profeti diventano pazzi o catatonici. Grazie alle visioni dei Profeti, i Crescentia hanno una conoscenza del passato più approfondita delle altre tribù. Odiano l'Anima Oscura e le Megacorporazioni, ma sono neutrali

nei confronti della Fratellanza, poiché i Profeti hanno predetto che un giorno dovranno combattere insieme contro l'Oscura Legione.

4. Aspetto

I Crescentia indossano abiti decisamente pittoreschi, che (insieme allo stile delle loro abitazioni) rivelano l'origine mediorientale della tribù. All'aperto coprono sempre la metà inferiore del volto con un respiratore e indossano elaborati mantelli burnus che li avvolgono completamente. Prima delle battaglie mettono dei grossi paraspalle, che recano incise le benedizioni dei Profeti.

5. Governo

Ogni villaggio è presieduto da un Maraij che ne pianifica la vita sociale e militare. I Maraij dei sette villaggi maggiori formano un consiglio che coordina l'intera tribù. Il consiglio è retto dal Kahn, il cui potere, tuttavia, col passare del tempo è diminuito a tal punto, che ormai è solo il suo portavoce. Nondimeno, il Kahn è ancora uno dei membri più onorati e rispettati di questa società. Rispetto e onore, tra l'altro, sono due dei valori più importanti tra i Crescentia e trasgredirli può significare la morte. La vita nomade e le pianure desertiche che la tribù attraversa, hanno fatto dell'acqua un bene così prezioso, che questo popolo ha creato enormi macchinari per perforare il suolo alla ricerca di fiumi e torrenti sotterranei da tempo dimenticati.

La Tribù dei Figli di Rasputin

Capitolo 3

"Per oltre un secolo i nostri antenati si nascosero nei Grandi Rifugi e, al riparo dalle calamità degli Ultimi Giorni, perpetuarono le antiche usanze, nell'attesa del giorno in cui il mondo sarebbe stato pronto per il nostro ritorno. Ora siamo tornati ed è nostro sacro dovere insegnare alle razze inferiori il nostro modo di vita, educarle secondo i canoni della nostra civiltà e distruggere coloro che potrebbero costituire una minaccia per noi. Non ci lasceremo ricacciare nel Mondo Sotterraneo. Siamo i Figli di Rasputin e questa è la nostra terra".

1. I Primi Zar

Tra tutte le tribù stanziate in Europa, i Figli di Rasputin sono sicuramente la più evoluta. I discendenti di coloro che si rifugiarono sottoterra, vivono attualmente in vaste città gotiche nell'impero che hanno battezzato Nuova Prussia. Quando fu chiaro che le guerre avrebbero portato alla fine del mondo, i Primi Zar condussero le proprie genti in ripari giganteschi. Una generazione dopo l'altra sopravvisse nell'atmosfera sterile del mondo sotterraneo, mentre in superficie la Terra cambiava e decadeva. Fu necessario sviluppare un severo codice di comportamento, perché un'intera società riuscisse a sopravvivere sottoterra; le rivolte erano rare e gli insegnamenti degli Zar si sostituirono lentamente a molte delle credenze minori. Fu così che, quando venne il momento, la società dei Figli di Rasputin emerse dai rifugi fiera e compatta. Antichissime mappe permisero di trovare molte città del passato e la nuova popolazione iniziò subito l'opera di ricostruzione, aiutata da numerose tribù che già vivevano in superficie, in qualità di servi o schiavi. Coloro che si rifiutarono di collaborare furono semplicemente "ricoverati" in enormi Sanatori, situati per lo più a settentrione, dove il sole non è filtrato dalla fascia di ozono. Gli uomini che nascono in questa zona, sono mutati geneticamente al fine di sviluppare pelli più scure e resistenti, che permettono loro di sopravvivere alla luce, altrimenti cancerogena. Per questo motivo, la vita media nei Sanatori, è molto breve. Le nuove città dei Figli di Rasputin sono la linfa della Nuova Prussia. I figli di coloro che avevano lasciato i rifugi sotterranei, crearono la capitale, New Prague, le cui fabbriche monolitiche vomitano in continuazione fumo e vapore. La loro politica espansionistica li portò a scontrarsi con molte altre tribù, soprattutto gli odiati Templari, che divennero ben presto i loro peggiori nemici. Per proteggersi dagli attacchi di questi ultimi, edificarono grandi città fortificate.

2. La Società

Fiera del legame con il proprio passato, la societàdei Rasputin si ritiene molto superiore alle altre tribù. Benchè i Rasputin si basino su un sistema feudale, questo è stato adattato alle necessità di una società industriale altamente efficiente. Lo Zar regna dal suo splendido Palazzo d'Inverno e i suoi Oberst trasmettono il suo volere al popolo. Gli Orbest concedono ai Duchi il dominio di vasti territori e questi ultimi hanno diritti quasi reali sui propri sudditi. La Corte li lascia governare con molta libertà, purchè le siano resi tributi, tasse e soldati di leva. Un gradino più in basso nella scala gerarchica, ci sono i Baroni, cui sono affidate piccole fortificazioni, spesso al confine con territori pericolosi. La maggioranza dei Baroni proviene dai ranghi inferiori dell'esercito e dunque non può aspirare ad ottenere la carica di Duca. L'atmosfera nelle città è estremamente tossica: nell'aria, già pericolosamente inquinata, si mescolano sostanze chimiche nocive. Molti dei servi conducono vite miserevoli, accontentandosi della sicurezza offerta dalla tribù. I militari ed i nobili godono di maggiori agi e non escono, se non protetti da armatura e maschera antigas. Nobili e soldati con le loro tenute sgargianti sono gli eroi dei servi, cui è costantemente ripetuto che, se saranno forti e avranno fortuna, raggiungeranno quell'ambito status. Per questo motivo, ogni famiglia fa in modo che almeno uno dei suoi figli, in genere il più forte, sia arruolato.

3. XIII VON BERN

Durante i primi decenni dell'Impero Prussiano, i nemici calarono sul territorio da ogni parte. La minaccia maggiore era rappresentata dalla Crociata dei Templari ad Occidente. I Cosack di Von Bern furono inviati al fronte per proteggere una fortificazione di secondaria importanza, ma trovarono i Templari ad attenderli. Pur essendo in minoranza di dieci a uno, Von Bern sapeva che se si fossero ritirati, avrebbero aperto ai Templari la strada per la capitale. Perciò decise di guidare una carica nella Valle di Sangue. Neppure un Cosack sopravvisse a quella carica terrificante, ma ognuno di loro trascinò nella tomba parecchi Templari. All'arrivo dei rinforzi i Templari, le cui truppe erano state decimate, furono costrette a ritirarsi. La leggenda narra che Von Bern fu l'ultimo del reggimento a cadere, coperto dal sangue dei suoi compagni, reggendo lo stendardo Prussiano in una mano e la sciabola nell'altra. Il XIII è stato ricostituito e il suo nome onora il supremo sacrificio di quest'eroe e dei suoi valorosi compagni.

La Tribù della Triade Luterana

Capitolo 4

"Il mondo è infestato da pagani ed eretici. I nemici del genere umano sono legioni intere. L'Oscurità ha quasi incenerito il mondo e ancora lotta per dominarlo. Noi siamo i puri, gli ultimi veri credenti. Dobbiamo dimostrarci forti in questi giorni dolorosi. Dobbiamo batterci strenuamente contro le schiere dei nostri nemici. Noi siamo la Triade Luterana e sopravviveremo per diffondere il sacro verbo".

1. Il Primo Martirio

Tre tribù con tre storie diverse, ma un'unica religione ed un'unica speranza. I Luterani credono che il mondo sia nato dalle fiamme dell'Armageddon e che l'Oscuro abbia inviato i suoi agenti per distruggere ogni cosa. Solo i giusti gli si oppongono. La vita per loro è una prova continua. Possono sperare di sopravvivere solo difendendo la propria fede. L'antica religione Luterana fu ricreata adattandola al nuovo mondo e fu scritta una nuova Bibbia con nuovi comandamenti e parabole. Per generazioni le tre tribù delle Isole della Triade rimasero separate, finchè un brutale massacro non le costrinse a riunirsi: durante la Prima Crociata, i Templari trucidarono migliaia di Luterani a Castle Bridge. Questo portò al primo incontro del Consiglio della Triade, che stabilì un'alleanza tra le Stirpi di Kain, Ash e Wrought.

2. La Purificazione

Di comune accordo, le Stirpi idearono un metodo assolutamente originale per sopravvivere all'ambiente letale di Dark Eden: la Purificazione. Quando nasce un bimbo, è portato in Chiesa per essere "trasformato". La Purificazione non consiste unicamente in una benedizione, ma in un intervento chirurgico che devasta il volto del neonato privandolo di naso e bocca. Negli anni che seguono l'operazione, il piccolo è addestrato a combattere e pregare come un Luterano e le cicatrici sono, dolorosamente, eliminate per fargli assumere il tipico volto del Luterano: liscio e senza lineamenti. Quando questo processo è terminato, ha luogo un secondo battesimo, la Purificazione vera e propria, dopo la quale il giovane è considerato un adulto e un membro effettivo della Triade.

3. La Società Della Triade

La Triade Luterana è composta da tre tribù separate.
La Stirpe di Ash proviene dalle tempestose montagne Settentrionali. L'aspetto cupo e meditabondo di questi guerrieri sembra riflettere le terre aride natie: hanno i capelli neri, portano quasi unicamente questo colore e sono temuti per le Stigmate. Questo fenomeno si verifica generalmente al culmine della battaglia: il sangue scorre da ferite che si aprono misteriosamente su mani, piedi e petto. In casi eccezionali anche gli occhi del Martire versano lacrime di sangue. Le Stigmate assorbono la mente del guerriero a tal punto, che è insensibile a qualsiasi ferita.
La Stirpe di Kain delle isole Occidentali è, invece, fiera dei propri tatuaggi Celtici dotati di poteri speciali. Questi guerrieri indossano ancora il tartan, come i loro progenitori, hanno mescolato lo stile di vita del clan alla religione Luterana e in battaglia continuano a prediligere le enormi spade Helmore.
Infine vi è la Stirpe di Wrought delle terre Meridionali, nota per il timore dei fenomeni soprannaturali; sono praticamente immuni agli attacchi mistici e sono i principali creatori dei potenti Rituali Luterani.

4. Il Duomo

La religione unisce la Triade e ne costituisce il fulcro. L'antico complesso megalitico di Stonehenge, ricostruito secondo precisi Rituali, ha rivelato la propria importanza come fonte di energia e di cura. Sovente i feriti sono portatia Stonehenge, dove, grazie anche alle preghiere, le loro ferite guariscono miracolosamente. L'unica località più importante è il Duomo, un'ampia cattedrale costruita al centro della mitica Avalon, sicuramente il maggiore luogo di culto nelle isole della Triade, nonché una delle nuove meraviglie del pianeta. Ogni Luterano cerca di recarvisi in pellegrinaggio almeno una volta l'anno, per ricevere la benedizione dell'Arcivescovo che risiede nel Duomo e delega ai suoi Patriarchi la gestione delle incombenze quotidiane nelle provincie.

5. Il Silenzio

Le alterazioni operate al volto dei Luterani impediscono loro di parlare. Per superare questo svantaggio, cominciarono a comunicare servendosi di una forma sofisticata di linguaggio dei segni. Le ultime generazioni hanno acquisito limitate doti telepatiche, che consentono di comunicare con i propri simili entro brevi distanze. La Triade considera questo fatto un segno dell'approvazione divina della sua guerra santa contro le altre tribù.

6. Gli Eretici

Quando la Triade cominciò ad organizzarsi, la Fratellanza ritenne che i Luterani sarebbero stati le tribù più facile da manipolare, ma commise un grave errore. Per i Luterani il Cardinale è il peggiore degli eretici e i membri della Fratellanza i suoi vivissimi servi. Secondo la Bibbia Luterana, all'inizio dell'era delle catastrofi, alcuni degli uomini scelti da Dio rinnegarono la guerra e fuggirono in terre lontane. I Luterani credono che i membri della Fratellanza siano questi traditori. Di conseguenza, nessun uomo del Cardinale ha messo apertamente piede sul territorio Luterano per oltre un secolo, ma si mormora che gli Imperiali si stiano dando da fare per ampliare i loro traffici con questa tribù. I Luterani diffidano degli inviati Imperiali, ma ritengono utile la tecnologia che portano con sé; il fine giustifica i mezzi!

La Tribù dei Templari

Capitolo 5

"In principio, l'Uomo tentò di distruggere ogni cosa. Inquinamento, guerra e carestia alterarono la Creazione e diedero vita ad un nuovo mondo. Ora l'antico genere umano sta morendo e noi siamo i suoi fieri discendenti. Una nuova vita sta sorgendo da vecchi corpi decrepiti e noi siamo quanto di meglio sia mai esistito nel Creato. Siamo l'anello successivo dell'evoluzione. Abbiamo oltrepassato i limiti dell'umanità. Siamo i Templari".

- Gendarme Cavour

I Templari, noti anche come Figli del Tempio della Madre Terra, sono una tribù unica. Tra tutte le razze umane mutate sul Nuovo Eden, sono i soli che riescano a sopravvivere nella degradazione che li circonda senza alcun mezzo artificiale.
Non solo sopravvivono, ma prosperano! L'aria contaminata, il cibo avvelenato, nulla nuoce ai Templari. Si considerano i prescelti, il risultato dell'evoluzione naturale. Essendo riusciti ad adattarsi al nuovo mondo, hanno cominciato a definirsi la Nuova Umanità, per sottolineare che sono migliori delle altre tribù. La loro storia narra di una nascita gloriosa, chiamata la Grande Raccolta, quando la Dea stessa scelse i più forti che l'avrebbero seguita, distruggendo a milioni i deboli ed i traditori. La verità è che i Templari sono discendenti di quegli uomini che non avevano alcun posto per nascondersi. Mentre i progenitori delle altre tribù si seppellirono nei rifugi sotterranei, i Capostipiti furono costretti a rimanere sulla superficie. Morirono a milioni ed anche i pochi sopravvissuti non avrebbero potuto resistere a lungo, se non fosse giunto un aiuto esterno. Secondo le leggende dei Templari sulla Creazione, la Dea avrebbe inviato degli angeli ad assisterli. Come per tutti i miti di Dark Eden, le cose andarono un po' diversamente... La luce accecante che cadde sulla Terra e guidò i Capostipiti alle rovine di Parigi, era un vascello per la ricerca scientifica dell'Alleanza, costretto ad un atterraggio di emergenza proprio sulla città. Dal momento che le furiose tempeste elettromagnetiche impedivano di mettersi in contatto con i propri compagni e che era impossibile riparare il velivolo, i superstiti tentarono di stabilire un avamposto Corporativo su quel mondo in rovina. I Capostipiti fraintesero i loro insegnamenti e li venerarono come Dei. Gli uomini dell'Alleanza si servirono della tecnologia per alterare la propria struttura genetica e quella dei loro seguaci, in modo da riuscire a sopravvivere sul pianeta sempre più inquinato. Col passare del tempo e delle generazioni, i loro discendentiprosperarono, arrivando a credere

che il mondo gli appartenesse. Quest'idea sta alla base del loro Impero, noto come Terra Nostra che, ironicamente, è il nome dell'aeronave dalla quale ebbe inizio la loro razza.

1. La Nuova Umanità

I Templari si definiscono la Nuova Umanità, ma naturalmente le altre tribù non le considerano tali. Già da alcune generazioni hanno perso i peli corporei, sviluppato lunghissime unghie taglienti come rasoi e i loro polmoni si sono adattati all'aria inquinata del nuovo mondo. Anche gli occhi contribuiscono a conferire loro un aspetto disumano: sono freddi e inespressivi, a causa di una sottile membrana di pelle bianca che copre la pupilla pallida e spenta. L'intera societàdi questa tribù, comunque, è particolare. I nomi dei suoi membri sono presi da numerosi testi antichi trovati nelle rovine di Parigi e raccolti nella fortezza di Notre Dame. I Templari, inoltre, hanno sensi estremamente sviluppati e riescono a percepire l'odore di un loro simile a chilometri di distanza.

2. Le Crociate

Certi della propria supremazia, i Templari sono diventati una delle tribù più violente. Si considerano gli eredi legittimi della Terra e continuano a cercare di espandere i confini di Terra Nostra. Le loro Crociate hanno avuto un successo enorme e molte delle tribù minori confinanti hanno cominciato a comportarsi come loro vassalli. Sono molti gli uomini che abbandonano la propria tribù per unirsi ai Mercenari Templari, nella speranza di trovare una morte rapida ed onorevole.

3. La Società

I legami famigliari tra i Templari sono assai solidi e chiusi, la violenza viene diretta unicamente contro le razze inferiori. Le città sono stupende ed enormi. Le porte delle città sono solitamente costituite da due gigantesche zanne dei feroci Grandi Animali, che i Templari usano per il trasporto dell'equipaggiamento da guerra. L'emblema delle due zanne incrociate è tatuato sui giovani quando uccidono la loro prima vittima. L'Impero si estende dalla capitale Terra Nostra (edificata sulle rovine di Parigi), attraverso i territori un tempo noti come Spagna, Svizzera e gran parte dell'Europa Centrale. La capitale nasconde un segreto: seppellita tra le macerie del Cimitero di Pere La Chaise (un luogo proibito secondo le superstizioni Templari) si trova la nave dell'Alleanza che diede origine a questa tribù. Al suo interno è custodito il trofeo che il suo equipaggio stava portando al Cardinale: il teschio di uno dei quattro leader del

mondo antico, che reca incise sulla fronte le 500 cifre del codice di detonazione.

4. Il Governo

La società è governata da nove Templari Prescelti, i discendenti dei Capostipiti più potenti. Agiscono congiuntamente dalla cattedrale di Notre Dame, completamente ricostruita. I Templari Prescelti assegnano le varie cariche governative a capi da loro selezionati. Questi capi non hanno un titolo specifico, ma la loro posizione è simile a quella dei Duchi tra i Figli di Rasputin.